



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Cine

Producto artístico – Guion de Largometraje

Entretenimiento y reflexión: las dos caras de la violencia en el cine, reflejadas en el guion de largometraje - “Ali’Osha”

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Cine

Autor:

Elías Caleb Campuzano Torres

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2022

Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación del trabajo de titulación

Yo, Elías Caleb Campuzano Torres, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Cine. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.



Firma del estudiante

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del Comité de defensa

Javier Andrés Andrade Morales
Tutor del Proyecto

Priscila María Aguirre Martínez
Miembro del Comité de defensa

Manuel Eduardo Sarmiento Torres
Miembro del Comité de defensa

Agradecimientos:

Quiero agradecerle primeramente a Dios por haberme permitido llegar a este punto tanto de mi vida como mi carrera y permitirme vivir parte de mi sueño como lo es estudiar cine.

También quiero darle mi más sincero agradecimiento a mi tutor Javier Andrade, por su guía constante durante la realización de este proyecto, por los retos de escritura que me impuso y que me ayudaron no sólo con este trabajo, sino también, a conocer mucho más de mí y de qué soy capaz. Gracias a él por su paciencia y apoyo.

Dedicatoria:

El presente proyecto lo dedico a toda mi familia: a mi madre Mariela, mis hermanas Doménica, Melissa, Paula y a mis hermanos Josué y Abdiel, también a mi padre Pedro, por su gran apoyo y enorme paciencia que tuvieron para conmigo durante todos mis años de estudios dentro de la Universidad, e incluso por animarme siempre a seguir mi pasión como lo es el cine, porque pese a todo siempre creyeron en mí y me dieron ánimos en momentos difíciles.

A todos ustedes, gracias. Los amo.

Resumen

El presente proyecto de titulación parte de una pequeña investigación sobre la violencia y cómo ha sido representada en el cine a lo largo de la historia, también sobre cómo han ido apareciendo los diversos géneros cinematográficos que la han empleado en su narrativa, para satisfacer la creciente demanda del público que busca contenidos cada vez más fuertes, exponiendo así un grave problema de desensibilización en la audiencia. En esta investigación también se buscó conocer la manera en que ha sido representada la violencia en producciones cinematográficas a nivel latinoamericano y a nivel nacional. Y, en base a esta información obtenida desarrollar una historia de género, más específicamente de thriller policiaco con tintes de terror, para elaborar un guion de largometraje cuyo propósito sea el de narrar una historia que resulte muy entretenida para un gran público, además que sea fácil de seguir y que conduzca a una reflexión en los espectadores sobre cómo la violencia únicamente genera más violencia.

Palabras Clave: Violencia, thriller, público, demanda, reflexión.

Abstract

This titling project is based on a small investigation on violence and how it has been represented in the cinema throughout history, also on how the various film genres that have used it in their narrative have been appearing, to satisfy the growing demand from the public who are looking for increasingly stronger content, thus exposing a serious problem of desensitization in the audience. This research also sought to know the way in which violence has been represented in film productions at the Latin American and national levels. And, based on this information obtained, develop a genre story, more specifically a police thriller with hints of terror, to develop a feature film script whose purpose is to narrate a story that is very entertaining for a large audience, as well as being easy to follow and that leads viewers to reflect on how violence only breeds more violence.

Keywords: Violence, thriller, public, demand, reflection.

ÍNDICE GENERAL

1	Introducción.....	10
2	Antecedentes	11
2.1	La violencia como entretenimiento.....	15
2.2	Géneros.....	16
2.2.1	Cine negro.....	16
2.2.2	Western.....	19
2.2.3	Cine de terror.....	21
2.2.4	Cine bélico.....	23
2.2.5	Cine de acción.....	25
3	La violencia como herramienta de reflexión.....	28
4	La violencia como reflejo social.....	31
4.1	La violencia como parte del realismo social en Latinoamérica.....	31
4.2	La violencia como parte del realismo social en el Ecuador.....	34
5	Proyecto cinematográfico.....	37
5.1	Pertinencia.....	37
6	Objetivos.....	38
6.1	Objetivo general.....	38
6.2	Objetivos específicos.....	38
7	Obra.....	39
7.1	Sinopsis.....	39
7.2	Proceso de escritura.....	40
7.3	Recursos narrativos.....	40
7.4	Proceso de creación de personajes.....	42
8	Conclusiones.....	44
	Bibliografía.....	48
	Filmografía.....	48

ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 2.1 Fotograma de El nacimiento de una nación, 1915 de D. W. Griffith	13
Figura 2.2 Fotograma de Napoleón, 1927 de Abel Gance Napoleón	14
Figura 2.3 Fotograma de Los hombres detrás del sol, 1988 de Mou Tun-Fei	15
Figura 2.4 Fotograma de Seven, 1995, de David Fincher	18
Figura 2.5 Fotograma de Goodfellas, 1990 de Martin Scorsese	18
Figura 2.3 Fotograma de Los intocables, 1987 de Brian De Palma.	19
Figura 2.4 Fotograma de Museum: The Serial Killer is Laughing in the Rain, 2016 de Keishi Ohtomo	19
Figura 2.5 Fotograma de Django sin cadenas, 2012 de Quentin Tarantino	20
Figura 2.6 Fotograma de The Wild Bunch, 1969 de Sam Peckinpah	21
Figura 2.7 Fotograma de El bueno, el malo y el feo, 1966 de Sergio Leone	21
Figura 2.8 Fotograma de La noche de los muertos vivientes, 1968 de George A. Romero	22
Figura 2.9 Fotograma de Suspiria, 1977 de Dario Argento	23
Figura 2.10 Fotograma de Saw, 2004 de James Wan	23
Figura 2.11 Fotograma de Senderos de gloria, 1957 de Stanley Kubrick	24
Figura 2.12 Fotograma de La lista de Schindler, 1993 de Steven Spielberg	24
Figura 2.11 Fotograma de El patriota, 2000 de Roland Emmerich	25
Figura 2.13 Fotograma de Oldboy, 2003 de Chan-Wook Park	26
Figura 2.14 Fotograma de Kingsman: el servicio secreto, 2014 de Matthew Vaughn	26
Figura 2.15 Fotograma de Kill Bill, 2003 de Quentin Tarantino	27
Figura 2.16 Fotograma de John Wick, 2014 de Chad Stahelski	27
Figura 3.1 Fotograma de Nunca más, 2002 de Michael Apted	29
Figura 3.2 Fotograma de Funny Games, 1997 de Michael Haneke	30
Figura 3.3 Fotograma de Elephant, 1993 de Gus Van Sant	31
Figura 4.1 Fotograma de Ciudad de Dios, 2002 de Fernando Meirelles	33
Figura 4.2 Fotograma de Relatos salvajes, 2014 de Damián Szifron	37
Figura 4.3 Fotograma de La mala noche, 2019 de Gabriela Calvache	36
Figura 4.4 Fotograma de Ratas, ratones y rateros, 1999 de Sebastián Cordero	36

1 Introducción

No es un secreto que, de entre todos los medios artísticos que se han desarrollado a lo largo de la historia de la humanidad, el cine es el que sin duda ha logrado posicionarse como uno de los que mayor influencia tienen en nuestra sociedad actual.

Es más, no sólo ha servido como un medio de entretenimiento para el público en general sino también como una importante forma de expresión para artistas que a través del mismo buscan compartir sus diversas maneras de ver el mundo desde varios enfoques tanto sociales como políticos.

De hecho, la propia historia del cine es un fiel testimonio de la historia del mundo, ya que en varias obras audiovisuales existe el registro de la evolución que este ha tenido durante las diferentes generaciones y, una de las cosas innegables respecto al mundo es que es uno muy violento.

Es precisamente esta violencia la que ha sido retratada en más de una ocasión de manera audaz e ingeniosa por la lente de varios cineastas que ya sea para bien o para mal han marcado un precedente muy importante en la historia del cine.

2 Antecedentes

El gran invento de los hermanos Auguste Marie y Louis Jean Lumière cambio el mundo, y lo cambio para siempre, su cinematógrafo junto con la primera película en la historia de la humanidad en ser proyectada, *La salida de los obreros de la fábrica*, estrenada el 22 de marzo de 1895, dio inicio a una de las artes más apasionantes, controversiales y que nunca pasan desapercibidas como lo es el cine, el gran amor de muchos.

Años más tarde Edwin S. Porter lanza su película *Asalto y robo de un tren*, estrenada en 1903, la cual no sólo es considerada como la precursora del género Western, el cual se popularizará más adelante en la historia del cine americano, sino que a su vez fue la primera película en ser contada implementando medios cinematográficos. Esta obra le otorgó al cine uno de los elementos más valiosos como lo es el Montaje, y si bien aún no estaba pulido del todo, ya estaba sobre la mesa convirtiéndose en la herramienta predilecta y definitiva que hizo que el cine adquiriera un lenguaje, el lenguaje cinematográfico, cuyo papel fue fundamental para el desarrollo de nuevas técnicas de narración.

Con el paso del tiempo y a medida que el cine se iba desarrollando cada vez más, en un sentido técnico, se sumaron elementos como el sonido y el color, *El cantante de jazz*, del Director Alan Crosland hizo historia al convertirse en la primera película con sonido en ser proyectada, tuvo su estreno en el año 1927 y desde entonces el cine no fue el mismo, relegando en segundo plano al cine mudo hasta desaparecer unos años más tarde. Y, casi una década después ve la luz el primer largometraje a color llamado *Becky Sharp* (La feria de la vanidad), 1935, del Director Rouben Mamoulian, el cual generó en la industria una gran demanda por la realización de más films con esta tecnología. Ambas obras fueron un gran aporte para la forma de realizar y consumir películas.

Hacer este repaso de los hechos que marcaron la historia del cine tal y como lo conocemos es importante para poder entender cómo se relaciona estrechamente con la violencia cinematográfica en la historia del mismo.

En este punto resulta pertinente definir lo que es la violencia como tal, ya que es el tema principal y la razón de este escrito. Según la Real Academia Española la palabra violencia engloba los siguientes significados:

1. f. Cualidad de violento.
2. f. Acción y efecto de violentar o violentarse.
3. f. Acción violenta o contra el natural modo de proceder.
4. f. Acción de violar a una persona.¹

Dicho esto, si hay algo en lo que se puede estar seguro al cien por ciento es que desde que el mundo existe se ha visto envuelto en violencia, cada uno de los significados que la palabra engloba nos define a nosotros mismos de una u otra manera, y en el amplio camino que ha trazado la vida para nosotros, todo converge en una espiral violenta y constante que solo termina para volver a comenzar, de hecho, dos de los más grandes ejemplos asociados con el mundo en general son la Primera y Segunda Guerra Mundial, las cuales marcaron un antes y un después en la historia de la humanidad y las cuales también son dos de los conflictos bélicos más conocidos de todos los tiempos, pero desde luego que hay más, algunos incluso se remontan años atrás con las primeras cruzadas, exploraciones, batallas para conquistar territorios y otras para liberarlos, todo esto moldeó al mundo tal y como lo conocemos actualmente y, por lo tanto, por difícil que pueda ser, debemos admitir que la violencia es la que nos ha traído hasta dónde estamos y no sólo en un sentido metafórico sino histórico, literalmente está escrito con sangre.²

Volviendo al mundo del cine, si bien la violencia como tal no estaba implícita desde el origen del mismo, sí ha estado presente prácticamente desde el principio y se la ha implementado como herramienta narrativa con el propósito de generar emociones específicas apelando a la sensibilidad de los espectadores, puesto que, entre las primeras producciones audiovisuales que se realizaron estas eran de carácter documental, por decirlo

¹ Real Academia Española, 2022

² *Conflictos bélicos del siglo XX*, acceso el 10 de septiembre del 2022, https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Conflictos_b%C3%A9licos_del_siglo_XX

así, ya que era generalmente utilizada para retratar los acontecimientos históricos, algunos de carácter bélico, social o incluso ideológico.³

Un par de películas que ejemplifican este punto son *El nacimiento de una nación*, 1915 de D. W. Griffith y *Napoleón*, 1927 de Abel Gance, en el caso de la primera esta narra los acontecimientos más relevantes y significativos que ayudaron a darle forma a los Estados Unidos con eventos como la guerra civil y el asesinato de Abraham Lincoln, entre otros; mientras que, en el caso de Napoleón, vemos a este famoso general abrirse camino en el albor de la guerra y realizar varios de sus logros militares que lo consagraron como uno de los mejores estrategas de la historia.



Figura 2.1 Fotograma de *El nacimiento de una nación*, 1915 de D. W. Griffith.

³ Lauro Zavala, *La representación de la violencia en el cine* (Coloquio Universitario de Análisis Cinematográfico, 2011), <https://slideplayer.es/slide/103846/>



Figura 2.2 Fotograma de *Napoleón*, 1927 de Abel Gance *Napoleón*.

Varias décadas más tarde aparece en escena una película al otro lado del mundo, más específicamente de China que lleva el título de *Los hombres detrás del sol*, del año 1988 y dirigido por Mou Tun-Fei, se trata de un drama bélico brutal tanto en esencia como en contenido gráfico que narra las atrocidades cometidas por el infame Escuadrón 731 del ejército japonés a prisioneros de guerra chinos durante la Segunda guerra chino-japonesa que tuvo lugar de 1937 a 1945. La película no deja nada a la imaginación, no sólo hay violencia gráfica siendo expuesta sin ningún tipo de censura, sino que la existencia del color hace que lo mostrado tenga más impacto al poder ver la sangre y demás partes corporales de las pobres personas sometidas a estos experimentos con lujo de detalle, siendo difícil de seguir por momentos, además, gracias al sonido, el llanto y los gritos de las víctimas tiene un mayor peso emocional y desgarrador en todo momento.



Figura 2.3 Fotograma de *Los hombres detrás del sol*, 1988 de Mou Tun-Fei.

En los tres casos se hacen uso de mecanismos de representación de la violencia como complemento narrativo para potenciar las cualidades de las mismas en tanto que a acontecimientos históricos se refiere, ya que se trata de una violencia funcional en donde existe una justificación para su implementación dada la crudeza de los propios hechos en sí a los que hace alusión. Es una violencia que responde a una causa lógica y narrativa, por lo que, no existían razones para que tanto los realizadores como la audiencia se recrearan con ella cada vez que la veían en pantalla, de hecho, no se le daba gran importancia más allá del mero hecho de ser un reflejo de la cruda realidad y no un espectáculo.

2.1 La violencia como entretenimiento.

«La violencia es una de las cosas más divertidas de ver».

-Quentin Tarantino

Si bien este apartado contradice lo anteriormente dicho respecto al uso de la violencia en la pantalla grande es porque con el paso de los años esta dejó de ser sólo una manera de representación de situaciones crudas y reales que marcaron la historia de la

humanidad, es decir, dejó de ser de carácter documental y reflexivo, para convertirse en parte vital de los personajes y la narrativa, pero esto no suponía que la historia en general tuviera que enfocarse cien por ciento en ser violenta, sino que ahora las situaciones de ese tipo se volvían parte del accionar de los protagonistas dentro de la trama y en ocasiones escalaba hasta volverse más personal de cierta manera.

Dicho de otra forma, estas historias ahora presentaban una estructura dramática clásica a partir de un conflicto que involucraba a los personajes de manera directa y se desarrollaba hasta llegar a la resolución del problema previamente planteado, el cual implicaba el despliegue de la violencia como manera de resolverlo, y, por lo general antes de llegar hasta ese punto se desarrollaban acontecimientos que alcanzaban cierto grado de tensión en el que el destino de él, la o los protagonistas terminaba por ser decisivo en situaciones de vida o muerte.⁴

Este modelo narrativo se volvió más atractivo para los espectadores y cobró tal relevancia con el público que alrededor de la década de los años 30s en adelante hicieron acto de presencia géneros como el cine negro, el western, el cine de terror, el cine bélico y el cine de acción, que buscaban satisfacer a un público que quería cada vez más historias en las cuales la violencia pasaba a ser mayor pero siempre como una respuesta a situaciones implícitas dentro de la historia que provocaba a los personajes a tomar dicha acción como si se tratara del único camino posible.

2.2 Géneros.

La aparición de los diferentes géneros cinematográficos comienza a plantear la violencia como entretenimiento, apostando por narrativas variadas que iban marcando diferentes características específicas dependiendo de las historias, convirtiéndose en sus cualidades estéticas más reconocibles, y los cuales son:

2.2.1 Cine negro.

⁴ Jaime Muñoz Merino, *La evolución de la violencia en el cine* (2019), Cinefiholics, Blog de cine, <https://cinefiholics.wordpress.com/2019/11/06/la-evolucion-de-la-violencia-en-el-cine/>

Era un retrato del poder, el mal, la corrupción y la muerte que tenía lugar en las calles con un entorno siempre lleno de violencia en el que los enfrentamientos entre dos o más bandos con intereses opuestos estaban a la orden del día, estos eran protagonizados generalmente por las fuerzas de la Ley y el bajo mundo criminal. La estética que la acompañaba era un tanto sucia y con una iluminación de claro-oscuros que se volvió el sello visual en este tipo de relatos; además, la intriga que casi siempre estaba presente dentro de este tipo de historias se convirtió en el motor que impulsaba la narrativa de las mismas. Películas como *Cara Cortada* (*Scarface*, 1932), de Howard Hawks y *El halcón maltés* (1941) de John Huston ayudaron a cimentar el género en sus orígenes. Más adelante se popularizaría el cine de gánsteres gracias a cineastas como Martin Scorsese y Francis Ford Coppola en donde el foco de atención se lo llevarían las familias del crimen organizado como los personajes principales; con el tiempo el cine negro evolucionaría al thriller detectivesco, el cual aún conserva mucho de su estética, pero con la diferencia de que sus historias suelen estar acompañadas de una cuenta regresiva para capturar al asesino antes de que este cause más daño.

De entre las películas de gánsteres más conocidas tenemos *El padrino* (1972) de Francis Ford Coppola; *Los intocables* (1987) de Brian De Palma y *Goodfellas* (1990) de Martin Scorsese.

Y entre algunos de los ejemplos de thriller en donde el detective debe detener al asesino se encuentran *Homicide* (1993) de David Mamet, *Seven* (1995) de David Fincher; *El coleccionista de huesos* (1999) de Phillip Noyce y *Museum: The Serial Killer is Laughing in the Rain* (2016) de Keishi Ohtomo.



Figura 2.5 Fotograma de *Seven*, 1995, de David Fincher.



Figura 2.6 Fotograma de *Goodfellas*, 1990 de Martin Scorsese.



Figura 2.7 Fotograma de *Los intocables*, 1987 de Brian De Palma.



Figura 2.8 Fotograma de *Museum: The Serial Killer is Laughing in the Rain*, 2016 de Keishi Ohtomo.

2.2.2 Western.

Considerado como el género americano por excelencia, tenía como principal filosofía La ley del más fuerte o La ley del revólver, en las que los vaqueros y forajidos

hicieron uso y abuso de la violencia para sobrevivir ante un medio hostil resolviendo siempre los conflictos a punta de pistola.

Por nombrar algunas que han destacado en diferentes épocas se encuentran *La diligencia* (1939) de John Ford; *Grupo salvaje* (*The Wild Bunch*, 1969) de Sam Peckinpah; *El Dorado* (1966) de Howard Hawks y *El bueno, el malo y el feo* (1966) de Sergio Leone, como los ejemplos más clásicos. Y de entre los ejemplos más modernos tenemos a *Django sin cadenas* (2012) de Quentin Tarantino y *Bone Tomahawk* (*Frontera caníbal*, 2015) de S. Craig Zahler.



Figura 2.9 Fotograma de *Django sin cadenas*, 2012 de Quentin Tarantino.



Figura 2.10 Fotograma de *The Wild Bunch*, 1969 de Sam Peckinpah.



Figura 2.11 Fotograma de *El bueno, el malo y el feo*, 1966 de Sergio Leone.

2.2.3 Cine de terror.

En estas películas los personajes deben lidiar con una fuerza imparable, ya sea sobrenatural o terrenal como un monstruo o un asesino al acecho que no se detendrá ante nada con tal de alcanzarlos y matarlos, esto no sólo evoca en el inminente daño que dichos personajes producirán en él, la o los protagonistas, sino que para intentar salvarse de aquel horrible destino ellos tienen que enfrentarlos para salvar sus propias vidas, terminando en un escenario violento de manera inevitable. En este género hacen eco también el Giallo italiano y el Nuevo extremismo francés. El primero se popularizó con películas como *Seis mujeres para el asesino* (1964) de Mario Bava y *El pájaro de las plumas de cristal* (1970) de Dario Argento, que influenciaron al cine slasher de hoy en día y cuya estética alrededor del terror tiene un sentido artístico; mientras que el segundo se caracteriza por historias con un fuerte enfoque en el sexo y la violencia desmedida, además bebe del cine Gore como aquel elemento morboso que busca satisfacer a los amantes de este género con un estómago más fuerte.

Entre las películas que han servido para darle forma al terror actual tenemos *La noche de los muertos vivientes* (1968) de George A. Romero; *Suspiria* (1977) de Dario Argento; *Halloween* (1978) de John Carpenter; *La masacre en Texas* (1974) de Tobe Hooper; *Viernes 13* (1980) de Sean S. Cunningham; *Alien - El octavo pasajero* (1979) de Ridley Scott; *Drácula, de Bram Stoker* (1992) de Francis Ford Coppola; *Hellraiser* (1987) de Clive Barker; *Saw* (2004) de James Wan; *Martyrs* (2008) de Pascal Laugier; *Haute tensión* (2003) de Alexandre Aja.



Figura 2.12 Fotograma de *La noche de los muertos vivientes*, 1968 de George A. Romero.



Figura 2.13 Fotograma de *Suspiria*, 1977 de Dario Argento.



Figura 2.14 Fotograma de *Saw*, 2004 de James Wan.

2.2.4 Cine bélico.

No solo se caracteriza por contar las grandes hazañas en cualquiera de las guerras a lo largo de la historia, sino que también, es una ventana histórica que nos permite dilucidar muchas de las grandes atrocidades cometidas en contra de la humanidad cuando se siguen ideales ciegamente disfrazadas de patriotismo. Es uno de los géneros que más permite una narración cinematográfica potente, dado que se apoya en la imagen y el sonido como sus elementos principales en la construcción dramática de sus escenas.

Entre los referentes más clásicos se encuentran película como *Senderos de gloria* (1957) de Stanley Kubrick; *Doce del patíbulo* (1967) de Robert Aldrich; *Apocalypse Now* (1979) de Francis Ford Coppola; *Sin novedad en el frente*, 1979 de Delbert Mann; *La delgada línea roja* (1988) de Terrence Malick; hasta llegar a títulos más actuales como *La lista de Schindler* (1993) de Steven Spielberg; *El patriota* (2000) de Roland Emmerich; *1917* (2019) de Sam Mendes; *Una sombra en mi ojo* (2021) de Ole Bornedal.



Figura 2.15 Fotograma de *Senderos de gloria*, 1957 de Stanley Kubrick.



Figura 2.16 Fotograma de *La lista de Schindler*, 1993 de Steven Spielberg.



Figura 2.17 Fotograma de *El patriota*, 2000 de Roland Emmerich.

2.2.5 Cine de acción.

Estas películas se caracterizan por tener como protagonista a un héroe solitario que debe hacerle frente a un enemigo o enemigos con los que tiene una profunda enemistad y de los que busca vengarse, en la mayoría de los casos, para saldar cuentas con su pasado, o a los que simplemente enfrenta para proteger a aquellos que le importan. Entre las características más sobresalientes destacan el intercambio de golpes en combates cuerpo a cuerpo, así como el uso de todo tipo de armas principalmente de fuego.

De entre las películas de este género que se han vuelto más populares con el paso de los años se encuentran *Oldboy* (2003) de Chan-Wook Park, *Rambo* (1982) de Ted Kotcheff; *Lady Snowblood* (1973) de Toshiya Fujita, *Robocop* (1987) de Paul Verhoeven; *Kill Bill* (2003) de Quentin Tarantino; *Ichi the killer* (2001) de Takashi Miike; *John Wick* (2014) de Chad Stahelski; *Kingsman: el servicio secreto* (2014) de Matthew Vaughn; *El club de la pelea* (1999) de David Fincher.



Figura 2.18 Fotograma de *Oldboy*, 2003 de Chan-Wook Park.



Figura 2.19 Fotograma de *Kingsman: el servicio secreto*, 2014 de Matthew Vaughn.



Figura 2.20 Fotograma de *Kill Bill*, 2003 de Quentin Tarantino.



Figura 2.21 Fotograma de *John Wick*, 2014 de Chad Stahelski.

Estos géneros, con mayor o menor preponderancia, dependiendo de la década o etapa de la historia del cine hasta la actualidad, han navegado en la violencia como principal herramienta para narrar historias.

Toda esta etapa cinematográfica concuerda con las palabras de Rafael Tonatiuh, guionista mexicano que menciona en su texto *Representaciones y categorías de la violencia en el cine: un recorrido histórico y contextual*, lo siguiente:

La violencia es un producto histórico. Cada época asume, de acuerdo con su determinación histórica, a la violencia y la justifica de acuerdo con la ambición, los elementos en conflicto, la conformación de bandos o intereses, los miedos y su implementación de acuerdo con el desarrollo tecnológico.⁵

Refiriéndose a como la manera de mostrar situaciones fuertes ya sean agresiones físicas o muertes en la pantalla ha ido cambiando con el paso del tiempo siendo en un inicio necesario como complemento de una historia que pretendía ser más que solo un puñado de escenas violentas solo porque sí, mientras que ahora prácticamente es un espectáculo del que disfruta la gran mayoría y como tal la manera de representarlo fue cambiando también, el uso de varios planos y ángulos para denotar más acción, así como el uso del montaje para jugar con el ritmo de las escena y el uso consciente del sonido o la falta del mismo para dar más dramatismo a momentos decisivos dentro de la historia, además, la música se volvió un elemento indispensable para acompañar largas secuencias de acción que otorgan más dinamismo a la par de que deleitan al público.

