

Monografía de Análisis de Experiencias  
Escritura largometraje: "Son Cubano"

Presentado por:  
Juan Daniel Vargas Luque

Tutor:  
Mauricio Gutiérrez

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano  
Bogotá, mayo de 2014

EVALUACION DEL PROYECTO

Nota de aceptación

---

---

---

---

---

Firma del presidente del jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

Bogotá Mayo del 2014

## PRESENTACIÓN Y DEDICATORIA

Presento mi Proyecto de Tesis titulado “*Son Cubano*” ante la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Jorge Tadeo Lozano para optar por mi grado de Profesional en Cine y Televisión.

Este proyecto tiene como objeto el desarrollo de un guión de largometraje, dejando en la Monografía anexa al guión, registro del proceso desde la generación de la idea hasta la finalización del mismo.

Dedico este trabajo y mis años cursados en la carrera a mi mamá, Nelly Luque, fuerza y motor que me permitieron realizar este sueño de obtener mi grado como profesional.

Agradezco la labor de mi tutor de tesis, Mauricio Gutiérrez, quién siempre me soportó con sus consejos y experiencia y que me permitieron guiar el trabajo que hoy presento. También a mi profesora Nadia Gonzales por sus aportes en las correcciones de esta tesis.

A mi Facultad y a todos mis profesores mi especial agradecimiento.

**JUAN DANIEL VARGAS LUQUE**

## Índice:

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Introducción:</b> .....   | <b>6</b>  |
| <b>Marco Teórico:</b> .....  | <b>7</b>  |
| <b>Justificación:</b> .....  | <b>11</b> |
| <b>1. Planteamiento del Problema:</b> .....  | <b>13</b> |
| <b>2. Delimitación del tema:</b> .....   | <b>13</b> |
| <b>3. Hipótesis:</b> .....   | <b>13</b> |
| <b>4. Objetivos:</b> .....   | <b>13</b> |
| <b>5. Metodología y Cronograma:</b> .....  | <b>14</b> |
| <b>6. Resultados esperados:</b> .....  | <b>15</b> |
| <b>7. ¿Que es un Guión literario?</b> .....  | <b>16</b> |
| <b>8. Teóricos del guión</b> .....   | <b>17</b> |
| <b>8.1 Syd Field</b> .....   | <b>17</b> |
| <b>8.1.1 Biografía</b> .....   | <b>17</b> |
| <b>8.1.2 Bibliografía</b> .....  | <b>18</b> |
| <b>8.1.2.1 “The Screenwriter’s Workbook”</b> .....   | <b>18</b> |
| <b>8.1.2.1.1 Part One: Preparation</b> .....   | <b>18</b> |
| <b>8.2 Robert Mckee</b> .....  | <b>24</b> |
| <b>8.2.1 Biografía</b> .....   | <b>24</b> |
| <b>8.2.2 Bibliografía</b> .....  | <b>25</b> |
| <b>8.2.2.1 Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting</b><br>..... | <b>25</b> |
| <b>8.2.2.1.1 Part 2 The Elements of Story</b> .....  | <b>25</b> |
| <b>8.2.2.1.2 The Principle of Story Design</b> .....   | <b>33</b> |
| <b>9. Nuevas preguntas</b> .....   | <b>35</b> |
| <b>1. Nacimiento de una idea:</b> .....  | <b>37</b> |
| <b>2. Evolución de la idea:</b> .....  | <b>37</b> |
| <b>3.1. Contexto Cultural</b> .....  | <b>40</b> |
| <b>3.1.1. Buena Vista Social Club (Win Wenders) (Gold, 1999)</b> .....                         | <b>40</b> |
| <b>4. Personajes</b> .....   | <b>42</b> |
| <b>4.1. Video Juegos</b> .....   | <b>43</b> |
| <b>4.1.1. RockstarGames y La Violencia</b> .....   | <b>46</b> |
| <b>4.2. Breaking Bad</b> .....   | <b>47</b> |
| <b>4.2.1. Walter White antihéroe / Identificación y Empatía</b> .....                          | <b>49</b> |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>5. Escribiendo La Escaleta .....</b>                  | <b>50</b> |
| <b>6.Plantearse un calendario para cumplir.....</b>      | <b>51</b> |
| <b>7. Escribiendo el largometraje .....</b>              | <b>51</b> |
| <b>7.1 . El Diablo Esta en los Detalles.....</b>         | <b>52</b> |
| <b>7.1.1. Metáfora Síndrome de Caín .....</b>            | <b>54</b> |
| <b>7.1.2. Ornitología como Hobbie .....</b>              | <b>55</b> |
| <b>7.1.3. Piel Marcada Por el Pasado .....</b>           | <b>56</b> |
| <b>7.2. Problemas y Soluciones.....</b>                  | <b>57</b> |
| <b>7.2.1. Mucha Oscuridad en el Guión .....</b>          | <b>59</b> |
| <b>7.2.2. Comic Relief / Tension Relief.....</b>         | <b>59</b> |
| <b>7.2.3. Reforzar el Pasado de los Personajes .....</b> | <b>60</b> |
| <b>7.2.4. Inspiración .....</b>                          | <b>61</b> |
| <b>7.2.5. Distracción .....</b>                          | <b>61</b> |
| <b>7.2.6. Diálogos.....</b>                              | <b>62</b> |
| <b>7.2.7. Utilización del Flashback .....</b>            | <b>62</b> |
| <b>7.2.8.¿Que Dice el Titulo de la Película?.....</b>    | <b>63</b> |
| <b>1. Titulo .....</b>                                   | <b>65</b> |
| <b>2. Sinopsis .....</b>                                 | <b>65</b> |
| <b>2.1. Venta.....</b>                                   | <b>65</b> |
| <b>3. Desglose / Escaleta .....</b>                      | <b>65</b> |
| <b>4. Personajes .....</b>                               | <b>85</b> |
| <b>4.1. Perfil de Personajes Principales .....</b>       | <b>85</b> |
| <b>5. Locaciones .....</b>                               | <b>90</b> |
| <b>6. Guión .....</b>                                    | <b>91</b> |
| <b>7. Conclusiones.....</b>                              | <b>92</b> |
| <b>Bibliografía .....</b>                                | <b>94</b> |

## **Introducción:**

El cine es el arte donde lo humano y lo técnico se convierten en uno solo, pues no podría existir el uno sin el otro. La cámara es la herramienta para mostrar y en esencia terminar la creación de un mundo inexistente e intangible, pero es tan real este nuevo universo como para hacer sentir a las personas. Pero el alma de cada historia, de cada realidad que se crea tiene como origen: El guión.

Como espectador por más de 20 años y estudiante de cine por cuatro, uno de los temas que más llama la atención es el momento en el que se plasma esa creatividad; donde todos esos escenarios que crea por lo general un niño se convierten en realidad. Unos dirían que ese momento es cuando se graba, otros cuando se proyecta, pues el espectador es quién da un cierre al proceso de la obra. Las dos son ciertas, pero qué haría ese director en escena sin un manual de instrucciones? Un guión no podría hacer mucho y por consiguiente no tendría nada que presentar. Esta es la razón por la cual se cree que la esencia del cine está en el personaje que describe cientos de sentimientos, emociones, situaciones etc., en aproximadamente 90 hojas.

## **Hipótesis:**

*¿ Por qué escribir un guión para tesis y no hacer un cortometraje?*

Ambos tienen su dificultad. El escribir un largometraje, cuando nunca se ha hecho en la Carrera de Cine de la Universidad, ni tampoco ha habido un énfasis en el tema en alguno de los nueve semestres, es un reto. Esa es la razón de este proyecto. Definir y especificar el proceso de acercamiento a la realización de éste y, si alguien lee este documento, encuentre una solución a esas preguntas: ¿Cómo lo hago?, ¿Por dónde empiezo?.

Esta monografía es un intento y un esfuerzo para representar físicamente lo que podríamos empezar a denominar "*El universo filmico*" que el autor del presente texto tiene en mente en todo lo relacionado a audiovisuales y la forma cómo influye en el proceso de escritura/creación. Vale la pena también aclarar que no se pretende desarrollar nuevas teorías; es basarse en las ya existentes para comenzar el proceso y retarlas o ratificarlas. De esta manera, ayudar a plasmar ese subconsciente en algo legible, como lo podrán leer más adelante en la Unidad II. Todo comienza con algo pequeño ... un sueño quizás.

## **Marco Teórico:**

En este proyecto se utilizarán las teorías de Robert McKee y Syd Field en guión detallando los elementos importantes para la realización del guión de este largometraje, además de los diferentes ejemplos que se otorguen con películas y otros textos para sustentar la información.

La bibliografía no será necesariamente de solo autores dedicados a escribir sobre cine, pues el pensamiento y los temas que se abarcarán van más allá que esto, por ejemplo el uso de la psicología y la violencia con Freud. La monografía tendrá una división de tres unidades tocando diferentes temas, como los tres actos de Aristóteles para crear una historia. Primero el entendimiento de que es y como funciona un guión, luego el proceso de creación y en la última unidad el resultado final.

La siguiente es la división de temas.

## Unidad I - Guión

1. Planteamiento del Problema
2. Delimitación del tema
3. Hipótesis
4. Objetivos
  - 4.1. General
  - 4.2. Específico
5. Metodología y Cronograma de trabajo
6. Resultados esperados.
7. Que es un guión literario
8. Teóricos del guión
  - 8.1. Syd Field
    - 8.1.1. Biografía
    - 8.1.2. Bibliografía
      - 8.1.2.1. The Screenwriter's Workbook
        - 8.1.2.1.1. Part One: Preparation
  - 8.2. Robert Mckee
    - 8.2.1. Biografía
    - 8.2.2. Bibliografía
      - 8.2.2.1. Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting
        - 8.2.2.1.1. Part 2: The Elements of story
        - 8.2.2.1.2. Part 3: The principles of story design
9. Nuevas Preguntas

## Unidad II - Experiencias

1. Nacimiento de una idea
2. Evolución de la idea
3. Creando un contexto
  - 3.1. Contexto Cultural
    - 3.1.1. Buena Vista Social Club (Win Wenders)
4. Personajes
  - 4.1. Videojuegos
    - 4.1.1. Rockstargames y La Violencia
  - 4.2. Breaking Bad
    - 4.2.1. Walter White anti heroe
5. Escribiendo la escaleta
6. Plantearse un calendario para cumplir
7. Escribiendo el largometraje
  - 7.1. El Diablo Esta en los Detalles
    - 7.1.1. Metáfora síndrome de Caín
    - 7.1.2. Ornitología como hobby
    - 7.1.3. Piel marcada por el pasado
  - 7.2. Problemas y soluciones
    - 7.2.1. Mucha oscuridad en el guión
    - 7.2.2. Comic Relief / Tension Relief
    - 7.2.3. Reforzar el Pasado de los Personajes
    - 7.2.4. Inspiración
    - 7.2.5. Distracción
    - 7.2.6. Diálogos
    - 7.2.7. Utilización del Flashback
    - 7.2.8. ¿Que Dice el Título de la Película?

## **Unidad III - Proyecto Largometraje**

1. Título
2. Sinopsis
  - 2.1. Venta
3. Desglose / Escaleta
  - 3.1. Personajes
    - 3.1.1. Perfil de personajes
  - 3.2. Locaciones
4. Guión

Bibliografía

## Justificación:

Cuando los estudiantes desconocen un tema, el que tiene la necesidad de investigar o profundizar en alguno de ellos lo primero que encuentra en una biblioteca son cientos de libros, impresionante, muchísimos libros; y además sin saber por cuál comenzar. Una cantidad de libros técnicos que el común de las personas no está acostumbrado a leer, aún cuando se tenga una formación universitaria. El ser humano está interesado más, en una historia bien contada, que lo que podríamos llamar una simple información. Por esta razón se venden más novelas que libros teóricos. Tal vez el problema no radica en la falta de información sino en cómo está presentada.

Hay un segundo problema, especialmente en el caso del cine y es que estos libros plasman la experiencia de personas que ya consiguieron su éxito. En una industria tan grande como la de Estados Unidos, lograron hacer sus películas; pero, en Colombia, el cine funciona diferente. El cine es una metáfora de la realidad y nuestra realidad no es la misma; esto influye en nuestras vidas y por lo tanto en lo que escribimos.

Entonces, al buscar bibliografía sobre el tema encontramos libros que no son fáciles de leer, que están fuera del contexto del estudiante y un público no educado para enfrentarse a ellos. Esta es la razón de aprovechar la oportunidad que da la Universidad de crear un Proyecto de Monografía, con la guía de una persona ampliamente preparada en el tema, y desarrollar un documento donde se pueda describir la experiencia como estudiante (lo que convierte al autor en parte del público objetivo), al afrontar la escritura de un guión de largometraje; una situación a la que probablemente se verán enfrentados en la vida profesional. Lo más importante, la gran experiencia de crear un nuevo mundo narrativo donde la historia pueda encontrar su sentido.

No se pretende escribir un libro de teorías, pero tampoco presentar un proyecto que terminará sin ser visto olvidado en la biblioteca. La idea es dejar registro de la experiencia al desarrollar un tema de gran importancia en el cine y que en próximos semestres pueda servir de consulta a personas que estarán ante el mismo reto: Inventar de la nada un mundo donde todo tenga sentido.

Un documento que sea sencillo, de lectura agradable y con un diseño apropiado. Un documento que describa las posibles situaciones que pueden presentarse y que muestre el papel fundamental del tutor como soporte para encontrar soluciones. Todas, probablemente situaciones que enfrentará el futuro guionista.

La idea es que al consultar este proyecto se pueda cargar el universo lógico donde se desarrolla "*Son Cubano*" desde su comienzo hasta su terminación como obra literaria. Que el espectador entienda que cada elemento, cada tema que se toca en el Marco Teórico está ahí por una razón.

En el cine nada es gratuito y de esta misma manera funcionará este proyecto de grado.

# Unidad I

*“Todo tiene un inicio. Las primeras hojas del guión nos muestran el contexto y los personajes; prepara el terreno al espectador en lo que va a ver o, en este caso, leer”*

## 1. Planteamiento del Problema:

¿Cuál es el proceso al que recurre el escritor para realizar un guión de largometraje?, ¿Cómo asimila la creación de personajes, contexto social – histórico?, ¿Hay una técnica ya establecida?, ¿Es correcto seguir estas normas y cómo influyen en el trabajo ...es posibles romperlas?

## 2. Delimitación del tema:

Este proyecto presenta la experiencia que se tendrá en la elaboración de un guión de un largometraje desde el nacimiento de la idea hasta el desarrollo del texto final, mostrando los diferentes problemas a los que se ve enfrentado un escritor y la manera como se solucionarán. También los diferentes recursos en los que se basaron para la creación de los personajes, el contexto en el que sucede la historia y cuánto influyen en esta.

## 3. Hipótesis:

1. Existe una fórmula universal con una serie de reglas para la escritura de largometraje donde los personajes funcionan como arquetipos y la estructura con sus puntos de giro están ya establecidos. Las reglas de escritura son obligatorias pues es lo que define el guión como formato literario.
2. No existe una fórmula para la escritura de un largometraje y cada autor define su propio proceso.
3. El escritor es libre de crear su largometraje aunque ya existan fórmulas para la escritura, con una estructura funcional para el espectador y las condiciones o reglas que define el guión como formato literario no son obligatorias ni necesarias.

## 4. Objetivos:

**4.1. General:** Investigar, analizar y seleccionar entre las diferentes teorías de escritura de guión de largometraje la más adecuada o la que más se ajuste al desarrollo de un guión, en el caso de que haya una con mayor validez.

### 4.2. Especifico:

- Una vez seleccionada la metodología, desarrollar un guión de largometraje en su primer borrador.
- Registrar el proceso y la experiencia para así dejar constancia del desarrollo y solución de conflictos y problemas que puedan ayudar a futuros escritores.

## 5. Metodología y Cronograma:

El presente proyecto es una monografía de análisis de experiencia que nace de la idea de enfrentar el procedimiento de la escritura de un largometraje, partiendo de una idea sencilla y corta y toda su evolución hasta convertirse en un universo propio. Se dividirá en tres diferentes unidades:

Unidad 1: En esta unidad se plantearán las bases para la investigación, además de una pequeña explicación sobre qué es el guión cinematográfico. También se introducirá a los dos teóricos del guión escogidos: Robert Mckee y Syd Field por su aproximación a la estructura del proyecto. Se hará una pequeña presentación biográfica para luego desarrollar cada una de las ideas que plantean en sus libros más relevantes, la estructura de actos que ha funcionado por muchos años en el público y también la división que proponen de guión y la creación de personajes.

Unidad 2: Esta unidad relata la parte experiencial. El proceso desde que nace la idea hasta el final. El objetivo principal de esta monografía es mostrar las diferentes aproximaciones para el desarrollo de los personajes y la creación del contexto social. Esta segunda unidad se convierte en la síntesis de las diferentes fuentes de inspiración que se utilizaron para el proyecto del largometraje.

El planteamiento de un cronograma de escritura, mas la numeración de todos los diferentes problemas a los que se podría ver enfrentado un guionista al desarrollar su primer largometraje y sus soluciones.

Unidad 3: Está constituida por la presentación del Proyecto Final, es decir, el guion de largometraje cuyo proceso de desarrollo ya fue relatado en las unidades anteriores con los diferentes documentos de soporte que deben presentarse en un pitch profesional. En esta unidad concluirá la tesis y el lector podrá ver el resultado del minucioso proceso de escritura, además de las conclusiones a las que llegamos del planteamiento del problema. De esta manera, cerrar y finalizar el proceso de escritura con el primer borrador del largometraje por el semestre académico. Sobre este borrador se continuará trabajando para lograr un mejor resultado, pero ya fuera del contexto de este documento.

**Cronograma:** El objetivo principal de este proyecto es lograr la creación de un guión de largometraje registrando las diferentes experiencias del proceso en esta monografía. Se acuerda con el tutor la entrega de diez hojas semanales de la historia para revisión, y, simultáneamente, la construcción de la monografía de experiencias.

- 7 Marzo: Entrega Anteproyecto.
- 29 abril: Entrega primer borrador guión.
- 13 Mayo: Entrega borrado monografía.
  
- 22 Mayo: Entrega Final

- Fecha pendiente sustentación.

## **6. Resultados esperados:**

Lograr la terminación del primer borrador de un guión de largometraje de acuerdo con el cronograma establecido, registrando todo el proceso creativo, con la guía del tutor. Con esto, dejar la información para consulta de las personas interesadas en acceder a la experiencia vivida, aproximarse y de alguna manera prepararse en este tema de tanta importancia en la carrera de Cine y Televisión como es la creación de un guión de largometraje.

Conformar una lista de problemas y soluciones de acuerdo con la experiencia de escritura a la que el autor puede enfrentarse y así facilitar la búsqueda de soluciones a dichos problemas, como pueden ser por ejemplo, la falta de inspiración, o más técnicamente con los personajes y/o formatos de guión.

Crear una monografía que sea agradable de leer, donde de una manera tangible se vea el universo creado para la historia y que en un futuro pueda convertirse en una película.

## 7. ¿Que es un Guión literario?

Para comenzar con el contenido de esta tesis tenemos que aclarar primero el concepto de guión literario específicamente, pues hay diferentes tipos como es por ejemplo el técnico que contiene acotaciones de planos y/o especificaciones para sonido, que se utilizan ya en el momento de grabación. En este caso nos limitaremos al literario y sus divisiones internas.

Se puede empezar diciendo que el guión más que una obra literaria, sin decir que no lo es, es un documento que debe ser efectivo para la visualización de la película en el imaginario del lector, por lo que se ha convenido que esté construido por las siguientes divisiones:

- **Encabezados:** Marcan el lugar donde se desarrollará esa escena en particular, si es en un interior o exterior, el nombre de la locación dentro de la diegesis de la película y si es de día o de noche; Ejemplo:  
INT. CASA JUAN - NOCHE
- **Acción:** Lo que se va a ver y a oír en cámara. Como su nombre lo indica, lo que los personajes desarrollarán en la escena escrito paso a paso. Reglas de guión dicen que se debe escribir siempre en presente, pues la película siempre se ve en el presente. Se debe evitar escribir cosas imposibles de ver como pensamientos o sentimientos. Esto último puede cuestionarse y se investigará más a fondo.
- **Personajes:** Es el comienzo de la división de diálogo y nos muestra que personaje está diciendo el contenido. Cuando se introduce un personaje por primera vez se recomienda que sea en mayúscula y con su respectiva edad. Ejemplo:  
JUAN (22) se encuentra en su escritorio escribiendo en una hoja de papel, no hay nada mas alrededor...
- **Acotaciones:** Es la intención con la que el actor debe interpretar la línea a continuación; o también se utiliza para una pequeña descripción de lo que está haciendo el personaje mientras dice su dialogo. Está marcado entre paréntesis antes del dialogo.
- **Diálogos:** Lo que el personaje dice verbalmente.
- **Transiciones:** No es tan frecuente marcar tantas transiciones desde el guión pues esto ya es mas en el trabajo de interpretación del director y su visión de la película. Pero igual las marcaciones existen y las más comunes son, por ejemplo, la entrada y salida / Inicio y fin del guión: Fade In, Fade To Black. Aunque existan muchas más, como Match Cut, Jump Cut etc.

Los guiones tienen también diferentes reglas de presentación como: la utilización de las márgenes y sus diferentes medidas para visualizar las divisiones antes mencionadas. Esto se hace principalmente por presentación y

para facilitar la lectura. Con esto puede diferenciarse un guión profesional de un aficionado, cuando las grandes productoras requieren leer cientos de escritos.

## **8. Teóricos del guión**

Podemos decir que existen miles de guionistas; pero, muy pocos se han tomado el tiempo para plantear teorías sobre la escritura de un guión que presenten métodos para lograr la empatía de un personaje con el espectador o estructuras de narración que garanticen el funcionamiento de la historia en una película.

En esta tesis analizaremos las teorías propuestas por Robert Mckee en su libro "Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting" y a Syd Field en "*The Screenwriter's Workbook*". No se afirma que estos sean los únicos dos teóricos importantes, pero para beneficio de la investigación solo se revisarán estos dos autores y un análisis de sus teorías. Se utilizarán de la siguiente manera: En el libro de Syd Field el tema de la preparación antes de escribir es más frecuente, por esta razón se mirarán los diferentes ejercicios planteados, y lo que consideramos importante. Mckee en cambio se centra más en el momento de escribir, de diseñar la estructura dependiendo de variantes como el género y los diferentes problemas que pueden ocurrir.

A cada libro se le podría dedicar una tesis completa que valide las diferentes teorías; por esta razón solo se revisarán los temas que se consideren pertinentes para el análisis del proceso de escritura.