Después de todo si hay algo en lo que se puede estar de acuerdo es que presenciar un duelo de vaqueros no sería lo mismo sin los clásicos planos cerrados de sus ojos y de las armas que le otorgaron su estética narrativa tan particular, o que tal el uso del sonido en las películas de terror, ya sea una música estridente que acentúan los momentos fuertes o el silencio intenso que evoca al espectador a estar igual de atento que los personajes de lo que sea que pueda aparecer. Todo esto se ha vuelto en algo que podríamos denominar como la espectacularidad de la violencia que admitámoslo, controversial o no, fascina a más de uno.

3 La violencia como herramienta de reflexión.

«La violencia no cambia el mundo y, si lo hace, solo temporalmente».

-Martin Scorsese

⁵ Rafael Tonatiuh Ramírez Beltrán, *Representaciones y categorías de la violencia en el cine: un recorrido histórico y contextual* (Huixquilucan: Sintaxis. Revista científica del Centro de Investigación para la Comunicación Aplicada, 2019), 28.

En un mundo donde la industrialización de la violencia abunda es válido creer que ya nada puede sorprendernos, que hemos sido insensibilizados como espectadores, y que ya no hay vuelta atrás para nosotros dado lo común que se ha vuelto toparse en las salas de cine escenas en las que abundan peleas cuerpo a cuerpo, muerte de personajes sólo porque sí y una gran cantidad de sangre por doquier; sin embargo, hay directores que han hecho un buen uso de la violencia para transmitir ideas y sensaciones más allá de lo puramente gráfico de las imágenes, detrás de las mismas hay una intención de provocar al espectador, pero, no únicamente de inquietarlo, sino de sensibilizarlo al mismo tiempo y que de ello surja una empatía con los personajes, que se metan de lleno en la historia y dejen que esta les afecte, que les hable y los conmueva, algo que se aleja de las convenciones actuales de Hollywood y que no pretende compartir el mismo sentido que el resto de sus producciones cuyo propósito está más ligado a ser un mero entretenimiento de las masas que una obra con corazón.

La película *Nunca más* estrenada en 2002 de Michael Apter, habla sobre la violencia intrafamiliar y el maltrato a la mujer, pero también sobre la decadencia de una relación y cómo el amor lentamente se degrada hasta convertirse en miedo e inseguridad, los cuales, a su vez, pueden volverse la motivación perfecta para superarse a sí mismo y adquirir la valentía necesaria de enfrentar los problemas y dejar el pasado atrás. Tiene un retrato de violencia doméstica bastante realista, y la resolución del final es el ejemplo perfecto de que la misma solo trae cada vez más violencia en un círculo vicioso que demuestra que la vida tarde o temprano te devuelve lo que haces a los demás.



Figura 3.1 Fotograma de *Nunca más*, 2002 de Michael Apted.

Funny Games, 1997, de Michael Haneke, es uno de sus trabajos más conocidos, pero también más referenciados en cuanto a temas de violencia se trata, en ella la violencia aparece desde el inicio de la película, aparece literalmente en la puerta encarnada en dos jovencitos que no se andan con rodeos al momento de dejar salir lo peor de sí; sin embargo, lo que la hace tan intensa y brillante es, que la película cuestiona el papel del espectador en relación a la obra de manera directa por medio de uno de los jovencitos, el cual mira directamente a la cámara y nos habla a través ella sobre todo lo que hemos presenciado hasta el momento, cuestionándonos si nos parece que es suficiente o no, y para ello no hace falta responder, dado que para ese punto aún seguimos enganchados en la película, lo que demuestra nuestro obvio interés en lo que vaya a ocurrir con aquella pobre familia, es por eso que la violencia va escalando poco a poco esperando que apartemos la mirada, más por culpa que por exceso de la misma.



Figura 3.2 Fotograma de *Funny Games*, 1997 de Michael Haneke.

En su película *Elephant*, de 1993, Gus Van Sant aborda un hecho real como lo fue la matanza ocurrida en el Instituto de Columbine y nos narra el suceso desde la perspectiva de varios estudiantes incluidos a los perpetradores, todo con gran sutileza hasta el momento cumbre en el que la tragedia que representa se desata; sin embargo, no hace de ella un espectáculo, sí es brutal, pero no la glorifica. Ante la falta de música extradiegética y

valiéndose sólo de los sonidos naturales de la escena, construye una narrativa dramática y aterradora como pocas, que por momentos se siente como un documental en lugar de una película, y es allí donde radica la potencia y belleza de su discurso.



Figura 3.3 Fotograma de *Elephant*, 1993 de Gus Van Sant.

Gracias a este tipo de películas hay una reinención continua del tema de la violencia y en cómo está expresada en el cine; aunque es constantemente derrotada en taquilla por películas del tipo blockbuster como *John Wick*, 2014 de Chad Stahelski, que se vuelve una suerte de novela gráfica de la violencia en la que el contenido no invita a la reflexión, sino que más bien sirve como entretenimiento pirotécnico, y para admirar dicha pirotecnia de la violencia, pero nada más, aun así y pese a todo eso siguen habiendo películas que la cuestionan, sin lugar a duda.

4 La violencia como reflejo social.

4.1 La violencia como parte del realismo social en Latinoamérica.

A nivel latinoamericano la representación que se le ha dado a la violencia en las películas es más aterradora, (y lo digo sin temor a equivocarme), pues prácticamente actúa como un calco del mundo en el que vivimos, literalmente hablando, no es uno sólo de buenos y malos, de blanco y negro, sino que está plagado de matices con personajes dentro de una escala de grises y moralmente flexibles.

Este cine se aleja de las complicadas tramas a las que la industria de Hollywood nos tiene acostumbrados con un héroe que sale victorioso del conflicto que se le presenta, en su lugar nos entrega un relato crudo y visceral del medio en el que vivimos donde cualquier cosa podría pasar y que no romantiza el uso de la violencia, sino que, al contrario, la condena.

En el texto *Neurobiología de la agresión y la violencia*, sus autores Joaquín Ortega-Escobar y Miguel Ángel Alcázar-Córcoles mencionan lo siguiente «...la violencia está influida por factores culturales, ambientales y sociales que modelan la manera concreta de expresar la conducta violenta»,⁶ algo que, a decir verdad se encuentra bastante en este tipo de películas en donde aquello que define a los personajes varía según el contexto en el que la historia se desarrolla, de hecho, hay dos películas que reflejan firmemente estas palabras, la primera proviene de Brasil de la mano de Fernando Meirelles y la segunda proviene de Argentina de la mano de Damián Szifron, hablamos de *Ciudad de Dios* (2002) y *Relatos salvajes* (2014) respectivamente.

En el caso de la primera, la historia tiene lugar en una favela de Río de Janeiro conocida como Ciudad de Dios entre los años de 1960 a 1980, allí la ciudad es testigo de un alto índice criminal que es el pan de cada día, a eso se le suma el tráfico y consumo de drogas como moneda de cambio y un departamento de policía que elige no tomar las acciones pertinentes a cambio de sobornos, esto de por sí es suficiente para hacer que más de un espectador se sienta identificado con la situación que cada uno vive en sus respectivos países al ser un problema bastante común que afecta a la mayoría y no sólo a Latinoamérica sino al mundo en general.

⁶ Joaquín Ortega-Escobar y Miguel Ángel Alcázar-Córcoles, *Neurobiología de la agresión y la violencia* (Madrid: Elsevier España, S.L.U, 2016), 61.



Figura 4.1 Fotograma de *Ciudad de Dios*, 2002 de Fernando Meirelles.

El personaje de Zé Pequeno interpretado de manera impecable por Douglas Silva y Leandro Firmino, representa las consecuencias de estar expuesto a un entorno plagado de violencia que puede consumirte poco a poco hasta convertirte en un peligro tanto para ti como para los demás y al que no le importa lastimar a los que crea necesarios con tal de conseguir aquello que desea. Aunque se trate de un personaje ficticio las situaciones dentro de la historia son tan realistas que resultaría absurdo no creer que lo anteriormente mencionado es más que posible.

La película argentina *Relatos salvajes* es quizás la obra que mejor critica no a la sociedad que nos rodea en sí, sino a nosotros mismos, pues a partir de la frase «Todos podemos perder el control» que acompaña al título de la película, se desencadenan seis historias que, aunque contengan premisas diferentes comparten la misma esencia, revelar lo más profundo de la naturaleza humana, la violencia inherente que forma parte de nuestro ser pero que elegimos suprimir por el bien de encajar en un mundo que pretende vivir en armonía para coexistir pacíficamente. Lo brillante de cada una de las historias es la sutileza con la que aborda a los personajes en una serie de situaciones que por sí solas no significan nada, pero una vez que inicia una cadena de eventos repleta de malos entendidos y momentos incómodos, la aparente paz que cada quien mantiene en una fachada de inocencia poco a poco se extingue a medida que se prolongan estas interacciones,

derivando en un cúmulo de sensaciones negativas que los conducen a una arrebatada de violencia que resulta catártica y placentera una vez que es liberada.

En base a esto parece algo risible pensar en que al igual que los personajes, nosotros también podríamos reaccionar de la misma manera si de repente estamos bajo estrés, cansancio y demás estímulos negativos que nos saquen de nuestras casillas en el lugar y momentos equivocados, pero, podría pasar.



Figura 4.2 Fotograma de *Relatos salvajes*, 2014 de Damián Szifron.

4.2 La violencia como parte del realismo social en el Ecuador.

En Ecuador la mayoría de las películas suelen estar acompañadas de un trasfondo social en donde está presente la violencia de alguna u otra forma, pero al igual que pasaba con las primeras producciones que se realizaban en los inicios del cine, esta funge como un elemento que complementa la narrativa de las historias y no como la razón de ser de las mismas, dos buenos ejemplos de ello son *La mala noche* (2019) de Gabriela Calvache y *Ratas, ratones y rateros* (1999) de Sebastián Cordero.

En ambas historias los personajes son prisioneros de las circunstancias violentas que los rodean, en el caso de la primera, el personaje de Dana trabaja como prostituta para un matón a quien debe pagarle parte de sus ganancias para evitar tener problemas con él y que este le haga daño, mientras debe lidiar con adicciones personales y el hecho de encontrarse lejos de casa y de sus seres queridos anhelando verlos nuevamente. En la obra de Cordero,

Ángel, uno de los protagonistas es un criminal que no puede evitar volver a delinquir para poder conseguir el dinero que necesita y saldar una vieja deuda que tiene con otros sujetos que lo buscan para hacerle daño si no reciben su pago, sin embargo, pronto nos damos cuenta de que las recaídas en el crimen que tiene no es algo que sólo hace por simple necesidad, sino que le gusta, está tan acostumbrado a esa vida que es bueno en ello, lo anhela y ya no puede cambiar por más que lo intente.

El desarrollo y posterior desenlace es amargo para ambos, en el caso de Dana, ella fue una víctima que intentó hacer algo bueno por alguien más, una niña, a la que trata de evitarle el mismo destino que a ella le tocó vivir, pero, aunque utilizar la violencia no era su primera opción, al final termina haciendo uso de ella para lograr con éxito su cometido, y lo logra, pero también termina sucumbiendo ante la violencia como una suerte de moneda de cambio que no esperó mucho para ser cobrada; mientras que, del lado de Ángel, desde el momento en que aparece en la vida de su primo no deja de causarle molestias y pesares en más de una ocasión al llevarse consigo sus problemas desde Guayaquil a Quito, siendo el punto más fuerte, la muerte de su padre a manos de uno de sus cobradores que busca venganza por el asesinato de su hermano, y a pesar de eso Ángel no recibe ningún tipo de castigo por lo ocurrido, sino que al contrario, sale ileso de sus problemas y con un gran botín que puede resolverle la vida.

En ambas historias existe un gran paralelismo sobre el final y quien queda más afectado en todo ello es el espectador, pues es inevitable elegir un bando y apoyar a los personajes, además, como espectadores estamos conscientes de quien está bien y quien está mal, quien es un héroe real y quien un farsante; es por ello que el final que tiene el personaje de Dana causa una sensación de vacío al verla tener que pagar mucho más de lo que el mundo y la vida en sí ya le ha quitado; mientras que, con Ángel, resulta indignante ver como todo le resulta bien, las personas a las que les debe ya no existen y al final se sale con la suya sin aprender nada realmente.



Figura 4.3 Fotograma de *La mala noche*, 2019 de Gabriela Calvache.



Figura 4.4 Fotograma de *Ratas, ratones y rateros*, 1999 de Sebastián Cordero.

Al final ambas películas dejan una amarga sensación junto con una desmoralizante lección de por medio, la de que, los buenos no siempre ganan y que los malos no siempre obtienen su merecido.

5 Proyecto cinematográfico

5.1 Pertinencia.

Nos encontramos en tiempos muy violentos últimamente, todo el país está inmerso en una situación caótica, violenta y peligrosa, tanto que por momentos parece irreal, pero, no es así. En las noticias se reportan cada vez más muertos día con día producto de la delincuencia, y si no son muertos son personas agredidas, ultrajadas y abusadas tanto física como sexualmente, todo propiciado por malas personas. Basta con pisar la calle unos momentos para darse cuenta de que estamos lejos del Guayaquil de hace algunos años, donde si bien no era del todo seguro, tampoco llegaba a este grado de descontrol, ahora sólo queda rogar y esperar a que no se ponga peor de lo que de por sí ya está.

Es a partir de esta realidad que estamos viviendo que nació la idea para mi historia basada en la pregunta ¿qué tal sí...?, en la que me interesa mostrar cómo la violencia sólo genera más violencia, y en la que el karma tiene un papel fundamental en el desarrollo de la misma, así como en los personajes; sin embargo, esta no es la única razón que me motiva para la realización de este proyecto.

Lo siguiente que voy a decir podría prestarse a malas interpretaciones, pero lo hago con el mayor respeto del mundo que tanto la industria como sus realizadores se merecen, y lo cierto es que, el cine ecuatoriano como tal no es muy popular con su propio público, el pueblo ecuatoriano, a quien va dirigido, resultando poco interesante para la gran mayoría que prefiere ver la película genérica No 1,800.987 en las salas de cine, antes que una producción nacional, lo cual es un enorme problema si lo que queremos como futuros realizadores es que ese mismo público vaya al cine a disfrutar nuestros trabajos como lo hacen con los de los demás.

No creo haber sido el único que lo ha pensado o llegado a esa conclusión, y no me malentiendan, no digo que nuestro cine no sea bueno, lo es y bastante, es sólo que como alguien que lleva años estudiando la carrera de cine he aprendido con el tiempo a apreciar narrativas como la nuestra, las cuales se caracterizan por lo general en tener un enfoque cotidiano cargado de experiencias algunas buenas y otras malas que los personajes experimentan a medida que la historia se desarrolla, con un ritmo lento por momentos y

planos contemplativos; sin embargo, no todo el mundo está acostumbrado a historias así, de hecho, la mayoría de los espectadores tienen el concepto de que el cine es un espectáculo y como tal esperan que las historias que se les ofrecen sean atrapantes, entretenidas y llenas de acción y situaciones frenéticas con finales satisfactorios en donde el bueno derrota al malo por centésima vez y se queda con la chica, ya saben, las mil y un historias de siempre que cada vez atraen a más público.

Y lo sé porque, hasta antes de empezar a estudiar cine, también consumía ese tipo de contenidos en las películas, pero poco a poco aprendí nuevas maneras de narrar historias lo que me enseñó a mí no sólo el cómo escribirlas, sino también el saber apreciarlas e incluso han llegado a gustarme varias historias que se alejan de los cánones establecidos por Hollywood y que le dan más importancia a la obra como producto artístico que como moneda de cambio en un sentido comercial; pero, no todo el mundo es así, y lo digo más por nuestra bella gente ecuatoriana, a la que sólo un grupo selecto le apasiona el cine lo suficiente como para darle una oportunidad a nuestras propias películas en cada estreno, sin embargo, hay otro grupo de personas que prefieren ver cualquier otra película extranjera antes que una nuestra, y de esa clase de gente hay un montón.

Es por eso que para este proyecto he elegido hacer una historia de género, siendo el thriller el que utilizaré para contarla, con el propósito de que la misma resulte entretenida y llamativa para un gran grupo de personas al tratarse de un género que a varios espectadores les gusta, para que de esa manera el mensaje que me interesa poder transmitir puede llegar a muchas más personas, mientras que, a su vez, disfruten de la película.

6 Objetivos.

6.1 Objetivo General:

- Desarrollar un guion de ficción del género thriller que sirva para la futura realización de una producción cinematográfica, la cual se espera que aborde el tema de la violencia en nuestro entorno y permita una reflexión sobre las consecuencias de la misma en los espectadores, y que a su vez resulte entretenida.

6.2 Objetivos específicos:

- Realizar una reflexión sobre cómo la violencia genera más violencia en nuestra sociedad y usarla como el tema principal de la historia que pienso contar.
- Desarrollar una trama que resulte interesante, entretenida y aborde el tema anteriormente mencionado.
- Escribir un guion de largometraje de ficción que esté bien estructurado y sirva de apoyo técnico para la futura realización del mismo en un formato audiovisual.

7 Obra.

7.1 Sinopsis.

La historia se centra en cuatro chicos que conforman una banda de punk, los cuales tienen la costumbre de irrumpir en las casas de la gente para robarles y lastimarles sólo por diversión. Una noche se meten a una casa que luce prometedora en donde vive un anciano sin ninguna otra compañía, prácticamente el blanco perfecto, y destrozan todo el lugar mientras buscan qué llevarse, sin embargo, todo se viene abajo cuando por accidente terminan descubriendo una extraña habitación y una enigmática estatuilla de piedra que marcará el comienzo de su fin. Debido al contacto con ella uno de los integrantes termina exponiendo su cara delante del anciano y poniendo en riesgo a todos los demás, por lo que huyen del lugar a toda prisa, no sin antes llevarse las cosas de valor y golpear al anciano hasta dejarlo al borde de la muerte. Un testigo cercano los ve irse a gran velocidad en una furgoneta azul y llama a la policía.

Horas más tarde hace acto de presencia el Detective Nolan a la escena del crimen y se topa con el cuerpo del anciano, el cual milagrosamente sobrevive, por lo que es internado en el hospital más cercano en el ala de urgencias, de manera que, ahora se ha convertido en la pieza fundamental para dar con los responsables de tan atroz crimen, y, mientras él inicia su investigación, los cuatro maleantes siguen llevando sus vidas como si nada sin saber que una carrera contra el tiempo ha comenzado, por un lado tienen a un detective que no se va a detener hasta encontrarlos, mientras que, por el otro una entidad sobrenatural conocida como Ali´Osha, la cual está vinculada a la estatuilla de piedra y al anciano, les acecha desde las sombras desencadenando en ellos una peligrosa maldición.

A todo esto, se le suma un desesperado plan por parte de aquellos cuatro chicos que ponen en marcha al descubrir que el anciano sigue con vida y que puede identificarlos, por lo que tienen que deshacerse de él antes de que sus vidas se arruinen para siempre, o que pase algo peor.

7.2 Proceso de escritura.

Todo el proceso desde la concepción de las ideas hasta la culminación de la misma en formato de guion fue un reto, aun sabiendo lo que quería contar, primero porque la idea inicial no era la que se encuentra presente en el resultado final, pero eso es lo normal al momento de escribir cualquier historia. Lo que yo quería era claro, un grupo de personajes que debieran hacerle frente a la encarnación del daño que han causado a otros representado de una manera sobrenatural en un ser ajeno a este mundo pero que simbolice al karma, el cual en esta historia cumple su propósito de devolverles el mismo miedo y dolor que ellos han impartido.

Para la idea tenía pensado en un grupo de bullies que en su tiempo libre se dedican a robar casas y terminan siendo descubiertos por un chico al que luego de enterarse de que los vio le hacen la vida miserable a través de palizas constantes hasta que este termina invocando casi por accidente a un ser antiguo que se venga por él de sus abusadores; pero, gracias a la ayuda de mi tutor pude ver las partes en las que mi idea flaqueaba y en mi intento por darle sentido a, por decirlo de alguna manera, aquellas partes que aún dentro de esta obra de ficción no parecían tener una lógica interna fue que poco a poco iba surgiendo una idea muy distinta en forma pero no en el concepto y tema de la misma.

Es así como tras varios ejercicios de escritura para dar la mayor forma y profundidad a esta nueva idea como definir a los personajes que iban a aparecer a través de biografías que les dieran un trasfondo desde antes de que los acontecimientos del guion tengan lugar me ayudo a entender cómo piensan y como serían capaces de reaccionar ante las situaciones que se irían presentando; luego vino el momento de desarrollar una escaleta tomando como guía los diversos puntos dramáticos dentro de la historia, debo admitir que ese fue el que más me costó, pues me hizo ver que, aunque sabía cómo quería que la historia iniciara y terminara todo el trasfondo y demás situaciones en el medio aun no

estaban para nada claras. Así que, hice primero una escaleta con las cosas más relevantes y puntuales que según yo eran imprescindibles que ocurrieran en la historia como el encuentro de Davo con el ente y el momento en el que el Detective Nolan tiene la charla con el Anciano sobre lo que la estatuilla de piedra representa, pero incluso en esas acciones me daba cuenta que aún había mucho que quedaba en el aire y que faltaba aclarar y definir, recuerdo que a las partes más puntuales e imprescindibles de la historia que tenían lugar las llamé de manera personal como las Macro acciones y a aquellas que faltaban, esas que se encontraban en medio entre una y otra las llamé Micro acciones, las cuales son detalles como la manera en que las personas de la farmacia veían a Davo y se expresaban de él, o la charla que el personaje de Puck mantiene con la madre de su hijo y que refuerzan en él un sentimiento de que hay algo que le importa y que no quiere perder. Me tomó varias semanas tener una escaleta que me hiciera sentir satisfecho, ya que a medida que escribía se presentaban más situaciones con varios resultados que hacían que la historia por momentos tomara otro rumbo y se alargara de forma innecesaria, así que debía releerla constantemente para ver en qué punto dentro de todo lo que había escrito parecía alejarse del tema principal y corregirlo.

Al final pude desarrollar este primer borrador que me hace sentir satisfecho, por decirlo así, claro que hay detalles que se pueden pulir mucho más, estoy consciente de ello, pero en esta primera aproximación a mi idea me esforcé para que se lo más claro posible y fuera fácil de leer, así que en ese aspecto siento que este guion cumple su cometido.

7.3 Recursos narrativos.

-Flashback: Siendo una de las herramientas más conocidas y utilizadas a nivel argumental por la facilidad y practicidad que brinda al momento de fragmentar la narrativa de una historia en un sentido temporal y otorgarnos un vistazo al pasado sin resultar fuera de lugar, es un recurso indispensable para cualquier proyecto cinematográfico, y, en este caso también lo es para mí. Pues, en una parte de mi guion el personaje de El Anciano o el Dr. Becker, el cual es su nombre real, cuenta cómo encuentra la figurilla de piedra y los extraños símbolos que tiene pintados en su habitación secreta, y para esto no quería depender únicamente del diálogo, aunque he de admitir que, si lo consideré; sin embargo,

pensé que lo mejor para la historia sería que se pudiera visualizar de la misma manera en la que él tuvo que hacerlo.

Es por ello que opté implementar los flashbacks en su historia, principalmente por dos razones, la primera y más obvia, para poder conectar con su personaje y comprender de mejor manera todo lo que se avecina para los cuatros tipos de la banda punk; y la segunda, para marcar un paralelismo con el personaje del Detective Nolan, el cual deberá lidiar con una Fuerza desconocida y una cadena de eventos inusuales para los que física y mentalmente no está preparado, como ocurre en los recuerdos del Dr. Becker.

-Montaje Paralelo: Pensado desde el guion, este tipo de montaje me permite mostrar ambas partes involucradas dentro del conflicto como lo son el Detective Nolan y la banda criminal en tiempo real, ya que como lo mencioné anteriormente dentro de la historia existe una maldición que se desata sobre aquellas personas hostiles que lastiman gravemente o matan a las personas que sean devotas a la entidad conocida como Ali´Osha y profanan su templo, que en este caso serían los cuatro punks. Esta maldición toma tres noches (o días dramáticos) en llevarse a cabo, por lo que de esta manera podremos ver de una manera progresiva lo que sucede con ellos a la par que el Detective va encontrando pistas que lo conducen poco a poco hasta ellos, como una especie de carrera contra el tiempo que te hace preguntar qué será lo que pasará primero.

7.4 Proceso de creación de personajes.

Cada uno de los personajes que intervienen en la historia fueron producto de varios ejercicios de escritura en los que poco a poco fueron tomando forma a medida que iba desarrollando la historia, para tener un punto de partida me basé en algunos clichés del género como inspiración, como lo sería la clásica figura del Detective en una carrera contra el tiempo para descifrar el caso antes de que ocurra algo peor; aun así, intenté dotarlos de su propia identidad lo mejor posible a través de acciones, algunas sutiles y otras más evidentes, todo gracias al clásico ejercicio de las Biografías de personaje.