### **8.1 Syd Field**

#### **8.1.1 Biografía**

Nace el 19 de diciembre de 1935 en Hollywood California, Estados Unidos. Dedicó la mayor parte de su vida a la escritura de teorías y construcción de talleres y seminarios para la escritura de guión en diferentes países como Argentina, Alemania, México, Brasil y otros. Enseñó escritura de guión en la Universidad del Sur de California. Su principal aporte fue la utilización de tres paradigmas para el análisis y creación de una película que se analizará más adelante.

Fue consultor de guión para compañías como Disney Studios, 20th Century Fox, Universal y Tristar Pictures. Uno de sus trabajos más conocidos es "*When a Man Loves a Woman*". Muere en Beverly Hills en noviembre 17 del 2013 con 77 años.

## 8.1.2 Bibliografía

- Screenplay (1979)
- The Screenwriter's Workbook (1984)
- Selling a Screenplay: The Screenwriter's Guide to Hollywood (1989)
- Four Screenplays: Studies in the American Screenplay (1994)
- The Screenwriter's Problem Solver: How To Recognize, Identify, and Define Screenwriting Problems (1998)
- Going to the Movies: A Personal Journey Through Four Decades of Modern Film (2001)
- The Definitive Guide to Screenwriting (2003)

### 8.1.2.1 “The Screenwriter’s Workbook”

El libro es presentado como uno de los talleres que realizaba Syd Field en los diferentes países. Es un trabajo, una guía o un mapa paso a paso para la realización de un largometraje, partiendo desde solo una idea, tal como lo veremos ocurre en el proyecto de escritura de “Son Cubano”.

Syd Field propone en general un trabajo de 7 semanas. Las primeras 4 para la preparación del escritor, que consiste en pensar el personaje principal al que le suceden las cosas. También el inicio y el final de la historia para luego, las siguientes tres semanas, realizar una escritura de 10 hojas de guión y así terminar el primer acto de los tres que se proponen. El segundo y tercer acto se escriben también en un periodo de 7 semanas cada uno, sumándole una reescritura del trabajo completo.

En general Syd Field propone un aproximado de 21 semanas para la finalización de un guión largometraje. Comparando esto con las 17 semanas que compone el semestre académico y teniendo en cuenta que la historia ya contiene un borrador de la biografía de los personajes, una primera escaleta y mas 2 años de un proceso mental en el desarrollo de la historia, podemos asumir que la meta de finalizar un primer borrador de guión de largometraje es perfectamente alcanzable.

El libro está dividido por capítulos que son al tiempo ejercicios para ayudar a la construcción del largometraje. Lo ideal es leer una primera vez el libro completo y luego comenzar, paso por paso, una segunda lectura y el desarrollo del guión. A continuación se resaltarán los ejercicios de mayor importancia y las teorías del libro que más adelante se pondrán a prueba con la escritura del largometraje. Es importante también resaltar que los títulos y algunas partes del texto se mantendrán en su idioma original (inglés) para mantener fidelidad con el libro.

#### 8.1.2.1.1 Part One: Preparation

- **The Blank Page / La Pagina en Blanco:**

Uno de los temores más grandes de una persona que quiere escribir una idea por primera vez es la página en blanco. Como lo resalta Syd Field en su libro, esto le ocurre a todas las personas, por más experiencia que tengan. Es una etapa común donde el escritor se pregunta: ¿qué quiero contar?

Muchas personas tienen grandes ideas, pero en el momento que quieren escribirla no pueden, pues “*se pierden en el laberinto de la hoja en blanco*” (Field, 1984). Un Guión es un texto muy específico, con unas reglas claras para que la idea funcione; esto mismo hace que la persona que no está acostumbrada se arrepienta de al menos intentarlo.

El propósito de comenzar a escribir un guión de largometraje puede venir de una gran idea, o en ocasiones incluso algo más específico, por ejemplo al autor se le ocurrió una escena de un comienzo o final maravilloso para su historia, pero eso no es suficiente para enfrentar el temor de la página en blanco. Otra de las preguntas importantes es: ¿de qué se trata la historia?

Estas dos preguntas ayudan al escritor a tener una idea clara para un comienzo, pero ¿cómo transformo una idea, un sentimiento en 120 hojas de guión? Para resolver esta pregunta Syd Field menciona la diferencia entre una novela de ficción y un guión literario de película. La novela es contada casi siempre desde la psiquis del personaje principal, sus sentimientos, pensamientos frente al mundo que lo rodea. En un guión, como mencionamos antes, esto no es “permitido”. Otra de las diferencias está en el autor. Es frecuente que en la novela el autor no sepa necesariamente hacia dónde va su proceso de escritura; lo llevara a un final con el tiempo. En la escritura de guión Field recomienda, incluso desde antes de iniciar a escribir, definir hacia donde nos dirigimos, ¿por qué? porque un guión es un documento con un formato específico, incluso con un número de hojas casi limitado (120), donde cada escena debe avanzar la historia en una línea de acción; por esta razón no es permitido darse esa libertad de un escritor de novela.

Otra de las recomendaciones del autor para el enfrentamiento de la página en blanco es:

**My student didn't know. One of the things I've learned through the years is that when I'm uncertain about what course of action to take, I step back for a while. When in doubt, do nothing is my rule. So I suggested that she put the**

(Field, 1984)

Cuando no se sepa que hacer, si la línea de tiempo en mi imaginario no funciona o no cumple con las expectativas, lo mejor es no hacer nada; descansar, dejar el guión a un lado por un par de semanas para encontrar una nueva perspectiva.

Es bastante frecuente que suceda esto. Por ejemplo, si la historia tiene un personaje muy pasivo, es complicado encontrar la forma para contar su historia en imágenes pues no hay mucha acción en el personaje, pero existen recursos

como los Flashback o los Flash forward para volver más dinámica la historia. Contar su pasado, su pensamiento en un futuro o incluso sueños. Todo esto suponiendo por ejemplo que mi objetivo es contar una historia de superación. Pero también podría ser otra historia desde el punto de vista de otro personaje; pensemos por ejemplo en la hija enferma del personaje principal y como ella lo enfrenta.

Al tener diferentes puntos de vista, es fácil perderse del objetivo principal en la mitad de la historia. Al cambiar mi punto de vista sobre la historia de la hija con sus diferentes objetivos, puedo estar desviando de contar la historia de superación médica que me plateé en un principio, por eso la importancia de tener claridad sobre el tipo de historia que se quiere contar, que tema voy a tratar y así no perderse en los recursos.

**The subject becomes a guideline for you to follow as you structure the action and the characters into a cohesive, dramatic story line. As a rule, you'll find that either the character drives the action or the action drives the character.**

(Field, 1984)

¿Cómo enfrentar entonces la página en blanco?: Sabiendo que es lo que se quiere escribir y el tema que se va a tratar en el transcurso de la película. Luego, con la idea original o la escena que se le ocurrió al autor, Syd Field recomienda crear una lista de escenas donde no se especifique mucho lo que sucede; una lista de personajes, y si es necesario, crearle una biografía a cada uno de los principales y la forma como se desarrollan en la historia etc. Todo esto en pequeñas frases, como un borrador. Además de todo lo que el autor considera necesario para saber lo que se quiere contar, pues si él no sabe, ¿quién sabe?

Más adelante podremos observar como estos ejercicios se ponen a prueba en el momento de la escritura del largometraje de este proyecto.

- **About Structure / Sobre la Estructura:**

Syd Field comienza esta parte del texto desmintiendo la posibilidad de escribir un guión de largometraje por medio de números. Haciendo referencia a las formulas que existen donde con un número determinado de hojas para el comienzo o para llegar al primer punto de giro (exactamente en la página 25), garantiza un buen trabajo.

Lo único que existe para sostener la historia y funciona como una ayuda para volverla más interesante, es la estructura. Como dice William Goldman, guionista de películas como *"Marathon Man"* y *"Misery"*: *"La estructura del guión, es la espina dorsal que sostiene tu historia"*

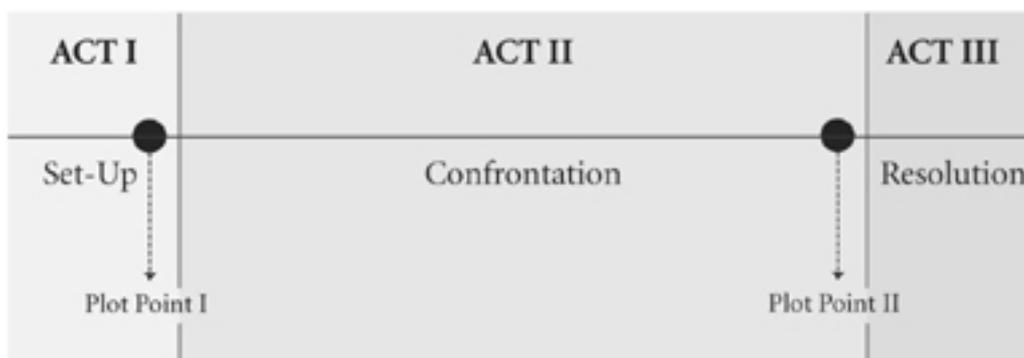
La estructura está contenida en: Un Inicio, un Medio (nudo) y un Fin (desenlace). Prácticamente todos los productos audiovisuales están constituidos de esta manera. Incluso en ocasiones las pinturas, pues el ser humano, como se plantea en la introducción de esta tesis, está acostumbrado a que le cuenten una historia más que la simple información.

La historia no tiene que ser necesariamente lineal, pero aun así mantiene la misma estructura. Es la que ayuda a la historia a mantenerse unida y aumentar su valor dramático.

- **The Paradigm / El Paradigma:**

El paradigma es definido como: “*un modelo, un ejemplo o un esquema conceptual*” (Field, 1984). Es una herramienta que se puede utilizar como un mapa, una guía para el proceso de escritura, una forma para ver el todo.

Es un ejemplo de cómo se verá la estructura del guión. Este es el ejemplo presentado por Syd Field:



(Field, 1984)

Acto I = Inicio

Acto II = Nudo

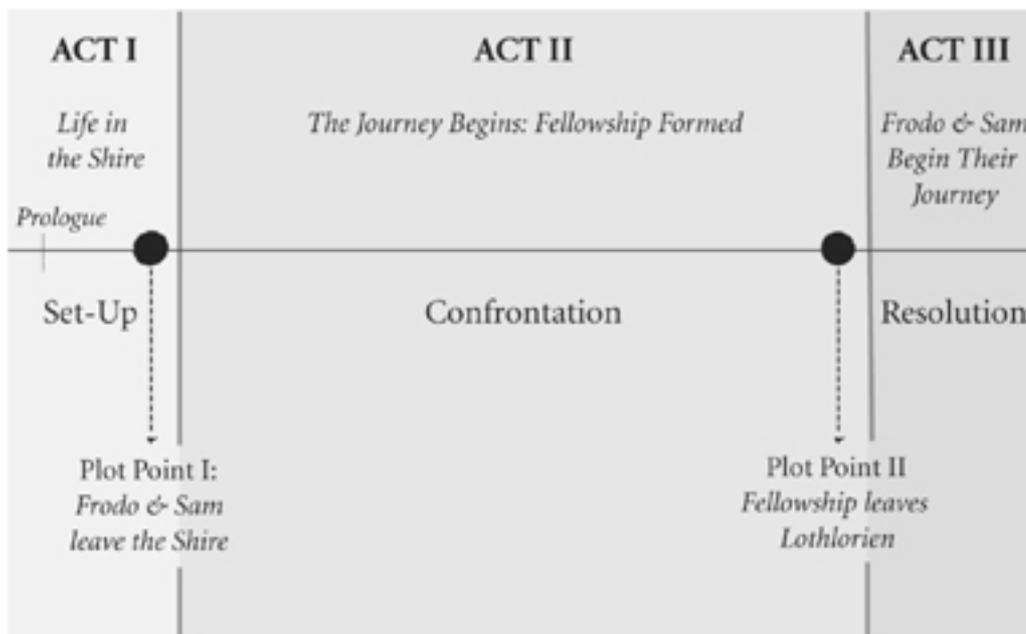
Acto III = Desenlace o Resolución

El Acto I es donde preparamos al espectador para la historia, donde introducimos nuestros personajes, establecemos la premisa dramática o la respuesta a la pregunta ¿de qué se trata la historia? Se explican las relaciones entre los personajes, quienes son, en que trabajan, su vida personal, sus hobbies, se explica el contexto donde se desarrolla la historia. En este punto no hay espacio para diálogos ingeniosos. En este momento cada objeto, escena, acción cumple la función de avanzar la historia, todo lo que no nos explique el propósito de la historia o no nos revele a los personajes, no debe estar. (Aproximadas 30 hojas).

Avanzamos en la historia del Acto I al II gracias a un primer punto de giro o Plot Point I, en ingles. Este punto puede ser cualquier elemento, una secuencia de escenas, un diálogo, una acción etc. Lo importante de este punto es que cambie la historia a otra dirección, puede ser externo o incluso en la psiquis del personaje; cambiar su manera de pensar, o que lo tenga que replantear.

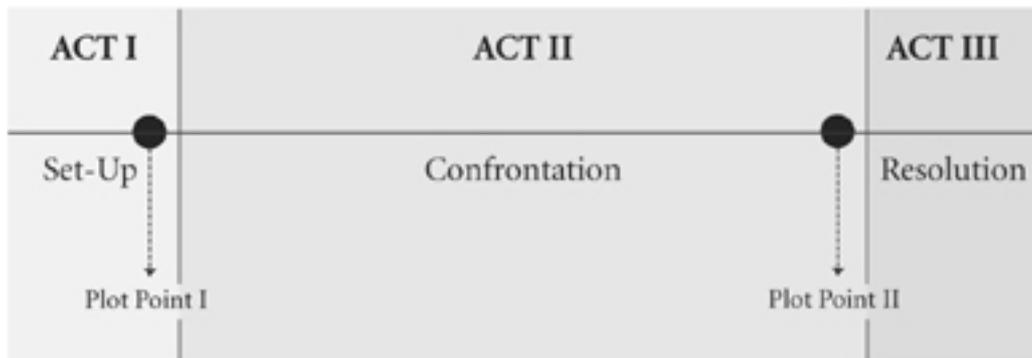
El Acto II (60 páginas aproximadas) es la parte complicada de la historia, es donde el personaje debe intentar alcanzar su objetivo enfrentado a numerosos obstáculos, uno tras otro cada vez con mayor dificultad. Termina en un segundo punto de giro donde llegamos al Acto III (30 páginas aproximadas) o a la resolución. Es bastante sencillo, acá resolvemos la pregunta si el personaje alcanza o no su objetivo, vive o muere, se queda casado o se divorcia etc.

Este es el paradigma de: *“The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring”*



(Field, 1984)

En el caso de *“Son Cubano”*, el guión de largometraje que se plantea desarrollar, el paradigma se vería algo así:



Obtener el dinero para la investigación de manera legal y salvar a Violeta

Federico se enfrenta a su moral para vender la enfermedad.

Intenta borrar sus errores.

El laboratorio le niega el dinero y lo despide.

Se entera que Violeta esta muerta.

- **What Makes Good Character? / ¿Que hace a un buen personaje?**

Syd Field comienza con una pregunta muy importante, ¿qué es un personaje (Character)? ... la respuesta es bastante simple: Acción es igual personaje, o en ingles porque puede que al traducir se pierda la información, "*Action is Character*".

*"Una persona es definida por lo que hace no por lo que dice. En un Guión, o el personaje lleva la acción o la acción al personaje"* (Field, 1984).

En las buenas historias los personajes son el corazón, su sistema nervioso. Son ellos los que crean un interés en la audiencia, los que hacen que las emociones dentro del artificio del cine trasciendan a la realidad del espectador. Cuando se crea un personaje hay que crear un Tipo (Type). Por ejemplo: Rob Halford cantante de Judas Priest es un Tipo, ¿por qué?, Inspiró una generación completa de seguidores del género Heavy Metal a utilizar cuero y taches, pues él los utilizaba en las presentaciones. La razón por la que los utilizaba era porque antes de cada show, como una manera de expresar su homosexualidad, salía a comprar en tiendas Sex Shop diferentes artículos como látigos, ropa de cuero etc. La gente no sabía esto pero le gustaba como se veía en escena y su impacto. Comenzaron a seguirlo utilizando estas

prendas en los 70's y 80's hasta que en el 92, en una entrevista para MTV, acepta en público su homosexualidad y explica la razón del cuero y los taches. Hoy en día la gente sigue utilizando este tipo de prendas pues significa algo más que una moda. Por esta razón podríamos considerar a Rob Halford un Tipo, como The Beatles por ejemplo, y eso es lo que debemos intentar con nuestros personajes.

Para lograrlo debemos tener en absoluta claridad el interior y exterior de los personajes, sus sueños, miedos, gustos y disgustos etc. Todo un trasfondo que nos ayudará a conocerlos mejor, como piensan o como actúan frente a diferentes situaciones, en qué contexto se mueve, qué los identifica.

Si el personaje resulta ser muy pasivo, es posible que se pierda en el guión, que no sobresalga y la gente no lo reconozca.

Syd Field menciona 4 elementos que debe tener un buen personaje:

1. **Necesidad Dramática / Objetivo:** Lo que el personaje quiere ganar, obtener en el transcurso del guión.
2. **Punto de Vista:** Como el personaje percibe el mundo, un sistema de creencias. Por ejemplo salvar a las ballenas o capitalismo.
3. **Una Actitud:** Una forma de opinar, esto está bien o mal, lo que lo diferencia de el punto de vista es que es personal.
4. **Cambio o Transformación:** Un cambio de inicio a fin de la historia, ¿sus emociones cambiaron? ¿su entorno cambio? ¿el carácter?. La transformación puede ser también física.

## 8.2 Robert Mckee

### 8.2.1 Biografía

Nace en 1941, fue profesor en la Universidad del Sur de California mientras desarrollaba el “*Story Seminar*” por el que es reconocido mundialmente.

Ha presentado este seminario en las principales ciudades del mundo como: New York (sucede dos veces por año), Paris, Rio de Janeiro, Berlín, Ámsterdam etc. 63 de sus estudiantes han recibido el premio de la academia, aunque no necesariamente por escritura de guión.

Ha recibido diferentes críticas por supuesta apropiación de teorías en el diseño de la historia, sabiendo que estas provienen desde Aristóteles. También por dictar un seminario de guión cuando no hay registro de que el haya escrito un guión de largometraje.

Hoy en día es mundialmente conocido como uno de los teóricos más importantes y su libro como un “*Must Read*” para cualquier persona interesada en la escritura para cine. El seminario ya no está solo construido para

escritores sino que se comenzó a implementar también para empresas como por ejemplo Microsoft y su departamento de marketing.

## 8.2.2 Bibliografía

- Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting. (1997)

### 8.2.2.1 Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting

Robert Mckee es considerado como uno de los exponentes de teoría para escritura de guión más importantes de la historia del cine. En su libro intenta desglosar todos los elementos que componen la estructura de una historia de largometraje y su importancia.

El libro es extenso pues profundiza en todos los temas que componen el discurso del guión, ejemplificando con películas reales para un mayor entendimiento del lector. Se podría realizar un proyecto de investigación solo de este libro.

En este caso se han escogido capítulos específicos, como ayuda, utilizando las secciones de estructura propuesta por Mckee. Se realiza una comparación con Syd Field. El desglose de géneros, como influye en la escritura del largometraje y el listado de problemas y soluciones que se pueden encontrar en el camino.

#### 8.2.2.1.1 Part 2 The Elements of Story

- **Structure and Genre/ Estructura y Género**

Una de las maneras creadas para regular el desarrollo de historias por medio de elementos que comparten entre sí ha sido la creación y clasificación por géneros. Aristóteles fue el primero, creando una división de drama de acuerdo al valor de la carga con respecto al final del diseño de la historia. En otras palabras, como termina la historia en una carga positiva o negativa. Luego, una subdivisión: si el final era de Diseño Simple (sin sorpresas) o Diseño Complejo (un cambio severo).

Una de las razones de plantear el género de la película que se va a escribir es, que al existir este tipo de divisiones por muchos años, el espectador entra a ver una obra con ciertas anticipaciones. Por lo que es responsabilidad del escritor cumplir esas expectativas, además de no arriesgarse a confundir a la audiencia.

Esta división por géneros representa también un riesgo para los cineastas y es que al repetir este método por tantos años, la estructura se vuelve evidente dejando saber al espectador lo que va a pasar, corriendo el riesgo de que se pierda el interés en la obra. Por eso es importante ir evolucionando los elementos del género para así dar un nuevo aire a las diferentes películas, esto también es responsabilidad del escritor.

Un género no es como un edificio, que es prácticamente inamovible, o que requiere una destrucción para ser cambiado. Todo lo contrario, podemos entender el género como una especie de plastilina moldeable creando un contenedor. Se puede reformar y al mismo tiempo tener elementos en su interior que vendrían siendo los subgéneros. La siguiente es una lista creada por Robert Mckee, que ha sido reorganizada para un mejor entendimiento, de una posible división de géneros con sus características y ejemplos:











- **Relationship Between Structure and Genre / La Relación Entre Estructura y Género**

Cada género tiene ciertos elementos que al repetirse entre películas se convierten en convenciones; como por ejemplo, en el género "*Love Story*" un hombre conoce a una mujer. Incluso puede tener convenciones en las cargas dramáticas que se deben manejar antes del clímax.

Los géneros tampoco pueden tratarse como una especie de barreras que no permiten creatividad al escritor, puesto que es bastante fácil caer en la mezcla de uno o más de estos. Algo que no está mal, pero Mckee recomienda es no superar los dos o tres, pues, desde su punto de vista, estas reglas no impiden la creatividad sino que la incentiva, lo que él llama "*Limitaciones Creativas*". Por ejemplo, si un músculo no es ejercitado poniendo un obstáculo, el músculo se atrofiará.. Lo mismo pasa con la creatividad.

En el caso de "*Son Cubano*" y la estructuración de géneros que plantea Mckee, tendríamos que mirar las convenciones planteadas para el género "*Punitive Plot*" y "*Domestic Drama*" que en este caso sería llevado más a un drama humano; además de la expectativa que se le crea a la audiencia desde el título de la película, los posters etc. Esto puede funcionar como una herramienta para poner en situación el guión y así saber sobre que escribir; y, al momento de presentar al público, sabrán que esperar y evitar confusiones.

- **Mastery of Genre / Maestría en Género**

Esta maestría en género no se logra de la noche a la mañana, o escribiendo un guión en una semana, como lo dice Robert Mckee en su libro. Se necesita escribir a lo largo de los años, toca caer en los clichés causados por la repetición en el estructura de género, para después aprender a sortearlo de una manera creativa y diferente y así comenzar con lo que sería la reinención del mismo.

Podemos ver el ejemplo en franquicias como James Bond (Fleming), donde por casi 50 años repitieron su misma estructura hasta un punto donde dejó de ser innovador y se convirtió en repetitivo y aburrido. La gente ya sabía lo que iba a pasar. Hasta las últimas películas como son "*Casino Royale*" (Purvis, 2006) o "*Skyfall*" (Neal Purvis, 2012), donde cambia un poco el arquetipo de personaje y la estructura de la historia, generando nuevas sorpresas y renovando su género. Gracias a estas nuevas películas logran por primera vez en medio siglo ganar 2 premios de la academia y otros numerosos reconocimientos.

### 8.2.2.1.2 The Principle of Story Design

- **Act Design / Diseño de un Acto, Estructura**

Punto de no regreso: El incidente incitante pone a nuestro protagonista en búsqueda de su objeto de deseo para reestablecer un balance en su mundo ordinario, o lo que llama Syd Field, la necesidad dramática de nuestros personajes para que sean más reales.

Cuando eso ocurre, el mundo al que nuestro personaje entra es un mundo gobernado por la ley del conflicto, si no hay conflicto no hay interés de parte del espectador. Mckee lo pone en una metáfora muy sencilla de entender: *“El conflicto en el arte de contar historias, es como el sonido en la música”* (Mckee, 1997). Este es el Acto II que plantea Syd Field, donde los 60 min están compuestos de obstáculos cada vez mayores para obtener su objeto de deseo.

Para ampliar un poco más el concepto de conflicto, Mckee propone que hay sólo tres tipos de conflicto:

**COMPLICATION:  
CONFLICT AT ONLY ONE LEVEL**

INNER CONFLICT — Stream of Consciousness

PERSONAL CONFLICT — Soap Opera

EXTRA-PERSONAL CONFLICT — Action/Adventure, Farce

(Mckee, 1997)

Explicando un poco este esquema, solo existen estos tres tipos de conflicto. Una película de género *“Action/Adventure”* como James Bond por lo general solo contiene un conflicto 1. Extra Personal: Lo que podría tratarse también como un conflicto físico, un villano y su ejército en diferentes partes del mundo.

Los conflictos 2: Personales. Suceden mucho en las novelas, porque se manejan diferentes tipos de relaciones entre los personajes. Hay una unión entre un *“Domestic Drama”* y *“Love Story”*.

3. Un Conflicto Interno es el que sucede dentro de la psicología del personaje, su imaginación, su manera de ver el mundo.

En el caso de la estructura del guión de largometraje *“Son Cubano”*, los conflictos se manejan desde una manera interna, sabiendo que lo que queremos contar desde el punto de vista de Field es la historia de un hombre que lucha contra su moral para lograr salvar a su esposa y futura hija.

Estructura Mckee:



(McKee, 1997)

Comparando la estructura que propone McKee con la de Syd Field vemos que en esencia es la misma, esto debido a que los dos teóricos basan sus ideas en los principios aristotélicos mencionados en el libro de Syd Field. Pero Robert McKee hace un análisis aún más profundo de la estructura por elementos que contiene un guión.

1. Estructura
2. Secuencia
3. Evento
4. Escena
5. Beat

### • Problems and Solutions / Problemas y Soluciones

Habiendo ya estructurado la historia entre los géneros que propone McKee y las tres diferentes formas de conflicto, se puede comenzar a notar los tipos de problemas a los que se podría enfrentar.

En el libro hay ocho tipos diferentes, con sus respectivas soluciones. Se nombrarán las que más hay que enfrentar en una historia:

*“Punitive Plot”* y *“Domestic Drama”* con un conflicto interno.

1. Generar Interés: Crear preguntas en el espectador por medio de los diferentes conflictos a los que nuestros personajes se enfrentan, ¿cómo saldrá, resolverá todo? De esta manera despertar curiosidad para así lograr que el espectador permanezca atento hasta el momento de la película donde se resuelve todo, el Climax. Un buen escritor logra mantener al lector hasta el final.
2. Generar sorpresa: El espectador siempre intentará adivinar cómo se resolverá todo; que personaje morirá, quien se quedará con la protagonista etc. Es trabajo del escritor lograr sorprender al espectador. Hay dos maneras de hacerlo, la que llama McKee *“barata y la verdad”*. La

barata es aquella que se aprovecha del espectador en su condición de oscuridad, una sorpresa en pantalla, cortar algo etc. Y la verdad es aquella que sale del vacío entre la expectativa y el resultado siempre estuvo presente en el mundo ficcional, pero la audiencia no lo espera.

3. Al tener un guión con tanto conflicto interno es posible caer en el melodrama. Una de las maneras para evitar esto, según Mckee, es el hacer escenas cortas, escribir con más pasión y más poderosa visualmente.

## **9. Nuevas preguntas**

Cuando se tiene ya las bases y la estructura de la historia organizada y, sabiendo que es lo que se quiere contar, se puede comenzar con la escritura del largometraje. Esto es lo que se verá en la siguiente unidad: el proceso de una idea y su evolución, la creación de personajes adaptándose no solo a ideas del cine sino también los problemas que se enfrentan.

Una de las preguntas que se genera y que se espera resolver en el proceso de escritura, es ¿cómo reflejar ese conflicto interno siguiendo la regla básica de guión de no escribir pensamientos, es posible?.

## Unidad II

*“El segundo acto de la historia. El personaje se enfrenta a conflictos para obtener su objetivo. Qué obstáculos se encuentran en la escritura de un guión y como se resuelve para lograr terminarlo”.*

## 1. Nacimiento de una idea:

En cualquier momento una buena idea puede aparecer, o incluso una idea que denominaríamos común pero que con el tiempo comienza a tomar forma.. es solo mantenerla en la cabeza y seguro que el paso de los días, meses o hasta años se encargará de llevarla a algo más que una simple frase. Por ejemplo, se comenzó con algo como: *“Un hombre que vende enfermedades”* y hoy, 2 años y medio después, se puede decir que ha cambiado de una manera radical. Pero ¿cómo llegar a esa pequeña idea contenida en una frase?.. de la siguiente manera:

Por alguna razón, desconocida, el cuerpo tiene la costumbre de soñar más en las mañanas, o por lo menos generar más recordación. De un sueño de esos comienza la idea de este guión, que en resumen fue algo así:

- Un hombre a las afueras de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, vestido de una manera un poco abandonada y sucia, reparte unos volantes a los estudiantes preguntándoles si se querían infectar de VIH Sida. El volante tiene un mosquito dibujado a manera de caricatura, donde el aguijón es una aguja real que sobresale del papel y una frase que invita a pincharse el dedo con esta aguja para así lograr transmitir la enfermedad.

Como es costumbre en los sueños, en el mejor momento en lo que podríamos llamar el clímax, como lo describe Mackee, donde nuestra vida dejará de ser la misma, despertamos. Por esa razón nunca reemplazarán las películas. Podríamos llegar a considerar entonces que las películas son la finalización de esos sueños.

Al despertar lo que se recordó fue:

*“Un hombre que reparte enfermedades”* o mejor. *“Un hombre que vende enfermedades”*, esto desde un principio le da motivo al personaje. Claramente no era mucho pero si lo suficiente para descomponerlo y solo tomar el alma de esta irrealidad. De este punto en adelante era solo pensar en esta premisa y dejar que comenzara a tomar forma.

## 2. Evolución de la idea:

Ningún concepto, frase o idea misma se mantiene igual por mucho tiempo; siempre están cambiando. Se podría decir que es como la materia, no se destruye, se transforma. Las ideas al nacer y ser parte de la vida cotidiana de una persona ya son vulnerables al cambio. Por ejemplo, el autor escucha una

nueva canción y le parece adecuada para su largometraje, pero luego en un video juego ve como utilizan la musicalización y le parece mejor. También, el acceder a su memoria visual, a ese cajón de recuerdos de películas que tiene cada ser humano, le permitirá visualizar como se verá su producto. La idea original es permeada de todo esto.

Pero, como estamos todo el día, todos los días recibiendo nuevos estímulos que cambian nuestra forma de pensar, ser, vestir etc., esto también sucederá con la idea original, entonces ¿hasta qué punto es bueno que esto suceda? tiene que haber un momento para detenerse, ¿cómo se llega allá?

Tenemos la base fundamental que es *“Un hombre que reparte enfermedades”*. De esta frase se pueden sacar miles de diferentes interpretaciones, pues cada persona lo hará según su experiencia y su formación artística, conociendo el fin y objetivo de la idea, el cine.

Un hombre que tiene una cabaña en la que monta un laboratorio, y, de manera artesanal, cultiva diferentes virus para luego venderlos a personajes con pensamiento radical o simplemente curiosos. Con una estética como la de: *“Perfume: The Story of a Murderer”* (Andrew Birkin, 2006), este fue el primer acercamiento a la idea. Inicialmente con el objetivo de escribirla como un cortometraje de aproximadamente 15 minutos y ser filmada como trabajo en el taller asignado por la Universidad de 16 mm. Es perfectamente viable, con un debido y riguroso trabajo de guión que le de solidez a la historia. Pero también podrían ser más de 15 minutos de historia. Al considerar esta idea en un proceso de trabajo para la universidad, con su nota correspondiente, se podían presentar algunos conflictos como: el no sentirse dueños de la idea por parte de alguno de los integrantes del equipo técnico, el convertirse en un trabajo de poco interés en producción por el factor económico y/o el desinterés de los estudiantes. Se decide entonces no hacerse de esa manera y darle más tiempo de evolución y trabajo a la idea.

El proceso que siguió fue un avance pasivo de la historia, no concentrado necesariamente en escribir; sino más bien en pensar, en formar ese camino que sería la estructura del largometraje. En este caso ocurrió pensando primero en un final y en el concepto que se trabajaría metafóricamente: Supervivencia del más apto. Así se pudo comenzar a crear el proceso para llegar al punto que se quiere alcanzar. Por ejemplo, si sé que un personaje debe terminar lejos de su familia por haber asesinado a una persona, sé que se debe tener un inicio mostrando la relación del núcleo familiar, un comienzo personal del problema de nuestro protagonista, un enfrentamiento con su familia, para luego poder ver el cambio en el final. Esto es tratándolo muy por encima pero ayuda a explicar el procedimiento de cómo crear un camino, pues ese camino será el contenido de nuestro guión.

Dos años y medio después de lo que podríamos considerar un trabajo más mental que físico, y con esto nos referimos a intentar encontrar un contexto para la idea donde encuentre sentido a su nueva forma, crear una estructura, unos personajes que le darán vida y su evolución, es momento de comenzar la escritura. Para contestar la pregunta del inicio, es bueno pensar que el último

momento de cambio de la idea será el proceso de escritura del guión con sus diferentes borradores y después de esto los cambios serán mínimos, lo que nos dará un todo ya finalizado. Ese es el último paso que se registrará en esta tesis de grado, nombrando esos problemas a los que se puede enfrentar el autor, y sus soluciones. Pero para comenzar se necesita la creación de un universo para la película, encontrarle un sentido.

Es además importante resaltar que el contenido del guión tiene un elemento científico que requiere un conocimiento del tema, una de las ventajas es tener la cercanía de una persona que desarrolla su profesión de bióloga para tener una asesoría en el desarrollo de la enfermedad, pero es necesario hacer luego una revisión para mejorar en este aspecto con esta persona el lenguaje utilizado.

### **3. Creando un contexto:**

Como se puede ver, una idea llega en cualquier momento, en cualquier lugar o incluso puede provenir de cualquier cosa, ¿pero como procesar la información? La ciencia divide el funcionamiento del cerebro de dos maneras generales que explica el funcionamiento de la creatividad y la imaginación en el ser humano. No se profundizará en estos temas pues no es el principal objetivo de este proyecto, pero puede ayudar a entender un poco más esta sección.

La división es entre el Hemisferio Izquierdo y el Hemisferio Derecho del cerebro. El izquierdo es el encargado de todo el razonamiento lógico, el lenguaje, los procesos matemáticos, mientras que el derecho es el que nos permite soñar; donde almacenamos las diferentes imágenes visuales, el que nos ayuda a sentir y entender las metáforas.

El cerebro funciona semejante a un músculo pues ofrece la posibilidad de ser ejercitado. Como lo menciona Mckee en las limitaciones creativas, hay diferentes maneras para hacerlo, como cerrar los ojos e imaginarse un rayo de luz en el hemisferio que decidimos como da la vuelta y ejercicios físicos como el utilizar la mano con la que no somos motrizmente hábiles, dibujar sobre una hoja de papel con los ojos cerrados o mirando solo el objeto y nunca la hoja. Algunas personas incluso creen que al hacer un ejercicio físico y ocupar el cuerpo hace más fácil acceder al hemisferio derecho (Edwards, 1999).

Se piensa que la mayoría de estas técnicas pueden ser efectivas para artes diferentes al cine como la pintura, dibujo, escultura etc. El cine en su esencia es una realidad, con tiempo y espacio propios, por lo tanto es un proceso que le exige al espectador la utilización del hemisferio izquierdo para el entendimiento del funcionamiento del universo narrativo. Así que volviendo al inicio, una idea puede venir de cualquier cosa, pero la explicación y la contextualización de esta debe hacerse a partir de la manipulación de elementos de la realidad, elementos que sean conocidos para el propio espectador y así lograr un entendimiento del público (General, 2006). Pues el cine es para ellos.

Parte del contexto que se le va a dar a una historia viene de nuestras experiencias como seres humanos: situaciones que se viven, personas que se conocen; cosas que gustan, canciones, libros, videojuegos etc. Todo esto termina influyendo en la escritura de la historia y de la siguiente manera funcionó en este caso.

### 3.1. Contexto Cultural

Podemos definir Cultura como un conjunto de herramientas materiales y no materiales que el hombre ha desarrollado para relacionarse con otros hombres y el mundo que lo rodea.

A partir de esto podemos crear las siguientes divisiones de elementos sobre la definición de Cultura:

1. Producción: A que se dedican los seres para la supervivencia, agricultura, cacería, esclavitud.
2. Religiosidad: Búsqueda de una explicación del mundo que no conozco.
3. Ideología: Conjunto de ideas, pensamientos enfrentados.
4. Estética: Es muy importante para la comunidad.
5. Lenguaje: Habla, lenguaje corporal etc.
6. Costumbres
7. Ética

Los anteriores elementos son la muestra de la transición del hombre de un estado de naturaleza a un estado de cultura. Es esta la razón por la cual es tan importante situar en un contexto reconocible para el espectador la historia que se va a contar, incluso es para esto que existe el primer Acto que proponen los dos teóricos estudiados, en especial Syd Field que lo llama el “*Set Up*”, la preparación y contextualización del espectador de cómo funcionan las cosas, quien es quien y como se relaciona con el mundo, como piensa, sus costumbres etc. Sin esto lo único que se logrará es generar confusión.

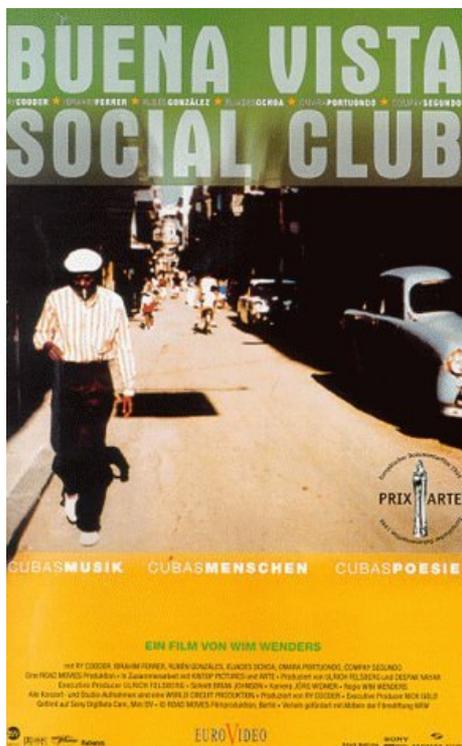
En una película de géneros “*Biography o Historical Drama*” (Mckee, 1997) puede ser más evidente, ya que tenemos que mostrar a la audiencia la época en la que se desarrolla la trama por medio de utilización de títulos o de una manera más cinematográfica, por elementos de la imagen, un carro por ejemplo, la forma de vestir de las personas, la arquitectura, por nombrar algunas. La misma respuesta está en los 7 elementos mencionados.

#### 3.1.1. Buena Vista Social Club (Win Wenders) (Gold, 1999)

Este documental de Buena Vista Social Club retrata el proceso de regreso de uno de los grupos de Bolero y Son Cubano más grande de Cuba. Pero ¿por

qué es importante esta obra documental para el desarrollo del guión de largometraje de este proyecto?

Anteriormente se demostró la importancia de la creación del contexto para una historia. Es gracias a este documental que se encontraron los elementos necesarios para darle veracidad a la trama que se tratará en el guión, encontrar el tipo de género y plantear una necesidad por ciertos compendios, por ejemplo: al ser una historia en la que se interiorizará en el drama de cada uno de los personajes, se plantea una necesidad expresiva que ayude al actor, la música por ejemplo. Podemos considerar la música de una película como una herramienta para la potencialización y transmisión de sentimientos que se quieren generar en un público.



(Gold, 1999)

La música cubana tiene una característica muy importante de dolor o redención en sus cantantes y este documental de Wim Wenders logra mostrar toda esa humanidad contenida en cada una de las canciones. Todo esto encuentra sentido en la sucesión de hechos del personaje principal, Federico. Además se utiliza como Leitmotiv para la relación de los protagonistas que es el elemento que mueve internamente al personaje por la búsqueda de su objetivo.

Pero Cuba no solo funciona como elemento musical. La historia trata también un profundo acercamiento a la ciencia médica, la utilización de una enfermedad como una amenaza constante para la estabilidad física y emocional de los personajes. Una sentencia de muerte. El problema se genera cuando esta enfermedad, por términos de ficción, se trata como una nueva enfermedad, una

amenaza de la que el ser humano no tiene mucho conocimiento. Hasta este punto podríamos considerar la trama principal más cerca del Género Ciencia Ficción. Pero es el contexto social y el acceder al conocimiento popular del espectador lo que puede ayudar a que no se desvíe la categorización del género o de lo que en verdad el escritor quiere contar.

Ampliando el concepto anterior. Cuba es mundialmente conocido por sus avances médicos; por encima inclusive de muchos de los países considerados potencias en el mundo. Este elemento puede ayudar a generar una veracidad inconsciente en el espectador o lector y así no llegar al momento de la duda o de juzgar la historia.

Otro de los elementos en los que se utiliza en el guión “*Son Cubano*” la apropiación del contexto es el deterioro de la moral, la lucha interna del personaje con su moral para lograr su necesidad dramática. Cuba es un país de años olvidados, sus casas, calles, carros, incluso gente. Un país de texturas corroídas, de oxido, donde se busca crear un simbolismo con la progresión de Federico y la degradación necesaria de su moral.

Así que respondiendo a la pregunta inicial ¿por qué es importante esta obra documental para el desarrollo del guión de largometraje de este proyecto? Porque llegó en el momento adecuado. Creó en el autor del guión una lógica de un universo perfecto donde los acontecimientos en la trama tenían un significado y veracidad para el lector aun mayor. Además de un acercamiento más profundo al complejo entendimiento del funcionamiento humano con respecto a la solución y enfrentamiento de problemas; a la utilización de la lógica del individuo para el enfrentamiento de su moral, ética cultural y acentuar entonces el: “que es lo que quiero contar”.

## 4. Personajes

In both these situations, character was the key to a workable story. Great characters are essential if you want to create great fiction. If the characters don't work, the story and theme will not be enough to involve audiences and readers. Think of the memorable characters in the novels

(Seger, 1990)

Los personajes, como lo menciona Field, son el puente entre el mundo diegético y el real. Es la conexión que logra transmitir los sentimientos al espectador por medio de un enamoramiento o una empatía con personas no reales.

Esto es una muestra de la importancia que los personajes tienen en las historias, personajes con una intensidad que logren un recordamiento por décadas y décadas de historia; por ejemplo Indiana Jones, Tony Montana,

Michael Myers, Frankenstein, Superman, Norman Bates, Marty McFly, Vito Corleone, Freddy Krueger, Jason Voorhees, Hannibal Lecter, Leatherface, esto solo por nombrar algunos.

Pero una de las maneras de sustentar esta tesis es mirar el ejemplo de un personaje como James Bond (Fleming). Cincuenta años en la industria y ser considerado por muchos críticos como un género propio de la historia del cine. Haber sobrevivido al cambio constante de actores para la interpretación de este papel muestra el poder de la construcción de un buen personaje. Según Syd Field, es un "Tipo" (Type) más que una simple persona. Logró revolucionar a millones de espectadores generando una forma de vida.

Pero en este caso hay una industria que ha logrado aun más que la misma industria cinematográfica y que en su poder tiene los mismos elementos narrativos que el cine, que potencializa el poder de identificación y empatía, la posibilidad de ser el personaje, tener absoluto control de él .. hablamos de la industria de los Video Juegos.

#### **4.1. Video Juegos**

Una muestra del poder de esta sección del entretenimiento es el lanzamiento del juego "*Grand Theft Auto V*" que en sus primeras 24 horas logra alcanzar los ochocientos millones de dólares y en tres días supera el billón de dólares. Rockstar Games, productora de este juego, llegó a donde ninguna otra empresa de entretenimiento ha podido llegar rompiendo records de ventas en todo el mundo. Más adelante analizaremos el elemento de ventaja que posiblemente tiene Rockstar sobre las demás compañías y que influye de manera importante en la escritura del guión de este proyecto.

Para soportar esta afirmación, las siguientes tablas muestran el ingreso de la industria cinematográfica con las 20 películas del 2013 que mas recaudaron dinero en comparación con la industria de los Video Juegos en el mismo tiempo.