-Detective Nolan: Encarna al típico detective que debe resolver el caso de homicidio, o más bien intento de homicidio, el cual será el hilo conductor de la historia.

En el guion está implícito que no es la primera vez que se topa con los cuatro punks, o bueno, más específicamente con su sádico pasatiempo, pues ya ha habido más casos de homicidio que no se han podido resolver debido a la falta de evidencia que le permita dar con los responsables, y es debido a dichos fracasos del pasado que se siente obsesionado con encontrar a los culpables a como dé lugar, los cuales han sido bastante cuidadosos en cada uno de sus crímenes, pero a pesar de ese sentimiento de impotencia que siente constantemente esto no genera en él una obsesión malsana con los criminales como suele pasar en otras películas, sino que se vuelve una fuerte motivación que lo impulsa a confiar en su agudo instinto para intentar conseguir al fin las respuestas que tanto ha estado buscando.

En la primera versión que tenía de esta historia él no existía como tal, pero a medida que pensaba y re pensaba fue surgiendo poco a poco la figura del detective, aunque por supuesto también iba a ser diferente a lo que terminó siendo en el guion. Inicialmente iba a ser un detective muy serio y sin escrúpulos con una obsesión por atrapar a los punks debido a que ellos mataron a su hermana en el pasado, claro sin saberlo, lo cual produciría que se anteponga en él un deseo de venganza antes que el deseo de justicia, y eso era algo que no quería que se manifestara en él.

-Los cuatro punks: Conformados por Puck, Rocket, Lars y Davo, con ellos recuerdo que tenía muy claro que quería que fueran justamente cuatro los miembros de este grupo, pero más allá de eso no tenía nada. Sus nombres, o más bien apodos, se deben a dos factores, el primero es a una cuestión personal, desde siempre me ha gustado que al escribir una historia mis personajes se identificaran con sobrenombres, apodos o alias, porque no quería darles un nombre que sonara común como ocurre con la mayoría de personajes en otras historias y que también resulten memorables, por eso quería que tuvieran nombres que no se suelen usar mucho aquí; el segundo factor se debe a cuestiones narrativas, pues algunas tribus urbanas suelen usar apodos para llamarse entre ellos, de hecho eso también suelen hacerlo algunos grupos de amigos que cambian sus nombres por el que suene mejor según ellos.

En cuanto a su forma de ser me inspiré un poco en el grupo de amigos de Alex DeLarge, de la película *La naranja mecánica* (1971) de Stanley Kubrick, no en la estética de los mismos sino en su conducta, pues una de las cosas que también me llamaban la atención retratar en esta historia era el concepto de la ultraviolencia y la forma en la que consume todo a su paso, no sólo a los que la sufren a manos de alguien más, sino también a quienes la propician. Es por ello que en ese sentido tienen algunas semejanzas, pero a medida que la historia se desarrolla serán cada vez más notorias las diferencias entre mis personajes y la fuente de inspiración; pues, en mi historia todos ellos deben enfrentarse al karma, por decirlo así, y no solamente uno, sino que los cuatro tendrán que afrontar el castigo a sus pecados, del cual no podrán escapar por más que lo intenten.

En un inicio ellos iban a ser nombres sin rostro que sólo servirían para propiciar crímenes sin sentido como palizas y asesinatos, pero después surgió la idea de que tuvieran más participación en la historia y no sólo en momentos puntuales, sino que viéramos más de ellos en un entorno cotidiano y de esa forma conocer un poco más de los personajes, aunque sea un poco.

-El Anciano o Dr. Becker: El personaje central de la historia y la clave para resolver los enigmas tanto del caso como de la obra en sí, pues su presencia sirve como un recurso que nos permite entender de mejor manera ciertos elementos dentro de la historia al ser él quien los explica.

Este personaje no estaba presente en mis primeras ideas, pero en cuanto surgieron las nuevas poco a poco cobraba más relevancia, a pesar de que antes iba a ser solo una víctima de los cuatro punks y nada más.

-Ali´Osha: Un ser sobrenatural que también cumple un rol importante dentro de la historia. Su aspecto está basado en ciertas características animales muy al estilo de ciertas representaciones de dioses antiguos, pero que, a pesar de eso, no es algo que tiene que mantenerse fijo al momento de una futura adaptación, pues parte de su naturaleza viene de los conceptos que se pueden encontrar en las historias de H.P Lovecraft relacionadas con el horror cósmico, en donde las descripciones de sus criaturas son un tanto vagas para que el lector tenga la imagen mental que mejor le parezca de ellas.

Al igual que con los punks estaba presente desde el inicio en mis primeras ideas, pero tanto su aspecto como su aparición en la historia tuvieron un cambio para que se ajustara con la nueva versión que terminé realizando, lo cual no es para nada malo pues gracias a eso los demás personajes han logrado resaltar mucho más.

8 Conclusiones.

No podemos escapar de la violencia, ella siempre ha formado parte de nuestra naturaleza desde el inicio de los tiempos, nuestros ancestros han cargado con ella y el mundo se ha moldeado, para bien o para mal, gracias a ella, la historia no me dejará mentir. Es el rasgo más primitivo de nuestra especie, el cual es capaz de emerger de nosotros a la menor provocación y por más que intentemos reprimirla al final siempre estará allí. Sin importar en donde nos encontremos siempre nos alcanza, basta con asomarse unos segundos por la ventana porque allí está, es el lenguaje universal que todos hablamos y entendemos por igual, por lo que, lo único que nos queda es pretender los unos con los otros de que somos capaces de tener el control de ella, aunque sea una mentira.

Realizar esta investigación me ha permitido ver que en lo que respecta al cine, la manera en la que nos vemos expuestos a la violencia es semejante a una droga, es decir, todo inicia con pequeñas dosis, el público poco a poco la prueba, en algunos puede generar un rechazo, pero este será pequeño a comparación del otro público, ese al cual las pequeñas dosis dejan de ser suficientes y sin darse cuenta anhelan más.

Y el realizador, al igual que el mejor de los dealer le va dando a su público lo que quiere, y de nuevo poco a poco nos endulza y atrapa en un ciclo donde con cada encuentro en las salas de cine nos deja ansiosos por la siguiente y la siguiente. Tanto así que en los últimos años ha sido más que evidente una obvia progresión de la violencia con títulos que buscan ser cada vez más transgresores que los anteriores, y es que, la prolongada exposición a la violencia ha hecho de nosotros un público desensibilizado que ya no se sorprende con la facilidad de antes, por lo que, las historias que vemos buscan ser cada vez más impactantes.

Sé que la comparación podría resultar extraña y hasta fuera de lugar, pero así es como me parece que ha resultado la adición de la violencia, porque diga lo que se diga, es llamativa y entretenida, y sé también que no es lo mismo conflicto que violencia, pero, ¿cuántas historias no la tienen así sea en pequeñas cantidades?, responder eso es imposible porque si las analizamos detenidamente serían una infinidad, de una u otra manera nos topamos con ella en la mayoría de historias que vemos, lo que no es algo necesariamente malo, ya que podemos condenarla en la vida real, pero no veo por qué no podemos disfrutarla en la ficción.

De hecho, esto último rondaba en mi cabeza cuando empecé a escribir mi guion, recuerdo que quería que mi historia abordara temas violentos, pero que condene dichas conductas, y, también quería que fuera atrapante y enganchara a los espectadores, a través de una historia que les resultara entretenida. La historia se construyó alrededor de la idea de que “el verdadero infierno es la violencia generada por nuestra propia violencia”, con eso en mente, esta debía exhibirse dentro de la misma en una suerte de karma sobre aquellos personajes violentos como lo serían los cuatro punks, emulando una especie de castigo divino, por así decirlo, el cual era el resultado de haberse metido en donde no debían y con quien no debían, y el cual se habrían evitado si hubieran sido mejores personas, aunque bueno de ser así resultaría muy aburrida de ver. Es por ello que, en este caso para mí, la violencia como herramienta narrativa funciona bastante bien, y sí, es cierto que algo como Ali´Osha y demás elementos dentro del guion son ficción en su estado más puro, pero, no por eso significa que el castigo no lo sea, definitivamente tarde o temprano pagamos de alguna manera lo que hacemos a otros y esa es la idea que me interesa transmitir.

Para terminar, me gustaría mencionar algo que me llamó la atención al momento de realizar mi proyecto en base a esta investigación, y fue una pregunta con la que me topé en más de una ocasión, aquella pregunta decía que si era necesario o no que se siguiera mostrando más violencia en el cine.

A lo que honestamente yo creo que eso es algo personal que responde a la intención de cada realizador, porque si lo que se quiere es sólo entretener y complacer a un público específico que se deleita con el sadismo y tiene el estómago para soportar escenas fuertes,

no veo por qué no debería mostrarse; incluso, si lo que se desea es hacer que el público reaccione ante un aspecto específico de la sociedad como lo han sido el racismo, la violencia de género, el bullying y demás problemáticas así, las imágenes fuertes y violentas suelen captar mejor la atención del público, además de no dejar a nadie indiferente, después de todo el cine es una herramienta con un gran impacto en la sociedad, así como una de las artes que nos permite transformar en imágenes todo aquello que con las palabras no es suficiente.

Bibliografía

- Alcázar-Córcoles, Joaquín Ortega-Escobar y Miguel Ángel. *Neurobiología de la agresión y la violencia*. Madrid: Elsevier España, S.L.U., 2016.
- Beltrán, Rafael Tonatiuh Ramírez. *Representaciones y categorías de la violencia en el cine: .* Huixquilucan: Sintaxis. Revista científica del Centro de Investigación para la Comunicación Aplicada, 2019.
- Merino, Jaime Muñoz. *Cinefiholics*. 06 de Noviembre de 2019.
<https://cinefiholics.wordpress.com/2019/11/06/la-evolucion-de-la-violencia-en-el-cine/> (último acceso: 16 de 09 de 2022).
- RAE-ASALE. *Real Academia Española*. Octubre de 2014. <https://dle.rae.es/violencia> (último acceso: 11 de 08 de 2022).
- Wikipedia. *Wikipedia*. 23 de Agosto de 2022.
https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Conflictos_b%C3%A9licos_del_siglo_XX (último acceso: 11 de Septiembre de 2022).
- Zavala, Lauro. *SlidePlayer*. Noviembre de 2011. <https://slideplayer.es/slide/103846/> (último acceso: 15 de 09 de 2022).

Filmografía

- La salida de los obreros de la fábrica*, 1895 de Auguste Marie y Louis Jean Lumière.
- Asalto y robo de un tren*, 1903 de Edwin S. Porter.
- El cantante de jazz*, 1927 de Alan Crosland.
- Becky Sharp*, 1935 de Rouben Mamoulian.
- Scarface*, 1932 de Howard Hawks.
- El halcón maltés*, 1941 de John Huston.
- Seis mujeres para el asesino*, 1964 de Mario Bava.
- El pájaro de las plumas de cristal*, 1970 de Dario Argento.
- El nacimiento de una nación*, 1915 de D. W. Griffith.
- Napoleón*, 1927 de Abel Gance Napoleón.
- Los hombres detrás del sol*, 1988 de Mou Tun-Fei.
- Seven*, 1995, de David Fincher.

Goodfellas, 1990 de Martin Scorsese.
Los intocables, 1987 de Brian De Palma.
Museum: The Serial Killer is Laughing in the Rain, 2016 de Keishi Ohtomo.
Django sin cadenas, 2012 de Quentin Tarantino.
The Wild Bunch, 1969 de Sam Peckinpah.
El bueno, el malo y el feo, 1966 de Sergio Leone.
La noche de los muertos vivientes, 1968 de George A. Romero.
Suspiria, 1977 de Dario Argento.
Saw, 2004 de James Wan.
El patriota, 2000 de Roland Emmerich.
La lista de Schindler, 1993 de Steven Spielberg.
Oldboy, 2003 de Chan-Wook Park.
Kingsman: el servicio secreto, 2014 de Matthew Vaughn.
Kill Bill, 2003 de Quentin Tarantino.
John Wick, 2014 de Chad Stahelski.
Nunca más, 2002 de Michael Apted.
Funny Games, 1997 de Michael Haneke.
Elephant, 1993 de Gus Van Sant.
Ciudad de Dios, 2002 de Fernando Meirelles.
Relatos salvajes, 2014 de Damián Szifron.
La mala noche, 2019 de Gabriela Calvache.
Ratas, ratones y rateros, 1999 de Sebastián Cordero.

Anexos.

Guion de largometraje.

Ali´Osha

Por

Caleb Campuzano Torres

Universidad de las Artes, 2022.

INT. BAR- NOCHE

El interior es amplio y oscuro, pero con un par de luces que nos permiten apreciar un escenario tenuemente iluminado y otras pocas luces que nos muestran al PÚBLICO que está frente a él.

Cuatro integrantes de una banda punk están sobre el escenario tocando con mucha energía, ellos son: PUCK (27) el vocalista, DAVO (25) el guitarrista, LARS (27) el bajista y ROCKET (29) el baterista.

El público está muy agitado y fascinado, saltan al unísono mientras los oyen tocar y hacen MOSH.

Hay una barra a uno de los costados del público y cerca de la puerta de entrada. Allí hay varias PERSONAS bebiendo cerveza, la mayoría observa a la banda tocar mientras que otras están hablando entre ellas.

EXT. BAR- NOCHE

Los cuatro salen del bar.

Hay un GRUPO de personas reunidas cerca de la entrada conversando entre ellos.

Ambos bandos se ven mutuamente y se despiden chocando los puños.

Davo y Lars se adelantan y llevan sus instrumentos hasta una furgoneta color azul marino estacionada a un costado del bar y los guardan en la parte de atrás.

Cerca de los instrumentos hay una mochila negra cerrada y un bate de béisbol.

Se suben al auto. Adelante va Lars en el asiento del conductor y a su lado se sienta Puck, detrás de ellos están Davo y Rocket.

El auto arranca.

EXT. VECINDARIO DE CLASE MEDIA- NOCHE

El auto llega a un vecindario cuyas casas están distanciadas una con la otra. Todas tienen un buen aspecto y parecen elegantes.

La calle está despejada, levemente iluminada y no se ve cerca a ninguna persona. El auto se estaciona.

EXT/INT. FURGONETA- NOCHE

Davo toma la mochila negra y la abre junto con sus compañeros. De ella sacan cuatro pares de guantes oscuros y cuatro máscaras de diferentes diseños cada una.

Se ponen sus máscaras. Lars apaga el auto y guarda las llaves en el bolsillo trasero de su pantalón y junto a Puck se bajan del auto.

Rocket toma el bate de madera que está cerca de los instrumentos y junto a Davo salen del auto también.

Se acercan hasta una casa de aspecto lujoso de dos pisos y muy pocas luces encendidas.

Puck se acerca rápidamente hasta la puerta y saca de su bolsillo unas pequeñas ganzúas, se arrodilla frente a la puerta y las introduce en la cerradura.

Lars y Davo observan alrededor vigilando.

Rocket está parado junto a Puck cubriéndolo.

Puck sigue moviendo las ganzúas hasta que suena un chasquido metálico. Las retira de la cerradura y las guarda.

Se levanta y con su mano abre lentamente la puerta, la deja entreabierta y entra lentamente.

Detrás de él viene Rocket, pateando la puerta con fuerza para entrar haciendo que se oiga un estruendo.

Davo entra a toda prisa y Lars al último. Cierran la puerta con delicadeza.

INT. CASA DEL ANCIANO/SALA- NOCHE

El interior de la casa es bastante amplio y tiene varias habitaciones cuyas puertas están cerradas. La sala tiene pocos muebles que resaltan el gran espacio que hay dentro, tiene también pocos focos encendidos que no proporcionan mucha iluminación.

A un costado hay una escalera que conduce al primer piso.

En las paredes hay un par de espejos colgados. Cerca de las paredes hay pequeñas mesas con jarrones de cerámica y adornos prehispánicos.

Puck y Lars suben por las escaleras con rapidez.

Davo se acerca hasta la cocina y en cuanto está por entrar la puerta se abre con fuerza golpeándolo en la cara desconcertándolo por unos segundos. De la cocina sale un HOMBRE de edad avanzada con un cuchillo en la mano corriendo a toda prisa hacia Rocket, pero este rápidamente lo desarma golpeándolo en la mano en la que trae el cuchillo con su bate.

En cuanto el cuchillo cae al suelo Davo lo inmoviliza dejando caer su pesado cuerpo sobre él, con su mano le cubre la boca.

Lars y Puck bajan rápidamente las escaleras.

PUCK

¿y ese estruendo?

ROCKET

Nada, solo que encontramos a uno de los inquilinos.

LARS

Más bien el único. No hay nadie más arriba.

Rocket se acerca al cuchillo y lo recoge, camina lentamente hasta el anciano y se acuclilla mirándolo a la cara fijamente.

ROCKET

Escúchame viejo necesito que te tranquilices, mientras te quedas quieto y en silencio nada te sucederá, pero...

(desliza suavemente el cuchillo por la cara del anciano)

...si intentas escapar o si dejas salir el más mínimo ruido de tu boca te cortaré la lengua y veremos cómo te desangras en tu propia sala.

¿lo entiendes?

El anciano lo mira fijamente y asiente con la cabeza.

ROCKET

Bien, espera aquí, vuelvo en un segundo.

Rocket se levanta y entra a la cocina.

INT. CASA DEL ANCIANO/COCINA- NOCHE

La cocina es amplia, pero pequeña en comparación a la sala. Hay dos mesones largos con unos cuantos electrodomésticos de los cuales destacan la licuadora que está sucia de mayonesa con pequeños pedazos de pollo y una cafetera media vacía. También hay un pequeño frasco de mayonesa destapado cerca de la licuadora y un cuchillo para untar sucio dentro del lavaplatos. Sobre los mesones hay un par de anaqueles de madera.

En el centro hay una pequeña mesa con únicamente dos sillas de madera. Sobre la mesa se encuentra un pequeño plato con un sándwich de pollo, lechuga y mayonesa a medio comer y una taza de café a medias a un costado.

Rocket camina por la cocina fijándose en todos estos detalles.

Deja el cuchillo sobre uno de los mesones y toma una de las sillas mientras sujeta el bate con su otra mano.

Lleva la silla hasta la sala.

INT. CASA DEL ANCIANO/SALA- NOCHE

Rocket deja la silla y con la ayuda de Davo levantan al anciano y lo sientan.

Luego de hacerlo Davo se toca la nariz, retrocede dos pasos.

DAVO

Anciano estúpido, creo que me rompiste la nariz.

Lars y Puck simplemente observan todo desde las escaleras.

PUCK

y... ¿para qué la silla?

ROCKET

¿para qué más sirve una silla?

PUCK

Hay dos sillones justo allí (señala en dirección cercana a ellos)

ROCKET

No quiero que se ponga cómodo, ¿algún problema?

PUCK

Me da igual, haz lo que quieras.

Vamos Lars, veamos que hay por allí.

Puck y Lars suben de nuevo las escaleras.

ROCKET

Bueno, mis amigos van a revisar que escondes mientras tu y yo nos quedamos aquí y disfrutamos nuestra velada en total silencio, ¿sí?

El anciano solamente lo mira y asiente con la cabeza.

DAVO

Yo revisaré por aquí.

INT. CASA DEL ANCIANO/PRIMER PISO- NOCHE

Hay un largo pasillo que conecta con cuatro habitaciones.

LARS

Dos y dos ¿te parece?

PUCK

Yo pido los de la izquierda

Puck abre la puerta de uno de los cuartos, dentro está completamente vacío.

Lars abre la puerta de otra de las habitaciones, también está vacía. Dejan las puertas abiertas y van a la siguiente.

Puck abre la puerta que está de su lado y se asoma, dentro de ella hay varias repisas cubiertas con sábanas llenas de polvo.

Lars abre la siguiente puerta, dentro de ella hay una cama con las sábanas aun puestas y sin arrugas, una cómoda con

varios artículos sobre ella como perfumes de hombre y de mujer, desodorante, peines para el cabello.

Cerca de la cómoda hay un ropero y un espejo de cuerpo completo.

INT. CASA DEL ANCIANO/BIBLIOTECA- NOCHE

Puck entra a la habitación y quita las sábanas de las repisas con mucho cuidado de no respirar el polvo que desprenden.

Debajo de ellas hay varios libros, la mayoría perfectamente conservados.

Extiende su dedo recorriéndolo sobre los títulos. Se detiene en uno que llama su atención. "La metamorfosis" de Franz Kafka, lo toma y ojea unas cuantas páginas.

INT. CASA DEL ANCIANO/RECÁMARA PRINCIPAL- NOCHE

Lars entra a la habitación y se acerca a la cómoda. Revisa cada una de las cosas que están sobre ella, pero como son artículos sin valor los arroja al suelo.

Abre cajón por cajón y saca toda la ropa que hay en ellos tirándola también en el suelo. En uno de ellos encuentra una caja con tres relojes de marca y se los guarda en el bolsillo de su pantalón. Va hasta el ropero y repite sus acciones tirando todo lo que no considera valioso. Se percata de una pequeña caja, la abre y en ella hay varias alhajas, de inmediato la guarda en el bolsillo de su chaqueta y sigue revisando y tirando cosas.

INT. CASA DEL ANCIANO/SALA- NOCHE

Rocket camina de un lado al otro mirando fijamente al anciano con el bate reposando sobre sus hombros.

Davo revisa las habitaciones cerca del anciano, pero al igual que con las primeras dos estas están vacías a excepción de una.

INT. CASA DEL ANCIANO/DESPACHO- NOCHE

El cuarto es mediano con un escritorio de madera repleto de papeles y unos cuantos artículos de oficina, también tiene una computadora de modelo antiguo y a un costado una silla con tapicería de cuero desgastada. En la pared hay varias pizarras con muchos recortes de periódicos y revistas de

ciencias, también tiene dibujos de símbolos extraños muy similares a jeroglíficos, algunos de ellos parecen garabatos.

Además de las pizarras también se encuentran colgadas un par de máscaras ceremoniales de culturas pre hispánicas.

Cerca del escritorio hay un pequeño sillón para recostarse con un aspecto desgastado.

Davo entra, revisa los cajones del escritorio, pero estos están llenos de más papeles, los saca con furia y los tira en el suelo mientras sigue revisando. En uno de ellos encuentra una vieja cámara fotográfica de rollo, en su rostro refleja cuanto le gusta y se la cuelga.

Recorre el lugar viendo las paredes y probándose las máscaras, pero se cansa rápido y las arroja al suelo como con los papeles.

Regresa al escritorio y desconecta el monitor de la computadora. --

INT. CASA DEL ANCIANO/SALA - CONTINÚA

-- Con el monitor en manos camina hasta donde está Rocket.

DAVO

Oye, ¿crees que paguen bien por esto?

ROCKET

¿Bromeas? Es un pedazo de chatarra vieja, ya nadie usa eso, déjalo.

DAVO

Bueeeeno.

Suelta el monitor al suelo y este se agrieta. Al dejarlo caer deja ver la cámara que trae en el cuello.

ROCKET

(refiriéndose a la cámara)

¡vintage! Excelente...

DAVO

No tienes ni idea de la cantidad de basura que hay allí dentro.

Davo camina hasta Rocket y extiende su mano hacia él.

DAVO

(refiriéndose al bate)

¿Me lo prestas un segundo?

ROCKET

(se lo da)

Aquí tienes

INT. CASA DEL ANCIANO/DESPACHO- NOCHE

Davo regresa al despacho y golpea el teclado de la computadora hasta partirlo.

Arroja todos los papeles del escritorio al piso.

Camina encima de las máscaras hasta partirlas con sus botas, y las que no se parten fácilmente las golpea con el bate hasta hacerlas pedacitos.

Derriba la silla con el pie y arranca una de las pizarras con recortes y la tira al suelo con tanta furia que parece la rabieta de un niño.

Se detiene y respira de manera agitada por el cansancio, empuña el bate con fuerza y sale del despacho.

INT. CASA DEL ANCIANO/SALA- NOCHE

Davo camina en dirección a Rocket.

DAVO

Argh... esta casa es una completa pérdida de tiempo, busquemos otra mientras aun podamos...

ROCKET

Aún falta saber que encontraron los otros, además ya sabes cómo son los ancianos... siempre hay algo.

(mira al anciano a la cara)

¿no es así vejestorio?

El anciano desvía su mirada para no verlo a los ojos.

A Davo le da un arrebató de ira y con el bate rompe los jarrones y adornos que hay en toda la sala.

Golpea los espejos haciéndolos pedazos uno por uno. Al llegar al último lo golpea tan fuerte que el bate le hace una abolladura bastante notoria a la pared.

ROCKET

(señala la pared que acaba de golpear)

Hey tarado mira eso.

Davo se percata de la abolladura y golpea la pared suavemente con el bate mientras acerca su oído. La pared se oye hueca.

Da un par de pasos hacia atrás y arremete con fuerza golpeando sin parar.

Le hace un agujero que poco a poco se vuelve más y más grande con cada golpe.

Se siente cansado y se detiene para tomar aire. Deja caer el bate en el piso.

Rocket camina hasta el bate y lo recoge, se acerca al agujero en la pared junto con Davo y se asoman.

Todo está oscuro y con la poca iluminación de la sala sólo se ve apenas la silueta de una escalera que conduce hacia abajo.

En el fondo se ve un ligero resplandor que apenas si ilumina uno de los escalones del final.

INT. CASA DEL ANCIANO/BIBLIOTECA- NOCHE

El suelo está lleno de libros tirados por doquier. Puck está sentado en el piso junto a una de las repisas, sigue leyendo el libro de la metamorfosis.

En la entrada aparece Lars con los relojes puestos en sus muñecas y le llama la atención a Puck.

LARS

¿Qué diablos se supone que estás haciendo?

PUCK

(sin despegar la mirada del libro)
Preparo encebollado, ¿Qué... no se nota?

LARS

Jódete... ¿Encontraste algo?

PUCK

Mira a tu alrededor, es una puta biblioteca.
No hay cajas ni repisas ni nada más aparte de esto.
Y por lo que escuché abajo ya están rompiendo cosas. Así que
no hay mucho por hacer.

LARS

(extiende sus brazos y los rota mostrándole los relojes)

Yo encontré estos

Puck ve los relojes sin emoción alguna, levanta la mirada y
mira a Lars a la cara.

PUCK

Oye, una pregunta...

LARS

A ver...

PUCK

¿No te sientes harto de...?

DAVO (OFF)

¡Oigan idiotas, tienen que bajar a ver esto!

LARS

(saca su cabeza por la puerta)

¡Ya vamos careverga!

(regresa a ver a Puck)

¿Me decías?

PUCK

(exhala)

Nada..., olvídalo.

Vamos a ver que quiere enseñarnos ese pendejo.

LARS

Como digas...

Lars se adelanta y sale de la habitación. Puck cierra el libro que está leyendo y lo pone encima de un pequeño grupo de libros que tiene separado del resto de los demás. Se pone de pie, sacude su pantalón, los toma y sale de la habitación.

INT. CASA DEL ANCIANO/SALA- NOCHE

Puck y Lars bajan las escaleras hasta donde se encuentran Rocket y Davo.

PUCK

Bien, ¿de qué se trata?

(observa la puerta destruida)

No inventes... ¿acaso es lo que creo que es?

DAVO

(emocionado)

Es una puta entrada secreta como en las películas.

LARS

Qué hijueputa, y... ¿qué hay abajo?

Dinero, oro... ¿un cadáver?

DAVO

Justo estoy por descubrirlo.

Davo baja por las escaleras con lentitud. En el fondo de ellas se percibe un brillo, muy similar al resplandor de un cuarto levemente iluminado con la puerta entrecerrada.

INT. CASA DEL ANCIANO/CUARTO SECRETO- NOCHE

Davo abre la puerta lentamente y entra. El cuarto es grande con un par de pilares en medio de la habitación que marcan una ligera separación entre cada lado de la misma. Del lado izquierdo hay una mesa con varias velas a la mitad aún

encendidas. En el centro de la mesa hay una pequeña estatuilla de piedra con una forma inusual que recuerda a una escultura pre colombina del tipo ceremonial. En todas las paredes hay cientos de símbolos desconocidos pintados a mano, en tres de las cuatro esquinas de la habitación hay varias velas a medias aun encendidas.

En una de las esquinas del lado derecho de la habitación, hay un colchón ligeramente desgastado con varias manchas de pintura negra y roja en todas partes del mismo.

Cerca del colchón hay varios tubos de oleo rojo y negro completamente vacíos. El techo está a una altura considerable y no hay ningún foco instalado ni ningún símbolo pintado. En el suelo también hay marcas de pintura, pero solo líneas y manchas que no tienen forma aparente.

DAVO

¿Pero qué mierda? Esto no es lo que esperaba, pero aun así es genial.

Recorre el cuarto observando todo a su alrededor, desde las paredes hasta el suelo.

DAVO

(asoma su cabeza por las escaleras)

¡Oigan tienen que ver esta mierda!

Regresa su cabeza y su mirada se queda enganchada a la estatuilla de piedra sobre aquella mesa, camina hacia ella sin quitarle los ojos de encima, extiende sus manos y la toma.

DAVO

(la examina por todos lados)

¿Y esta huevada qué es?

Baja Puck sin sus libros. Se queda parado en la entrada.

PUCK

¿Y qué encontraste?

Davo levanta la mano enseñándole la figurilla. Puck entra a la habitación y mira con asombro y extrañez el lugar y la figurilla.

PUCK

Esto está loquísimo... yo creo que mejor...

DAVO

Sabes, ahora que la veo mejor parece una baratija como las que están en los mu... (suelta la estatuilla y la deja caer)

¡Ah quema! (levanta sus manos hasta la altura de su cara)

Cae al suelo de rodillas, con una de sus manos se apoya en el piso mientras que la otra la lleva a su cuello.

DAVO

(le falta el aire)

¡No... puedo... respirar!

Se levanta lentamente y se quita su máscara. En una de sus fosas nasales tiene una mancha de sangre.

Davo se revisa los bolsillos de su chaqueta y su pantalón frenéticamente. Sube a toda prisa las escaleras de regreso a la sala.

ROCKET

Espera, tu máscara...

INT. CASA DEL ANCIANO/SALA- NOCHE

Lars le está mostrando a Rocket los relojes que encontró en la recámara principal.

LARS

Están bacansísimos, ¿no?

Davo sube a toda prisa las escaleras y llega a la sala.

Camina apoyándose con una de sus manos en la pared.

ROCKET

Imbécil, ¿se supone que no debemos quitarnos las putas máscaras ¿o no era eso lo que dijimos?!

Davo no les presta atención y sigue caminando hasta el lugar en el que fue golpeado por el anciano.

Se agacha y busca desesperadamente en el suelo.

Lars, Rocket y el anciano únicamente lo siguen con la mirada.

Encuentra su inhalador debajo de uno de los sillones y lo toma con rapidez. Lo agita e inhala una carga.

Se sienta en uno de los sillones con la mirada en el techo, inhala y exhala lentamente con alivio.

Puck llega agitado la sala y se acerca a Davo.

PUCK

¿Mejor?

DAVO

(se levanta del sillón)

Sí, mejor.

LARS

Oigan ¿qué rayos pasó allá abajo encontraron algo de valor?

PUCK

¿En serio? ¿Él casi se muere y eso es todo lo que te importa, pendejo?

ROCKET

¿Qué te preocupa?

Él siempre tiene eso bajo control, no hay por qué exaltarse por pequeñeces...

Digo, míralo

(le apunta con el bate)

ya está mejor ¿o no?

DAVO

(se coloca de nuevo la máscara)

¿Terminamos? Ya me quiero ir de este basurero.

Guarda su inhalador en su bolsillo, camina hasta la puerta de manera calmada y se voltea hacia ellos.

DAVO

(mira a Lars y levanta su brazo)

Llaves.

Lars le lanza las llaves, las atrapa en el aire.

DAVO

Los espero en el auto.

Sale de la casa y cierra la puerta sin hacer ruido.

Los tres se miran entre ellos. Rocket recoge los libros que están arrimados en el piso cerca de una de las paredes y sale de la casa dejando la puerta abierta.

LARS

(pone su mano sobre el hombro de Rocket)

Bueno..., es tu turno.

Camina hasta la puerta, la cierra y se queda a esperarlo.

ROCKET

(sarcástico)

Bueno viejo, fue un gusto...

(mira al anciano a los ojos)

Descuida terminará rápido.

El anciano se levanta rápidamente de la silla y corre hacia las escaleras.

Rocket lo derriba con su pie y con el bate lo golpea repetidas veces en el cuerpo y la cabeza hasta dejarlo tendido en el suelo.

Se salpica la cara y la ropa de sangre. Sigue golpeándolo hasta cansarse.

Toma un momento para respirar. Camina hasta la puerta y junto con Lars salen de la casa.

EXT. CASA DEL ANCIANO/ENTRADA- NOCHE

Lars y Rocket corren a toda prisa hacia el auto. Davo está en la parte de atrás con la puerta corrediza abierta y Puck en el asiento del copiloto con la mirada fija en el libro.

Rocket se lanza con fuerza hacia el interior del auto.

Lars rodea el auto y entra, no se pone el cinturón de seguridad. Cierra la puerta y arranca el auto. Van a alta velocidad. --

EXT. CALLE PRINCIPAL - CONTINÚA

-- En el mismo camino, pero en dirección contraria hay un HOMBRE en bicicleta que pasea a su perro.

El auto se acerca a gran velocidad en dirección al hombre. Las luces de los faros le dan de lleno en la cara, pierde el control de la bicicleta y se sale a un costado del camino.

Se apoya con su pie para evitar caerse.

El perro se queda ladrándole al auto e intenta perseguirlo. El jala la correa para frenarlo.

Sentado en su bicicleta empuña fuerte la correa del perro, lleva sus manos a la cara y frota sus ojos.

Gira su cara en dirección al auto y avanza en su bicicleta un pequeño tramo. Entrecierra sus ojos para tratar de verlo mejor, pero ya está muy lejos.

Gira con su bicicleta sobre la acera en la dirección opuesta a la del auto y pedalea. Su perro le sigue el paso.

Avanzan un pequeño tramo. El ciclista se detiene abruptamente y se escuchan ladridos.

Su perro está en guardia frente a la casa del anciano ladrando sin parar.

El hombre baja la palanca de su bicicleta con el pie y la deja en medio de la acera. Llama a su perro.

HOMBRE

(tirando de la correa)

¡Pogo! ¡Pogo! ¡Ven aquí!

El perro sigue detenido y en guardia frente a la casa del anciano, no reacciona al llamado de su dueño,

El hombre se baja de la bicicleta y se acerca al perro. Tira de la correa con más fuerza. Mueve por pocos centímetros al perro, pero este sigue mirando fijo la casa del anciano y ladrando.

El hombre dirige su mirada en dirección a la casa.

La puerta está entre abierta.

Regresa a ver de nuevo a su perro. Se acuclilla, coloca sus manos sobre la cara del perro y trata de calmarlo.

HOMBRE

(intenta establecer contacto visual)

HEY! ¡Muchacho!

¿Qué sucede?

Revisa su bolsillo y saca su celular.

Se pone de pie y marca el 911.

EXT. CASA DEL ANCIANO/CALLE- NOCHE

Escuchamos el sonido de una sirena de policía. Vemos los colores parpadeantes de la misma reflejarse en la calle oscura.

Una patrulla de policía llega a toda velocidad y se estaciona frente a la casa del anciano.

De ella bajan dos OFICIALES DE POLICIA de cada lado.

Caminan hacia la entrada, se detienen al notar la puerta abierta.

Ambos se ven a la cara en silencio.

El OFICIAL 1 coloca su dedo sobre su boca y con su cabeza hace un gesto rápido sacudiéndola en dirección a la izquierda. El OFICIAL 2 asiente con la cabeza. Ambos desenfundan sus armas.

El oficial 2 se aleja un par de pasos del oficial 1 y camina en dirección a la izquierda con su arma en la mano. Rodea la casa.

INT. CASA DEL ANCIANO/SALA- NOCHE

El oficial 1 entra a la casa con su arma en la mano. Camina lentamente.

Mueve su cabeza y apunta con su arma a la derecha. Observa rápidamente el área de la sala cerca de la cocina. No hay nada.

Mueve su cabeza y apunta con su arma a la izquierda.

OFICIAL 1

(En su rostro refleja sorpresa)

Mierda...

El cuerpo del anciano está tendido en el suelo lleno de moretones y sangre, a un costado de él hay una silla de madera tirada boca abajo y salpicaduras de sangre en una pared cercana y en el suelo.

El oficial se acerca a él lentamente mirando en todas direcciones. Lo pateo suavemente picándolo con el zapato.

OFICIAL 1

Señor... Señor

Se acuclilla y con una de sus manos le toca la muñeca. Desplaza su mano hasta su cuello y con sus dedos toca su arteria.

Lo suelta con rapidez y toma su radio. No baja su guardia. Sostiene firmemente su arma.

OFICIAL 1

Atención, aquí el Oficial Salarza...

Quiero reportar un homicidio en la Cdla. Magnolia, Manzana 19
Villa 3

Se pone de pie sin bajar su guardia.

Sostiene firmemente su arma. Mira para todos lados.

OFICIAL 1

¡Repito... aquí el Oficial Salarza!

¡Quiero reportar un homicidio en la Cdla. Magnolia, Manzana
19 Villa 3!

FUNDIDO A NEGRO:

INT. CASA DEL DETECTIVE/COCINA- NOCHE

Escuchamos el sonido de un teléfono sonar haciendo eco en la casa.

Vemos el interior de un departamento de pequeñas dimensiones. La cocina tiene solo un mesón con pocos elementos sobre ella: una cafetera, una licuadora y una tostadora.

A un costado hay una cocina y un refrigerador. El lavaplatos tiene solo un plato, un vaso y una cuchara debajo de una llave cuyo goteo no se detiene.

Sobre el mesón hay un anaquel de madera con las puertas cerradas.

Cerca de la cocina hay un pequeño comedor de madera con sólo dos sillas en cada. En el centro hay un frasco de azúcar y uno de sal.

El sonido del teléfono se detiene.

INT. CASA DEL DETECTIVE/DORMITORIO- NOCHE

Los focos de la habitación están apagados.

En una de las esquinas de la habitación hay una mesa de noche, sobre ella hay una laptop conectada a un cargador y un teléfono celular cuya pantalla esta negra y marca la hora, 23:30 PM. Junto a la laptop y el celular hay una pequeña lámpara con una luz muy brillante.

A un costado de la mesa y en el centro de la habitación hay una cama con sábanas de color rojo, cuya silueta es distinguible gracias a la lámpara, sobre ella hay una persona acostada que se mueve de un lado al otro, es el DETECTIVE NOLAN (41).

Cerca de la puerta de entrada hay un gran armario.

Empieza a sonar el celular sobre la mesa de noche. El sonido es fuerte.

El detective extiende su brazo desde la cama hasta la mesa y toma el celular sin levantarse.

Lo lleva hasta su oído y se gira al lado contrario de la cama.

DETECTIVE

(con pesadez en sus palabras)

Nolan...

Mmm, aja... ok, ok...

Estaré allí como en una hora, tal vez menos.

Termina la llamada. Se cubre con la sábana hasta la cabeza y exhala con fuerza.

INT. CASA DEL DETECTIVE/COCINA- NOCHE

Se acerca hasta el anaquel de madera, lo abre y de su interior saca una bolsa de café.

Toma la cafetera y deposita en ella un vaso de agua y el café. La enciende y se va de la cocina.

INT. CASA DEL DETECTIVE/BAÑO- NOCHE

La llave de la ducha está abierta. Él está parado debajo del chorro completamente quieto y con los ojos cerrados, por unos segundos.

Abre sus ojos de nuevo, parece pensativo. Cierra la llave, abre la puerta de la ducha y toma una toalla blanca colgada a un costado de la puerta.

INT. CASA DEL DETECTIVE/DORMITORIO- NOCHE

El foco ya está encendido y la lámpara apagada.

Camina hasta el armario y lo abre. Dentro de él hay varias camisas blancas y pantalones de colores oscuros colgados en un armador.

Debajo de ellos hay varios zapatos de suela negros en hilera. Toma uno de los armadores y un par de zapatos.

INT. CASA DEL DETECTIVE/COCINA- NOCHE

La cafetera esta humeante y llena hasta la mitad. Se acerca a la cocina y la apaga.

Se sirve café en una taza de cerámica, la llena hasta el tope.

Toma del anaquel una cucharilla.

Se sienta en una de las sillas del pequeño comedor de madera cerca de la cocina. En la otra silla está su saco doblado sobre el espaldar de la misma.

Toma el frasco de azúcar frente a él y se pone tres cucharaditas llenas en el café, lo tapa y devuelve a su lugar.

Sopla el vapor de su taza y toma sorbos prolongados.

Termina su café, se levanta y lleva su taza hasta el lavaplatos.

Camina hasta la silla de madera y toma su saco. --

INT. CASA DEL DETECTIVE/SALA - CONTNÚA

-- Llega hasta la puerta y la abre. Toma las llaves que están colgadas en una pequeña placa de madera con tres ganchos metálicos, sale de la casa y cierra la puerta.

FUNDIDO A NEGRO:

EXT. CDLA MAGNOLIA - CASA DEL ANCIANO/EXTERIOR- NOCHE

En la calle hay dos patrullas de policía estacionadas frente a la casa del anciano. Delante de ellas está estacionado un auto que tiene escrito a un costado "POLICIA FORENSE".

El auto del detective llega y se estaciona detrás de las patrullas.

En la entrada principal hay una cinta amarilla que recorre cada uno de los extremos.

Un GRUPO DE PERSONAS fuera de la cinta intenta ver hacia el interior de la casa moviendo sus cabezas de un lado a otro y parándose en puntillas.

DOS OFICIALES de policía los detienen con sus manos de que se acerquen a la cinta y los hacen retroceder.

El detective baja del auto y camina hasta la cinta amarilla, saca su identificación del bolsillo y se la muestra al oficial.

El oficial levanta la cinta y le permite el paso. Camina en dirección a la puerta y entra a la casa. --

INT. CASA DEL ANCIANO/SALA - CONTINÚA

-- el detective se detiene unos segundos y desvía su mirada la pared detrás de la puerta. En ella hay una pequeña marca de impacto.

Levanta la mirada y sigue su camino. Frente a él está el Oficial Salarza (oficial 1) ambos establecen contacto visual y se acercan entre sí.

DETECTIVE

Soy el detective Héctor Nolan.

Dígame su nombre y póngame al tanto.

OFICIAL SALARZA

Oficial Rómulo Salarza.

Mi compañero el Oficial Barreto y yo llegamos por el aviso de un posible allanamiento.

DETECTIVE NOLAN

¿Nombre de la víctima?

OFICIAL SALARZA

Jeremías Becker

DETECTIVE NOLAN

¿Fueron los primeros en llegar o había alguien más?

OFICIAL SALARZA

Bueno... había una persona más, pero era el hombre que hizo la denuncia...

Además, mi compañero ya lo interrogó al respecto y afirma que no puso un pie en la casa en ningún momento y tampoco dejó que su perro lo hiciera.

DETECTIVE NOLAN

¿Perro?

OFICIAL SALARZA

Sí, dice que de no ser por él jamás se hubiera dado cuenta del estado de la casa.

Ahora cree que es un héroe o algo así...

Mientras hablan en el fondo los forenses toman fotografías de la escena y dejan números en el piso que marcan la evidencia.

DETECTIVE NOLAN

Cuando llegaron... ¿había señales de el o los intrusos?

OFICIAL SALARZA

Ninguna.

Yo me encargué de revisar dentro de la casa y mi compañero los alrededores, pero no hallamos a nadie sospechoso.

Es probable que hayan huido en auto según el testigo.

DETECTIVE NOLAN

Dígame todo lo que habló con el testigo.

OFICIAL SALARZA

El testigo se llama Eduardo Ramos, vive en este vecindario, dos casas más arriba.

Regresaba de un paseo nocturno con su perro cuando casi fue arrollado por una furgoneta de color azul o negra... dijo que estaba muy oscuro para poder distinguir los colores.

DETECTIVE NOLAN

¿Vio la matrícula?

OFICIAL SALARZA

Dice que el auto parecía no tener matrícula y... si la tenía no la pudo ver claramente...

Según me dijo, las luces de los faros lo cegaron ligeramente...

Pero iban a gran velocidad en dirección contraria a la escena así que cree que son los responsables.

DETECTIVE NOLAN

Así que eso cree... ¿eh?

(suspira)

No se trata de lo que creamos sino de lo que podamos probar...
Camina en dirección al cuerpo del anciano.

El FORENSE camina hasta el detective.

DETECTIVE NOLAN

¿Causa de la muerte?

FORENSE

Múltiples traumatismos en el torso y cabeza.

El detective se acuclilla y acerca su cara hacia la cabeza del anciano para ver mejor sus heridas.

El anciano levanta abruptamente su cabeza y extiende su brazo hasta el detective tratando de aferrarse a su ropa.

Todos los presentes tienen un sobresalto, el detective, el oficial Salarza y el forense. El detective y el anciano se ven cara a cara por unos segundos.

Al anciano le cuesta mantener la cabeza levantada, tiembla.

FORENSE

¿Pero qué?

ANCIANO

(con dificultad)

A...yud...

Deja caer su cuerpo al suelo.

El detective voltea a ver al Oficial Salarza.

DETECTIVE NOLAN

¡Una ambulancia!

¡Ahora!! --

EXT. CASA DEL ANCIANO/ EXTERIOR - CONTINÚA

-- Dos paramédicos arrastran una camilla, en ella está el anciano acostado con los ojos cerrados y una manta encima de su cuerpo.

Llevar la camilla hasta una ambulancia estacionada delante del auto de la "Policía Forense".

El Detective parado cerca de la puerta de la casa del anciano viendo como se lo llevan.

Las puertas de la ambulancia están abiertas de par en par. El oficial Salarza y otro policía se acercan hasta ella y ayudan a levantar la camilla junto con los paramédicos.

La camilla entra en la ambulancia, los paramédicos entran y se ubican a cada lado del anciano.

DETECTIVE NOLAN

¡Esperen un momento!

Camina hasta la ambulancia y observa fijamente al Oficial Salarza.

DETECTIVE NOLAN

Acompáñelo... y avísame sobre su estado en todo momento.

OFICIAL SALARZA

Entendido...

El oficial Salarza se sube a la ambulancia y se sienta a un costado de la camilla.

Los paramédicos cierran las puertas desde adentro, el detective empuja también las puertas desde afuera y le da dos golpecitos a la ambulancia.

La ambulancia arranca. El detective la ve irse por unos segundos y regresa a la casa del anciano. --

INT. CASA DEL ANCIANO/SALA - CONTINÚA

-- se queda parado en la entrada y observa en silencio la sala.

El suelo está lleno con fragmentos de los jarrones de cerámica y de los espejos desplegados por todas direcciones. Hay varias etiquetas con números cubriendo también el suelo muy cerca de aquellos fragmentos.

El detective camina por la sala a paso lento con mucho cuidado de no tocar la evidencia en el piso. Llega hasta la

puerta del Despacho, está abierto y mira hacia dentro sin entrar a la habitación.

Está por subir las escaleras, pone un pie en uno de los escalones, pero se detiene.

FORENSE (OFF)

¡Detective! ¡Tiene que venir a ver esto!

Regresa a la sala y voltea a ver a todas partes, camina cuidadosamente hasta la puerta secreta y se queda a verla fijamente.

Vemos desde el interior de la habitación la figura del detective siendo enmarcada por la oscuridad del cuarto frente a él. Su cara es de extrañez.

Revisa el bolsillo de su pantalón, saca su celular y activa la linterna. Apunta con ella hacia el interior del cuarto moviéndola de un lado a otro.

La luz cubre la pantalla.

CORTE A BLANCO:

INT. GUARIDA- DIA

Vemos los ojos cerrados de Lars, está durmiendo.

Escuchamos sonar una alarma. El sonido se mantiene por unos segundos.

Poco a poco la imagen se abre cada vez más hasta conseguir una mejor vista del lugar.

La habitación es grande con una gran puerta metálica a un costado, la puerta está ligeramente oxidada.

Las paredes tienen la pintura desgastada en forma de carachas que se caen y están agrietadas. El techo no es ni muy alto ni muy bajo, tiene un tumbado desgastado y con instalaciones eléctricas al descubierto. Cuelgan dos focos.

A un lado hay una ventana con dos puertas de madera a las que les faltan pedacitos por donde entran pequeños rayos de luz que iluminan la habitación.

En una de las esquinas hay un televisor de tamaño mediano sobre una pequeña mesa de madera, debajo de él hay un reproductor de DVD, ambos con polvo.

El piso es de cemento, sin baldosas. Hay otra puerta a un lado que conduce a un baño.

En el centro hay dos muebles grandes con tapicería desgastada, a uno de ellos se le está saliendo el relleno, y un sillón reclinable bastante sucio. Cerca de uno de ellos hay un cajón de madera con una caja metálica de herramientas y un celular encima del cual suena la alarma.

Detrás de los muebles y cerca del baño hay un colchón seminuevo en el suelo, resalta a comparación de lo demás.

Cerca de una de las puntas del colchón hay un pilo de ropa de hombre. Junto a la ropa un mini refrigerador con una caja de cereal abierta.

Sobre uno de los muebles duerme Lars, en el otro Davo, en el sillón está Rocket y en la cama Puck.

La alarma hace eco en la habitación.

Lars se levanta abruptamente mientras el resto sigue durmiendo.

LARS

Maldición...

Toma el celular y apaga la alarma, lo deja de nuevo sobre el cajón de madera y se levanta. Camina hacia el baño.

Escuchamos como se cepilla los dientes.

Sale apresurado del baño sin camisa y avanza hasta el pilo de ropa. La revuelve hasta encontrar una camisa, la olfatea y se la pone.

Avanza hasta el mini refrigerador, lo abre y revuelve su brazo buscando.

LARS

Nunca hay nada para comer en esta mierda...

Toma la caja de cereal y empieza a comer.

Patea la cama en la que está Puck repetidas veces.

LARS

Hey sarta de huevones ya levántense..

Avanza hasta los muebles, patea los pies de Rocket y con la caja de cereal golpea la cara de Davo.

LARS

¡Arriba vagonetas de mierda... arriba!

ROCKET

(con pesadez)

Es demasiado temprano para que ya estés jodiendo.

LARS

Van a ser las putas 10 de la mañana, así que no estés jodiendo tú...

Dirige su mirada hacia el cajón de madera y ve la caja de herramientas metálica.

LARS

Verga, las placas...

Deja la caja de cereal y abre la caja de herramientas. De ella saca dos matrículas, que están por encima, debajo están el resto de herramientas. Revuelve el interior y saca un destornillador.