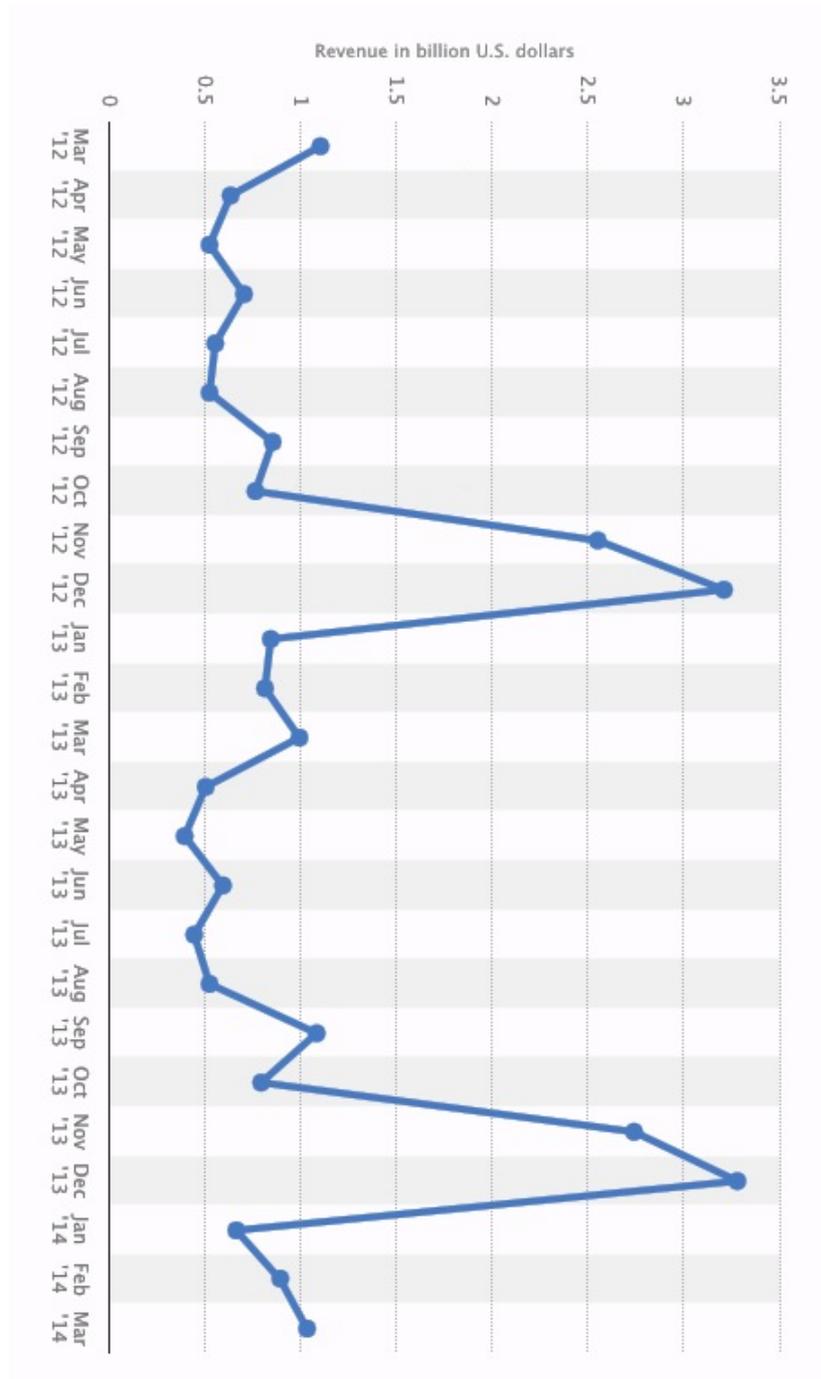
## Cine:

(Box Office Mojo, 2014)

| Rank | Movie Title (click to view)                | Studio<br>Filter | Total Gross / Theaters | Opening / Theaters | Open          | Close |       |       |
|------|--|------------------|------------------------|--------------------|---------------|-------|-------|-------|
| 1    | <b>The Hunger Games: Catching Fire</b>     | LGF              | \$424,668,047          | 4,163              | \$158,074,286 | 4,163 | 11/22 | 4/3   |
| 2    | <b>Iron Man 3</b>                          | BV               | \$409,013,994          | 4,253              | \$174,144,585 | 4,253 | 5/3   | 9/12  |
| 3    | <b>Frozen</b>                              | BV               | \$400,385,486          | 3,742              | \$243,390     | 1     | 11/22 | -     |
| 4    | <b>Despicable Me 2</b>                     | Uni.             | \$368,061,265          | 4,003              | \$83,517,315  | 3,997 | 7/3   | 1/16  |
| 5    | <b>Man of Steel</b>                        | WB               | \$291,045,518          | 4,207              | \$116,619,362 | 4,207 | 6/14  | 9/19  |
| 6    | <b>Gravity</b>                             | WB               | \$274,092,705          | 3,820              | \$55,785,112  | 3,575 | 10/4  | 5/8   |
| 7    | <b>Monsters University</b>                 | BV               | \$268,492,764          | 4,004              | \$82,429,469  | 4,004 | 6/21  | 12/19 |
| 8    | <b>The Hobbit: The Desolation of Smaug</b> | WB               | \$258,366,855          | 3,928              | \$73,645,197  | 3,903 | 12/13 | 4/17  |
| 9    | <b>Fast &amp; Furious 6</b>                | Uni.             | \$238,679,850          | 3,771              | \$97,375,245  | 3,658 | 5/24  | 9/5   |
| 10   | <b>Oz The Great and Powerful</b>           | BV               | \$234,911,825          | 3,912              | \$79,110,453  | 3,912 | 3/8   | 7/18  |
| 11   | <b>Star Trek Into Darkness</b>             | Par.             | \$228,778,661          | 3,907              | \$70,165,559  | 3,868 | 5/16  | 9/12  |
| 12   | <b>Thor: The Dark World</b>                | BV               | \$206,362,140          | 3,841              | \$85,737,841  | 3,841 | 11/8  | 4/17  |
| 13   | <b>World War Z</b>                         | Par.             | \$202,359,711          | 3,607              | \$66,411,834  | 3,607 | 6/21  | 10/10 |
| 14   | <b>The Croods</b>                          | Fox              | \$187,168,425          | 4,065              | \$43,639,736  | 4,046 | 3/22  | 9/19  |
| 15   | <b>The Heat</b>                            | Fox              | \$159,582,188          | 3,184              | \$39,115,043  | 3,181 | 6/28  | 12/12 |
| 16   | <b>We're the Millers</b>                   | WB               | \$150,394,119          | 3,445              | \$26,419,396  | 3,260 | 8/7   | 12/5  |
| 17   | <b>American Hustle</b>                     | Sony             | \$150,117,807          | 2,629              | \$740,455     | 6     | 12/13 | 4/6   |
| 18   | <b>The Great Gatsby (2013)</b>             | WB               | \$144,840,419          | 3,550              | \$50,085,185  | 3,535 | 5/10  | 8/22  |
| 19   | <b>The Conjuring</b>                       | WB               | \$137,400,141          | 3,115              | \$41,855,326  | 2,903 | 7/19  | 10/31 |
| 20   | <b>Identity Thief</b>                      | Uni.             | \$134,506,920          | 3,230              | \$34,551,025  | 3,141 | 2/8   | 6/6   |

## Video Juegos:

(Statista, 2014)



En un año, de mayo 2012 a mayo 2013, la industria de los video juegos logra aproximadamente 14.53 billones de dólares, mientras que en el mismo año las 20 películas de Hollywood suman un total aproximado de 4.86 billones de dólares, lo que demuestra el potencial de esta industria que es bastante reciente comparada con el cine.

Pero entonces ¿qué es lo que diferencian estas dos industrias que hace que una tenga más éxito que la otra?. La respuesta puede ser muy extensa, pues abarca desde el público objetivo hasta el acceso a cada una de ellas. Pero para la escritura de “*Son Cubano*” y la influencia que causa en el autor del guión, solo analizaremos dos, la construcción de personajes y la razón por la cual los Video Juegos han sido tan cuestionados debido al fácil acceso a la (sensación) violencia y la utilización de los personajes para la identificación del consumidor con esta.

Ahora si resolveremos la duda planteada anteriormente en esta sección que hace tan especial a la productora Rockstar Games.

#### **4.1.1. RockstarGames y La Violencia**

Rockstar Games es una compañía productora de video juegos, fundada en el año 1998 en la ciudad de Nueva York. Ahora hace parte de la multinacional Take-Tow Interactive.

Los adjetivos con los que normalmente se describe esta compañía son: irreverente, violenta, sangrienta en sus producciones. Es famosa por ser la primera compañía en poner a los jugadores en los zapatos del criminal y no del héroe, con la franquicia de “*Grand Theft Auto*”. Una compañía que ha recibido múltiples demandas por exceso de violencia en los juegos, lenguaje obsceno; en pocas palabras, un gran pedazo de la realidad que vivimos.

Aquí se puede plantear la eterna discusión de si un producto de entretenimiento, al pertenecer al consumo de masas, tiene la responsabilidad ética y moral de hacer un bien a la sociedad enseñando los diferentes valores que nos hacen “crecer” como seres humanos. Es una pregunta que cada individuo debe responder. Para Rockstar Games es un no. No existe esa responsabilidad, todo lo contrario, un juego violento ayuda a canalizar todas las frustraciones y odios adquiridos en un día de rutina del ser humano.

¿Un producto de violencia produce consumidores violentos? La respuesta a esta tesis puede llevar años de investigación de gente especializada en el tema como psicólogos, psiquiatras etc. pero para la compañía mencionada esto es un imposible, todo lo contrario, lo que hace es producir seres más estables, equilibrados a una cultura en constante ataque a ese equilibrio.

*“... además del instinto que tiende a conservar la sustancia viva y a condensarla en unidades cada vez mayores, debía existir otro, antagónico de aquel, que tendiese a disolver estas unidades y a retornarlas al estado más*

*primitivo, inorgánico. De modo que además del Eros habría un instinto de muerte”* (Freud, 1930)

Si existe la energía vital que hace que queramos vivir? tiene que existir su contrario, no puede haber vida sin muerte. Esta es la principal respuesta a la pregunta del porque el guión de este largometraje pretende ser de violencia. Pero tampoco llevarlo a malinterpretaciones, no quiere decir que de las ciento veinte hojas propuestas por los teóricos, todas vayan a contener violencia. Hay que tener un buen manejo de este elemento. Cuando algo se repite muchas veces deja de ser sorpresivo, como podemos ver en la creación y desarrollo de los géneros. Por esta razón es más efectivo la preparación en los dos primeros actos y, en el clímax, lograr la sensación esperada por el público.

Tiene mayor recordación una escena de acción cuando hemos conocido a los personajes, cuando sabemos lo que quieren y lo que pasa si no lo obtienen, cuando el público es consciente de la transformación que ha tenido en el proceso de la historia.

Esta es una de las razones que puede considerarse para el éxito de Rockstar Games sobre las demás. Plantea un personaje que desde un principio vive en un mundo criminal, o que es empujado a este: “*Max Payne*”, un detective en la ciudad de Nueva York al que le asesinan a su esposa y a su hija bebe, y, en búsqueda de venganza y respuestas, entra en un mundo de alcoholismo, abuso de drogas y al final de su largo viaje un reencuentro con sí mismo.

La clave del éxito se cree que está en que el jugador es un ser sin mayores alteraciones en su vida, un ser humano viviendo en su rutina y con el respeto a las reglas que le son impuestas. Una persona a la que se le presenta la posibilidad de tener una sensación cercana al poder, sentir que es asesinar, romper todas las normas por medio de una realidad virtual, por medio de un personaje hacia el cual se siente identificado. “*Grand Theft Auto*”, una ciudad entera a disposición del jugador para que haga con libertad lo que desee. Es ese balance entre el Súper Yo que vive en la realidad, que respeta todas las normas y la liberación del Ello o el estado de naturaleza (Freud, 1930).

Pero en las películas puede funcionar diferente ya que como se mencionó, carece de la posibilidad de la apropiación total del personaje. ¿entonces quien reemplaza esa persona común que en la industria de los juegos es el consumidor?

## **4.2. Breaking Bad**

Breaking Bad (Gilligan, 2008 - 2013) es una serie de televisión de Estados Unidos, transmitida por la cadena AMC y producida por Sony Pictures. El año de transmisión del primer episodio o piloto fue 2008. Dentro de las 5 temporadas se usa el manejo de 3 géneros principales, “*Crime Thriller*”,

*“Drama”* y *“Contemporary Western”*. El manejo de la comedia negra también es bastante común en algunos episodios y se utiliza más como un *“Comic Relief”* o una manera de quitar tensión ya que la historia es bastante oscura.

La serie es históricamente la mejor calificada en cuanto a críticos en Estados Unidos, logrando en IMDB un puntaje de 9.6 / 10 y considerada el producto audiovisual más importante de todos los tiempos, superando inclusive la película *“The Shawshank Redemption”* (Stephen King, 1994).

El tratamiento audiovisual que se le da a esta serie es bastante novedoso. El público está acostumbrado a que en productos como este, en cada capítulo los conflictos externos sean los que manejen la trama. En *Breaking Bad* es todo lo contrario, los conflictos en su mayoría son internos, es la constante lucha del protagonista por mantener su familia y la decisión que toma. El proceso de transformación del personaje es perfecto, en 62 capítulos podemos ver un arco de una persona regular a una leyenda del narcotráfico y todo el dolor que causa a su alrededor.

Entonces, ¿cómo reflejar ese conflicto interno siguiendo la regla básica de guión de no escribir pensamientos. Es posible?. La respuesta es difícil de encontrar hasta que se mira con detenimiento el material de pre-producción de esta serie.

Cuando se manejan conflictos internos de un nivel de complicidad bastante altos, donde por lectura y proyección del lector en el personaje podemos incluso llegar a perder una gran parte de la información, es mejor no correr este riesgo y darse la posibilidad de escribir pensamientos, porque de otra manera es imposible. El truco en cuestión de técnica es no trabajarlo como órdenes para el equipo técnico o pensamientos escritos como diálogos o acción, es más sencillo escribir de una manera más metafórica y como parte del estilo del autor, por supuesto sin abusar de esta herramienta. Una de las muestras ocurre en el guión del episodio 213 titulado *“ABQ”*.

*“Jesse is alarmed - who is this stranger walking straight toward me, climbing my front steps?! Jesse lurches to his feet, backing off a little, but this guy keeps coming”* .(Gilligan, 2008 - 2013)

*“ ... What’s that up ahead? Out in front of jesse and jane’s duplex, what is that? Is that an AMBULANCE?”* .(Gilligan, 2008 - 2013)

En los dos ejemplos vemos claramente la escritura de pensamiento, pero están en mezcla con la técnica de escritura de Vince Gilligan, además de direcciones concretas para los actores. Por esta razón, en buena parte, se desmiente la imposibilidad de escribir pensamientos. Si son necesarios para la trama y hacen parte del conflicto y lo que se quiere contar, escribirlos.

### 4.2.1. Walter White antihéroe / Identificación y Empatía

¿Entonces quien reemplaza esa persona común que en la industria de los juegos es el consumidor?

He's forty years old. Receding hairline. A bit pasty.  
He's not a guy who makes a living working with his hands.  
He's not a guy we'd pay attention to if we passed him on the street. But right now, at this moment, in this pasture?  
Right now, we'd step the fuck out of his way.

(Gilligan, 2008 - 2013)

El elemento que lo reemplaza es el personaje. Una persona que vive en la rutina de su vida, que tiene una crisis existencial, que no vive ningún tipo de emociones y que de un momento a otro es enfrentado a lo que parece imposible; a tomar decisiones de vida o muerte, a caer bajo presiones o amenazas de muerte; Esta es la conexión para que el espectador logre de alguna manera exorcizar sus demonios.

En este caso en particular podemos lograr una empatía inmediata al sentir una identificación con Walter White, personaje principal de Breaking Bad, porque logra crear la ilusión de que la vida de aburrimiento que lleva en la diegesis de la serie es en gran parte la misma que lleva el espectador en su vida cotidiana.

Al tener esta conexión ya establecida, al tener un personaje más "humano", los momentos de decisiones y de enfrentarse al conflicto se intensifican para el espectador. Walter White se convierte en un espejo del cumplimiento de nuestros más oscuros deseos.

#### Catarsis

- f. Efecto purificador que causa cualquier obra de arte en el espectador: *las tragedias griegas llevaban a la catarsis a los espectadores.*
  - Expulsión espontánea o provocada de sustancias nocivas al organismo.
- P. ext., eliminación de recuerdos que perturban el equilibrio nervioso.

(Espasa-Calpe, 2005)

#### Catarsis:

*"Según Aristóteles, la catarsis es la facultad de la tragedia de redimir (o "purificar") al espectador de sus propias bajas pasiones, al verlas proyectadas en los personajes de la obra, y al permitirle ver el castigo merecido e inevitable de éstas; pero sin experimentar dicho castigo él mismo. Al involucrarse en la trama, la audiencia puede experimentar dichas pasiones junto con los*

*personajes, pero sin temor a sufrir sus verdaderos efectos. De modo que, después de presenciar la obra teatral, se entenderá mejor a sí mismo, y no repetirá la cadena de decisiones que llevaron a los personajes a su fatídico final”* (Wikipedia, 2014).

Habiendo explicado el por qué un tratamiento de la violencia y las diferentes influencias previas al proceso de escritura del largometraje, los siguientes capítulos tratarán de abarcar el proceso seguido por el autor y los diferentes “conflictos” que encontró para alcanzar su objetivo de tener un primer borrador.

## 5. Escribiendo La Escaleta

Syd Field menciona que cualquier tipo de método como trabajo previo para escribir el guión es de gran ayuda, sea un texto tipo ensayo donde se narran los hechos, o una biografía de los personajes, una línea de eventos, o como sucede en esta situación una escaleta.

Un documento donde escena por escena se narra con una breve descripción lo que sucede. Es un pequeño mapa para encontrar problemas desde un inicio que en otro tipo de documentos no se verían. Huecos en el guion. Por que suceden los hechos o que se necesita para que sucedan.

Al estudiante estar acostumbrado a escribir textos de no más de diez a quince hojas, es difícil pasar a escribir un texto de aproximadamente cien, por varias razones: una de esas es la cantidad de elementos en los que se debe pensar. Debe asegurarse por ejemplo de nombrar las escenas antes para no desconcertar al espectador (Arma de Chejov). Es un universo mucho más grande y se requiere este tipo de documento puede ayudar a mantener el control.

Una de las desventajas es que puede llegar a limitar al escritor con la cantidad de escenas; o lo contrario, al no tener la historia la suficiente longitud, comenzar a crear escenas que no tienen más propósito sino alargarla; esto es un error.

En el caso de la escaleta, se escribe a mano por lo mencionado anteriormente por Betty Edwards y sus teorías del hemisferio derecho e izquierdo. De cierta manera es lograr ser más productivo y rápido, pues uno de los problemas de escribir en computador es la cantidad de posibilidades de distracción que hay.

En la primera versión de esta escaleta se escriben cincuenta y seis escenas, lo que genera una duda si la trama planteada si dará para el largometraje completo, pero para no caer en el error de escribir escenas sin sentido es mejor dejar así este mapa conceptual.

## 6. Plantearse un calendario para cumplir

Luego de terminar uno de los documentos previos al largometraje, es momento de escribir. Algunas personas consideran que es un imposible escribir un primer borrador del guión en cuatro meses que dura el semestre académico. Seguramente tienen algo de razón si en su pensamiento no existe exigencia alguna. Pero como pudimos ver en el taller de Syd Field, él logra con sus alumnos el mismo resultado en veinte semanas.

Diez y seis semanas en total, cuatro menos que las propuestas por el teórico. Hay que tener en cuenta que las veinte propuestas son desde el momento de la creación de la idea y algunos días más dedicados a la construcción de la escaleta o cualquier otro documento. Así que sabiendo que este proyecto comienza desde el 2011 si es un posible lograr el primer borrador planteándose un calendario y cumplirlo.

Con la escritura de 10 hojas semanales, una reunión semanal, cada martes, con el tutor del proyecto Mauricio Gutiérrez para revisión de lo escrito, avances de la historia y solución de los problemas, esto fue lo que sucedió:

## 7. Escribiendo el largometraje

La escritura de un largometraje de cien hojas por un estudiante, es un gran reto. Debe estar seguro de que la historia pueda aguantar la longitud propuesta. Una de las maneras para lograrlo es la creación de subplots (sub tramas) entre los personajes.

Al comenzar a cumplir la meta de diez hojas semanales es posible que se entre en una especie de desespero por terminar el guión. Lo que pasa es que es frecuente que las primeras hojas no sean muy emocionantes de escribir pues no pasa nada. Se desarrollan los personajes encontrando sus conflictos; pero que no pase nada no quiere decir que no sean importantes.

Es en este momento donde debemos preparar el terreno para todo lo que viene en los dos siguientes actos. Lo que no esté planteado desde el comienzo y vaya a tener futuro en el guión puede sentirse como un hueco o un error. Por ejemplo:

En “*Son Cubano*” el personaje principal, Federico, es biólogo y trabaja en una empresa farmacéutica. En el tercer acto, la resolución usará un método para su venganza utilizando las tuberías de gas del laboratorio en Cuba. Desde antes debimos haber mencionado su conocimiento sobre este sistema, fue el incluso el que ayudó a montar todo esto en el laboratorio de su empresa. De esta manera no se sentirá como una coincidencia o un error para el lector y espectador.

En ocasiones sucede que al llegar a una escena avanzada el escritor se da cuenta que olvidó mencionar un objeto o una situación que interferirá en el desarrollo de la escena actual, lo que lo obliga a devolverse y reescribir una parte del guión.

Otra de las limitaciones con las que puede iniciar el estudiante el proceso de escritura es que siempre ha escrito para realizar con bajo presupuesto los proyectos de clase. Esta limitación se debe eliminar porque restringirá el desarrollo natural de la historia en el proceso creativo. El no escribir los personajes suficientes, o las locaciones necesarias para la trama porque “¿cómo vamos a conseguir esto?” es un error. Es más sencillo lograr una buena historia con los elementos necesarios y si después se logra el desarrollo de guion en una producción, se replanteará la situación. Lo interesante es que si el autor logra crear una importancia a estos elementos, como por ejemplo el contexto cultural en el desarrollo de la trama, asegura su estadía en la futura película.

Una de las recomendaciones hechas por Mauricio fue escribir las escenas como un todo. De esta manera cuando se llega a la terminación del proyecto estas escenas pueden ser movidas, si es necesario, para encontrar el orden en el que el espectador disfrutara más la obra. La preocupación siempre es que si estas son desorganizadas, que tanto se puede perder el sentido del largometraje? la respuesta es que no se pierde gracias a la estructura. Si la estructura está clara la película seguirá siendo la misma. Para comprobar se puede devolver al capítulo de Syd Field donde se trata este problema.

## 7.1 . El Diablo Esta en los Detalles

“Walter: I bought one bottle of champagne, one single bottle, Skyler.  
I paid cash.

Skyler: That's it.  
That's all it takes, okay? I mean, look at Watergate.  
One-- One little piece of duct tape - left in a door-- -  
Oh, my God.  
Brought down the president of the United States.

Walter: What, I'm Nixon now?

Skyler: No, what I'm saying is the devil is in the details, okay? One little mistake, one slip-up in our story, that could ruin us.”