Puck se despierta y se queda sentado sobre el colchón por unos segundos, luego se levanta y va al baño.

Davo toma la chaqueta que usa como sábana y se cubre la cara con ella mientras se acomoda en el mueble.

LARS

Como estoy por llegar tarde otra vez tendré que hacer cachuelos para compensar el tiempo y que no me boten, así que volveré algo tarde...

Más les vale que consigan comida y llenen la nevera para variar...

Toma de nuevo la caja de cereal y la coloca debajo de su brazo mientras lleva el destornillador eléctrico y las dos placas en sus dos manos, camina hasta la puerta murmurando.

LARS

Todo se tragan hijueputa, ya me tienen arrecho...

Patea la puerta que esta entreabierta y se va.

Escuchamos sonidos metálicos. Son de Lars poniendo las placas de nuevo en el auto.

Puck sale del baño, camina hasta el otro mueble donde dormía Lars y se sienta.

PUCK

(bosteza)

Yo también voy a salir y no sé a qué hora me desocupe...

ROCKET

Yaaa y desde cuándo tan ocupado...

Se levanta y camina hasta el baño.

PUCK

Acuérdate que hoy tengo "esa cosa" de la que te hablé la otra vez...

ROCKET (OFF)

¿"Esa cosa"?

Ah... la cosa, sí... ya me acordé.

ROCKET (OFF)

Pues yo iré por ahí...

Quizás termine yendo al lote baldío de siempre a romper un par de cosas mientras bebo cerveza, no sé...

Sale del baño y camina hasta la mini nevera. La abre y agita su brazo buscando algo.

ROCKET

Es cierto... no hay nada para tragar en esta huevada.

Y de paso este hijueputa se llevó el último poquito de cereal.

Azota la puerta con fuerza.

Camina hasta el sillón reclinable y se echa de nuevo.

ROCKET

Bueno, ¿que procede?

¿Nos pegamos un encebollado y un caldito de salchicha?

PUCK

De una...

Davo se levanta de forma abrupta del mueble.

DAVO

¡De una!

ROCKET

(diciendo no con la cabeza)

¡Típico!

EXT. DEPARTAMENTO DE POLICÍA/ENTRADA- DÍA

Un edificio de dos pisos que abarca toda una cuadra, de colores gris y azul.

La puerta de entrada es de cristal y la custodia UN POLICÍA.

Al lado hay un estacionamiento con varias patrullas de policía y otros autos de diversos colores y modelos.

INT. DEPARTAMENTO DE POLICÍA/PLANTA BAJA- DÍA

Junto a la puerta de vidrio hay una Máquina de asistencia de huellas digitales. Del otro lado hay tres sillas atornilladas al piso arrimadas a una pared con TRES PERSONAS sentadas.

Sobre las sillas hay una pizarra de corcho con diversos anuncios, la mayoría son de personas desaparecidas.

A unos pocos metros de la entrada hay una pequeña estación atendida por una joven oficial, MÓNICA (27).

En el fondo hay varios cubículos de denuncias con FUNCIONARIOS atendiendo a las PERSONAS y una ventanilla con un cartel encima que tiene escrito "fianzas".

A un costado de la estación de Mónica hay unas escaleras que conducen al primer piso.

En la puerta de entrada se acerca un hombre, el DETECTIVE OLMEDO (44) con una bolsa de papel ligeramente manchada de grasa.

El policía le abre la puerta y lo saluda con un ligero gesto de su cabeza, él hace lo mismo.

Pasa por la estación de Mónica.

DET. OLMEDO

Moniquita como está.

MÓNICA

Muy bien, buenos días.

Avanza hasta las escaleras y sube.

INT. DEPARTAMENTO DE POLICÍA/OFICINA DE NOLAN- DÍA

La puerta de la oficina está abierta y dentro está el detective Nolan viendo fijamente una pizarra con fotos de la escena del crimen.

El detective Olmedo se asoma por la puerta y toca dos veces.

DET. OLMEDO

Llegaron los bolones..

Nolan se voltea, se lo ve serio y en calma.

DETECTIVE NOLAN

Ah... adelante.

Olmedo entra a la oficina.

INT. DEPARTAMENTO DE POLICÍA/OFICINA DE NOLAN- DÍA

A unos pocos metros de la puerta hay un escritorio metálico con unos cuantos artículos de oficina: un vaso con dos bolígrafos, pequeñas hojas adhesivas, engrapadora, unos cuantos clips, un teléfono y una computadora.

A un lado se ubica la pizarra con las fotos, cerca está el detective Nolan sobre una silla negra de escritorio.

En sus manos tiene una bola de ligas que pasa de una mano a otra mientras observa la pizarra.

Olmedo se acerca a Nolan, observa la pizarra, luego a él.

DET. OLMEDO

Así que pasó de nuevo...

DETECTIVE NOLAN

Si

Desvía su mirada sobre el escritorio de Nolan, encima hay tres carpetas.

DET. OLMEDO

Recuerdo cuanto odie trabajar en esos otros casos.

Me sentí como un idiota al no poder darles el nombre de quién lo hizo a los padres de esa pobre chica.

Deja la bolsa de papel en el escritorio al lado de las carpetas.

DETECTIVE NOLAN

Te entiendo, pero... esta vez puede ser diferente.

DET. OLMEDO

¿Algún indicio nuevo?

DETECTIVE NOLAN

La víctima de anoche de alguna manera... sobrevivió.

DET. OLMEDO

¿En serio?

¿Y qué te ha dicho?

DETECTIVE NOLAN

Todavía nada.

Estaba tan grave que lo internaron en cuidados intensivos.

En un rato voy a ir a verlo.

Olmedo se acerca a la pizarra y observa de cerca las fotos del cuarto secreto.

DET. OLMEDO

¿Y esto qué es...?

DETECTIVE NOLAN

Si te soy honesto, no tengo idea, parece una cosa salida de un culto o algo así...

Aun no sé si esto guarda alguna relación con los otros casos o quizás me topé con un loco...

DET. OLMEDO

¿Y que harás ahora?

DETECTIVE NOLAN

Revisaré más a fondo.

Se levanta y deja la pelota de ligas cerca del vaso con bolígrafos.

Toma uno de los bolones de la bolsa de papel. Está envuelto en una funda transparente. Se lo pasa de una mano a la otra.

DETECTIVE NOLAN

Lo comeré en el camino.

Se acerca hasta la puerta.

DET. OLMEDO

Avísame si necesitas ayuda.

DETECTIVE NOLAN

Ok.

(eleve la mano con el bolón mostrándoselo)

Por cierto, yo invito después

Lo guarda en el bolsillo de su saco y se va.

EXT. CASA DE KAREN- DIA

Puck está frente a una casa de dos pisos de color amarillo con un garaje a un costado de puerta metálica color verde, la puerta de entrada es igual.

Lleva debajo de su brazo varios libros, los mismos de la casa del anciano.

A un lado de la puerta hay un pequeño timbre, lo presiona.

Es escuchan los pasos de alguien acercándose a la puerta. Parece nervioso.

La puerta se abre, detrás de ella está KAREN (38), trae puesto un calentador y un delantal de cocina.

KAREN

Paulo, llegas temprano.

PUCK

Bueno, ya sabes... no quería que se repitiera lo de la vez anterior.

Como sea traje esto para él...

Le da los libros que trae en la mano.

PUCK

¿Puedo pasar?

KAREN

No

Saca del bolsillo sus lentes, se los pone.

KAREN

Mmm, veamos que tenemos aquí.

(revisa cada uno)

García Márquez, Kafka, Benedetti, Allende, Rulfo, Melville, Sábato y Fuentes.

Ella los ve sorprendida y lo ve a él sorprendida.

KAREN

Wow, y de paso en excelentes condiciones.

¿Cómo los conseguiste?

PUCK

Ah sí, este... un amigo de un amigo me...

KAREN

(lo interrumpe)

Sabes qué, no quiero saber.

Mete los libros dentro de la casa y los deja en una mesita.

KAREN

Se estaba bañando, pero ya debe haber terminado, lo voy a llamar.

(gira su cabeza hacia el interior de su casa)

Marcos! ¡Tu padre está aquí!

MARCOS (OFF)

¡Voy!!

KAREN

Bajaré en un minuto.

PUCK

¿Y tú cómo estás?

KAREN

(suspira)

Cansada. Debo revisar varios exámenes.

Encargarme de cocinar...

PUCK

¿Qué hay de Tomás? ¿No te está ayudando?

KAREN

Ha estado también a full, él... hace lo que puede para ayudarme de vez en cuando y...

Se acerca hasta la puerta un niño, MARCOS (8). De estatura promedio, según su edad, viste ropa de calle, casual.

MARCOS

(emocionado)

¡Paulo!

Se acerca a él y hacen un saludo de manos.

PUCK

¿Estás listo?

MARCOS

¡Si!

PUCK

Bien, pero antes...

Despídete de tu mamá.

Marcos se acerca hasta su mamá y le da un beso en la mejilla.

MARCOS

Nos vemos mami.

KAREN

No olvides traerlo antes de las cinco y media que tengo que ir al trabajo.

PUCK

Claro, despreocúpate.

KAREN

Sabes bien que no puedo, pero lo intentaré.

Agita su mano despidiéndolos mientras se alejan poco a poco.

INT. HOSPITAL- DIA

Nolan está caminando por el pasillo.

Llega hasta una habitación custodiada por el Oficial Salarza, avanza hasta él, este lo saluda con un gesto de su cabeza y se hace a un lado para dejarlo pasar.

INT. HOSPITAL/HABITACIÓN DEL ANCIANO- DIA

Es un cuarto de tamaño mediano, las paredes son de color blanco con celeste y hay una pequeña ventana en una de ellas. Del otro lado hay una puerta que conduce al baño.

En el centro está la cama del anciano, es grande y tiene sábanas blancas.

El anciano esta recostado sobre ella, trae puesta ropa de hospital, las sábanas cubren por completo sus piernas. Tiene conectado un electrocardiograma y un suero en uno de sus brazos.

A un costado inferior de la cama hay un recipiente de basura normal y uno de residuos peligrosos.

En el techo hay una ventanilla de ventilación.

Cerca de la puerta de entrada hay un aparador para guardar la ropa y demás artículos personales. Al lado hay una silla de ruedas.

Nolan entra a la habitación y se para frente al anciano.

DETCTIVE NOLAN

¿Cómo está Sr. Becker?

Soy Héctor Nolan, el detective a cargo de su caso.

El anciano se levanta un poco para estar sentado, en su cara expresa dolor con cada movimiento.

ANCIANO

(con dificultad)

Bien... creo...

Me duele todo.

Camina hasta donde se encuentra la silla de ruedas y la lleva cerca del anciano. Se sienta.

DETCTIVE NOLAN

Entiendo, no hace falta que se sobre esfuerce.

ANCIANO

Gracias.

DETCTIVE NOLAN

Pero debo reconocer que el que se encuentre aquí frente a mí es realmente un milagro... sin exagerar...

Ninguna otra persona ha logrado sobrevivir a las irrupciones que han ocurrido estos últimos años y me gustaría saber todo lo que pueda decirme sobre su atacante o atacantes.

¿Cómo era? ¿Vio su cara o alguna seña particular? ¿Mencionó alguna cosa específica que le resulte inusual?

El anciano lo mira confundido y en silencio por unos segundos.

DETECTIVE NOLAN

Discúlpeme no quería abrumarlo.

ANCIANO

Lo lamento, no recuerdo muy claramente lo que pasó.

Yo... solo estaba comiendo un sándwich de pollo y... de repente había cuatro sujetos en mi sala...

DETECTIVE NOLAN

¿Cuatro? ¿Cómo eran?

ANCIANO

Pues, no lo sé, estaban cubiertos de los pies a la cabeza.

DETECTIVE NOLAN

¿Está seguro? ¿No hay nada en particular?

El anciano cierra sus ojos con fuerza y lleva una de sus manos hasta su cabeza. Está pensando.

Se escucha a alguien tocar la puerta, Nolan se voltea a ver, es una ENFERMERA (27).

ENFERMERA

Disculpe, vengo por el paciente para llevarlo a radiografía.

Se acerca hasta el detective y pone su mano sobre la silla de ruedas.

ENFERMERA

¿Me permite?

DETECTIVE NOLAN

(se levanta)

Si claro disculpe.

(observa al anciano)

¿Entonces nada?

ANCIANO

Yo... no puedo recordarlo.

Todo está en blanco, perdón.

DETECTIVE NOLAN

No se preocupe

ENFERMERA

¿Puede ayudarme con el paciente?

DETECTIVE NOLAN

Claro.

Se acerca hasta la cama, junto con la enfermera levantan al anciano y lo ayudan a sentarse sobre la silla de ruedas.

La enfermera se aleja con el anciano.

ANCIANO

(voltea)

Lamento no haber sido útil...

DETECTIVE NOLAN

Tranquilo.

Vendré a verlo todos los días hasta que logre recordar algo, así que... hasta mañana.

INT/EXT. AUTO DE NOLAN- DIA

Nolan está pensativo, su cara se muestra seria. Aprieta el volante del auto con fuerza, se escucha el cuero rechinar.

Su expresión cambia a una más calmada de repente, arranca el auto.

INT. GUARIDA/SALA- DIA

El televisor está encendido. Sobre el cajón de madera hay dos bolsas de frituras, ambas vacías, y una botella de cola de dos litros a medias.

Un par de botas recargadas en el cajón conducen la mirada hasta Davo, él está sobre uno de los muebles algo sucios con una tercera bolsa de frituras a medias.

Su chaqueta esta echa bola en el asiento de al lado.

Sus dedos están sucios de queso, con cada fritura que come los chupa un poco.

Su mirada está atenta hacia el televisor, este tiene una pequeña estática. Los focos parpadean levemente.

Una voz grave se hace presente pronunciando el verdadero nombre de Davo. Es de un ESPECTRO.

ESPECTRO (OFF)

(susurro)

David...

Baja el volumen del televisor y se voltea a ver detrás de él.

DAVO

¿Ah?

¿Alguien dijo algo?

Espera unos segundos en silencio y continúa viendo la tv.

La estática ocurre de nuevo, esta vez se distorsiona un poco más las imágenes del televisor y los focos parpadean más tiempo.

ESPECTRO (OFF)

(susurro)

David... David...

Davo se levanta con fuerza de su asiento camina un poco por la habitación.

DAVO

(molesto)

Ya chucha, ¿quién está ahí?

(viendo a todas partes)

¿Lars? ¿No que llegarías tarde?

¿Puck? No...

Rocket, no andes con huevadas y déjate de joderme...

ESPECTRO (OFF)

(susurro)

David... David...

La estática va aumentando hasta distorsionar por completo la imagen, el sonido también se distorsiona y las luces parpadean mucho más rápido.

DAVO

Yaaa mierda...

(se cuadra como si fuera a pelear)

Muéstrate si eres bien hombre...

Todo se apaga, tanto el televisor como las luces.

La habitación está oscura y hay mucho silencio.

Voltea a todos lados manteniendo una pose de pelea.

ESPECTRO (OFF)

(la voz se distorsiona)

¡Davooo!!

Esto lo asusta y cae al suelo desconcertado.

El televisor recupera la imagen y el sonido de nuevo, las luces se encienden y son estables.

Davo mira para todas partes con una expresión de miedo en sus ojos.

Su cara de miedo cambia rápidamente a una de dolor, lleva su mano hasta su cabeza y la toca de tal forma como si se le fuera a caer.

Una gota de sangre corre por su nariz y cae al piso, él la ve, se pone de pie rápidamente y va hacia el baño. --

INT. GUARIDA/BAÑO - CONTINÚA

-- El baño es de pequeñas dimensiones, la ducha tiene una cortina muy sucia que está recogida.

La tasa tiene manchas amarillas. Las paredes tienen grietas y manchas de humedad.

El lavamanos está cuarteado, sobre él hay un gran vaso de plástico con cuatro cepillos de dientes de varios colores.

Hay un espejo botiquín encima bastante pañoso.

Davo entra a toda prisa a revisarse en el espejo. Con una mano se apoya en el lavamanos mientras que con la otra toca la sangre de su nariz.

DAVO

Carajo ¿otra vez?

Abre la llave y se lava la mano, lleva su mano húmeda hasta su cara y se quita la sangre.

Su cara aun muestra dolor. Extiende sus manos hasta el espejo botiquín y lo abre, dentro solo hay una caja abierta de condones, una rasuradora y un tubo de pasta dental casi vacío.

DAVO

¡Mierda nunca hay nada en esta casa... ni siquiera una puta aspirina!

Coloca sus dos manos debajo del chorro de agua y las llena con agua, se moja la cara y la cabeza.

Se apoya con ambas manos sobre el lavamanos e inhala y exhala por unos segundos. Sale del baño. --

INT. GUARIDA/SALA - CONTINÚA

-- Davo camina hasta el mueble en donde estaba sentado, toma su chaqueta, la bolsa a medias de frituras y se va. Deja el televisor encendido.

INT. CASA DEL ANCIANO/SALA- TARDE

Desde el interior escuchamos un corte, el sonido de un papel siendo rasgado. El sonido metálico de una llave siendo introducida seguido por el ruido que hace una chapa al abrirse.

Todo está oscuro, pero se puede percibir la forma de la habitación levemente. Un pequeño brillo por debajo de la puerta nos deja saber que hay alguien ahí por el movimiento de su sombra.

La puerta se abre sin hacer ruido alguno.

Del otro lado está Nolan, tiene unas llaves en la mano, las guarda en su bolsillo. Entra, enciende las luces y cierra la puerta.

Se queda observando el lugar de un lado a otro.

INT. CASA DEL ANCIANO/COCINA- TARDE

Nolan está arrimado en uno de los mesones observando la mesa y el lavaplatos. Se acerca a la refrigeradora, la abre y revisa dentro.

INT. CASA DEL ANCIANO/BIBLIOTECA- TARDE

Hay varios estantes con libros. En el suelo hay algunos libros desperdigados y todas las sábanas blancas que cubrían los estantes.

Revisa un par de libros de los estantes. Se agacha a recoger un par de libros del piso, los ojea rápidamente y los coloca en uno de los estantes.

INT. CASA DEL ANCIANO/RECÁMARA PRINCIPAL- TARDE

En el suelo están desperdigados los artículos de higiene, los cajones volteados boca abajo y la ropa está tirada por todas partes.

Se agacha y ve de cerca algunos de los artículos de higiene, los deja sobre la cómoda.

Revisa debajo de la cama. Se levanta y va hasta el ropero, lo abre y revisa minuciosamente, solo hay prendas de mujer.

INT. CASA DEL ANCIANO/DESPACHO- TARDE

Sus pies hacen crujir los pedazos de las máscaras en el suelo al caminar.

Además de los fragmentos de las máscaras hay muchos papeles por doquier, la mayoría parecen estar llenos de garabatos.

Observa en el suelo un par de tableros con recortes de periódicos, se acerca hasta uno de ellos en uno de las esquinas de la habitación, se agacha y en tres recortes de periódicos distintos lee la misma noticia "Accidente de auto acaba con la vida de una mujer".

Toma los recortes y los guarda en su bolsillo.

Se acerca hasta otra de las pizarras que aún permanece colgada en una pared cercana al escritorio, esta tiene varias fotos de cuando la víctima, el anciano, era más joven. Hay papelitos de colores pegados con dibujos de símbolos extraños, unos cuantos tienen escrito la palabra "Ali'Osha"

Toma uno de los papelitos que tiene escrito la palabra y lo guarda en su billetera.

Toma otro de los papelitos, el que tiene un símbolo dibujado que se repite varias veces y lo observa muy de cerca. -

INT. CASA DEL ANCIANO/CUARTO SECRETO - CONTINÚA

-- tiene el papel muy cerca de su cara, lo baja y frente a él está la mesa con velas. El lugar está muy oscuro, todas las velas están apagadas, pero casi consumidas en su totalidad.

Nolan usa una linterna para alumbrar el lugar.

Revisa las paredes comparando los dibujos de las mismas con el de la hoja que tiene en su mano. El símbolo coincide con varios que hay en la pared, pero hay muchos más.

Se acerca hasta la mesa y se acuclilla en el lugar donde la estatuilla estaba caída la noche anterior, posa su mano en el piso y allí la mantiene pensativo por unos segundos.

INT. FARMACIA- TARDE

Davo camina entre los estantes viendo de un lado a otro las medicinas, buscando. Toma dos cajas diferentes de aspirinas y las compara.

Camina hasta la nevera y toma una botella de agua, junto a ella hay un estante con varios snacks, toma unos chocolates y un paquete grande de frituras. Camina hasta la caja, hay una pequeña fila de CINCO PERSONAS, él es el penúltimo.

La fila avanza poco a poco. Uno de los clientes atiende una llamada.

Las luces del lugar empiezan a parpadear. El hombre aleja su celular de su oído y lo revisa de cerca.

El sonido tanto de las personas como del propio Davo se ahoga, todo se escucha muy bajo.

Un ruido muy agudo resuena en los oídos de Davo. Su cara refleja malestar, cierra muy fuerte sus ojos y lleva una de sus manos hasta su cabeza.

La voz del espectro lo llama.

ESPECTRO

Davo... Davo

Su nariz sangra. La misma mano que tenía sobre su cabeza la baja hasta su nariz.

DAVO

Mierda. No de nuevo

En plano subjetivo, ve su mano sucia de sangre, sus ojos se van cerrando poco a poco hasta que todo queda completamente negro.

INT. PLANO SOBRENATURAL/CAVERNA- ANOCHECER

Sus ojos se abren de nuevo, plano subjetivo.

Está en el interior de una estructura muy similar a una gran caverna, gigantesca, con el suelo y las paredes de color rojo, están húmedas y viscosas.

En la parte delantera hay un monto de tierra elevado con un altar de roca blanca muy similar a un estrado.

La imagen pasa a un plano general en el que resaltan las grandes dimensiones del lugar que contrastan con el pequeño tamaño de Davo en comparación.

Él da media vuelta y corre, llega al umbral de la cueva, se aleja de ella unos cuantos pasos y se detiene.

Con espanto observa el exterior.

EXT. PLANO SOBRENATURAL/PLANICIES- ANOCHECER

El terreno es muy amplio y luce como un desierto árido cubierto por arena morada, el suelo está lleno de enormes ramificaciones negras similares a arboles torcidos.

Davo se voltea para observar el lugar del que salió, la entrada es enorme.

El exterior luce como una enorme montaña rocosa asimétrica de color negro como si fuera de obsidiana con varios símbolos extraños grabados en la fachada.

DAVO

¡No jodas...!

El cielo es negro y muy estrellado similar al espacio exterior. Tiene varias estelas en el cielo idénticas a auroras boreales. No hay luna ni sol.

Davo corre lejos de la caverna, pero se detiene abruptamente, dirige su mirada a sus pies, están enredados en una fibra carnosa que proviene del interior de la caverna.

Estas fibras lo jalaran con gran fuerza de vuelta a la caverna.

INT. PLANO SOBRENATURAL/CAVERNA- ANOCHECER

El cuerpo de Davo está suspendido en el aire atado por estas membranas, los extremos de ellas están sujetas a las paredes viscosas de la caverna, da la impresión de que son una extensión de la misma.

En el techo una niebla de color verde invade el lugar, esta se desplaza lentamente hasta el altar de roca. Se produce un fuerte remolino similar a un tornado que luego se disipa violentamente sacudiendo el cuerpo de Davo.

Del tornado emerge el ESPECTRO, un ser dimensional de doce metros de alto, su cuerpo es extremadamente delgado y carnoso, su aspecto es como el de los filamentos luminiscentes de un pez abisal. En el extremo superior de su cuerpo hay una boca llena de colmillos, no tiene ojos.

En su espalda tiene cuatro pares de alas con plumas de color gris mate. Dos cubren su cuerpo y dos permanecen extendidas de par en par, la envergadura de las mismas es de quince metros de largo.

No tiene piernas ni brazos y se apoya sobre su propio cuerpo como las serpientes.

Davo observa horrorizado como aparece esta criatura frente a él. Se mueve con ferocidad intentando zafarse de las membranas.

DAVO

¡Mierda, mierda, mierda, mierda...!

ESPECTRO

(con una voz bastante grave)

Ya basta Davo

Se siente un silencio abrumador por unos segundos.

DAVO

¿Dónde estoy? ¿Quién eres tú?

ESPECTRO

¡Ali'Osha y estás en mi reino!

DAVO

Por favor no me mates, no quiero morir.

ALI'OSHA

Tu destino ya fue elegido...

Ya no hay nada más que decir.

Las membranas lo acercan hasta la cara de Ali'Osha.

DAVO

Espera, espera, espera...

Dime que quieres qué haga y lo haré.

Ali'Osha posa su cara demasiado cerca de la de Davo.

ALI'OSHA

Lo que harás por mi pasará de todas formas y no te libraré de nada...

Las membranas se extienden hasta la cara de Davo y lo fuerzan a mantener la boca abierta. Él se sacude con fuerza.

ALI'OSHA

Terminará cuando menos te des cuenta...

Ali'Osha abre su boca y de ella sale una brea negra. La deja caer en dentro de la boca de Davo, similar a un pájaro alimentando a un polluelo.

Los ojos de Davo se ponen blancos, trata de cerrar la boca, pero no puede. --

INT. FARMACIA - CONTINÚA

-- El cuerpo de Davo está completamente quieto. Tiene puesta la capucha y lo poco que muestra su cara está con la mirada en blanco.

En una de sus manos sostiene las cajas de aspirinas y una funda de frituras, mientras que en la otra tiene una botella de agua y un chocolate.

La CAJERA (30), está frente a él mirándolo fijamente con el teléfono en la mano.

CAJERA

¿911?

Hay un tipo muy extraño...

No se ha movido de su lugar en un buen rato...

Hay DOS MUJERES MAYORES cerca de Davo una de ellas pasa su mano de arriba a abajo frente a su cara mientras la otra le pica la cara con un bolígrafo.

MUJER UNO

(la del bolígrafo)

¿Chico estás bien?

MUJER DOS

(la de la mano en su cara)

¿Crees que sea un adicto?

MUJER UNO

¿Lo dices por el hermano de tu yerno?

MUJER DOS

Sí, escuche que inhaló tanta cocaína en una fiesta que le sangró la nariz.

MUJER UNO

¿Sabes que hay muuuchas otras razones por las que sangra la nariz?

Pudo haberse golpeado con algo.

MUJER DOS

O lo golpearon, en ese caso ¿por qué fue?

Seguro es un delincuente digo míralo...

CAJERA

¿Puede enviar a un policía rápido? --

INT. PLANO SOBRENATURAL/CAVERNA - CONTINÚA

Ali´Osha termina de depositar en Davo la brea negra. Cierra su boca y retrocede hasta el punto en el que estaba.

ALI´OSHA

Te veré pronto Davo.

Las membranas se despegan de su cuerpo y lo sueltan. Cae desde muy alto hasta el piso. --

INT. FARMACIA - CONTINÚA

-- El cuerpo de Davo tiene un sobresalto repentino que asusta a las mujeres mayores cerca de él y se alejan.

Él voltea a ver a todas partes, mira fijamente a la cajera por unos segundos, mira sus manos llenas de cosas, mira de nuevo a la cajera, se da media vuelta y se marcha a toda prisa.

EXT. CASA DE KAREN- ATARDECER

Puck lleva de la mano a Marcos hasta la puerta.

MARCOS

Pero al final no había nada, ¡que estafa!

PUCK

Eso es porque no todos los patios sirven para eso.

MARCOS

Pero el señor de la tele hizo un hueco en su patio..

PUCK

Bueno, es que ese era un patio especial que solo hay en otro país.

MARCOS

¿En serio?

PUCK

Ajá...

Puck toca el timbre dos veces.

MARCOS

Bueno ya no importa porque ahora quiero ser profesor como mami.

PUCK

Así escuché... de hecho también escuché por ahí que te gusta mucho leer, así que te traje algunos libros.

MARCOS

(emocionado)

¿En serio? ¿Y dónde están?

PUCK

Se los di a tu mami hoy en el día.

Seguro los guardó y te los dará después.

MARCOS

¡Genial!

¡Gracias Paulo!

MARCOS

De nada campeón.

Toca el timbre de nuevo.

PUCK

Por cierto, ¿sólo vez documentales?

¿No te gustan las caricaturas?

MARCOS

Si me gustan, pero mami no me deja verlas, dice que no son útiles para mi aprendizaje.

PUCK

Vaya, pobre de ti...

Karen abre la puerta.

MARCOS

Ya llegamooooos.

KAREN

Lo sé, lo sé.

Despídete y ve a bañarte para que meriendes y más tarde te vayas a dormir.

MARCOS

Sí.

Chao Paulo te veo después.

PUCK

Chao.

Se despiden con un choque de puños y luego Marcos entra a la casa.

Karen se queda en silencio por unos segundos.

PUCK

Bueeeeno...

KAREN

¿Te habló sobre la próxima semana?

PUCK

(confundido)

¿La qué?

KAREN

Habrá un evento sobre las artes en su escuela y él va a declamar un poema...

Le dije que ese día no podré ir porque tengo una reunión de maestros y Tomás tampoco puede, así que pensó que tal vez tú podrías...

PUCK

¿Asistir a ese evento?

KAREN

¿Puedes?

PUCK

Por supuesto, aunque me decepciona ser la tercera opción, pero no hay problema...

KAREN

Entonces te veré por aquí la próxima semana.

PUCK

Seguro, cuenta con ello.

KAREN

(le sonríe)

Bien.

Cierra la puerta lentamente.

Puck observa en silencio la puerta por unos segundos. Hace una ligera mueca sonriente y se va.

INT/EXT. AUTO DE NOLAN- NOCHE

Nolan conduce su auto mientras escucha música lenta de fondo, se ve serio.

En el parabrisas se refleja un destello rojo del semáforo frente a él, se detiene.

Mientras tararea ve para todos lados. Ve que en una esquina diagonal a donde se encuentra hay una patrulla estacionada

frente a una farmacia y un oficial de policía está hablando con una mujer, ella parece preocupada.

DETECTIVE NOLAN

No Héctor, eso no tiene nada que ver contigo, sigue tu camino, encuentra algo para comer y vete a casa.

El destello del semáforo sobre el parabrisas cambia a verde.

Él se mantiene quieto, no sigue conduciendo.

Se escucha el pito de varios carros sonar, suenan muy fuerte cada vez más. Los autos lo rebasan.

Inhala y exhala con pesadez.

Conduce en dirección a la farmacia, se estaciona cerca de la patrulla, apaga el auto y sale. --

EXT. FARMACIA - CONTINÚA

-- Nolan sale de su auto y se acerca hasta el policía y la mujer.

DETECTIVE NOLAN

(muestra su identificación)

Soy detective.

¿Me puede poner al tanto de lo que ocurre aquí?

POLICÍA

Un robo menor, nada serio.

DETECTIVE NOLAN

¿Ya había visto al ladrón antes?

CAJERA

La verdad no, para nada.

POLICÍA

Según unas mujeres que estaban aquí creen que se trataba de un adicto.

DETECTIVE NOLAN

¿Adicto?

POLICÍA

Sí, insistían en que le sangraba la nariz y parecía desorientado.

DETECTIVE NOLAN

¿Y cuánto dinero se llevó?

CAJERA

Eso es lo extraño, no se llevó el dinero.

Nolan la ve confundido.

DETECTIVE NOLAN

Entonces esto no es un robo.

CAJERA

Bueno, sí fue un robo, pero no es la gran cosa, solo se llevó unas aspirinas y unas papas.

DETECTIVE NOLAN

¿Aun así quiere levantar una denuncia?

CAJERA

No exactamente llamé porque no sabía que era lo que ese sujeto haría.

DETECTIVE NOLAN

Comprendo.

POLICÍA

Revisamos las cámaras, la resolución no es muy buena, pero llevaré el video para que lo registren por si aparece algún sospechoso.

DETECTIVE NOLAN

Claro, eso sería lo mejor.

Bueno, parece que ya todo está bien.

No les quitaré más tiempo y me retiro, buenas noches.

POLICÍA

Buenas noches.

(a la cajera)

Yo llevaré este video a que lo examinen mejor.

Si sucede algo no dude en llamar al 911.

CAJERA

Lo haré. Gracias. --

INT/EXT. AUTO DE NOLAN - CONTINÚA

-- Entra a su auto y azota la puerta. Se queda quieto unos segundos. Mueve su cabeza de un lado a otro, como en negación.

DETECTIVE NOLAN

Sí, sabía que era mejor seguir de largo...

Arranca el auto. Suena de nuevo la música lenta de fondo.

EXT. PARQUE- NOCHE

Davo está de rodillas sobre unos arbustos, su semblante es pálido y su cara expresa pánico. Plano contrapicado.

Se mete los dedos a la boca para provocarse el vómito, vomita.

Su vomito luce normal, toma una rama cercana y lo revuelve.

A un lado están las aspirinas en el suelo, los snacks y el agua.

Deja de revolver el vómito, lleva su mano hasta su cabeza, su cara expresa dolor.

Extiende su mano y toma la caja de aspirinas, se detiene. Toma la bolsa de frituras, la abre y agarra un puñado que se lleva a la boca. Mastica rápidamente y traga de inmediato.

Abre la caja de aspirinas y vacía todo un blíster sobre su mano. Tiene varias de ella en la mano y se las toma al mismo tiempo, se alza la botella y bebe gran parte del agua.

Se levanta y sale de los arbustos.

Se tambalea un poco, se acerca hasta un banco, en él hay una PAREJA discutiendo.

Davo se lleva la mano a la boca mientras se apoya con la otra sobre el banco y vomita, no lo puede retener con su mano y este cae sobre la pareja manchando mayormente a la MUJER y salpicando muy poco sobre el HOMBRE.

DAVO

(con un tono bajo)

¡Mierda... lo siento!

La mujer grita asqueada y eso opaca la disculpa de Davo, se levanta rápidamente y trata de quitarse el vómito de encima, su rostro muestra lo asqueada que está, tiene arcadas.

El hombre empuja a Davo y lo hace caer al suelo.

HOMBRE

¿Pero qué...?

DAVO

¿Cuál es tu problema imbécil?

Se levanta lentamente.

MUJER

Ya déjalo y vámonos.

HOMBRE

No, no puedo dejarlo así nomás.

Le da un puñetazo y lo desconcierta, no cae del todo, está de rodillas, con una mano se apoya en el suelo y con la otra se toca la cara.

DAVO

Si una disculpa no te basta...

Mira al hombre fijamente, se cuadra en pose de pelea, se acerca a él y le da una patada en los testículos.

El hombre se recoge del dolor. Davo le lanza un puñetazo en la cara y lo hace caer. Se acerca rápidamente y lo pateo con mucha fuerza varias veces en el estómago.

El hombre agarra el pie de Davo y lo empuja, él se tambalea, pero no cae, el hombre intenta levantarse, Davo lo interrumpe pateándole el costado y lo derriba de nuevo.

Davo se posa sobre el hombre y lo golpea repetidas veces en la cara. Plano subjetivo del hombre, contrapicado.

Corte a negro:

INT. GUARIDA- NOCHE

El lugar está muy oscuro, en penumbra, apenas iluminado por el brillo del televisor encendido.

Puck abre la puerta y enciende la luz. En una de sus manos trae una funda con víveres. Se acerca hasta el televisor y lo apaga.

PUCK

Qué les cuesta apagar...

Suena su celular, deja la funda sobre el cajón de madera, observa la pantalla un instante, su cara muestra extrañez. Contesta.

PUCK

¿Diga?

...no me jodas... ¿es en serio?

(camina de un lado a otro y mueve las manos enérgicamente)

¿Estás borracho?

(con ironía)

Por lo menos...

Mira mañana a primera hora iré por ti, así que hasta entonces no la cagues más ¿quieres?

Termina la llamada.

Llega Lars y apenas entra se echa sobre el mueble y hunde su cabeza en él. Puck voltea a verlo.

PUCK

¿Trabajas mañana temprano?

Lars levanta la cabeza con pesadez del mueble y se lo queda viendo confundido.

LARS

¿Qué?

INT. CASA DEL DETECTIVE/COCINA- NOCHE

Nolan está sentado en el comedor, sobre la mesa se encuentra su laptop, su libreta abierta con el recorte de periódico de la casa del anciano, la nota de papel con la palabra "Ali'Osha" escrita y a un lado una taza de café humeante.

En el fondo se ve sobre el mesón una funda de comida de algún restaurante con un envase de plástico vacío dentro.

Trae ropa casual, cómoda, su cabello está húmedo.

En la pantalla de la laptop se muestran artículos de una revista de antropología, varios de ellos tienen como autor al Dr. Jeremías Becker (el anciano).

Hay fotos de él mucho más joven y de tribus indígenas de otros países.

Otros dos artículos corresponden dos periódicos distintos, en uno habla sobre la muerte de una mujer en un accidente de tránsito y en el otro se ve el obituario de una mujer llamada Raquel Becker.

Se echa para atrás y recarga su cuerpo sobre el espaldar de la silla, se pasa las manos por la cara, mira el techo por unos segundos, baja de nuevo la mirada, toma la taza de café y le da un largo sorbo. Mira de reojo la libreta, en especial la nota.

Deja la taza y escribe sobre la laptop.

Escribe Ali'Osha en el buscador. Sólo se muestra una coincidencia, le da click, el enlace lo lleva de nuevo a un artículo del Dr. Jeremías Becker.

Hay fotos de ruinas con "jeroglíficos" llenas de musgo. Se hace énfasis en las palabras "deidad, guardián y vengativo".

Nolan muestra confusión, bebe otro sorbo largo de café.

Cierra la laptop.

EXT. DEPARTAMENTO DE POLICÍA/CALLE PRINCIPAL/ENTRADA- DIA

La furgoneta azul llega hasta la vereda cerca de la puerta de entrada. Se baja Puck y entra a la Estación con la cabeza agachada ligeramente.

EXT. DEPARTAMENTO DE POLICÍA/PARQUEADERO- DIA

El auto de Nolan se estaciona cerca de otros autos normales a un costado de un par de patrullas.

Se baja de él, en su mano lleva un portavasos de cartón con dos cafés.

Llega hasta una caseta, hay un guardia allí, lo saluda solo levantando la mano y con una leve sonrisa, el guardia le responde el saludo de la misma forma.

EXT. DEPARTAMENTO DE POLICÍA/ENTRADA- DIA

Nolan se acerca hasta la puerta, se ve la silueta de alguien que está por salir, con su mano libre le abre la puerta.

Salen Puck y Davo, ambos mantienen la cabeza agachada, no miran a Nolan de frente y sólo siguen caminando.

Nolan los ve atentamente sin soltar la puerta. Se percata de que la cara de Davo tiene varios moretones incluyendo una pequeña mancha de sangre fresca debajo de su nariz.

Esta por entrar, pero se detiene unos segundos, voltea a verlos de nuevo.

Ya no están en la calle. Mira para todas partes, escucha una puerta de auto cerrarse con fuerza, dirige su atención al ruido.

La furgoneta azul arranca, Nolan suelta la puerta y da un par de pasos para acercarse hasta ella. La mira fijamente, su cara esta seria.

INT. DEPARTAMENTO DE POLICÍA/PLANTA BAJA- DIA

Nolan se acerca con prisa hasta la estación de Mónica y deja los cafés.

MÓNICA

Buenos días

DETECTIVE NOLAN

(agitado)

Si... buenos días también.

Saca su libreta y un bolígrafo de su chaqueta, anota en la libreta el número de matrícula "GEC-203...".

Arranca la hoja y camina hasta uno de los cubículos de denuncias, se acerca a uno desocupado. Allí está una FUNCIONARIA (35) tomando una taza de café.

DETECTIVE NOLAN

Necesito que me ayude...

En cuanto ella lo ve se sorprende, deja a un lado su taza y toma un pequeño pañuelo que está sobre su escritorio, se limpia los labios.

FUNCIONARIA

Sí claro, dígame que... que puedo hacer por usted.

DETECTIVE NOLAN

(le da la hoja arrancada)

Necesito que investigue esta matrícula.

FUNCIONARIA

(toma la hoja y la revisa)

Pero le falta un número...

DETECTIVE NOLAN

Lo sé...

Toma de nuevo la hoja y escribe en el otro lado de donde está la matrícula.

DETECTIVE NOLAN

Aviseme todo lo que encuentre al respecto, por favor.

La funcionaria asiente con la cabeza mientras se miran fijamente.

INT. DEPARTAMENTO DE POLICÍA/CUARTO DE EVIDENCIAS- DIA

Hay varios anaqueles metálicos con muchas cajas de cartón y varios objetos de todo tipo en bolsas de plástico.

Nolan recorre con su dedo uno de los anaqueles, llega hasta una pequeña tarjeta que tiene escrito "Becker J."

Encima hay una caja de cartón con un aspecto nuevo en comparación de las otras que están allí, la abre y dentro se encuentra la ESTATUILLA DE PIEDRA en una bolsa de plástico.

La guarda en un pequeño bolso azul de mano que tiene en el suelo.

Camina hasta la puerta, gira la perilla, se queda pensativo por unos segundos, la abre y sale.

CORTE A:

INT. HOSPITAL/HABITACIÓN DEL ANCIANO- DIA

Nolan entra a la habitación apresurado.

El anciano se asombra, delante suyo hay una pequeña charola con una bandeja de sopa espesa a medio comer, un vaso con agua y una gelatina a un lado.

Se limpia la boca con una servilleta de papel.

ANCIANO

Detective, que gusto verlo.

DETECTIVE NOLAN

Perdone mi intrusión, no quería interrumpirlo, por favor siga.

Toma la silla de ruedas cerca del ropero y la lleva a un lado de la cama del anciano. Se sienta.

ANCIANO

No, no hace falta.

(susurra)

Aquí entre nos esto sabe horrible (hace un gesto de asco).

Nolan toma el bolso de mano y lo pone sobre sus rodillas, lo abre y saca la estatuilla de piedra.

DETECTIVE NOLAN

Me gustaría saber lo que es esto exactamente.

ANCIANO

¿Puedo preguntar por qué la curiosidad?

DETECTIVE NOLAN

Bueno, es mi trabajo Sr. Becker... hacer preguntas.

Al anciano se queda callado por unos segundos mientras lo mira fijamente, baja su mirada hasta la estatuilla, vuelve a verlo a él.

ANCIANO

Le contaré, pero... debe tener la mente abierta o de lo contrario ambos perderemos nuestro tiempo.

DETECTIVE NOLAN

De acuerdo.

El anciano deja a un lado la charola y se sienta erguido.

ANCIANO

Luego de la muerte de mi esposa estaba devastado, debía mantenerme ocupado...

distraer mi mente o... de lo contrario, habría descendido a la LOCURA.

FLASHBACK:

EXT. SELVA TROPICAL- DIA - 5 AÑOS ATRÁS

Vemos un espeso follaje siendo cortado por un machete.

A través de él pasa el Dr. Jeremías Becker, levanta un mapa hasta la altura de su cara y lo observa unos segundos.

ANCIANO (V.O)

Así que continúe mi trabajo como antropólogo y seguí viajando... escribiendo...

Baja el mapa, observa su alrededor y sigue caminando.

FUNDIDO A:

EXT. SELVA TROPICAL- NOCHE

Hay una tienda de campaña armada, una pequeña fogata y a un costado el Dr. Becker con las manos extendidas sobre el fuego las frota entre sí, se frota los brazos y ahuyenta mosquitos.

ANCIANO (V.O)

Visité una región tropical en un punto del continente
Oceánico.. era el último lugar de mi lista..

Toma una lata de frijoles, la abre y empieza a comerla con una cuchara.

DETECTIVE NOLAN (V.O)

¿Por qué allí?

FUNDIDO A:

EXT. SELVA TROPICAL- DIA

El Dr. Becker camina por una región con un par de escombros de una edificación de piedra negra muy similar a la obsidiana. Estos fragmentos de piedra tienen tallada en su superficie varios símbolos extraños, los mismos que la habitación secreta, están cubiertos de musgo, pero se logran apreciar claramente.

ANCIANO (V.O)

Había escuchado que ese territorio albergaba una tribu aborígen muy antigua.. tanto así que apenas había información relevante cuando investigaba un poco sobre ella..

DETECTIVE NOLAN (V.O)

Eso suena muy arriesgado.

ANCIANO (V.O)

Tal vez para usted, pero para mí.. es toda una aventura.

Verá tengo cierta fascinación por el conocimiento que no se encuentra en los libros, y.. en cuanto descubro culturas así, quiero saber más.. mucho más..

FUNDIDO A:

INT/EXT. SELVA TROPICAL/TIENDA DE ACAMPAR- NOCHE

El Dr. Becker esta recostado dentro de la tienda, a un costado esta su mochila, del otro lado un par de envolturas de barras de cereal. Observa el techo de su tienda.

DETECTIVE NOLAN (V.O)

¿Y los encontró o se regresó de inmediato?

Supongo que lo segundo.

El Dr. Becker está somnoliento, poco a poco se va quedando dormido.

ANCIANO (V.O)

Se equivoca...

Después de días de búsqueda...

CORTE A:

INT/EXT. SELVA TROPICAL/TIENDA DE ACAMPAR- DIA

El Dr. Becker abre los ojos, la luz del sol le da de lleno, la tienda de acampar está hecha trizas con los trozos a su alrededor, su mochila y demás pertenencias están alejadas de él.

ANCIANO (V.O)

Ellos me encontraron a mí.

Hay SEIS HOMBRES de complexión mediana apuntándole con lanzas a la cara.

Tienen el cuerpo cubierto con varios trazos de distintos colores, blanco, negro y rojo. Unos más que otros.

En sus cuellos hay varios accesorios ornamentados, también cuentan con perforaciones en la nariz y orejas.

El Dr. Becker eleva las manos en rendición.

FUNDIDO A:

EXT. CAMPAMENTO ABORÍGEN- DIA

El Dr. Becker está sentado en círculo junto a los demás aborígenes, con sus manos realiza varios símbolos.

Se comunica, ellos responden de igual manera.

ANCIANO (V.O)

Afortunadamente pudimos entendernos y no hubo problemas..

En dos pequeños recipientes hay una especie de pintura blanca y roja.

FUNDIDO A:

EXT. CAMPAMENTO ABORÍGEN- NOCHE

El lugar está muy oscuro, pero se distingue la separación entre el cielo, lleno de estrellas y el suelo, como formas negras que decoran el fondo.

ANCIANO (V.O)

Participo de varias de sus actividades con el afán de aprender..

No eran muy distintas de otras culturas en ese sentido. Hay una gran fogata que proporciona una tenue iluminación. Alrededor de ella hay varias siluetas, un par están sentadas tocando percusiones y demás instrumentos rústicos, otros están moviéndose frenéticamente al ritmo de la música. Se distingue la silueta del Dr. Becker de entre las demás.

ANCIANO (V.O)

Conviví con ellos por seis días, y.. --

FUNDIDO A:

EXT. SELVA TROPICAL/TEMPLO- AMANECER

-- El Dr. Becker esta adormilado, su cara refleja mucho sueño. Camina detrás de más aborígenes, en frente de ellos va el Jefe.

El cielo está ligeramente claro por el amanecer, pero no del todo.

ANCIANO (V.O)

...a la mañana del séptimo día..

Todos se detienen. Hay un gigantesco círculo formado por antorchas aun encendidas.

En el suelo hay varios fragmentos de las ruinas de piedra negra regados por todas partes. En el centro del círculo hay un altar de piedra blanca en perfectas condiciones.

Sobre ese altar está una figura de piedra exactamente idéntica a la que el Anciano tiene.

Los aborígenes se despliegan alrededor de del altar de piedra blanco.

El Jefe se para en frente de la estatuilla de piedra, eleva el báculo de madera y la vista al cielo, los demás aborígenes imitan el mismo gesto con sus lanzas y al unísono repiten un cántico en un idioma desconocido.

Se oye el ruido de algo merodeando en el monte, el Dr. Becker se percata de esto y voltea a ver en esa dirección.

El sonido proviene de varios lugares a la vez, él mueve su cabeza para ver a los aborígenes y los lugares de donde viene el ruido.

Su cara muestra confusión.

DR. BECKER

(se dirige a los aborígenes)

¡Hey!

Se escucha el sonido de un disparo. Uno de los aborígenes cae al suelo, los demás rompen su formación y se mantienen alerta apuntando con sus lanzas en diferentes direcciones.

De la maleza salen varias PERSONAS con armas vistiendo ropa militar.

CORTE A:

INT/EXT. HOSPITAL/JARDÍN- DIA - FLASHBACK FIN

Es un espacio bastante amplio, hay áreas verdes y bancos de concreto, una fuente en el centro y en una esquina un kiosco metálico.

El anciano está en la silla de ruedas, sostiene una botella de agua con un sorbete, al lado suyo hay una banca de concreto en la que está sentado Nolan bebiendo un jugo.

En el fondo hay más PACIENTES, unos caminando y otros sentados charlando con FAMILIARES.

ANCIANO

Les dispararon a todos..

DETECTIVE NOLAN

¿Con qué propósito?

ANCIANO

Era una pequeña guerrilla que se especializaba en secuestrar turistas desprevenidos y cobrar a sus embajadas por su rescate.

DETECTIVE NOLAN

¿Cómo sabían de usted?

ANCIANO

Antes de llegar hasta la selva hablé con muchas personas.. fui descuidado.. así es como lo supieron..

DETECTIVE NOLAN

¿Y luego qué?

FLASHBACK:

EXT. SELVA TROPICAL/TEMPLO- AMANECER

El Dr. Becker es cargado sobre el hombro de uno de los GUERRILLEROS. Su cara esta adormilada y muy sucia de barro.

En Plano subjetivo, ve a todos los aborígenes en el suelo con varios impactos de bala. Mira su brazo y ve que tiene un dardo tranquilizante.

A la distancia ve a tres guerrilleros riéndose cerca del altar de piedra.

Los ojos del Dr. Becker se van cerrando poco a poco.

Ve a uno de ellos agarrar la figura de piedra y soltarla casi de inmediato, se tambalea un poco mientras revisa sus manos y le sangra la nariz.

Se acerca a él uno de sus compañeros para ayudarlo.

ANCIANO (V.O)

Todo fue muy confuso y borroso...

Los ojos del Dr. se cierran por completo.

CORTE A NEGRO:

EXT. CAMPAMENTO DE LA GUERRILLA/CELDA- NOCHE

El Dr. está dentro de una jaula de tamaño mediano en la que apenas cabe sentado, tiene los barrotes oxidados y está cubierta de musgo.

Su semblante es decaído y sucio.

ANCIANO (V.O)

Lo que sí recuerdo claramente es haber estado allí tres días y tres noches que honestamente se sintieron como semanas...

Hasta que...