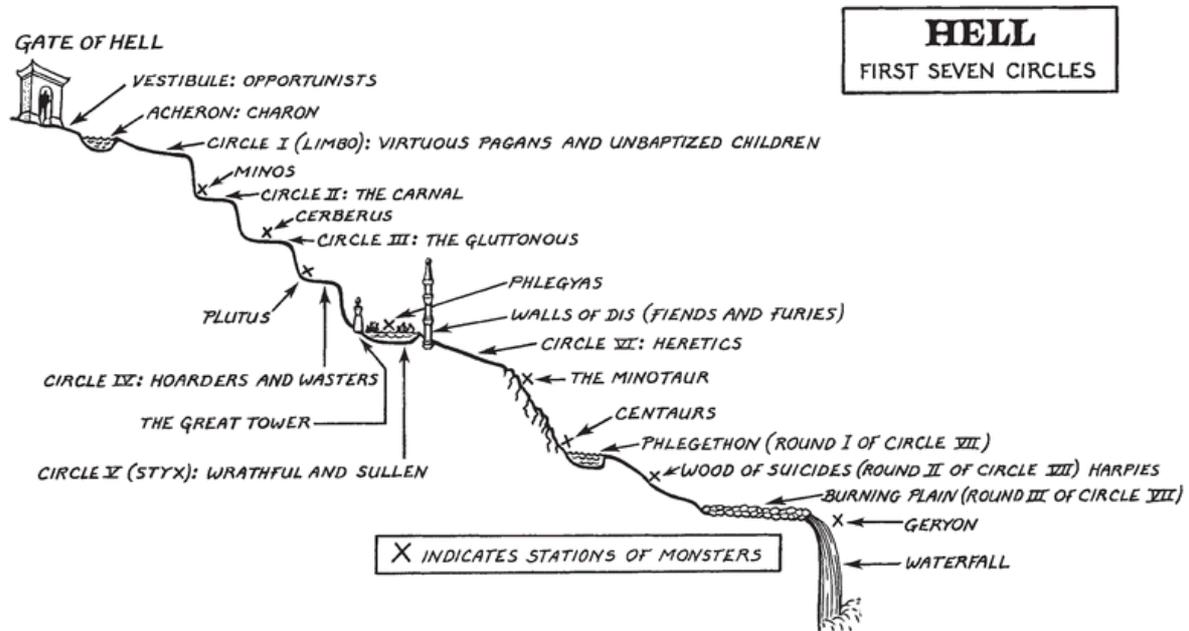
(Gilligan, 2008 - 2013)

Este es uno de los capítulos a los que nadie le presta atención, porque no es sencillo. Se necesita conocimiento no para entenderlo, sino para desarrollarlo bien.

Una historia se cae por los detalles. Una historia no sobresale o se convierte en algo solamente comercial por los detalles. La única manera de lograr un todo sólido es pensando en absolutamente todo desde los diferentes departamentos de la producción. Algunas personas opinan que el guión no debe dar órdenes sobre el que hacer en la producción o rodaje de la película. El problema es que esto es falso, siempre lo hace, solo que de una manera sutil mezclándose con la narrativa del escritor, pues es la única manera de no caer en malinterpretaciones por parte de los productores o directores.

Una de las maneras de subir la calidad de un guión es por medio de la creación de diferentes capas, una más profunda que la anterior, de conocimiento y reconocimiento. En una manera más simple, un guión debe decir más que su simple trama, pero no debe ser tan evidente al espectador. De esta manera el espectador no solo tiene acceso al Plot inicial sino también a un proceso de descubrimiento propio de los demás niveles donde él es el que juega el papel principal. Es como ir accediendo a los diferentes siete círculos del infierno que plantea Dante.

Entre más avanzamos en el conocimiento y reconocimiento de los elementos, mas avanzamos hacia el último círculo del infierno. Entre más conocemos mas fuerte percibimos el conflicto.



(Alighieri, 1304 - 1321)

En “*Son Cubano*” la historia es el proceso de Federico y la lucha contra su moral para poder salvar a su esposa y futura hija vendiendo la misma enfermedad que las está matando. Pero poco a poco se dará cuenta el lector que todo tiene una conexión, no solo a niveles de profundidad de la historia sino también elementos de crítica tácitos, de los que se explicarán algunos a continuación.

### 7.1.1. Metáfora Síndrome de Caín

*“Y Caín dijo a su hermano Abel: vayamos al campo. Y aconteció que cuando estaban en el campo, Caín se levantó contra su hermano Abel y lo mató”*

(Génesis 4:8)

Sabiendo ya la trama principal y la idea de las diferentes capas de conocimiento, en todo el guión se trata la idea de supervivencia del más apto, donde se pone en duda el pensamiento popular de la persona que más se muestra o habla.

Al inicio del guión se plantea la metáfora del síndrome de Caín. Este síndrome es la explicación que le han dado los psicólogos y científicos cuando por ejemplo uno de los cachorros de una manada intenta alejar a su hermano pues lo ve como una amenaza. Si lo logra, habrá más comida, o como el psicólogo Charles Baudouin lo describe: *“El niño al que le cabe en suerte un hermanito o una hermanita, reacciona primero, muy generalmente, con unos celos desmedidos y de carácter completamente animal, que subsisten luego, latentes y más o menos bien reprimidos... Para el psicoanálisis, el complejo de Caín no es más que una proyección del complejo de Edipo, producido por el desplazamiento hacia el hermano del odio hacia el padre”*. (Baudouin, 1974)

Baudouin asegura que los hermanos nacen ya enemigos. A partir de esta frase se desarrolla la segunda capa de conocimiento y reconocimiento.

En este caso es difícil que el lector o espectador entienda el tratamiento de este tema, pues no es un conocimiento general, así que para facilitárselo se plantea, como ya se mencionó, en forma de metáfora, con la creación de la escena inicial donde vemos este juego con dos pájaros, y luego, en la secuencia final del segundo acto, se crea un acento para mostrar la relación de esta primera escena con el personaje principal. En el segundo Plot Point la metáfora culmina con un descubrimiento para el espectador.

Se avanza un círculo más.

### **7.1.2. Ornitología como Hobbie**

Aprovechando el tratamiento de supervivencia del más apto por medio de la metáfora para la explicación del Síndrome de Caín, se decide crear una capa más. Pero esta vez, apoyándose en la creación de empatía con el personaje principal, pues ya conocemos el nivel de importancia que se maneja a su alrededor. Lo que se hace es darle un hobbie y que mejor hobbie en este caso que la ornitología.

Al final del Acto II cuando nuestro personaje Federico está llegando a su final, lo mostramos de una manera visual. Una especie exacta de pájaros Rose-breasted Grosbeak que durante todo el guión hemos enseñado al lector que es su preferida. Está en escena, pero el por su condición no se da cuenta.

Funciona entonces de tres maneras este elemento:

- Un entendimiento completo del síndrome, mas la utilización del pasatiempos como muestra intelectual del personaje y en el avance de la trama una representación de la destrucción interna de Federico.

El diablo esta en los detalles.

### 7.1.3. Piel Marcada Por el Pasado

Uno de los temas en los que se decide profundizar es en el pasado del personaje para justificar su transformación. El guión al ser también un juicio y crítica a la moral, se decide crear en medio del proceso de escritura una especie de simbolismo.

Habiendo explicado ya el proceso y el por qué, podemos avanzar y considerar con una profundidad de tres capas otro elemento, que Federico tenga en su pecho un tatuaje de un ciervo.

1. Como se explica en el guión, el tatuaje es un recordatorio del pasado de Federico y su relación con el hermano de su esposa. Un pasado para no sentirse orgulloso y que lo atormenta por su significado.
2. En la llegada a Cuba, en el edificio donde funciona el laboratorio de uno de los antagonistas, hay una cita bíblica que dice: "Proverbios 5:19 - Como cierva amada y graciosa gacela. Sus caricias te satisfagan en todo tiempo, Y en su amor recreáte siempre." Haciendo referencia a la relación tan especial que tienen los dos personajes principales y la razón del porque Federico lucha por su objetivo.
3. La tercera es aun más simbólica y es que el ciervo se considera un animal pacífico, calificado como miedoso y precavido; pero en su cabeza tiene las armas para matar, si lo desea. También funciona con la razón de la metáfora planteada en el inicio; no siempre el más callado es el más débil. En el escrito se maneja de una manera visual para no dejarlo tan tácito y es que en cada momento en el que Federico debe tomar una fuerte decisión o mostrar su lado de amenaza o venganza, el tatuaje se hace presente.

Es normal pensar que estos elementos son casi imposibles de ser entendidos por el público, pero no es cierto; hay que tener en cuenta que hay dos tipos de espectadores, los pasivos y los activos.

El pasivo es aquella persona que ve una película solo para pasar el rato. Los activos invierten una mayor cantidad de energía en el entendimiento y es a ellos a los que se apunta con todo esto. Al lograr un entendimiento, el espectador tendrá una sensación de mayor profundidad en la trama lo que será satisfactorio, pues se sentirá como parte activa de la película. Las personas que no lo hagan simplemente entenderán la trama en su nivel más básico. Es por esta razón que todas estas capas de profundidad deben permanecer por fuera de la trama principal; apoyarla pero no ser definitivos para no generar un no entendimiento de la obra.

En "*Son Cubano*" hay muchos más círculos que los mencionados acá, pero en ocasiones es mejor que el lector los detecte por su cuenta, consciente o inconscientemente.

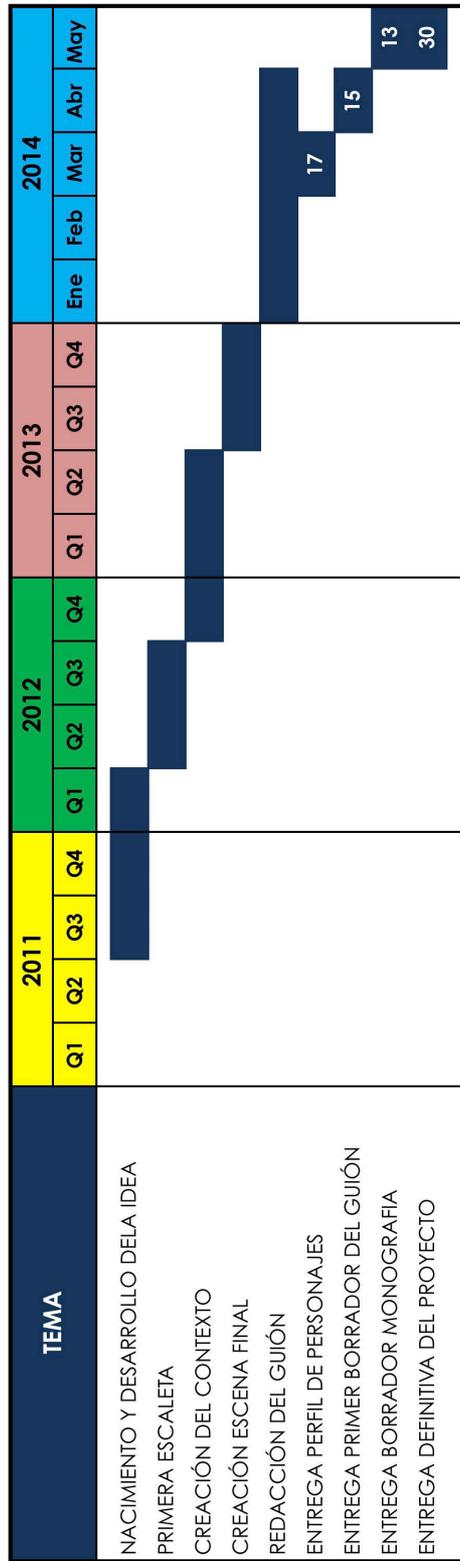
## **7.2. Problemas y Soluciones**

En la Unidad I, la sección de Mckee y Field, se mencionaron algunos de los problemas a los que se puede ver enfrentado un escritor. En esta sección se nombraran los que por experiencia de este trabajo de tesis se vio enfrentado el autor.

En los siguientes capítulos se utilizarán las fechas en los que se descubrieron los problemas. Para la identificación y entendimiento de la parte del proceso, se incluye el cronograma de trabajo desde el nacimiento de la idea.

## CRONOGRAMA DE TRABAJO

LARGOMETRAJE: SON CUBANO



Entrega monografía

### 7.2.1. Mucha Oscuridad en el Guión

El 11 de marzo en medio de las entregas de escritura del largometraje y reuniones se encuentra con el tutor Mauricio Gutiérrez que el guión es muy oscuro, es una historia muy trágica.

Conociendo el por qué escribir violencia mencionado en capítulos anteriores, es igual de importante que esta violencia se sienta. Al sumergirnos en una historia donde no hay ningún tipo de buena noticia o de momento feliz para los personajes se corre el riesgo de que el lector al recibir siempre los mismos estímulos se acostumbre y deje de percibir la curva dramática.

Por esta razón y por el espacio y tiempo en el que se cuenta la historia (pues se inicia ya dentro del conflicto) se decide en el primer acto crear un contexto adicional de la relación de pareja entre Federico y Violeta, manejado en un flashback donde vivimos los mejores momentos de la pareja, esto nos ayuda no solo para la contextualización y el desarrollo de los personajes sino también para contrastar estos momentos de alegría con los momentos de intenso drama.

No puede haber oscuridad sin luz.

Todo esto en la primera parte del guión que es donde vivimos los momentos de mayor conflicto interno. En la segunda parte, donde el conflicto es externo, se buscó manejar la disminución de tensión por dos herramientas diferentes.

### 7.2.2. Comic Relief / Tension Relief

Estos dos elementos son herramientas que tiene el escritor para ayudar al espectador a olvidarse del drama por un momento, para luego volver a sumergirlo sin que se sienta repetitivo. Por lo general se utilizan como personajes cómicos, que parecen incluso no pertenecer al universo de la historia pues no saben cómo enfrentar ese tipo de conflictos, lo que los hace graciosos.

“*Son Cubano*” tiene la posibilidad de uno de estos personajes. El Gringo, al que se introduce en el segundo acto, es un personaje que se presta para esto por su manera de vestir, pensar, hablar, el entorno, Cuba, el no hablar bien el idioma y no conocer su cultura ayuda a la creación de comedia.

Pero uno de los problemas en la escritura es la intención del autor; esta puede ser muy cambiante, lo que podemos llamar el “*mood*”. En el primer borrador no se logra crear esta liberación de tensión, incluso sabiendo que es necesaria, pues al escribir por un tiempo muy seguido tanta tragedia, es difícil pasar a escribir comedia en periodos tan cortos. Por esta razón se puede concluir que no se logra este objetivo en el guión pero se sabe la necesidad de este, para ser agregado en una segunda reescritura.

### 7.2.3. Reforzar el Pasado de los Personajes

Se conoce ya la importancia de los personajes, pero como asegurarse de tener la suficiente solidez para soportar el juzgar del espectador.

El 16 de marzo se plantea la posibilidad de que el personaje de Francisco no sea lo suficientemente profundo, pero entonces ¿además de las recomendaciones de Syd Field, que se puede hacer para mejorarlo? La respuesta que se encontró es crear una pequeña biografía escrita y así encontrar el por qué de la manera de pensar, o de sus acciones.

Esta biografía ayudó incluso hasta el punto que una de las situaciones planteadas fue agregada como escena (43) y así ayudar la explicación del tatuaje, entender la relación entre los dos personajes Francisco y Federico, crear un pasado diegetico a Federico y así resaltar su transformación.

Al momento de crear esta biografía las posibilidades son infinitas. La vida de un sujeto puede tener miles de millones de hechos que contar, desde los más sencillos hasta situaciones que marcan una vida como la muerte de sus padres por ejemplo. La mejor solución para no perderse en las páginas es buscar la explicación del por qué de los elementos que menciona Field que debe tener un buen personaje.

1. **Necesidad Dramática / Objetivo.**
2. **Punto de Vista.**
3. **Una Actitud.**
4. **Cambio o Transformación.**

Con esto resuelto, el documento explicando a partir de hechos será de gran ayuda para conocerlos mejor. Sirve para saber el comportamiento de cada personaje en escena, cómo reaccionan frente al conflicto pues no todos reaccionan igual.

Un ejemplo está en la escena 51:

Federico duerme en el sofá después de una pelea con su esposa Violeta, tiene una pequeña cobija encima, al despertarse la cobija cae. La personalidad de Federico y su situación emocional no lo haría levantar la cobija, la dejaría ahí pero el instinto protector de ella hace que la recoja y la doble. De esta manera deben funcionar todas las situaciones en el guión, pero es imposible pues no sabemos quién es el personaje.

El Diablo Esta en los Detalles.

## 7.2.4. Inspiración

*“La rutina es el ama de llaves de la inspiración”*  
(Zafón, 2008)

Para tener un alto movimiento interno, hay que dejar el movimiento externo.

Otra forma de titular este capítulo es: El momento justo en un corto tiempo, porque eso es lo que es. La inspiración no es más que un momento, no dura horas, menos días o semanas; es un relámpago, una idea en la cabeza y desaparece. Es exigencia de cada uno sentarse a escribir y desarrollar este momento y convertirlo en un algo.

Pero tampoco quiere decir que esté obligado a escribir el texto en un día, no. En ocasiones el estudiante se sentará y podrá escribir hasta 15 hojas en unas horas. Habrá otros menos productivos donde solo se escribirán dos o tres frases; es normal. Cuando no se sabe qué hacer, es mejor no hacer nada. Esperar que el solo proceso de pensar en la idea haga que se encuentre una nueva perspectiva para la continuación del desarrollo del guión.

La inspiración no es el enemigo del escritor, es el descanso obligado para el beneficio de la historia. Es por esta razón que es bueno contar con amplios tiempos entre entregas, para no tener que forzar nada.

El verdadero y principal enemigo del escritor es el siguiente.

## 7.2.5. Distracción

El problema de la modernidad es que desde una sola máquina tenemos acceso a cientos de posibilidades, el computador nos permite acceder a una cantidad inigualable de contenidos que pueden ser muy provechosos para la investigación de información, pero esto, combinado con el proceso de escritura, puede retrasar el trabajo.

Al escribir, es normal que el estudiante se encuentre por largo tiempo frente al monitor sin realizar ningún movimiento, es normal. El movimiento externo (físico) se anula pero el interno (mental) está trabajando como nunca antes. El problema radica en que este momento puede confundirse con no tener inspiración y terminar refugiándose en internet, escuchar música, ver videos etc. es esto lo que provoca una gran pérdida de tiempo.

Por esta razón en ocasiones es preferible escribir a mano en un inicio para después solo transcribir, como sucedió en este proyecto con la escaleta. Si definitivamente no se quiere realizar un doble trabajo, la mejor solución es considerar el computador como un elemento solo de trabajo; se prende solo para escribir y nada más. No se abre ningún otro programa o juego. Se le asignan estas funciones de entretenimiento a otras máquinas, de esta manera

el escritor logra con un poco de severidad y auto exigencia, avanzar de una manera eficiente en la escritura del guión.

### 7.2.6. Diálogos

Uno de los recursos más difíciles de desarrollar son los diálogos, por alguna razón nunca se sienten reales.

dialogue “is what characters do to one another,” **I think she meant that dialogue should be more than the noise we make to each other, that writers should treat dialogue as a form of action.** It’s the most direct and vivid method

(Spencer, 2012)

Uno de los errores en los que puede caer un principiante en la escritura es tratar el diálogo como elemento de exposición de la trama. Esto es un error pues los personajes no deben recitar lo que le está pasando; para esto se muestra, es cine.

Hace un tiempo alguien decía que los diálogos no son cinematográficos. Es difícil compartir esta idea y se debe desmentir. No más mirar e intentar recordar diálogos de películas, incluso el espectador más sencillo sabe unos cuantos. Los diálogos son un buen método de generar recordación en el espectador. Así que esto cambiaría la afirmación, los malos diálogos no son cinematográficos, los buenos diálogos crean historia.

En un primer borrador, en ocasiones, no es prudente detenerse a pensar y dedicarle mucho tiempo a este elemento. La recomendación es escribir una buena idea de que es lo que se debe decir, para después, en una segunda o incluso tercera revisión, dedicarla solo a los diálogos.

El escritor no puede esperar ser un maestro en este tema, esto es un proceso que se mejora con el tiempo, escribiendo y leyendo mucho, seguramente el primer guión de largometraje no será el mejor, pero no se puede procurar convertirse en un maestro sin haber escrito antes.

### 7.2.7. Utilización del Flashback

Una de las herramientas más utilizadas es el flashback. El problema radica en que se utiliza de la manera equivocada, por lo general los estudiantes lo utilizan como el elemento que resuelve los errores de producción. Si se olvida un elemento importante de la trama, o no se entendió la historia, utilizan un Flashback.

Es por esta razón que cuando se comienza a ver que en el guión se necesita volver al pasado en algún momento, el escritor piense que no está bien, pero no hay que tenerle miedo a este elemento.

Un buen uso es cuando no acentuamos un elemento del conflicto, sino que se crea un nuevo entendimiento a este.

El ejemplo está en los dos flashbacks utilizados en *“Son Cubano”*. El primero muestra la relación de estos dos personajes y da un nuevo entendimiento del sufrimiento del personaje principal frente al conflicto. El segundo trae consigo un adelanto de información, solo para el espectador, y así generar suspenso y mayor tensión en el final que se acerca.

Una de las recomendaciones es saber siempre como regresar del pasado sin necesidad de títulos; por ejemplo, la utilización de Match Cuts o Match Dissolves pueden ser una buena muestra de profesionalismo.

### **7.2.8.¿Que Dice el Título de la Película?**

El 26 de marzo se hace la pregunta ¿qué dice el título de la película?. Desde un comienzo el título plantea en el lector o espectador unas exigencias. Si la película se llama *“Son Cubano”*, desde un inicio estoy generando expectativas como música cubana, gente alegre, sol, playa, mar etc. Y esta es la pregunta siguiente ¿estoy cumpliendo con esas expectativas? pues se debe procurar cumplirlas.

En este caso, en la segunda parte del guión se hace una introducción a Cuba con todos estos elementos, pero puede no ser suficiente pues el guion es tan trágico que los opaca. Este cumplimiento de expectativas introduce el carácter de uno de los personajes, Lemay, siempre feliz de su tierra, alegre, orgulloso de su isla; todo esto como un elemento de contra peso a la oscuridad. Es quien juega el papel de buen consejero, el pequeño ángel que aparece al lado de las caricaturas en el momento de tomar una decisión.

Pero se llega a la conclusión de que sigue sin ser suficiente. Este debe ser uno de los elementos a revisar en el segundo borrador. Se debe cumplir a cabalidad con las expectativas del espectador.

## Unidad III

*“La resolución del conflicto. ¿Alcanza nuestro personaje sus objetivos? Esta unidad es la presentación del resultado final del proyecto: El primer borrador del guión de largometraje”.*

## 1. Título

Como se puede ver en el cronograma, la creación del contexto y la escena final vienen primero que la finalización del primer borrador. Por esta razón el nombre que se utiliza de manera provisional es “*Son Cubano*” pero después de todo el proceso se le encontró sentido a este nombre y se deja como nombre definitivo.

## 2. Sinopsis

### 2.1. Venta

*Son Cubano* es la historia de Federico y la lucha contra su moral en la búsqueda de una oportunidad para salvar a su esposa y futura hija, vendiendo la misma enfermedad que las está matando.