Afuera de la jaula hay un GUERRILLERO (27) con una ametralladora sentado en un viejo banco de madera y una linterna.

El Dr. está arrimado en una de las paredes de la jaula intentando dormir. Cierra los ojos.

A la distancia suena el eco de una ráfaga de disparos.

Abre los ojos de nuevo, su cara muestra preocupación.

Suenan cada vez más disparos seguidos de varios gritos.

El guerrillero se pone de pie y alerta. En su cinturón tiene colgado un radio, lo toma y trata de comunicarse con el Campamento Principal, pero en la radio solo se oyen gritos entrecortados y estática.

Los disparos se detienen junto con los gritos.

Un profundo silencio invade el lugar. Tanto el Dr. como el guerrillero observan a todas partes, sus respiraciones se escuchan agitadas.

Cerca de ellos se escucha el ruido de algo acercándose entre la maleza.

El Dr. forcejea con la puerta de la jaula. El guerrillero le apunta con el arma.

DR. BECKER

¡Tienes que sacarme de aquí rápido!

El ruido en la maleza se oye cada vez más cerca. El guerrillero apunta nervioso su arma hacia donde proviene el ruido. Dispara en ráfaga por unos segundos. Deja de disparar.

Ya no se escucha nada. Se acerca a los arbustos frente a él y vuelve a disparar en ráfaga hasta vaciar el arma.

De nuevo hay silencio. Sólo se oye el chasquido del arma sin balas. Baja la mirada un momento, saca el cargador del arma, toma uno que tiene colgado en su cinturón.

El ruido en la maleza aparece por unos breves segundos. De ella sale una CRIATURA que se abalanza contra el guerrillero y lo derriba.

Suelta el cargador y la linterna lejos de él.

Todo está muy oscuro y no se perciben claramente las formas de los cuerpos apenas iluminados por un pequeño reflejo de luz de la linterna.

El guerrillero forcejea con la criatura, pero no consigue quitársela de encima.

La criatura continúa rasguñándolo, golpeándolo y mordiéndolo hasta matarlo.

El cuerpo del hombre deja de moverse, la criatura se pone de pie y se queda mirando en dirección a la jaula. Sus ojos se ven muy brillantes, como dos puntos luminiscentes.

La criatura se acerca a la jaula lentamente, el Dr. intenta retroceder a medida que avanza, pero no puede por lo pequeña que es la jaula. Ambos quedan frente a frente.

Plano subjetivo. La criatura levanta el brazo en posición de ataque. El Dr. se cubre la cara con ambas manos mientras se recoge más de lo que ya está y cierra los ojos. Todo está negro.

Se escucha un fuerte estruendo metálico, seguido por el ruido de alguien alejándose en la espesura de la selva.

El Dr. descubre sus ojos, delante suyo esta la puerta de la jaula despedazada, pero la criatura ya no está.

Sale de la jaula lentamente viendo a todos lados. El sonido de alguien alejándose se vuelve cada vez más distante hasta quedar todo en profundo silencio. Solo se escucha el viento soplar y grillos.

FUNDIDO A:

EXT. SELVA TROPICAL- DIA

El Dr. camina entre la selva, luce agotado, se arrima a un árbol y poco a poco cierra los ojos hasta desmayarse.

ANCIANO (V.O)

En cuanto reaccioné... no podía creerlo...

EXT. CAMPAMENTO ABORÍGEN- DIA

El Dr. está recostado sobre una cama de hojas, abre los ojos y lentamente se pone de pie. Su rostro cansado rápidamente cambia a uno de asombro.

ANCIANO (V.O)

Pensé que había muerto...

Frente a él están los mismos aborígenes a los que les dispararon interactuando entre ellos con normalidad y sin un solo rasguño.

ANCIANO (V.O)

...afortunadamente no fue así...

CORTE A:

INT. HOSPITAL/PASILLO- DIA

Nolan empuja la silla del anciano mientras hablan. Están cerca de su habitación. El policía sigue de pie y al verlos les abre la puerta.

ANCIANO

Le conté al jefe todo lo que pasó esa noche... él, ni siquiera se inmutó...

Lo único que me dijo después de eso fue "Ali'Osha"

DETECTIVE NOLAN

¿Ali'Osha?

Es la misma palabra que encontré repetida en su despacho. Empuja la silla en dirección a la puerta de la habitación. --

INT. HOSPITAL/HABITACION DEL ANCIANO - CONTINÚA

ANCIANO

--No es solo una palabra, es un nombre, es un...

Guardián vengador que cuida de los devotos, por así decirlo. Nolan empuja la silla de ruedas hasta la cama y ayuda al anciano a sentarse en ella.

ANCIANO

(mientras se acomoda sobre la cama)

Me quedé... otra semana para aprender más al respecto antes de volver.

DETECTIVE NOLAN

(se sienta en la silla de ruedas)

¿Le contó a alguien más todo esto?

ANCIANO

Escribí un artículo detallando cada una de las cosas que viví, pero al final los editores publicaron una versión diferente...

Así que tiempo después renuncie y bueno, el resto es historia...

DETECTIVE NOLAN

Vaya eso... no es algo que se escuche todos los días.
Nolan agacha la cabeza y se queda pensativo unos segundos.

ANCIANO

¿Qué lo aflige?

DETECTIVE NOLAN

(desanimado)

Es este caso...

...estos crímenes les han costado la vida a otras seis personas
y... no se ofenda, agradezco que me contara, pero...

Pensé que todo esto (posa su mano en la figurilla que está
sobre la cama) me daría alguna pista que no vi las veces
anteriores...

(mira a los ojos al anciano)

...siento que se los debo a todos ellos, incluso a usted.

Ambos se quedan en silencio por un par de segundos. Nolan
agacha la cabeza.

ANCIANO

Vi la cara de uno de ellos.

DETECTIVE NOLAN

(levanta la cabeza de inmediato)

¿Qué?

Se levanta de la silla, se acerca a él y sujeta firmemente
sus hombros.

DETECTIVE NOLAN

¿En serio? ¿Por qué no lo mencionó antes?

ANCIANO

Lo primero que me preguntó nada más llegar fue por la figura.
Nolan suelta sus hombros.

DETECTIVE NOLAN

¿Y cómo es?

ANCIANO

(pensativo)

Era robusto, de piel blanca y... le sangraba la nariz.
Nolan se queda perplejo por un momento.

DETECTIVE NOLAN

Si lo viera de nuevo, ¿lo reconocería?

ANCIANO

Yo... diría que sí.

Nolan lo mira con una pequeña sonrisa en su rostro.

INT/EXT. AUTO DE NOLAN- TARDE

Nolan entra presuroso al auto, se pone el cinturón y lo enciende. Su teléfono suena. Revisa la pantalla y contesta.

DETECTIVE NOLAN

Justo estaba por ir a verla...

¿Una dirección?

...deme un segundo...

(saca su libreta y un bolígrafo de su bolsillo)

...listo...

(escribe en ella)

...ajá, ajá, lo tengo...

¡Excelente, gracias!

Termina la llamada y arranca.

INT. CASA DE EMPEÑO- TARDE

El lugar es bastante amplio, tiene varios anaqueles metálicos con, electrodomésticos usados, juguetes, libros y demás cosas. Hay varios ventiladores encendidos refrescando el lugar, no hay aire acondicionado.

En una esquina hay toda una sección con varias prendas de vestir de todo tipo.

La pintura en las paredes está desgastada y dos de ellas presentan humedad.

En la entrada principal hay grandes vitrinas en lugar de paredes exteriores, estas tienen escrito "24/7" con pintura roja y amarillo. En medio de ambas está la puerta principal es metálica y con pequeñas manchas de óxido.

A un costado hay un gran mostrador con un aparador de vidrio. Detrás de él está DOUGLAS (39), el encargado. Sostiene un anillo con un pequeño diamante contra la luz, en su cara tiene un monóculo de relojería.

DOUGLAS

Nada mal... tiene buena pinta.

LARS

¿Entonces?

DOUGLAS

Mmm... 3.200 por todo incluyendo los relojes.

ROCKET

(ligeramente molesto)

¿Que?

Puck camina entre los anaqueles observando el lugar mientras Lars y Rocket hablan con Douglas.

Davo está cerca del aparador en el que están revisando las joyas, tiene comezón en la nuca, se rasca bastante. Se inclina para ver el interior del aparador, dentro tiene varias piezas de joyería, desde collares y relojes hasta una pequeña cajita abierta que en su interior guarda varios dientes de oro, la observa fijamente por unos segundos con una expresión de asombro.

se aleja del aparador y va a ver otro. Continúa rascándose.

LARS

¿Puedo saber por qué tan poco?

DOUGLAS

(se quita el monóculo y lo ve a la cara)

¿Son de la esposa de un amigo?

¿Crees que me como ese cuento?

Lars y Rocket se ven de reojo y vuelven a mirar a Douglas.

DOUGLAS

Vamos, ya saben cómo funciona...

Yo no hago preguntas y ustedes aceptan sin protestas el dinero... eso si lo quieren.

ROCKET

¿Y si nos las llevamos a otra parte?

DOUGLAS

(arrogante)

Adelante, pero te darán menos de lo que pides, te lo aseguro, eso si no llaman a la policía antes..

LARS

(a Rocket)

Tiene razón...

ROCKET

(bufido)

Bien, tenemos un trato.

Ambos le dan la mano a Douglas y cierran el trato.

Douglas toma la caja de alhajas y la de relojes y se la lleva hasta una puerta trasera.

DOUGLAS

Esperen... iré por su dinero.

Rocket se inclina para revisar el aparador de vidrio mientras espera. Su cara se muestra apática.

Lo revisa de un extremo al otro. Se detiene de repente y su expresión cambia a una de asombro.

Douglas regresa con varios billetes en la mano hasta el mostrador y se los entrega a Lars.

DOUGLAS

Aquí tienen.

ROCKET

Hey.

(señala un punto en el aparador)

¿Puedo ver eso de ahí?

DOUGLAS

(acerca su mirada al punto señalado)

Claro

Se agacha, abre la vitrina y saca de ella una pistola. La pone encima del aparador.

DOUGLAS

Glock 19.9 milímetros...

Rocket toma el arma y empieza a jugar con ella. Davo y Puck se acercan detrás de ellos.

ROCKET

(la acerca a su cara)

¡Que belleza!

(apuntándole a Puck y Davo)

Siempre quise disparar un arma.

Puck se sorprende y aleja el arma de su cara sin decir nada.

DAVO

(sorprendido)

¡Carajo viejo... no me apuntes con eso!

DOUGLAS

No te preocupes chico, no está cargada.

Lars y Rocket se ríen.

ROCKET

(sarcástico)

¡Qué lástima!

PUCK

No tenía idea de que las vendías.

DOUGLAS

Qué te digo... tengo algunas cosas...

(a Rocket)

¿La quieres?

ROCKET

(mira el arma)

Mmm... la verdad no es lo mío, quizás después.

La pone de nuevo en el mostrador. Douglas la toma y la guarda de nuevo en la vitrina.

DOUGLAS

Bueno... aquí estaré. --

INT/EXT. FURGONETA - CONTINÚA

-- Los cuatro entran molestos y azotan la puerta.

PUCK

No puede ser...

ROCKET

¿Y que procede?

LARS

Ni modo... necesitamos otra casa...

PUCK

Si, esto no es suficiente...

DAVO

(se rasca levemente la nuca)

Pero esta vez debemos escoger bien... porque la anterior fue una mierda.

LARS

(golpea el volante con energía)

Déjenmelo a mí...

Así que duerman un poco antes de ir al Bar que será una noche larga.

ROCKET

¡Bien está decidido!

Davo se rasca agresivamente la nuca, se detiene, revisa su mano, tiene un poquito de sangre en la punta de los dedos y dentro de las uñas.

ROCKET

(serio)

¿Todo bien?

DAVO

(se limpia la mano en la ropa)

No es nada...

Lars arranca el auto.

EXT. CASA DE NANCY- ATARDECER

Nolan llega en su auto y se estaciona frente a una pequeña casa de aspecto sencillo. Toca el timbre de una puerta con rejas metálicas blancas. Se escucha la voz de una mujer, NANCY (52), por el comunicador.

NANCY

¿Diga?

DETECTIVE NOLAN

Buenas, me llamo Héctor Nolan, estoy buscando al Sr. Lenín Olivares.

¿Se encuentra en casa?

NANCY

Soy Detective mi señora y necesito encontrarlo lo antes posible.

Hay silencio, ella no responde.

Se escucha otra puerta más distante abrirse. Nancy se acerca a la reja exterior.

NANCY

El ya no vive aquí...

¿Le pasó algo?

DETECTIVE NOLAN

Nada serio... solo tengo un par de preguntas sobre su auto.

NANCY

¡No me diga que se lo robaron!

Ay mi Cristo... ese auto se lo dio mi marido antes de fallecer...

¡Es su tesoro!

DETECTIVE NOLAN

¿De casualidad sabe dónde puedo encontrarlo?

NANCY

Espéreme un momento.

Entra a la casa por unos segundos. Regresa. En su mano tiene una servilleta.

NANCY

(le da la servilleta)

No sé si le sirva, pero, solía ir aquí de vez en cuando luego de que murió su papá...

No estoy segura si seguirá yendo allí...

DETECTIVE NOLAN

(lee la servilleta)

Esto es perfecto, gracias!

Que tenga un buen día.

Regresa a su auto y se marcha a toda prisa. Nancy lo ve irse con cara de preocupación.

CORTE A:

INT. BAR- ATARDECER

Nolan entra y se queda parado unos segundos en la puerta observando el lugar. Hay humo en el ambiente y poca GENTE, algunos de ellos están conversando y bebiendo cerveza en mesas distantes, otros pocos están en la barra bebiendo solos.

En el escenario hay DOS PERSONAS acomodando una batería y unos parlantes.

Nolan camina hasta la barra y se sienta. Se acerca el CANTINERO (36) a atenderlo.

CANTINERO

¿Qué le sirvo?

DETECTIVE NOLAN

Estoy buscando a alguien, se llama Lenín Olivares.

¿Lo conoce?

CANTINERO

¿Quién?

DETECTIVE NOLAN

(chasqueando los dedos)

Ehh... conduce una furgoneta azul, su matrícula es "GEC-203".

¿Le suena?

CANTINERO

¿Es policía?

DETECTIVE NOLAN

¡Detective!

CANTINERO

Mire, no quiero problemas.

DETECTIVE NOLAN

Sólo responda...

El cantinero se queda pensativo un segundo.

CANTINERO

No tengo idea de la matrícula, pero por como describe el auto sólo puede tratarse de Lars.

DETECTIVE NOLAN

¿Lars?

CANTINERO

Así se llama... bueno, se hace llamar la persona que conduce un auto así por aquí.

DETECTIVE NOLAN

¿Sabe dónde lo encuentro?

CANTINERO

Fuera de este lugar... ¡no!

DETECTIVE NOLAN

Ya veo...

CANTINERO

Pero puede esperar a la noche, hay concierto y su banda tocará...

DETECTIVE NOLAN

¿Está en una banda?

CANTINERO

Sí y son bastante buenos... ya lo verá.

DETECTIVE NOLAN

¿Y... cuantos miembros tiene esa banda?

CANTINERO

Son cuatro, pero son estupendos...

DETECTIVE NOLAN

(para sí mismo)

Interesante...

CANTINERO

Mire no quiero ser grosero, pero, este lugar está por llenarse pronto y está sentado en donde puede ir un cliente, así que...

DETECTIVE NOLAN

(mira su reloj)

¿Sabe qué?

Mi turno termina en tres minutos.

¿Por qué no me sirve una cerveza?

CANTINERO

(sarcástico)

Como usted ordene.

Toma una cerveza, la envuelve en una servilleta, la destapa y se la acerca. Nolan bebe un sorbo.

Time Lapse del bar con personas yendo y viniendo hasta llenarse por completo. El Detective Nolan sigue sentado con la misma botella de cerveza bebiendo a paso lento.

El concierto inicia, la primera banda toca, el público moshea.

El ritmo de la escena se reestablece poco a poco.

La primera banda se retira del escenario, el público aplaude.

Se suben al escenario Lars, Puck, Rocket y Davo. Cada quien se posiciona con su respectivo instrumento.

Davo tiene un esparadrapo pegado en su nuca. La tira de su guitarra le lastima, lo refleja en su cara, está incómodo.

El cantinero limpia un vaso, se acerca a Nolan.

CANTINERO

(haciendo un gesto con su cabeza)

Allí está Lars.

Nolan levanta rápido su mirada hacia el escenario.

La banda empieza a tocar.

Nolan se acerca hasta el público y con su celular trata de tomarles una foto, pero no puede apuntar correctamente por el movimiento constante del público que lo empuja.

El público está fascinado y agitado. Sacuden sus cabezas, saltan y moshean. Así permanecen todo el rato.

Nolan regresa a la barra y espera a que la banda acabe. No deja de observarlos.

La banda termina de tocar y bajan del escenario. El público se calma y los ovaciona.

Nolan se levanta y se acerca a ellos guardando cierta distancia, saca de nuevo su celular, en la esquina superior se muestra el símbolo de la batería de color rojo.

Activa la cámara y les toma un par de fotos.

Puck parece percatarse, voltea a ver en la dirección de Nolan, pero ya no está. Mira a todas partes y sigue su camino.

Davo se queda un momento a terminar de acomodar la guitarra en su base, se rasca la nuca por encima del esparadrapo, baja sus manos hasta su espalda. Su cara muestra incomodidad, nota que el público lo ve y deja de hacerlo. Baja y se une al resto.

Se acercan a la barra y piden una cerveza. Se ven relajados y contentos.

El cantinero les da las cervezas.

CANTINERO

Oigan, alguien estuvo preguntando por ustedes..

Los cuatro se sorprenden y su expresión cambia a una seria y de confusión.

EXT. BAR- NOCHE

Nolan está de pie junto a la furgoneta azul. Le toma un par de fotos. Se acerca a las ruedas y las fotografía.

Revisa las fotos. Su teléfono se apaga.

DETECTIVE NOLAN

No, no, no, no...

Corre hasta su auto, entra, deja la puerta abierta, apenas si está sentado.

Busca "algo" frenéticamente en la guantera, se detiene y lo cierra con fuerza.

DETECTIVE NOLAN

¡Maldita sea!

Se sienta correctamente, cierra la puerta, se abrocha el cinturón y arranca. Se va de allí a toda prisa.

CORTE A:

INT. BAR- NOCHE

Los cuatro están reunidos en una esquina. Discuten.

ROCKET

¿Por qué carajos te buscaba?

LARS

Ni puta idea maricón.

Davo está callado tocándose la nuca, su semblante parece apagado.

ROCKET

¿Tendrá que ver con la cantera?

LARS

No creo, tuve cuidado en el trabajo todo el tiempo.

PUCK

¿Y si le pasó algo a tu mamá?

LARS

Mierda es cierto, no pensé en mi vieja... puede ser...

ROCKET

Ojalá se trate de eso...

PUCK

(a Rocket)

¿Qué carajos?

ROCKET

(burlón)

Ya sabes lo que quiero decir chucha...

Davo se tambalea ligeramente, está pálido, trata de apoyarse en la pared.

ROCKET

(a Davo)

¿Por qué tan callado?

Opina maricón...

Davo colapsa y cae al suelo, su nariz sangra.

LARS

¡Mierda!

ROCKET

¡Ay carajo!

(le da palmaditas en la cara)

Bro... reacciona... hey bro...

Puck saca su celular y marca, lo coloca en su oreja.

FUNDIDO A:

EXT. BAR- NOCHE

Davo está sobre una camilla dentro de una ambulancia.

Hay varias PERSONAS alrededor viendo todo lo que ocurre, algunas graban con su celular.

ROCKET

Ándate con él que el flaco y yo recogemos todo y te alcanzamos allá...

Puck asiente con la cabeza y se sube a la ambulancia.

La ambulancia arranca, Lars y Rocket la ven irse.

CORTE A:

INT. DEPARTAMENTO DE POLICÍA/OFICINA DE NOLAN- NOCHE

Nolan entra con prisa a su oficina, abre los cajones de su escritorio y busca dentro de manera frenética.

En uno de ellos saca un cargador de celular y lo conecta a su teléfono. La pantalla indica "cero por ciento".

DETECTIVE NOLAN

(impaciente)

Vamos, vamos...

Deja el celular en el escritorio, camina de un lado a otro sin despegarle la mirada. Se detiene de pronto y se queda pensativo por unos segundos.

CORTE A:

INT. HOSPITAL/PASILLO- NOCHE

Puck camina de un lado a otro, mira para todos lados de manera intranquila. Empieza a caminar cerca y se topa con una puerta custodiada por un policía, este no le presta atención, baja la mirada y da la vuelta.

Se tropieza con una enfermera que empuja una silla de ruedas, en ella está el Anciano.

PUCK

(nervioso)

Discúlpeme

Ambos se ven a la cara por unos segundos.

ANCIANO

Descuida...

Puck regresa hasta donde estaba parado en primer lugar.

Su cara muestra preocupación.

PUCK

¡No me jodas!

Detrás suyo llega el DOCTOR, le toca el hombro. Él se voltea tan rápido que el doctor tiene un sobresalto.

DOCTOR

Ehm, ¿es familiar del joven al que le sangraba la nariz?

PUCK

Es mi amigo, ¿cómo está?

DOCTOR

Bueno, parece ser sólo un caso de anemia, nada grave.

Ya le pusimos un suero que refuerce sus defensas y le dimos algo para que pueda descansar esta noche, también tomamos una muestra de sangre...

Las palabras del doctor se vuelven cada vez más distantes hasta no entenderse nada de lo que está hablando.

Puck observa fijamente al doctor, pero no lo escucha realmente. Su cara muestra mucha preocupación.

CORTE A:

INT/EXT. FURGONETA- NOCHE

La furgoneta está estacionada afuera del hospital, Lars y Rocket están conversando bastante relajados.

LARS

...al final resulta que mi vieja está bien!

ROCKET

¿Y entonces...?

Entra Puck en la parte de atrás y cierra la puerta con fuerza. Parece atónito. Lars y Rocket se sorprenden y voltean a verlo.

PUCK

¡Nos cagamos!

LARS

¿Tan grave está?

PUCK

¿Qué?, no, él está estable o algo así...

ROCKET

¿Ya? ¿Y a qué viene esa cara?

PUCK

El viejo.

LARS

¿El viejo?

ROCKET

¿Cuál viejo?

PUCK

El de la última casa en la que estuvimos...

LARS

Ah, ese Viejo...

ROCKET

Claaaro, ya lo recuerdo.

Lo hice trizas.

LARS

¿Y qué con él?

PUCK

¡Está vivo y está en este hospital!

LARS

(preocupado)

¡Imposible!

PUCK

(señala el hospital)

Pensé igual, pero está justo allí...

Y lo que es aún peor, lo cuida un policía.

LARS

(muy preocupado)

¡Mierda... nos cagamos!

ROCKET

(serio)

Ahora todo cuadra... el policía y esto...

Ya tienen que saber.

Los tres se quedan pensativos por unos segundos, en silencio y con cara de preocupación.

LARS

¿Y ahora qué procede?

PUCK

Hay que sacar a Davo...

ROCKET

¿Qué?, no...

Hay que largarnos de aquí.

PUCK

Bien entonces, saquémoslo... y larguémonos.

LARS

Es muy arriesgado.

PUCK

Si lo dejamos y lo encuentran, será peor, podrían presionarlo para que hable...

(señala el hospital)

Él, sabe todos los planes que tenemos por si algo pasa, lo que significa que tarde o temprano nos encontrarán...

(observa fijamente a Rocket)

¿Tú caerías sólo o te llevarías contigo a los amigos que te acaban de abandonar a tu suerte?

Rocket se queda en silencio por unos segundos, está molesto.

ROCKET

Bien...

Pero tiene que ser esta noche.

PUCK

Excelente...

LARS

¿Y cómo lo haremos?

Se quedan en silencio y pensativos.

PUCK

Tengo una idea, pero puede ser un poquito arriesgado.

ROCKET

Bien, cuéntala en el camino.

LARS

¿Camino a dónde?

ROCKET

Hay una parada que debemos hacer primero.

(a Lars)

Conduce.

Lars arranca el auto y se alejan a toda prisa.

INT. DEPARTAMENTO DE POLICÍA/OFICINA DE NOLAN- NOCHE

Nolan está dormido sobre su escritorio apoyado en sus brazos. En el espaldar de la silla está su saco.

Se levanta de repente, revisa su celular. La pantalla indica setenta y siete por ciento de carga. Lo desconecta.

DETECTIVE NOLAN

Esto debe bastar.

Se levanta, guarda su celular en el bolsillo, toma su saco, el cargador y sale de la oficina.

CORTE A:

INT. HOSPITAL/HABITACIÓN DE DAVO- NOCHE

La habitación es de tamaño mediano, en un extremo de la misma está la cama, a un costado hay un baño y cerca de la puerta principal hay un gran ropero.

En la cama se encuentra Davo dormido, viste ropa de hospital, una sábana lo cubre hasta el pecho y tiene conectado un suero que va por la mitad. Su cara luce apacible.

Las luces parpadean levemente.

Su expresión cambia drásticamente reflejando dolor e incomodidad. Se levanta de golpe, ve el suero en su mano y se lo arranca. Empieza a tocar su nuca de manera frenética. Su nariz sangra y su cara refleja cada vez más dolor.

No dice una sola palabra, de su boca solo se oyen alaridos.

Se baja de la cama y corre al baño a toda prisa. El parpadeo de las luces se incrementa.

Trata de verse en el espejo, pero no puede. Se rasca muy fuerte la nuca, se detiene por unos segundos y revisa su mano, en ella hay retazos de su piel y sangre.

CORTE A:

INT. HOSPITAL/HABITACIÓN DEL ANCIANO- NOCHE

El anciano está cenando en su cama.

Las luces también parpadean levemente en su habitación.

Lleva una cucharada de sopa a su boca, pero se detiene, levanta la mirada hacia las luces, una pequeña sonrisa se dibuja en su cara por un segundo, sigue comiendo.

CORTE A:

INT. HOSPITAL/HABITACIÓN DE DAVO- NOCHE

Un fuerte dolor invade sus piernas y cae al suelo, se poya con una de sus manos mientras que la otra la lleva a su cara.

Sus dientes se caen derramando mucha sangre de su boca, el dolor es tal que brotan lágrimas de sus ojos.

Grita, pero su voz suena entrecortada, ahogada.

La piel de sus brazos y piernas se torna de un color gris casi negro similar a la putrefacción.

En su espalda emerge una hilera de espinas negras que recorre toda su columna vertebral. A medida que salen tanto su piel como su ropa se desgarran más y más. Lo vemos en un Over Shoulder.

Las luces continúan parpadeando.

CORTE A NEGRO:

EXT. HOSPITAL/CALLE- NOCHE

Se puede apreciar como parpadean las luces del hospital desde afuera.

Llega la furgoneta, se estaciona detrás del hospital en una zona poco iluminada y distante del resto de autos. --

INT/EXT. FURGONETA - CONTINÚA

-- Rocket acerca a Puck y Lars una mochila negra, la abren y cada uno introduce la mano. Sacan tres máscaras y tres pares de guantes. Se colocan los guantes y guardan las máscaras en el bolsillo de su pantalón.

Los tres se quedan viendo las caras como si dudaran por unos segundos y vuelven a meter la mano en la mochila, de ella sacan una pistola cada uno.

Vuelven a verse las caras, los tres asienten la cabeza y rastrillan el arma al mismo tiempo. La guardan en la parte trasera de su pantalón.

INT. HOSPITAL- NOCHE

Lars, Puck y Rocket están esperando el elevador, los tres mantienen la mirada al suelo de manera discreta.

Se acercan a ellos una ENFERMERA (27) y un CONSERJE (36).

Las puertas del ascensor se abren y entran todos. --

INT. HOSPITAL/ASCENSOR - CONTINÚA

-- Las puertas se abren y bajan primero el conserje y la enfermera. Las luces parpadean levemente.

Los tres bajan se bajan. Las puertas se cierran.

EXT. HOSPITAL/CALLE- NOCHE

Llega el auto de Nolan a gran velocidad, frena abruptamente y se estaciona en frente del hospital.

INT. HOSPITAL/PRIMER PISO- NOCHE

Hay un pequeño puesto de recepción, Lars y Rocket se acercan a hablar con la RECEPCIONISTA (32).

Puck observa cuidadosamente a su alrededor, camina hasta una bodega cerca de los baños, hay POCAS PERSONAS, pero nadie le presta atención.

Abre la puerta de la bodega y entra rápido. --

INT. HOSPITAL/BODEGA - CONTINÚA

-- Hay varias repisas con muchos frascos, botellas y medicamentos.

Puck revisa los frascos uno por uno. Encuentra dos frascos grandes de alcohol. Abre uno de ellos, saca de uno de sus bolsillos delanteros un pañuelo, moja una de las puntas con el propio alcohol e introduce el otro extremo en el frasco.

Deja el frasco con la mecha en el suelo cerca de la pared del fondo, abre el otro frasco y lo rocía por todas partes. Vuelve a taparlo y lo pone junto al de la mecha. Saca de su otro bolsillo un encendedor, enciende la mecha y sale de allí. --

INT. HOSPITAL/PRIMER PISO - CONTINÚA

-- Puck camina de regreso a la recepción y les hace un gesto con la cabeza a Lars y Rocket para ir al ascensor.

Los dos alcanzan a verlo y terminan de hablar con la recepcionista. Se acercan al ascensor. Las puertas se abren y entran con calma. Evitan mirar a la cámara en todo momento.

Las puertas se cierran.

INT. HOSPITAL/HABITACIÓN DEL ANCIANO- NOCHE

Nolan toca la puerta y entra casi de inmediato.

ANCIANO

(sorprendido)

Buenas noches detective...

¿Que lo trae por aquí a estas horas?

Nolan parece agitado, cierra la puerta con fuerza y se acerca hasta la cama del anciano.

En la mesa de noche se encuentra la figurilla de piedra.

DETECTIVE NOLAN

(saca su celular del bolsillo)

Hay algo que tengo que enseñarle...

Suena la alarma contraincendios. Los dos parecen confundidos y sorprendidos. Afuera se oye el murmullo de las personas a través de la puerta.

El Oficial Salarza abre la puerta y asoma su cabeza hacia adentro, el ruido de la gente suena más fuerte.

OFICIAL SALARZA

Parece que se incendia una bodega en el piso de abajo...

Camina hasta la silla de ruedas cerca del ropero, la toma y la lleva hasta el anciano.

OFICIAL SALARZA

Los bomberos ya vienen en camino, pero igual están evacuando a todos...

Nolan parece pensativo, observa al anciano y al oficial.

DETECTIVE NOLAN

Esto es muy extraño, mantente alerta...

OFICIAL SALARZA

Entendido.

Camina hasta la puerta, la abre y de ella se asoma el cañón de una pistola apuntándole en la cabeza. Él se sorprende por un segundo, pero rápidamente baja su mano hasta su arma.

Nolan está de espaldas a la puerta ayudando al anciano a sentarse en la silla de ruedas.

ROCKET

(al policía)

¡Quieto chucha o te mueres!

Nolan se sorprende y suelta al anciano, saca su arma y se da la vuelta rápidamente.

Rocket tiene al Oficial Salarza bien agarrado del cuello mientras le apunta con el arma en la cabeza.

ROCKET

(burlón)

No hagas nada que vayas a lamentar..

Patea la puerta y la cierra.

ROCKET

Dame tu arma, lentamente..

El oficial desenfunda su arma, la toma y la sube lentamente. Rocket la toma y le apunta con ella al detective.

ROCKET

Ahora baje la suya.

Nolan se queda viendo a Rocket fijamente, está molesto y dudoso.

ROCKET

Rápido que no tengo toda la noche..

ANCIANO

(murmurando)

Tienes razón.

El anciano está sentado en la silla de ruedas con la figurilla en las piernas.

ROCKET

(le apunta al anciano)

¿Qué dijiste?

DETECTIVE NOLAN

¡Hey!

Te daré el arma si dejas de apuntarle.

Rocket ve a Nolan mientras le apunta al anciano.

ROCKET

Es un trato, primero tú...

Quítale el cargador y lánzalo para acá, luego el arma.

No intentes nada...

Nolan le quita el cargador al arma y lo desliza en el piso hasta Rocket, él lo detiene con el pie.

ROCKET

(al oficial)

Recógelo y dámelo...

El oficial Salarza se agacha lentamente y lo toma, Rocket no deja de apuntarle con el arma. Le da el cargador y Rocket se lo guarda en el bolsillo.

Nolan desliza el arma por el suelo. El oficial la recoge y se la pasa a Rocket, pero este no la toma.

ROCKET

(al oficial)

Levántate.

Salarza y Nolan se quedan viendo por unos segundos, ambos parecen nerviosos.

ROCKET

¿Qué esperas?

Salarza se levanta lentamente con el arma en la mano.

ROCKET

Arrójala por la ventana y regresa...

Salarza se acerca hasta la ventana y arroja el arma. Da media vuelta y camina lentamente hasta Rocket.

INT. HOSPITAL/HABITACIÓN DE DAVO- NOCHE

La puerta se abre lentamente y entran Lars y Puck apuntando con sus armas. Lars avanza mientras Puck cierra la puerta con cuidado de no hacer ruido. Las luces parpadean.

LARS

¿Pero qué?

PUCK

¿Y Davo?

LARS

Eso digo yo, ¿seguro de que este es su cuarto?

PUCK

Completamente

(mira hacia el baño)

Ay, carajo...

La puerta del baño está cerrada, debajo de ella se extiende un pequeño charco de sangre. Caminan hacia la puerta.

LARS

(toca la puerta)

¿Davo?

PUCK

Viejo, ¿estás bien?

Lars gira la perilla de la puerta y levanta su arma. Abre la puerta lentamente y apunta hacia adentro. Los dos entran lentamente. --

INT. HOSPITAL/HABITACIÓN DE DAVO/BAÑO - CONTINÚA

-- El suelo está cubierto de sangre y de retazos de ropa. Hay varios dientes cerca del inodoro junto con trozos de piel.

Dentro de la ducha está desparramado un cuerpo humanoide de color violeta negruzco, está muy hinchado en la parte que conecta el torso con la cabeza, luce como un globo de carne palpitante, le sobresalen cuatro extremidades muy alargadas, en el brazo derecho tiene enormes garras negras y en el izquierdo en lugar de dedos tiene una protuberancia similar a una púa afilada. Sus piernas terminan en punta, como largas agujas.

Su cuerpo destila un líquido parecido al sudor, pero de color negro que lo mantiene húmedo y viscoso.

LARS

(asustado)

¡Oh Dios!

PUCK

(asustado)

¿Qué diablos es eso?

LARS

No me digas que esta cosa mató a Davo...

PUCK

(nervioso)

Hay que irnos, no tenemos mucho tiempo...

LARS

Espera un momento.

Lars camina hacia la criatura, piza los dientes. Le apunta con su arma, lo pica con el pie, pero no se mueve.

LARS

Hay que mostrárselo a Rocket.

Las luces parpadean más rápido.

PUCK

(asustado)

¡¡Lars maldita sea, vámonos!!

La criatura se levanta de repente. El bulto palpitante entre el torso y la cabeza explota salpicando un fluido negro.

Entre el torso y la cabeza revela una gran boca vertical con colmillos similares a los de un tiburón.

Lars queda cubierto de este líquido, principalmente en su cara, cegándolo y desconcertándolo.

Él y Puck le disparan hasta vaciar sus armas.

La criatura permanece de pie, tiene las marcas de las balas, de ellas sale un fluido negro, pero no se inmuta.

Puck sale corriendo de allí, Lars intenta hacer lo mismo, pero la criatura se abalanza sobre él tumbándolo en el suelo.

Se posa sobre él y lo desgarró hasta matarlo. --

INT. HOSPITAL/HABITACIÓN DE DAVO - CONTINÚA

-- Puck cierra la puerta del baño y corre hacia la cama. La empuja contra la puerta con fuerza lo más que puede.

Sale corriendo de la habitación.

INT. HOSPITAL/HABITACIÓN DEL ANCIANO- NOCHE

Rocket deja de apuntarle al anciano y le apunta a Nolan.

Las luces de la habitación parpadean levemente y hay una muy pequeña cantidad de humo que se cuele a la habitación por las hendidias de la puerta.

ROCKET

Bien, ahora quiero que...

Salarza sostiene la mano con la que Rocket le tiene apuntado y la eleva en dirección al techo. Empuja su cuerpo hacia atrás y hace que Rocket choque contra la pared desconcertándolo por un segundo.

Rocket sostiene firmemente ambas armas y trata de empujar a Salarza.

Nolan intenta correr en dirección a Rocket, pero este le dispara en la pierna apenas lo ve. Él cae y presiona su herida.

Rocket forcejea unos segundos con Salarza, lo pateo y lo aleja de él, Salarza se acerca de nuevo y le dispara dos veces en el pecho.

Salarza cae muerto.

Rocket se queda viendo el cuerpo de Salarza y ve a Nolan herido.

ROCKET

(molesto y agitado)

¿Ven lo que me hacen hacer...?

¡Carajo!

Se toma un respiro y le apunta de nuevo a Nolan y al anciano.

ROCKET

(molesto)

Tú, viejo... vienes conmigo.

ANCIANO

(serio)

¿Y si me niego?

ROCKET

Entonces te disparo.

ANCIANO

Adelante muchacho, eso me da igual...

ROCKET

Ah, ¿en serio?

Camina hasta Nolan y le apunta con el arma en la frente.

ROCKET

Entonces le dispararé a él...

¿También te da igual?

Nolan está agitado, su cara muestra preocupación. Él y el anciano se ven unos segundos a la cara. El anciano regresa a ver a Rocket.

ANCIANO

(resignado)

De acuerdo.

Se levanta de la silla y camina hasta Rocket con la estatuilla en la mano.

ROCKET

(apuntando a la estatuilla)

No sé qué mierda es eso, pero déjalo en el piso.

El anciano baja lentamente la estatuilla y la deja en el suelo con cuidado.

Avanza lentamente hasta llegara a Rocket. Él lo sujeta del cuello y le apunta en la cabeza mientras le apunta a Nolan con la otra arma.

Aparece Puck de repente en la puerta. Ahora hay más humo entrando a la habitación.

PUCK

(agitado y asustado)

¡Hay que irnos de aquí ya!!

ROCKET

¿Y los otros?

PUCK

Están muertos.

ROCKET

¡¿Me estás jodiendo?!

(mira al anciano)

¡Entonces ya no lo necesitamos!

PUCK

No, aún puede servirnos...

Ve a Nolan herido en el suelo y regresa a ver a Rocket.

PUCK

(extiende la mano hacia él)

Necesito otra arma.

ROCKET

(le da con la que apunta a Nolan)

Toma

Puck camina hasta Nolan y le apunta con el arma.

PUCK

Las llaves de su auto.

DETECTIVE NOLAN

No tengo...

Puck le pisa con fuerza la herida de su pierna.

PUCK

¡Ahora!!

DETECTIVE NOLAN

(adolorido)

Ok, ok, ok...

Mete las manos en su bolsillo, saca las llaves de su auto y se las da. Puck las toma.

PUCK

No es personal...

Se da media vuelta y sale de la habitación corriendo.

Rocket va detrás de él con el anciano.

En cuanto ambos abandonan la habitación Nolan se quita el cinturón de su pantalón y lo pone alrededor de su pierna haciendo un torniquete con él. Su cara refleja mucho dolor mientras lo hace.

Termina de asegurarlo lo más fuerte que puede y se arrastra hasta el cuerpo de Salarza. Lo mira con culpa por unos segundos y revisa sus bolsillos.

En uno de ellos encuentra las llaves de un auto. Toma también su radio e intenta comunicarse, pero suena estática. Lo deja en el suelo y se percata de la estatuilla de piedra, la ve por unos segundos.

El humo llena por completo la habitación.

CORTE A:

EXT. HOSPITAL/CALLE- MADRUGADA

Hay varias PERSONAS incluyendo Personal Médico afuera del hospital. Los bomberos hacen acto de presencia y se estacionan muy cerca del hospital. Bajan del auto a gran velocidad y se equipan para entrar.

Puck y Rocket salen con el anciano a toda prisa del hospital viendo para todas partes. Puck presiona el botón de la alarma del carro de Nolan, esta suena en frente del hospital, los tres voltean a ver en esa dirección.

Puck se adelanta y entra al auto. Rocket se percata del arma de Nolan tirada en la vereda, mira a todas partes, ve que las personas están enfocadas en los bomberos y regresa a ver el arma. --

INT/EXT. AUTO DE NOLAN/CALLE - CONTINÚA

-- Puck enciende el auto, se levanta un poco la máscara para ver mejor y se pone el cinturón de seguridad.

Entra Rocket con el anciano, le tiene apuntando con el arma en el estómago. Puck arranca y se van a toda prisa. --

EXT. HOSPITAL/CALLE - CONTINÚA

Sale Nolan cojeando del hospital, con una de sus manos tapa su cara mientras que en la otra lleva la estatuilla de piedra. Tose un poco por el humo. Mira a todas partes y ve su auto alejarse.

Mete la mano en su bolsillo y saca las llaves de Salarza, presiona el botón de la alarma y escucha el sonido provenir al final de varios autos estacionados en hilera.

Se dirige hasta el auto con dificultad.

Se escucha el estruendo de una ventana romperse. Mira en dirección a la parte superior del hospital y ve como una silueta negra sale de allí y salta al techo del edificio que está en frente con gran velocidad. Luego se dirige al siguiente y al siguiente en la misma dirección a la que se fueron Puck y Rocket.

Su cara muestra confusión mientras ve aquella silueta.

INT/EXT. AUTO DE NOLAN/CARRETERA- MADRUGADA

El auto va a toda velocidad, Puck esquiva a los demás autos sin dificultad. Se escuchan varios pitos de los autos

cercanos junto con las voces molestas de los demás
CONDUCTORES.

ROCKET

(confundido)

¿Ya me vas a decir que carajos pasó allá o debo adivinarlo?

PUCK

¡Ni yo mismo entiendo qué fue lo que pasó!

(nervioso)

Solo sé que algo mató a Davo primero, cuando Lars y yo
llegamos... no quedaba nada... luego saltó sobre Lars...

ROCKET

¿Y ahora es nuestro turno?

¿Es lo que tratas de decir?

Mientras hablan Rocket y Puck detrás de ellos se ve como las
luces de la calle parpadean sin parar cada vez más cerca.

ROCKET

¿Y entonces que mierda hacemos?

PUCK

(serio)

Por el momento hay que irnos lo más lejos posible... ya después
veremos qué...

Algo cae con fuerza en el techo del auto, dejando una gran
abolladura en el lado del copiloto. Los vidrios se hacen
añicos por la fuerza del golpe y el motor se apaga en ese
mismo instante haciendo que el auto pierda el control.

Del techo parece caerse algo y quedarse atrás en el camino.
El auto derrapa por la carretera, Puck trata de controlarlo,
pero el auto termina volcándose cerca de un vecindario
desolado con varias casas que parecen abandonadas.

Las luces parpadean sin parar.

Dentro del auto el anciano está inconsciente, Rocket está
adolorido y con sangre en su cabeza, Puck está consciente,

pero tiene en la cara unos cuantos vidrios incrustados y mucha sangre. Su cuerpo está suspendido gracias al cinturón de seguridad que tiene puesto.

Puck se quita el cinturón de seguridad, su cuerpo cae por completo al suelo. Se arrastra hasta afuera de la ventana, pero solo saca la mitad de su cuerpo, intenta ponerse de pie, pero no puede, su cara expresa mucho dolor.

Rocket ve su arma tirada cerca del anciano, la toma y se arrastra por el suelo hasta la ventana para salir del auto. Consigue salir. Se pone de pie con algo de dificultad apoyándose sobre el auto.

Las luces no dejan de parpadear.

Se oye un extraño ruido que viene detrás de ellos. Rocket se voltea y a la distancia se ve a la Criatura acercándose lentamente.

ROCKET

(sin despegar la vista del monstruo)

¿Es esa la cosa que mencionaste?

PUCK

(con dificultad)

Si...

Ayu... ayúdame a salir...

Rocket rastrilla su arma y le apunta a la criatura.

PUCK

Eso no sirve... tienes que sacarme de aquí...

Rocket le dispara a la criatura hasta vaciar su arna. Ve que, sí le impactaron las balas, pero no la lastiman.

Se queda perplejo.

PUCK

(angustiado)

¡Roberto... sácame de aquí... ya!

La criatura corre a gran velocidad hacia ellos. Rocket suelta su arma en el suelo y se echa a correr. Puck lo ve irse.

PUCK

(angustiado)

¡Roberto, maldita sea vuelve...!

La sombra de la criatura se posa sobre Puck, él levanta la mirada asustado. Cierra sus ojos con fuerza.

PUCK

(murmura)

Lo siento, Campeón...

Vemos a la criatura parada en frente de Puck con el brazo que tiene la púa afilada levantado. Over Shoulder.

Deja caer el brazo con fuerza.

CORTE A NEGRO:

INT. CASA DESOLADA/SALA- MADRUGADA

Todo está negro. Se escucha el sonido de un forcejeo metálico, se detiene y suena un disparo.

Hay mucho silencio. Se abre lentamente una puerta, se escuchan las bisagras rechinar hasta quedar completamente abierta.

Vemos el interior una habitación levemente iluminada por la poca luz que entra del exterior, parado en el centro de la puerta y en contra luz está Rocket.

Su figura está enmarcada por la oscuridad y apenas si se ve su cara. Su respiración es pesada, parece exhausto.

Avanza y cierra la puerta. Todo queda en penumbra.

Las luces se encienden de repente. Rocket quita su dedo del interruptor, se quita su máscara, la guarda en su bolsillo trasero y camina lentamente viendo para todos lados mientras apunta con el arma. La pistola que carga es la de Nolan.

El lugar es amplio y carece de muebles.

Se acerca hasta unas escaleras y sube. --

INT. CASA DESOLADA/PRIMER PISO - CONTINÚA

-- Llega al primer piso y enciende la luz. Camina lentamente por un pasillo, este sólo tiene tres puertas, una a cada lado y una al final del mismo. Abre la puerta del lado izquierdo muy despacio, apunta con el arma, se asoma, dentro de ella no hay nada. Deja la puerta abierta, da media vuelta y se acerca a la segunda.

La abre despacio y se asoma, su interior también está vacío. La deja abierta y avanza hasta la puerta del fondo.

Se escucha a algo andar por el techo, las luces parpadean sin parar. Abre la puerta rápido y entra, es el baño. --

INT. CASA DESOLADA/BAÑO - CONTINÚA

-- El ruido se detiene. Se queda completamente quieto y apunta al techo con el arma.

Hay mucho silencio y solo se oye su respiración agitada. Su cara muestra preocupación.

El techo es atravesado por las garras de la criatura, estas hacen un gran agujero por donde introduce su boca y la abre de par en par mientras hace un ruido inquietante.

Rocket se sorprende y le dispara varias veces dentro de su boca. La criatura detiene su ruido y colapsa dentro del baño, su caída genera un gran estruendo.

Las luces dejan de parpadear.

CORTE A:

EXT. CARRETERA- MADRUGADA

Se escucha un auto acercarse a gran velocidad. Es Nolan en la patrulla.

Se estaciona a unos metros del auto volcado y se baja. Camina cojeando hasta él.

Ve el cadáver de Puck y se desconcierta por unos segundos. Aparta la mirada y se agacha con dificultad, se asoma dentro del auto, ve al anciano inconsciente y con sangre en su cabeza.

Mete sus brazos dentro del auto y lo saca de allí. Lo carga hasta una vereda cercana y lo acuesta con cuidado.

Se escuchan disparos a la distancia. Cojea de regreso a la patrulla y toma la radio que está cerca del volante.

CORTE A:

INT. CASA DESOLADA/BAÑO/PRIMER PISO- MADRUGADA

La criatura está en el suelo sin moverse, Rocket la ve atónito por un rato y sale a toda prisa del baño. Corre hacia las escaleras.

La criatura empieza moverse de repente, abre la boca y escupe las balas. Se desplaza arrastrándose detrás de Rocket. Él continúa corriendo sin voltearse.

Las luces parpadean frenéticamente.

La criatura extiende su brazo y agarra la pierna de Rocket mientras baja por las escaleras haciendo que se caiga.

En la caída a Rocket se le escapa un disparo. Su cuerpo rueda hasta llegar abajo.

Intenta arrastrarse, pero no puede, su cara expresa dolor al moverse. El arma está tirada a unos pocos centímetros, la toma.

Se voltea y ve a la criatura bajar lentamente por las escaleras. Su cara muestra mucho miedo, su respiración está muy acelerada.

Baja su mirada hasta la mano en la que tiene el arma, la levanta hasta su cabeza, cierra los ojos y aprieta el gatillo. Se escucha el chasquido de un arma vacía.

Rocket abre de nuevo sus ojos y ve a la criatura frente a él.

ROCKET

(casi llorando)

Por favor, no...

La criatura gruñe mientras levanta ambos brazos al aire y los deja caer una y otra vez. La sangre de Rocket le salpica

CORTE A NEGRO:

INT. CASA DESOLADA/SALA- AMANECER

Nolan empuja la puerta lentamente y entra a la casa cojeando, tiene levantado uno de sus brazos con la estatuilla sujeta firmemente en posición de guardia.

Lo primero que se ve al entrar es el cuerpo despedazado de Rocket. Sobre él hay una espesa sustancia negra muy similar a la brea además de su sangre que lo cubre casi por completo, menos la cabeza.

DETECTIVE NOLAN

(atónito)

¡Santo Dios...!

Mira para todas partes. A unos pocos metros del cadáver está la mano cercenada de Rocket empuñando el arma de Nolan. Él la ve, y se acerca cojeando hasta ella.

Se agacha, deja la estatuilla en el piso con cuidado y toma el arma.

Le quita el cargador y la revisa. Ve que está vacía, pone de nuevo el cargador y la guarda en su funda.

Mira de nuevo el cadáver de Rocket y mira la estatuilla de piedra por unos segundos. Se agacha y recoge la estatuilla.

Camina de regreso hasta la puerta. --

EXT. CASA DESOLADA/CALLE- AMANECER - CONTINÚA

-- Nolan sale de la casa cojeando con la estatuilla de piedra en la mano y se sienta lentamente en la vereda.

Se escuchan sirenas a la distancia.

Apoya la estatuilla en sus piernas y con sus brazos la rodea como si la abrazara.

Tiene la mirada cansada. Poco a poco cierra sus ojos y deja caer su cabeza.

En su cara se dibuja una pequeña sonrisa.

Permanece así por unos segundos.

FIN