## 3. Desglose / Escaleta

Esta es la primera versión de escaleta con la que se inició el trabajo. Se presenta sin modificaciones para mostrar el proceso de evolución entre este documento y el guión final. Por esta razón es bueno aclarar que algunos personajes tienen todavía el primer nombre. Esta es una pequeña conversión de sus nombres para facilitar el entendimiento.

Juan = Federico (personaje principal)

Malo = Cabrales

José = Lemay

La manera de escritura de este documento es más relajado. Lo que se hace es poner una lista de acciones divididas por puntuación y la propuesta de algunos diálogos o elementos que no se deben olvidar. Hay escenas en las que la descripción es minuciosa; la razón es que ya se han pensado desde hace bastante tiempo, otras como por ejemplo el flashback de Cabrales es solo numerado para otorgarle una cantidad de escenas, pero no se sabe en ese momento como será el tratamiento, en este caso se supo hasta el guión final.

## 1.EXT. SELVA - DIA 1.

Nido de pájaros, dos pichones están en el nido, uno de ellos intenta desesperadamente hacer caer a su hermano, Síndrome de Caín / imágenes de archivo documentales / El pájaro que parece menos apto cae del nido, el "ganador" puede quedarse con toda la comida. El pichón en el piso sobrevive.

## 2. INT. CUARTO VACIO - DIA 2.

Juan (36) está tirado en el piso de un cuarto lleno de humedad, las paredes parecen estarse cayendo de lo viejas, se ve más el cemento que la pintura que queda en ellas, Juan tiene una de las manos amarradas a una delgada tubería de hierro, con un tono de oxido ya, en frente de él una persona que levanta el brazo para apuntar con la pistola a Juan, el lo mira pero es como si no le prestara atención, su mente está en otro lado, lo vuelve y lo mira, se comienza a arrodillar para estar en una mejor situación frente a su ejecutor, al hacerlo la mano atada le avisa hasta donde puede avanzar, lo que le molesta un poco. Una de las gotas de la lluvia que golpea contra el techo se comienza a deslizar por la pared cayendo en lo que ya es un charco, creando las acostumbradas ondas en este, el ejecutor toma confianza / Sonido / Pantalla a negro.

TITULOS INICIALES / SON CUBANO

## 3. INT. LABORATORIO - DIA 3.

Una de las gotas es depositada en uno de los envases, vemos a una persona con tapabocas y perfectamente vestido para su alrededor. Elementos de laboratorio, beakers con sus llamas, diferentes elementos mezclándose, el sonido de los diferentes envases de vidrio suenan en el ambiente, estos son guardados, utilizados, puestos en diferentes mesas.

Una persona lleva consigo una carpeta con todos los documentos y se la pasa a Juan que esta vestido con su bata blanca, protección en sus ojos etc. Recibe la carpeta y la revisa, en uno de los cuadros comienza a señalar a la persona a su lado explicándole cosas que no podemos oír, la vida en el laboratorio continua.

Juan camina en medio de todas las personas verificando que todo esté en orden, mira uno de los tubos de gas que baja del techo verificando que este bien.

En los lockers y acabando su turno saca un maletín de trabajo, deja los elementos de protección y saca una pequeña bolsa de regalo, mira muy bien cuidando que no esté arrugada.

## 4. INT LIBRERÍA - DIA 4.

VIOLETA (38) busca en las estanterías libro por libro, escoge algunos que saca para mirar su contraportada, lee las pequeñas sinopsis y los vuelve a dejar en el lugar donde los encontró, asegurándose que queden en posición correcta. Un hombre se acerca y le entrega un libro de una portada grande, con una hermosa pintura de un pájaro en ella, ella lo mira sorprendida y con felicidad, lo examina por todos lados mirando que no esté golpeado ni rayado, pasa su mano suavemente por él como si lo acariciara, de un momento a otro le da un abrazo al vendedor que lo trajo, él devuelve el abrazo de una manera un poco más penosa, le señala el camino hacia la registradora donde de un pequeño cajón el vendedor saca una bolsa de regalo plateada con una tarjeta, donde ponen el libro, violeta le da un segundo abrazo pero esta vez mas rápido y sale con prisa de la tienda.

## 5. INT CARRO VIOLETA - NOCHE 5.

La bolsa plateada esta puesta en el asiento del copiloto, podemos ver como violeta mientras maneja con una sonrisa en su cara, cuida que el regalo este en buen estado. Una llamada entra al celular que hace que se detenga la música que suena en el radio del carro, la música es un poco tropical, música cubana; contesta y saluda a su hermano, hablan un poco de que le había comprado y cuantos años celebraban ya de casados, el hermano hace unos cuantos chistes y pregunta por el trabajo de Juan, lo que comienza a incomodar a Violeta, se toca el tema de una enfermedad y ella de manera fuerte interrumpe la conversación, silencio. Violeta le comenta que todavía están pensando que nombre le van a poner a la hija, que ya tienen unas propuestas que Juan está pensando.

## 6. INT CASA VIOLETA CUARTO NIÑA - NOCHE 6.

Juan está sentado en el piso de un cuarto con una cuna, las paredes pintadas de morado con unos peluches gigantes en una de las esquinas.

En frente de él una carpeta azul en la que ya prácticamente no caben más papeles. Abre la carpeta y mira hoja por hoja como si estuviera estudiándolo, memorizándolo, revisa diferentes cuadros en las hojas, en una de ellas está la foto de Violeta puesta con un clip, se queda mirándola.

Tocan la puerta.

## 7. INT CASA VIOLETA SALA - NOCHE 7.

Juan abre la puerta, se saluda con Violeta con un gran abrazo, largo, eterno, para después alejarse y darse un pequeño beso, se quedan mirando por la misma eternidad del abrazo, los dos sonríen como si fueran niños pequeños, entran a la casa para volver a abrazarse.

Cada uno de ellos agarra una de las copas, la de violeta está llena de agua, mientras Juan llega con la botella de vino en la mano, Violeta ya ha dejado el empaque plateado al lado del de Juan. Encima de una mesita al lado de la sala. Sirve la copa de vino y se sientan juntos en la misma silla a comentar cada uno sobre su día, hablan de su futura hija; Juan se levanta cuando llegan al tema del nombre, toma su regalo de la mesa y se lo pasa a ella, Violeta lo abre con cuidado y ve que es una pequeña pulsera con un nombre escrito, al leerlo ella sonríe, Esperanza. Violeta se le caen unas cuantas lagrimas mientras Juan acaricia su barriga - Vamos a Salir de esta -

Ella se intenta poner de pie pero parece estar muy débil, él la sostiene para comenzar a llevar al cuarto, ella lo detiene y le dice que la celebración no está completa, Juan le devuelve la mirada haciéndola caer en cuenta de su estado, pero al final la ayuda a volverá a acomodar en la silla mientras el sale, Violeta se descompone en la silla, intenta aguantar respirando, para ayudar a controlarse pero es bastante complicado, cuando lo comienza a lograr llega Juan con una guitarra, se sienta en frente de ella para luego mirarse y sonreír, ella sabe disimular su dolor, comienza a tocar "Dos Gardenias".

#### 8. INT. CASA VIOLETA SALA - NOCHE 8.

El está sentado en una de las sillas de la sala con una copa de vino ya por terminarse, en sus manos tiene el libro de ornitología que le compro Violeta, tiene abierta la parte donde está la descripción su especie preferida, un pequeño pájaro negro con el pecho rojo, lee detalle a detalle todo lo que dice el capítulo, mira también su foto con atención, toma un poco de vino estirándose para asegurarse de no ir a regar nada en el libro.

Cierra el libro dirigiéndose a la pequeña mesa y lo pone debajo de la carpeta azul, sale para el cuarto.

#### 9. INT CASA VIOLETA CUARTO - DIA 9.

Juan abre los ojos como si ya supiera la hora que es, se queda mirando al techo un rato largo como si no pensara en nada, suena el despertador, lo toma de al lado de la mesa de noche y lo apaga, Violeta que está al lado le da un beso en la mejilla y lo abraza en el momento en que sentado en la cama pone los pies en el suelo.

#### 10. INT. BAÑO CASA - DIA 10.

En la ducha Juan se recuesta contra una de las paredes e intenta recomponerse, tiene ansias de vomitar, luego de respirar varias veces entra de nuevo debajo del chorro de agua.

11. INT. CASA VIOLETA SALA - DIA 11.

Juan mira la puerta de la entrada de la casa fijamente, el folder azul sigue encima del libro de ornitología, Juan lo recoge y lo organiza para que no se vaya a salir ninguna hoja, lo abre y en la primera hoja ve la foto de su esposa, guarda el folder en la maleta y se queda mirando la portada del libro, Violeta le da un beso en la mejilla y le dice que no se preocupe que le va a ir bien, que le van a aprobar el presupuesto y todo comenzara a mejorar, Juan a duras penas asiente con la cabeza y sonríe como ocultando sus verdaderos sentimientos, sale por la puerta.

12. EXT. CASA VIOLETA Y JUAN - DIA 12.

El abre la puerta del conductor del carro, un viejo carro Mustang de un tono como amarillento, la pintura no está en buen estado, entra en él y deja la maleta en el piso del asiento del copiloto, prende el carro y cuando ya va a arrancar a dar reversa para salir Violeta sale por la puerta de la casa con una pequeña nevera de icopor, Juan suspira, no sabe que hubiera hecho si se le hubiera olvidado, baja la ventana y la pone en el asiento de atrás, le da un beso a su esposa y sale en el carro. Violeta lo ve irse para luego entrar en la casa, donde comienza a sentirse mal, casi desmayándose.

13. INT. LOCKERS LABORATORIO - DIA 13.

Juan guarda su maletín en el locker, sacando la carpeta azul, cierra el casillero con candado, uno de los compañeros que esta atrás le comienza a hablar, "hoy es el día" le pregunta si está seguro de cómo y qué va a decir, le aconseja que mienta pues es más probable que le aprueben el presupuesto para la investigación, todo está en que diga que no es una enfermedad huérfana, Juan se niega por que no es lo correcto diciendo que él quiere hacer las cosas de la manera correcta, además asegura que la investigación es lo suficientemente solida para que sea aceptada, señala su folder azul.

14. INT. SALA DE ESPERA - DIA 14.

Sentado en uno de los sofás Juan esta con la carpeta en sus manos, parece distraído, no le presta atención a su alrededor, la cámara se acerca lentamente mientras una

frecuencia comienza a hacerse presente, su respiración es cada vez más intensa, la secretaria le habla, él no escucha, a ella le toca subir la voz mientras que Juan reacciona, le dice que ya puede entrar.

15. INT. OFICINA JEFE - DIA 15.

Juan entra saludando con un poco de pena, la voz es bastante tímida, el jefe le pide que se siente muy amablemente. Comienzan a conversar de la situación de la investigación, le menciona que es poco probable y que la inversión es muy alta para una investigación de una enfermedad huérfana, Juan pelea que es bastante probable que no sea así y que la enfermedad evolucione.

El jefe lo mira y le dice que no que eso ya es un hecho, que ahora el problema es que no puede seguir trabajando ahí por la misma situación, el despido es un hecho, Juan se intenta defender pidiendo que es la vida de su esposa y su hija, es la única posibilidad que tiene de conservarlas, se niegan, Juan está devastado psicológicamente, nada lo pudo haber preparado para eso.

Inserto Juan golpeando a su jefe con el teléfono hasta tumbarlo al piso.

Volvemos en el momento que el jefe le pide que se retire por favor, que lastimosamente ya no hay mucho que discutir, Juan se levanta y antes de salir le dice que si la enfermedad por otras razones hubiera sido congénita o no huérfana habría sido posible la aprobación del presupuesto, el jefe responde que ese no es el caso, Juan insiste que responda, su actitud a cambiado, el jefe solo lo mira.

Juan le pide por segunda vez que responda, pues él cree que la empresa le debe por lo menos esa respuesta después de todo lo que había hecho por ella, que gracias a él el laboratorio estaba funcionando, él había montado y diseñado todas las tuberías, el jefe se queda pensándolo / corte siguiente escena.

16. INT. LABORATORIO - DIA 16.

Juan camina por el laboratorio sin ningún tipo de protección, tal cual como salió de la reunión con su jefe, camina rápido, todo el mundo lo mira por no llevar protección, para lo que están haciendo.

El amigo lo detiene mientras Juan se queda mirando fijamente uno de los mecheros, el amigo habla pero no lo escucha

Inserto edificio en llamas un hombre camina con una imagen colorida por las calles de enfrente.

Juan arranca tropezando con alguien que iba caminando por ahí y se le riega un acido en la mano, todo cae al suelo mientras Juan restringe el grito de dolor y sacude la mano fuertemente.

17. INT. CARRO JUAN - DIA 17.

La mano en el timón del carro está llena de vendas llenas de sangre, Juan detrás con una cara de cansancio y frustración, el carro se detiene, interiorizamos en el, como se comienza a derrumbar psicológicamente, toma el celular y llama a Violeta, ella contesta pero el no es capaz de hablar, comienza a llorar, Violeta lo intenta tranquilizar así ella también siente ese dolor, Juan no para de llorar, le comenta que él es culpable por no haber mentido, ella menciona el plan B, todavía pueden contactar por medio del hermano a los que quieren la enfermedad y así obtener el dinero.

18. INT. CASA VIOLETA - DIA 18.

Violeta cuelga el teléfono y comienza a caminar a la sala, cuando se intenta recostar en la silla es como si la fuerza de sus piernas desapareciera y cae al suelo, queda recostada contra el sillón, una de las manos en su barriga como protegiendo su hija y la otra apoyándose en el piso, se logra acomodar mejor llevando la mano a su cara para buscar tranquilizarse, abre los ojos y se da cuenta que en su muñeca no está la pulsera, se desespera unos segundos para luego encontrarla en el piso, donde estaba su mano, vuelve a recuperar la calma.

19. EXT. CAMPO - ATARDECER 19.

Juan está sentado contra la llanta del carro en medio de un campo, su mirada es vacía, a su alrededor soledad, silencio, mira su celular y lo vuelve a guardar, cada vez mas pensativo mira el suelo y encuentra una pequeña planta naciendo al lado de él, la empuja un poco con el dedo para poder mirarla mejor, al lado de esta hay una segunda aun más pequeña.

Agarra el celular y marca un numero, el celular timbra varias veces pero nadie contesta, Juan vuelve y marca, sucede lo mismo, marca una tercera vez, después de varios timbres un hombre contesta, Juan se queda en silencio un momento hasta que del otro lado de la línea vuelven a preguntar por quien llama, Juan se presenta para recordarle quien es y quien le había recomendado. Un silencio se toma la llamada, cuelgan. / Juan queda mirando el celular para ver si se cayo la llamada, pone el celular encima del carro y camina un poco. / paso de tiempo / un sonido de vibración se escucha, Cae en cuenta del celular lo mira y al ver el numero contesta, una voz le dice un sitio, fecha y hora.

## 20. INT. CASA VIOLETA SALA - NOCHE 20.

Violeta y FRANCISCO (34) el hermano de ella, están hablando en la sala, hablan sobre sus padres, el carro de su esposo y lo que significa. Juan abre la puerta de la entrada a la casa, ella se levanta y el otro hombre la ayuda, ella tiene cierto miedo, Juan entra, su ropa está sucia, el pantalón lleno de tierra, la herida de la mano sangra bastante, Violeta lo ve pero decide no preguntar, en cambio lo lleva a la cocina para limpiarle la herida y cambiarle las vendas, le piden a Francisco que traiga el botiquín.

Al entregárselos les dice que el mejor se va para que no se haga tan tarde, Juan lo mira de reojo, y le da las gracias, le dice que los ha salvado, Violeta mira a Juan entendiendo sus palabras, ella se despide pidiendo que salude a su mamá por ella, Francisco sale.

Conversación Juan y su esposa, ella preguntándole que paso. Juan le cuenta la llamada y menciona que toca esperar, no se siente bien por lo que van a hacer pero sabe q no hay otra opción, Violeta pregunta indirectamente si volvió a consumir algo, o ha sentido deseos por hacerlo, Juan se queda en silencio.

## 21. INT. CASA VIOLETA CUARTO - DIA - NOCHE 21.

Suena el despertador, Juan se despierta, estira la mano y lo apaga, duerme un poco más, se ducha, prepara desayuno mientras su esposa se levanta, comen los dos juntos, las palabras son escasas en la mesa, rutina del día.

Juan no sabe qué hacer, hace muchos años no tenía tanto tiempo libre junto (Requiem For A Dream) violeta vuelve a quedarse dormida, Juan abre su pequeño secreto, una bolsa donde tiene diferentes fotos de su papá, de él también cuando corría carros, boletas de conciertos, entre tantas cosas encuentra una bolsa ya amarilla con un polvo adentro de esta, cocaína, Juan la vuelve a guardar.

Se prepara para la reunión, habla con su esposa para tomar fuerzas, sabe que todo depende de eso.

## 22. EXT. CARRETERA CARRO JUAN - NOCHE 22.

Juan comienza a detener el carro lentamente en una de las señales de tránsito, mira alrededor como verificando que es el lugar correcto, apaga el radio para poder concentrarse, mira la camioneta que se comienza a detener del lado contrario, se baja un hombre y se comienza a acercar con las manos en los bolsillos de la chaqueta, Juan lo mira y comienza a acelerar sus movimientos, al intentar abrir la

puerta para bajarse el hombre la cierra y le hace una seña para que se quede ahí y baje la ventana.

Comienzan a hablar de qué tipo de acceso puede tener a las enfermedades, Juan responde y las nombra prácticamente de memoria, el hombre se queda pensativo, mirando hacia el frente y le pregunta cómo puede tener acceso a ellas si ya no puede entrar al laboratorio, se queda mirándolo fijamente.

Juan no sabe cómo responder, no se acordaba de ese detalle, el hombre continua con su mirada desafiante mientras saca una pistola del bolsillo y la apunta, dispara, una moto pasa a gran velocidad, el hombre la mira mientras se devuelve caminando a la camioneta, se monta y para al lado del carro, le habla por la ventana diciéndole que de ahora en adelante esta muerto, que aproveche, la camioneta arranca.

Juan esta aturdido del disparo, no sabe que pensar, tiembla de miedo, intenta calmarse pero ahora la rabia es contra el mismo, golpea el timón mientras cierra los ojos, al abrirlos se queda mirando al frente, mira su mano con las vendas, están llenas de sangre, mira hacia el asiento de atrás, prende el carro a toda velocidad y da la vuelta en plena carretera.

Acelera, las llantas suenan contra la carretera, el carro por fin recibe el tratamiento que no recibía en años / La velocidad que lleva Juan es impresionante, va por la mitad de la vía tomando las pequeñas curvas como profesional, como en su pasado, a lo lejos ya se ven las pequeñas luces de la camioneta, acelera aun mas.

Pasa por el lado de la camioneta para después cerrársele obligándola a parar, baja del carro rápidamente haciendo señas para que no se vaya a asustar el hombre de la camioneta, pues podemos ver que ya tiene la pistola en las manos, pero espera a ver qué es lo que está pasando, mira que es lo que hace Juan, este saca de la parte de atrás del carro la carpeta azul, mientras busca en el piso donde esta tirada la nevera de icopor con desespero la muestra de sangre, la encuentra y se acerca a la camioneta, le cuenta a la persona que podía ya no tener acceso al laboratorio pero tenía acceso a eso, le pasa las dos cosas, aclara que de la muestra ya no podían sacar nada pues no lleva tiempo sin estar refrigerada pero si podían comparar con el informe, el hombre lo mira, ve su desesperación, le dice que él hubiera preferido quedarse muerto, arranca en la camioneta dejando un rastro de humo, Juan ve como se aleja con su carro tirado y la puerta abierta.

23. INT/EXT. BAR - NOCHE 23.

El bar está lleno de gente fumando, tomando, algunos de sus clientes ya ni se pueden mantener de pie, Juan entra

mirando a su alrededor, sus pasos son decididos, la música casi ni se oye de la adrenalina que tiene guardada, sus pasos son firmes (se termina de sacar la camisa) se sienta en la barra y pide un ron puro, el camarero se lo sirve, Juan lo mira fijamente, al momento de tomarlo ya no es tan decisivo, el camarero se ríe discretamente, también de la ropa que trae puesta no cuadra en ese ambiente.

Se lleva el vaso a la boca pero no alcanza a llegar cuando alguien se lo arrebató de la mano, se lo toma por él, Juan se voltea poniéndose de pie, se encuentra con un Harleysta que le quita en el momento de verlo toda esa energía guardada, le pide que salga, los dos salen del bar, el hombre grande le pide que le muestre el carro, comienza a darle la vuelta mientras Juan lo mira con cuidado, no entiende lo que está pasando, en el momento que el hombre llega al vidrio con el hueco de la bala lo voltea mirar, le advierte que ese no es lugar para él, que no se busque por segunda vez la muerte y se vaya para la casa, el Harleysta vuelve a entrar al bar.

#### 24. INT. CASA VIOLETA CUARTO - NOCHE 24.

Violeta está acostada en la cama, Juan entra a la casa, ella voltea y comienza a oler el ambiente, mira a Juan cuando llega a la puerta de la habitación, él le devuelve la mirada y le dice que no se preocupe que no pasó nada, que igual con la reunión, no sabe nada de que pasó, que entregó eso y ya, Violeta le pide que salga del cuarto, que no puede aguantarse ese olor, que se lleve la ropa que ya se había quitado, siempre le había dicho que no lo quería volver a ver así, Juan responde diciéndole que esta es muy sensible por el embarazo, Violeta le pide que se salga.

Juan responde diciéndole que entonces la próxima vez ella vaya a esas reuniones a la mitad de la noche donde es normal que le dispáren a la gente, y que si después de eso no va a querer matarse. Juan toma las cosas y se va. Violeta queda sorprendida no entiende las palabras.

#### 25. INT. GARAJE CARRO - DIA 25.

Violeta sorprendida toca el vidrio con el hueco de la bala, comienza a comprender el diálogo que tuvo con Juan la noche anterior, caminando para entrar de nuevo a la casa golpea las llaves del carro con el pie, las mira, su esposo no es tan descuidado con su carro, las recoge y entra a la casa.

#### 26. INT. CASA VIOLETA SALA - DIA 26.

Juan se encuentra dormido en el sofá con una pequeña cobija encima, se nota lo incómodo que está. Violeta se sienta al final del sofá despertándolo, deja las llaves en la mesita de al lado. Juan intenta volver a cerrar los ojos, Violeta

comienza a hablar diciéndole que dejaran las cosas así, que no quería en el proceso perder un ser para salvar a otro. No era justo. Que sencillamente vendan todo, la casa, el carro y se vayan a un apartamento más pequeño. Juan pregunta todavía disgustado que para que hacen eso, si al final lo logran, no van a tener una vida para la niña. Violeta dice que primero lo primero, después pensarán en eso

Juan se sienta todavía con los ojos medio cerrados del cansancio, la cobija cae al suelo, Juan se queda en silencio pensando la situación. Le pide perdón por ir a ese bar la noche anterior. Violeta le devuelve el comentario del disparo, los dos ríen y se abrazan. Juan se levanta a la cocina, Violeta recoge la cobija, Juan pregunta que como piensa vender la casa.. internet, periódico

27. EXT. CAMPO ESCENA 19 - DIA 27.

Juan y Violeta bajan del carro mirando a su alrededor, el se recuenta contra el carro. Violeta da la vuelta para ver desde el mismo punto de vista de su esposo. Juan dice: "lo estamos perdiendo todo, estamos vendiendo hasta nuestros sueños". Violeta le responden que están vendiendo los sueños por una realidad, que el tiempo de soñar ya se había acabado. Juan dice que no entiende la cantidad de emociones que tiene mezcladas, que ya ni siquiera hay tiempo para sentarse a sentirles, que ya no había tiempo para nada.

Juan abre el baúl y saca un letrero, Violeta lo ve caminar hasta el borde de la propiedad, colgar el letrero en la zanja y empezar a devolverse. Cuando lo hace Juan revisa el celular y lo contesta, Violeta lo mira fijamente, cuelga, el se queda mirando hacia atrás un momento, se devuelve, toma el letrero de la zanja y comienza a caminar hacia el carro. Ella da unos pasos para acercarse y saber que pasó, Juan tira el letrero en el baúl y lo cierra con fuerza y menciona que esa es la última opción, los sueños no se venden así, que se va para Cuba al otro día. Violeta queda perdida y le dice que como así que se va para allá. Juan le explica que va a comprar la enfermedad pero lo necesitan a él para los permisos de transporte de las muestras de sangre. Violeta sigue sin entender, está atónita. -Juan: tenemos el dinero

28. INT. CARRO - ATARDECER 28.

El silencio en el carro es aterrador, ninguno de los dos habla. Juan cae en cuenta de la tensión prendiendo el radio. Violeta mira por la ventana por el hueco de la bala, comienza a sonreír mientras llora, de lo que parece felicidad. Juan la toma de la mano, se miran y sonríen, todo se está solucionando, Violeta sigue mirando por la ventana/ contraste ventana rota con sonrisa Violeta

## 29. INT. CASA VIOLETA - NOCHE/DIA 29.

Escenas rápidas, cortes rápidos de Violeta y Juan llegando, Juan buscando los elementos para sacarle la sangre a Violeta, ella preparándose, sacada de sangre (Requiem, breaking bad). Al terminar, los dos se besan como símbolo de cumplimiento y guardan los tubos en la nevera. Abren la nevera, ya es otro día, Juan está listo con la maleta ya empacada, se despide de su esposa, se monta en un taxi y sale. Violeta llama por teléfono a su hermano, le agradece por ayudarlos y le dice que había funcionado todo. Silencio eterno, incómodo / negro.

## 30. EXT. PLANOS CUBA - DIA 30.

Planos generales Cuba, música cubana, planos calle, carros, cultura, gente tomando, tocando música, murallas, cultura religiosa, mujeres, etc.

## 31. EXT. SALIDA AEROPUERTO CUBA - DIA 31.

Juan sale del aeropuerto con su maleta y se monta en un taxi. Le da la dirección que tiene anotada en un papel, es una pequeña plaza con un parque, recorrido por el malecón, el taxista le pregunta si viene por negocios o placer, Juan responde que cree que no puede obtener mucho placer de ese viaje. Negocios entonces, dice el taxista. Momentos de reflexión. El taxi llega a la plaza donde hay poca gente, unas cuantas personas fumando tabaco y hablando. Juan le paga al taxista enredado con el cambio de la moneda.

## 32. EXT. PLAZA CUBA - DIA 32.

Juan camina con su maleta por la plaza, mira a sus alrededores buscando a alguien, decide sentarse y se da cuenta que todos lo miran por su forma de vestir y por su maleta en el piso. Una de las personas que pasa por el frente lo mira ahí sentado y se comienza a acercar. Juan lo mira y le hace una seña asintiendo, de repente alguien llega por la espalda, le pone una bolsa negra en la cabeza y lo comienza a arrastrar. Juan se opone en un principio pero se da cuenta que no debe, el hombre sigue caminando de manera normal, entre las dos personas arrastran a Juan a un carro, lo meten en la parte de atrás, el hombre recoge la maleta y la nevera muy tranquilamente. Camina al carro, abre el baúl, hecha la maleta, lo cierra y con la nevera en las manos se sienta en el asiento del copiloto, el carro arranca.

## 33. INT. CUARTO HOTEL - DIA 33.

Juan siente como abren una puerta, su cabeza sigue tapada con la bolsa negra, luego es sentado en una cama, le quitan la bolsa, parece estar tranquilo. Sabe que es normal. Mira a su alrededor, el cuarto es bastante oscuro con un pequeño y viejo televisor en una esquina, el piso no puede estar más sucio, los mira a ellos, dos de las personas salen del cuarto, una mujer está parada en la puerta observando todo. El hombre que queda al frente es el mismo que caminaba hacia él en la plaza, no parece ser latino, su aspecto es diferente al de todos los demás, es bajito y con una camisa bastante llamativa, unas gafas oscuras cuelgan del cuello. Le habla y le cuenta que mañana a las 8 lo esperan en el hotel, en la oficina, le dice como llegar, parece tener problemas de ubicación, su acento es gracioso, definitivamente es americano. Explica también que no está retenido, ni nada pues saben que será cumplido, le recuerda la hora y sale diciéndole a la mujer que lo trate bien, que es un huésped de lujo, las puertas quedan abiertas.

Juan se levanta de la cama para inspeccionar mejor el cuarto, prende el televisor, obviamente no funciona, abre un poco las ventanas, la luz ilumina el cuarto, recoge su maleta, cae en cuenta de las puertas, las cierra y abre la maleta, ve que está toda desorganizada, busca bien y encuentra un pantalón específico, mira dentro de él y saca plata de un pequeño bolsillo, pues su billetera ni su celular están, se los quitaron en el carro en el que venía.

#### 34. EXT. CALLES CUBA - DIA 34.

Juan sale de las puertas del hotel, mira bien la fachada, es un edificio extremadamente viejo, pareciera que se estuviera cayendo, mira hacia al frente y ve claramente las direcciones del hombre gringo, a la izquierda, luego a la derecha 2 cuadras. Para en la esquina se asoma, luego se devuelve para tomar el camino contrario, caminando ve la vida normal de las personas, aunque las calles son un poco desoladas. Camina hasta que ve una tienda, entra a ella. Mientras camina siempre mira atrás como cuidando de no irse a perder, va por la mitad de la calle, no hay ningún tipo de tráfico, el calor ya ha hecho que su forma de llevar la ropa cambie, lleva la camisa por fuera, los pantalones sucios etc.

#### 35. INT. TIENDA - DIA 35.

Juan entra a la tienda saludando al dueño, un poco perdido, pregunta por un teléfono para llamar a Colombia, el dueño de la tienda le comienza a arma conversación, Juan baja un poco la tensión y se sienta en las mesitas para continuar la conversación, el cubano es bastante metido en su vida y preguntándole que hace por ahí, Juan insiste en la llamada que él se la paga. El hombre lo ve con tal desespero que se queda callado y le muestra el camino, le enseña a marcar mientras Juan le da las gracias, marca el numero

equivocándose una vez, cuelga y vuelve intentar, el teléfono suena pero nadie contesta.

36. INT. CASA VIOLETA CUARTO - DIA 36.

El hermano de violeta coge el teléfono al lado de la cama, contesta, Juan desesperado comienza a saludar y a preguntar con quien habla, Francisco contesta con su nombre, Juan se calma un poco, le pregunta por violeta, él le dice que en ese momento se está tomando un baño y que acaba de entrar, Violeta entra al cuarto, Juan le pide que le cuente que ya llevo y que todo está saliendo bien, que ya al otro día tiene la reunión para la entrega de la plata, se despiden, cuelgan, violeta entra y pregunta quién era, él miente. Violeta se pregunta cómo estará su esposo.

37. INT. TIENDA - DIA 37.

Juan cuelga el teléfono, abre su billetera y le pregunta que cuanto le debe, el hombre de la tienda le pregunta que si se está quedando donde rosa, el lo mira pues no entiende la pregunta, el tendero se explica mejor preguntándole que si se queda en el hotel de la mitad de la calle con el letrero rojo, Juan asiente.

Con un gesto el hombre le niega la plata y le pide que se siente mientras el trae dos cervezas, Juan obedece, cuando las pone en la mesa Juan le comenta que ya no toma, José la acerca para quedar con las dos frente a él. Le pregunta que si está trabajando con los hombres de la calle de al lado, Juan no responde haciéndose el bobo, "con el gringo" pregunta José, Juan pregunta porque, él le comenta que es común tener extranjeros en ese sector quedándose en el hotel de Rosa gracias a esas personas, el no sabe qué tipo de negocios llevan pero que igual no les gusta. "se podría decir que han aumentado el turismo pero no sabe si de la mejor manera". Le pregunta a Juan si sabe el que negocio es, él le dice que no que el solo está ahí de paso y que cree que ya sale mañana. "a ver a tu esposa" pregunta, responde que si a su esposa e hija, Juan se levanta y se despide, vuelve a ofrecerle dinero por la llamada pero le vuelven a decir que no, da las gracias y se va por la calle, Francisco se queda mirándolo como desaparece, toma un sorbo mas de cerveza.

38. INT. CUARTO HOTEL - NOCHE 38.

Juan acostado en la cama se levanta, se asoma por la ventana, el letrero rojo de hotel, ya casi caído, ilumina su cara, mira detenidamente la calle que va hacia las oficinas, da una vuelta por el cuarto como imaginando la escena que le espera al otro día en su cabeza, toma aire tomando fuerzas e intentando tranquilizarse, se acerca al TV lo prende, busca canal por canal si funciona algo vuelve

y lo apaga, mira una última vez por la ventana y la cierra, se acuesta en la cama otra vez y se comienza a quedar dormido.

39. INT. CUARTO HOTEL - DIA 39.

La puerta suena despertando a Juan en la misma posición en la que se quedo dormido la noche anterior, mira la hora en su reloj y sale al pasillo a ver quién fue el que tocó, Rosa ya está bajando las escaleras, Juan toma la maleta, agarra la ropa y sale al baño.

40. EXT. CALLES CUBA - DIA 40.

Juan sale del hotel asegurándose de cerrar bien la puerta, mira hacia adelante y toma la calle de la izquierda, comienza a caminar, las calles están vacías, es muy temprano para que haya vida.

Sigue caminando como le explico el pequeño hombre, el gringo, llega donde está el letrero, es una pequeña entrada con un vidrio al lado, Juan duda en entrar, cuando mira hacia arriba el gringo lo está mirando por una ventana en el segundo piso. Juan ya sabe que tiene que entrar, se acerca a la puerta pero esta se abre antes que el llegue, uno de los hombres lo mira sorprendido al verlo, no lo esperaba al abrir la puerta, le pide que entre.

41. INT OFICINAS CUBA - DIA 41.

Juan entra a las oficinas, una pequeña silla con su mesa y un radio están en la entrada, el hombre que abrió la puerta se sienta en esta y le dice que siga a la izquierda y suba las escaleras, Juan nota el revólver que guarda en la parte de atrás al sentarse, Juan sube por las escaleras mirando una puerta al lado de estas de donde sale una persona con guantes, bata, tapabocas etc., Juan deja pasar el momento y termina de subir, al llegar al segundo piso el hombre que hoy lleva una camisa diferente pero igual de colorida lo saluda y le pide que se acerque y señala uno de los cuartos del pasillo, Juan avanza por este mirando a uno de los cuartos vacíos a su derecha, unas bolsas negras en donde a una de ellas se le asoma una mano se encuentran tiradas en el piso, sigue y entra a la oficina que señala el pequeño hombre.

42. INT. OFICINAS CUBA - DIA 42.

Juan entra y se sienta en una de las sillas que mira al escritorio y a un ventanal grande, pero con las ventanas todas sucias. El escritorio se le notan los años. El hombre con su camisa de color se sienta del lado contrario del escritorio, se queda mirándolo, le pregunta que como está

la esposa, Juan se queda mirándolo y responde un poco intimidado que espera que bien, agregando que el solo viene por el dinero para cerrar el trato y ya, eso y saber que las muestras hallan funcionado. El hombre lo mira y mira donde está sentado, se ríe mientras explica que el no es el encargado de eso, que el jefe ya venía, en ese momento entra por la puerta el jefe, que saluda a Juan de manera casi como amigos, y le dice que se nota que es una persona decente y nada mejor que trabajar con personas así, que es más, por no haber sido así de selecto con la gente había cometido un error y por eso necesitaba la enfermedad - malo explica el plan con los muertos, sabiendo que no iba a haber más retaliación, el iba a dar el último golpe invisible. Juan comienza a ver la grandeza del error que cometió. Intenta parar al hombre mencionándole lo bueno que es saber que las muestras hubieran funcionado, pero que el solo necesitaba el dinero, el malo callado, al final le da la razón a Juan.

El malo se pone de pie y de una caja fuerte saca una bolsa negra, hace el chiste que cree que fue la misma que usaron para teparle la cabeza, pues en cuba se reutilizaba todo, Juan toma la bolsa y pregunta que si todo está listo en el aeropuerto, el hombre contesta que si, Juan estira la mano como gesto de terminar bien las negociaciones, el hombre lo mira como sorprendido pero accede a dársela, sonrío mientras agita el apretón, Juan da media vuelta y pidiendo permiso sale del cuarto, el gringo se despide de él, Juan camina por el pasillo. El gringo mira al malo y este le sonrío, un hombre sale del cuarto de al lado, del vacío y embiste a Juan contra la pared, lo tumba al piso y lo arrastra hacia adentro.

#### 43. INT. CUARTO VACIO - DIA 43.

Juan está amarrado a uno de los tubos que corre por el guarda escobas de la pared, intenta zafarse pero es imposible, las paredes gotean de la humedad, se escucha la lluvia caer contra el techo, Juan levanta la mirada y están los dos hombres ahí, el malo lo mira y le cuenta la historia de los pájaros, supervivencia del más apto, le dice al gringo que lo mate, Juan le pide que por favor no lo haga, que el le deja el dinero pero que el necesita volver a ver a su familia, el gringo le pide que haga silencio que el ya no tiene familia, que Francisco también trabaja para ellos, y que la orden había sido matarla, Juan se desvanece, no logra comprender lo que acaba de escuchar, tampoco puede llorar, se llena de rabia, el gringo le apunta con el arma, Juan se arrodilla para enfrentar a su ejecutor, silencio, el gringo piensa, Juan con gestos esta pidiendo que lo haga, el gringo dispara dándole en el pecho a Juan, cae al piso siendo arrastrado por su mano atada, el gringo baja el brazo / negro.

## 47. INT. OFICINA CUBA - DIA 47.

El malo entra en la oficina, un disparo se oye, el se asusta un poco, toma una de las carpetas con documentos encima de la mesa y la revisa, coge el teléfono que está conectado al computador, escoge con el mouse un numero y le da click, toma el teléfono y se lo coloca en la oreja, espera que contesten, después de 3 timbres lo hacen.

## 48. INT. CASA VILETA SALA - DIA 48.

Francisco el hermano de Violeta contesta el teléfono, el hombre al otro lado de la línea le comenta que todo salió sin problemas pero que querían aumentar el plan, y que necesitaban a Violeta pues las muestras no eran suficientes ya para lo nuevo, a Francisco le cuesta entender, el hombre le explica que necesita a la mujer en Cuba, que ya tiene el vuelo programado para esa noche con ella y llegar a la madrugada, que el carro estaría en el parqueadero para que se transporten. Francisco piensa bien lo que esto significa demorándose en contestar

"OK" Violeta está sentada al lado de él, le dice que Juan esta en problemas y necesitan ir a Cuba esa madrugada, Violeta queda preocupada, le dice que no puede ir en ese estado, como la van a dejar viajar, Francisco le explica del vuelo privado y la convence.

## 49. INT. CUARTO HOTEL CUBA - NOCHE 49.

Juan despierta asustado, esta acostado en la cama, con un brusco movimiento intenta mirar alrededor sin acordarse de su herida, el dolor se vuelve insoportable, el dolor se vuelve emocional, al acordarse de Violeta, no puede dejar de llorar por ella, toma una posición fetal en la cama, su camisa está llena de sangre, está sucio, una herida en su cabeza del golpe.

## 50. INT. TIENDA CUBA - NOCHE 50.

El dueño de la tienda ya está limpiando las mesas para cerrar. Bota las botellas que están encima de estas, cuando da la vuelta se encuentra con Juan, parece un muerto caminando en la calle, al fin y al cabo lo es, José se da cuenta de su camisa, su cara con esa expresión, Juan le pide si puede utilizar el teléfono, José no es capaz de responder, Juan sigue y llama a Colombia, el teléfono timbra y timbra, nadie contesta, marca de nuevo, lo mismo, comienza a golpear el teléfono soltando toda la rabia guardada, el dolor de la herida lo hace parar y sentarse, coge una de las botellas de cerveza revisando si queda algo, José lo mira y se sienta al lado de él, le pregunta

qué fue lo que paso, Juan solo responde que lo perdió todo mientras toma la botella para preguntar si tiene más, el hombre responde que él sabe a dónde llevarlo apaga las luces sale con Juan y cierra la puerta mientras le pone la camisa que tiene a Juan para tapar la sangre.

51. INT. PROSTIBULO - NOCHE 51.

Juan y José se encuentran sentados en una de las mesas, la botella ya va más de la mitad, Juan se sigue sirviendo, lo único que quiere es olvidar, una de las mujeres se acerca para ofrecerle servicio a Juan pero él no entiende palabra alguna, José le dice que no para después hablarle a él diciéndole que no tenía pensado un sitio así, Juan lo mira y toma más del vaso, su mirada es perdida.

Una persona se comienza a acercar y Juan sube la mirada, es el gringo, se levanta de la mesa casi cayéndose para poder agarrarlo, el hombre se aleja y se levanta la camisa mostrando el revólver, Juan que está siendo detenido por el tendero mira con la misma intensidad que con la que respira, el hombre hace señas para que se siente, a él le cuesta obedecer, el gringo mira a José y luego a Juan, al final se sientan.

"Bien" dice el hombre con su camisa de color, toma una silla de al lado y se sienta también, Juan lo mira con furia, el gringo le dice que se tranquilice que la rabia no es con él, que es mas a él le debe la vida, señalando el lugar de la herida de bala en su propio cuerpo, Juan se calma un poco, analiza las palabras del hombre mientras se termina el vaso, hablan del dinero y que Juan ya no lo necesita, el gringo insiste que tome venganza, José le pide que no se busque más problemas, Juan ni lo mira, el hombre con su camisa de color saca de esta un poco de coca, aspira mientras se la pasa a Juan "si nos estamos ya matando, hagámoslo de una manera que valga la pena" saca el revólver y se lo pone en frente de Juan, el aspira una línea y toma el revólver, lo apunta al gringo, que no se sorprende es mas abre los brazos mientras ríe invitándolo a disparar, Juan le dice que él va de ultimo, guarda el arma en su cintura mientras agarra a una de las mujeres que pasa del brazo y la lleva a la parte de atrás, los dos hombres restantes se miran, "hay que limpiar la ciudad" dice el gringo.

52. INT. CUARTO PROSTIBULO - NOCHE 52.

Juan esta con la prostituta en el cuarto, se baja el pantalón mientras ella se quita la poca ropa que tiene, Juan está acabado, comienzan a tener sexo. La cara de Juan es de placer pero en medio de su seriedad lágrimas comienzan a caer por su cara.

## 53. EXT. CALLES CUBA - DIA 53.

Los tres hombres caminan, José esta atrás de los dos, Juan acelera el paso al pasar por el lado del letrero rojo de hotel, el gringo lo mira, "¿ya?" Juan camina de manera veloz, el pequeño hombre lo sigue tranquilamente desde atrás, Juan ve a lo lejos dos hombres entrando con un bate de baseball y sudando, acelera el paso, los hombres entran Juan también lo hace detrás de ellos.

## 54. EXT. PARQUEADERO AEROPUERTO CUBA - DIA 54.

Francisco y violeta suben a uno de los carros, Violeta no se siente nada bien, se lo hace saber a él mientras este cierra el baúl del carro con las maletas, la ayuda a entrar a la parte de atrás del carro para que se recueste, el entra en el asiento del conductor y arranca suavemente.

## 55. INT. OFICINAS CUBA - DIA 55.

Juan entra disparando, le da al primer hombre en la cabeza dejando toda la sangre contra la pared y cayendo el bate de baseball al piso, el otro también cae al piso pero del susto, Juan recoge el bate mientras gateando intenta escapar el otro, Juan lleno de rabia le da un batazo en la cabeza dejándolo muerto al instante, Juan mira lo que acaba de hacer, mira la escena completa, respira fuertemente, su mente no existe en ese momento, va hacia las escaleras y comienza a subirlas, se detiene en la mitad, baja y mira la puerta que da al sótano, donde salió el hombre vestido con toda la protección, pone el bate trancando la puerta y asegurándose que quede bien, sube las escaleras, al subir y entrar al pasillo de frente se encuentra con el malo que le apunta ya preparado, dispara una vez rozando el cuello de Juan, cae arrodillado tocándose la herida, con la otra mano saca el revólver y dispara los 5 disparos que le quedan dándole uno en el pecho al malo mientras este intenta disparar pero su pistola, está trabada, cae al piso, Juan se levanta e intenta dispararle pero el arma ya no tiene balas.

Adolorido el malo se ríe mientras se arrastra de espaldas por el piso, Juan saca del bolsillo con su mano llena de sangre unas balas, abre el tambor del revolver mientras se acerca, su cuello sigue sangrando, carga el arma y le apunta al hombre en el piso, "que haces" Malo, Juan "sobreviviendo" Juan toma fuerzas para disparar, "sabes en qué momento deja de sobrevivir?" "en el momento que comienzas a sentir placer por hacerlo" Juan baja el arma mientras pregunta Placer?, le dispara en una de las piernas para luego comenzar a arrástralo de una de estas, no puede dejar de gritar del dolor, Juan lo lleva al cuarto vacío y le da un golpe en la cabeza con el arma, le da una patada

al tubo del q estuvo amarrado empezando a salir el gas, el hombre esta aturrido del dolor, Juan dispara y comienza la llama a prender todo, las tuberías comienzan a explotar, Juan sale del edificio mientras este se incendia, al bajar las escaleras ve como las puertas del sótano es empujada intentado abrirla.

CORTE A: Sótano, las líneas de gas comienzan a prenderse en llamas

VOLVEMOS: Juan sale del edificio mientras las ventanas del segundo piso explotan en llamas, su camisa está prácticamente roja, el gringo ve como el edificio es consumido en llamas.

56. EXT. CALLES CUBA - DIA 56.

El edificio arde en llamas a las espaldas de Juan, se oye un carro llegar, Juan voltea y ve a francisco.

Francisco acelera hacia él, Juan corre mientras dispara un primer disparo que vemos como impacta en el parabrisas haciendo que francisco tenga que mover el carro hacia los lados, Juan da la vuelta, Francisco lo persigue a mayor velocidad, Juan da la vuelta de nuevo con su cuerpo disparando 3 veces más que dan en el carro, Violeta intenta agarrarse por las maniobras de francisco, respira de una manera muy acelerada, Juan dispara una última vez que da en el conductor haciendo que tire el cuerpo hacia un lado con el carro también. Se sube al andén el carro, Juan respira, mira como el carro se detiene, se comienza a acercar, pero en su cara no hay ningún tipo de satisfacción, no hay emociones, se asoma por el parabrisas y ve como quedo Francisco, de repente ve un cuerpo en la parte de atrás del carro, Juan corre a abrir la puerta, al darse cuenta que es violeta cae al piso, está llena de sangre, uno de los disparos dio en ella, Juan la intenta agarrar de la mano, le limpia la cara, vemos la pulsera, lagrimas no dejan de caer por su cara, el desespero en sus movimientos desaparecen al ver que no hay nada más que hacer - la cámara se aleja en un picado, la canción Dos Gardenias comienza a sonar - vemos a Juan tirado en el piso y todo el desastre que creo - oímos el llanto de un bebe.

FADE TO BLACK /

CREDITOS

## 4. Personajes

- Federico Ferro
- Violeta Price
- Francisco Price
- Juan Cabrales
- Lemay
- El Gringo

### 4.1. Perfil de Personajes Principales

Estos perfiles son los que se mencionan anteriormente como ayuda a la construcción de los personajes para conocerlos en detalle; incluso algunas de las situaciones que se describen llegan a ser una escena en el guión.

#### **Federico Ferro:**

Federico nace el 14 de febrero de 1978 en una familia de estrato económico alto. Su madre se llamaba Rosa. En el momento del parto solo tenía 22 años, tuvo mellizos, pero no fueron planeados. Nunca conoció a su padre pues Rosa no supo quién era; por lo que les da su apellido. Después de los primeros meses decide darlos en adopción, porque, aunque tiene la posibilidad económica para cuidarlos, consideró que se encontraba en un momento de su vida para vivirlo sola.

Federico es entregado a una familia cercana a los padres de Rosa. El entorno en el que creció fue un ambiente de aprendizaje. Su papá adoptivo es el encargado de organizar eventos de carros, exposiciones, carreras etc. Además fue en su época un piloto de carreras. Dueño de un Mustang 70 que compró nuevo, pero que ya no corría pues su principal preocupación era su hijo. Su mamá estudio filosofía y aunque nunca la ejerció, continuaba leyendo libros de filósofos actuales y pensando algún día escribir uno.

En el colegio, en sus estudios de primaria siempre fue el mejor estudiante. Tenía las mejores notas y mostraba un particular inclinación por las ciencias naturales. En el bachillerato hacia 7o año comenzó a perder interés por el estudio. Pensaba que no era necesario ... se le facilitaba bastante, por lo que le quedaba mucho tiempo libre que pasaba con sus amigos, comenzó a ir a fiestas, especialmente a conciertos de bandas pequeñas. Su vida en la casa era completamente diferente, sus regalos de cumpleaños por parte de su mamá eran libros y de su papá eran elementos relacionados con carros.

En 10o grado su interés por el colegio seguía siendo el mismo, se le facilitaba el aprendizaje de todas las cosas y no invertía tiempo en el estudio, pasaba mucho rato con sus amigos. En estas reuniones con los amigos se negó siempre a probar cualquier tipo de droga, incluso alcohol; solo estaba

interesado en la música y no creía que esto fuera necesario para pasar un buen rato. En 11, su último año, entra al colegio, al grado anterior, un compañero llamado Francisco Price. El primer día se hicieron pues el rector le pide que le explique el funcionamiento del colegio. Inicia una amistad también fuera del colegio; siguen yendo a fiestas pero Francisco inicia el consumo de drogas y un tiempo después también Federico.

Un día saliendo de un bar, Francisco es amenazado por una de las personas que estaba allí por estar mirando a su novia. Francisco intenta salirse de la pelea porque no le gustan este tipo de cosas. El hombre le pega botándolo al piso de un solo golpe. Federico en medio de su alucinación de lo que había consumido ataca a este hombre dejándolo completamente inconsciente. Rápidamente corren del lugar pues piensan que incluso podría estar muerto. Francisco le agradece y le cuenta que en medio de la pelea y de su transe por las drogas y el golpe, había visto un venado. El intenta darle una explicación al animal diciendo que son criaturas que son silenciosas, asustadizas, pero que llevaban en su cabeza los cuernos, que podían convertirse en armas mortales cuando se enfurecían. Francisco compara a Federico con un venado.

A Federico le gusto la idea, además que en muchos años de su vida no había sentido tanta adrenalina y tanta emoción. Ya cursaba la mitad de su carrera universitaria de Biología.

6 meses después del incidente se tatúa en todo su pecho un venado, donde la segunda mitad es el esqueleto del animal. Francisco lo acompaña ese día. Terminando la universidad con las mejores notas y graduado con honores decide irse de su casa; su papá adoptivo y familia siempre lo quisieron mucho pues nunca pudieron tener hijos. El día que sale de su casa a vivir solo y a trabajar con una empresa farmacéutica como ayudante, su padre le da de regalo el carro que habían corrido juntos, el Mustang 70. Ya un poco acabado porque le había prometido a su esposa no invertir más dinero en el carro pues la situación económica no era fácil.

Sobrevivió así sus primeros años y la amistad y las fiestas con Francisco continuaron. Poca comida, mucho alcohol y drogas. A los 26 años conoce una noche a Violeta, hermana de Francisco, en su apartamento. Federico decide cambiar su estilo de vida y pedirle a su amigo que le ayude con Violeta, quién al final accede.

En su primera cita la lleva a una fiesta, pero Violeta desapruueba el comportamiento de Federico pues se excedía con el licor. Las siguientes citas fueron diferentes, Federico sabe que no tiene muchas más oportunidades y cambia sus invitaciones por salidas a comer, tomar café, o dar un paseo en el carro. A ella le encantaba el carro.

Violeta y Federico 3 años después deciden casarse. Ella es quién le propone matrimonio de una manera bastante sencilla. Federico acepta, pues Violeta era su vida y quién lo volvió a encaminar. 7 años después una sorpresa llega a su relación pues Violeta está embarazada de una niña que ellos nunca buscaron, pero que aceptan con alegría y como una bendición. Más aún cuando Federico

era adoptado. Las dos familias les ayudan a comprar una casa donde tengan más espacio y un mejor sitio para la bebe.

Unos meses después Violeta se enferma de un virus que ningún médico parece conocer, ningún médico logra entender lo que sucede y el peligro es el embarazo. Federico intenta encontrar una salida por su contacto con los laboratorios, no quiere perder a su esposa ni a su hija. Francisco también los ayuda.

#### Fisiología:

- Altura 1.74
- Peso 65 kg
- Pelo castaño claro
- Contextura delgada
- Tatuaje en el pecho de un venado
- Viste de una manera no elegante pero si formal
- Un tiempo adicto a la cocaína y alcohol

#### Psicología:

- Conservador
- Religión en un principio Católica
- No cree en la posibilidad del socialismo
- La paz es una utopía, no es posible
- Cada persona tiene su libre albedrio pero cree en el destino
- Le gusta la música rock y metal
- Se preocupa mucho por los demás

#### Sociología:

- Familia clase alta
- Estudió en los mejores colegios y universidades
- Vivió al lado de carros toda la vida
- Creció como hijo único

#### **Violeta Price:**

Violeta nace el 11 de junio de 1976, sus padres se llaman Pedro y María y trabajaron toda la vida en la finca de la familia de Pedro; una finca dedicada a la ganadería. Violeta tiene un hermano menor, de 4 años, llamado Francisco. La relación con el siempre fue pesada. Ella al haber sido la mayor recibió una formación de sus padres bastante fuerte, con una prioridad en ética y buenos comportamientos.

Los padres siempre le recalcaron la importancia de la familia, saludar a su papá cuando llegaba, ayudar a su mamá con los oficios del hogar, aunque eran pocos pues tenían el dinero para contratar a una persona que les ayudara con las labores del aseo de la casa. Violeta siempre se hizo más amiga de esta

persona que de su mamá, pues ella la escuchaba y sentía que le podía contar sus asuntos personales, del colegio y otros. Siempre se comportó de una manera muy formal para evitar cualquier tipo de castigo.

En el colegio siempre le fue bien aunque no le gustaba ninguna materia en especial, todas las ciencias y matemáticas la aburrían. Sólo se aprendía lo de los exámenes para después olvidarlo pues sabía que nunca más le iba a funcionar para su vida. Una persona de muy pocas amigas, tenía únicamente una amiga llamada Amanda con la que paso toda su juventud desde 5o de primaria.

Con su amiga vivió la etapa de las fiestas y los novios. Violeta antes de conocer a Federico tuvo tres relaciones serias, que duraron bastante tiempo, pero terminaron casi siempre por la sobre protección de sus papás.

Al graduarse del colegio decide entrar a una carrera de artes. Sus padres se oponen en un principio pues consideran que no le servirá para su futuro, pero no va a cambia de decisión. Su hermano es el único que la apoya.

En medio de su carrera observa que sus compañeros de universidad abandonan el estudio por el vicio. Algunos cada vez más deteriorados. Por eso nunca quiso acercarse a esa forma de vida, a diferencia de su hermano que a su corta edad ya la vivía.

Le gustaban mucho los niños pero nunca pensó tener hijos, pensaba que en el mundo en el que vivíamos había mucho sufrimiento para traer un niño. Además prefería dedicarse a su vida y viajar por todo el mundo, tener tiempo para aprender diferentes artes, para leer libros o incluso escribir uno.

Cuando conoció a Federico estaba trabajando como diseñadora para una empresa de decoración de interiores, ve en él exactamente el tipo de persona que quiso evitar siempre; pero había algo diferente, algo le llamaba la atención pues sentía que por primera vez alguien en verdad se esforzaba por estar con ella. Además había oído hablar de él a su hermano, por lo que eran amigos desde el final del colegio.

Logra con el tiempo cambiar a Federico, sacarlo del ambiente de vicio en el que había vivido los últimos años y alejarlo un poco de su hermano que continuaba en la misma vida y parecía no querer salir.

Fisiología:

- Altura 1.78
- Peso 64 kg
- Pelo negro
- Contextura delgada
- Viste siempre de colores pasteles, con sacos largos o gabardinas
- No hace deporte pero se mantiene delgada

#### Psicología:

- En algunas cosas de izquierda y otras es muy radical derecha
- No cree en Dios
- Cree que tenemos un camino marcado desde que nacemos.
- Le gusta la música tropical.
- Siempre fue sobreprotegida

#### Sociología:

- Familia clase alta
- Solo hasta la universidad pudo escoger donde quería estudiar
- Cuando pequeña su mamá le compraba la ropa, incluso de adolescente su poder de decisión no era completo.

#### **Francisco Price:**

Nace el 13 de marzo del 1980. Siempre fue el niño consentido de la familia Price. Todos los errores que cometieron con Violeta los corrigieron con él. Pudo escoger en que colegio estudiar cuando lo echaron en 7o de bachillerato por no aprobar sus estudios. Todo esto por estar en fiestas y escuchando música con sus amigos.

En 9o es la primera vez que prueba la cocaína. Sus amigos lo invitan, pero esta primera vez no fue agradable y decide regresar más temprano a su casa pues su papá tiene un accidente cuando fue a revisar un aparato de la finca ganadera.

En 10o conoce a Federico que está un grado más arriba. No era una persona muy popular en el colegio pero sí referencia en trabajos y lecturas para otros estudiantes. Recibe del rector la responsabilidad de presentar a Francisco el colegio, como funciona y su metodología. A raíz de esto se vuelven muy buenos amigos. Comienzan a ir a conciertos y a colarse en bares de rock, pues no son mayores de edad. Es en esa época en la que comienza a consumir licor y a fumar.

A sus 23 años su abuela materna muere de cáncer, situación que le afectó mucho pues era una de las personas en la familia que más quería. Aunque no era tan consentido por ella como por sus papás, era la única persona de la familia que le preguntaba cómo estaba y a quién le podía contar sus cosas. En su proceso de duelo vuelve una noche a probar la cocaína y esta vez definitivamente. Como herencia él y su hermana reciben de su abuela un pequeño apartamento. Francisco decide salir de su casa y comenzar a vivir solo aunque sus padres continuaron apoyándolo económicamente.

Ya viviendo solo, una noche Francisco le presenta a Violeta a su amigo Federico. Ella llegó sin avisar pues pasaba solo a recoger unos papeles para

su mamá. Después de este encuentro, Federico le hace muchas preguntas sobre su hermana. El un poco disgustado por el interés de su amigo no responde, pero luego cambia de opinión, piensa que por la forma de ser de Federico probablemente Violeta no estaría interesada y la primera cita sería una mala experiencia y allí quedaría todo.

3 años después al enterarse de que se van a casar, siente rabia y envidia pues piensa que de alguna manera lo cambiaron por su hermana. Federico ya no es el mismo; siente celos del éxito de su hermana. No cae en cuenta que él tuvo las mismas oportunidades. Comenzó a estudiar administración de empresas con la idea de heredar y administrar el negocio de ganadería de su papá pero nunca terminó la carrera. Sin embargo, Pedro, su padre, le dio la oportunidad de trabajar en la empresa.

Fisiología:

- Altura 1.65
- Peso 55 kg
- Pelo negro
- Contextura delgada
- Un pequeño tatuaje en la parte inferior de la muñeca
- Siempre viste con chaquetas de cuero, gafas oscuras

Psicología:

- Completamente liberal
- Ateo
- Capitalista
- Cree en disfrutar cada momento de su vida, solo tenemos una vida
- Busca el placer máximo
- Las cosas tiene que ser para el o tener un beneficio siempre
- Egocéntrico

Sociología:

- Familia clase alta
- Mal estudiante, siempre le toco buscar la forma de pasar o que le ayudaran
- Creció comprando siempre lo que siempre quiso.
- Creció como fuera hijo único, nunca paso mucho tiempo con su hermana por la diferencia de edad.

## 5. Locaciones

Las siguiente es la lista de locaciones a partir del primer borrador del guión final.

- Bosque
- Cuarto Vacío
- Laboratorio
- Lockers
- Librería
- Carro Violeta
- Carretera
- Carro Deportivo Gris
- Casa Violeta
- Apartamento Francisco
- Carro Mustang
- Sala De Espera
- Oficina Jefe
- Cuba Calles
- Campo
- Garaje
- Calle Bar
- Bar Carretera
- Cuba
- Salida Aeropuerto
- Plaza parque
- Cuarto Hotel
- Tienda Cuba
- Edificio Cuba
- Oficina Cuba
- Bar Cuba
- Detrás Escena Bar Cuba

## **6. Guión**

## 7. Conclusiones

- Aunque existen estructuras y métodos para la escritura de un guión, ninguna persona debe limitarse solo a estas, pues lo que hace es crear una barrera creativa. Estas “normas” no son la única manera de escribir; cada persona lo hace de una manera diferente. El escritor debe conocer las normas para no depender de ellas.
- Una idea nunca es mala, pero en su comienzo no es suficiente para soportar toda la construcción de una trama, por eso debe ser acompañada de las diferentes influencias que ha recibido el autor; no necesariamente solo del cine, y así escribir sobre lo que el autor conoce y hacer crecer la idea hacia algo más sólido.
- El proceso para conocer el por qué una persona escribe lo que escribe y escribe como escribe, es de gran ayuda para el entendimiento del mismo autor; además ayuda a encontrar los errores en los que se pueda mejorar en cuestión de estilo.
- La escritura de un guión de largometraje requiere una dedicación absoluta, además de una inversión de tiempo muy alta, por esta razón se considera que el autor debe escribir sobre lo que le gusta, algo que lo motive todos los días, además de tener el tiempo para sustentar las ideas que se mencionan.
- La hoja en blanco y la falta de inspiración siempre estarán presentes. La mejor manera de solucionarlo es no escribir ese día, pues lo que se escriba no quedará bien escrito, será forzado; un descanso y distracción no son malos para encontrar otra vez el rumbo.
- Plantearse un cronograma para cumplir es uno de los puntos más importantes. Ser exigentes pero al mismo tiempo contar con suficiente tiempo para no hacer las cosas las carreras.
- Cada experiencia tendrá sus propios problemas. La búsqueda de soluciones depende del autor y sus influencias, pero es clave tener la posibilidad de una segunda opinión capacitada en el tema para tener otras perspectivas y una orientación profesional.
- Tener la posibilidad de hacer una revisión solo de diálogos, ya que este es uno de los elementos más difíciles de escribir y por lo general los personajes siempre suenan igual.
- La experiencia de escribir un largometraje es un proceso que todos los estudiantes deberían experimentar en su paso por esta carrera. El aprendizaje que se obtiene es inmenso y muy gratificante, pues crea en la persona una mayor seguridad para la vida profesional. El guión es

algo que siempre estará presente en cualquier proyecto de su vida profesional.

## Bibliografía

Alighieri, D. (1304 - 1321). *The Divine Comedy*. (J. Ciardi, Trad.) New American Library.

Andrew Birkin, B. E. (Escritor), & Tykwer, T. (Dirección). (2006). *Perfume: The Story of a Murderer* [Película]. Francia.

Baudouin, C. (1974). *El alma infantil y el psicoanálisis* (Vol. 1). Marfil.

Box Office Mojo. (2014). *2013 DOMESTIC GROSSES*. Obtenido de Box Office Mojo: <http://boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2013>

Edwards, B. (1999). *Drawing on the Right Side of the Brain*. Estados Unidos.

Espasa-Calpe, D. d. (2005). *Wordreference.com*. Obtenido de <http://www.wordreference.com/definicion/catarsis>

Field, S. (1984). *The Screenwriter's Workbook* (Vol. 1). Estados Unidos: Delta.

Fleming, I. James Bond Character. En I. Fleming.

Freud, S. (1930). *El Malestar en la Cultura*. Alemania: CreateSpace.

General, M. d. (2006). *Jean-Marie Klinkenberg*. Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Gilligan, V. (Escritor), & Gilligan, V. (Dirección). (2008 - 2013). *Breaking Bad* [Película].

Gold, W. W. (Escritor), & Wenders, W. (Dirección). (1999). *Buena Vista Social Club* [Película].

Jackson, P. (Dirección). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* [Película].

Mckee, R. (1997). *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting* (Vol. 1). Estados Unidos: HarperCollins.

Neal Purvis, R. W. (Escritor), & Mendes, S. (Dirección). (2012). *Skyfall* [Película]. United Kingdom.

Purvis, N. (Escritor), & Campbell, M. (Dirección). (2006). *Casino Royale* [Película]. United Kingdom.

Segar, L. (1990). *Characters, Creating Unforgettable*. Estados Unidos: Holt Paperbacks.

Spencer, B. (2012). *Tips & Traps: A Guide for Fiction Writers*. Estados Unidos: Writers Workshop.

Statista, ©. (2014). © *Statista*. Obtenido de © StatistaThe statical portal:  
<http://www.statista.com/statistics/201093/revenue-of-the-us-video-game-industry/>

Stephen King, F. D. (Escritor), & Darabont, F. (Dirección). (1994). *The Shawshank Redemption* [Película].

Wikipedia. (2014). *Wikipedia*. Obtenido de <http://es.wikipedia.org/wiki/Catarsis>.

Zafón, C. R. (2008). *El Juego del Angel*. Barcelona: Planeta.

|    | Género               | Características   | Ejemplo   | Subgénero            | Características  | Ejemplo                       |
|----|----------------------|---|---|----------------------|--|-------------------------------|
| 1  | Love Story           |   |   | Buddy Salvation      | Sustituye la amistad por amor  | Mean Streets, Passion Fish    |
| 2  | Horror Film          |   |   | Uncanny / Misterioso | La amenaza tiene una explicación natural, como por ejemplo que viene de otro espacio, un monstruo creado por el hombre |                               |
|    |                      |   |   | Supernatural         | La amenaza no tiene explicación científica, puede ser del reino espiritual   |                               |
|    |                      |   |   | Super-Uncanny        | El espectador intenta adivinar entre las dos anteriores posibilidades  | The Shining, Hour of the Wolf |
| 3  | Moder Epic           | Un individuo contra un mayor poder, por ejemplo el estado   | Spar-Tacus, Viva Zapata, The people vs Larry Flint.                                 |                      |  |                               |
| 4  | Western              |   |   |                      |  |                               |
| 5  | War Genre            |   |   | Pro-war<br>Antiwar   | Glorifica la guerra<br>Contra la guerra  |                               |
| 6  | Maturation Plot      | El individuo es obligado a madurar por un evento en su vida   | Stand by Me, Saturday Night Fever, Bambi  |                      |  |                               |
| 7  | Redemption Plot      | Los o el personaje cambia la moral de mal a bien, buscan perdón   | The Hustler, Lord Jim, Drugstore Cowboy, Schindler's List                           |                      |  |                               |
| 8  | Punitive Plot        | El bueno se transforma en malo y es castigado   | Greed, Mephisto, Wall Street  |                      |  |                               |
| 9  | Testing Plot         | Historias de tentación a rendimiento  | The Old Man and the Sea, Cool Hand Luke, Forrest Gump                               |                      |  |                               |
| 10 | Educational Plot     | Marca un arco de transformación importante en el personaje, un cambio de cómo ve la vida, a las demás personas, de un negativo a un positivo y lado optimista | Harold and Maude, Tender Mercies, Winter Light, Il Postino, My Best Friends Wedding |                      |  |                               |
| 11 | Disillusionment Plot | Un cambio de positivo a negativo  | The Great Gatsby, Macbeth, Mrs. Parker and the Vicious                              |                      |  |                               |

| Mega Géneros |                    |   |  |   |  |  |
|--------------|--------------------|---|--|---|--|--|
| 12           | Comedy             |   |  | Parody<br>Satire<br>Sitcom<br>Romantic<br>Screwball<br>Farce<br>Black Comedy  |  |  |
| 13           | Crime              | Los subgéneros responden al punto de vista (POV) donde se cuenta la historia    |  | Murder Mystery<br><br>Caper<br>Detective<br>Gangster<br>Thriller / Revenge Tale<br>Courtroom<br>Newspaper<br>Espionage<br>Prison Drama<br><br>Film Noir | POV detective máximo<br><br>POV criminal máximo<br>POV policía<br>POV Ladrón<br>POV Víctima<br>POV abogado<br>POV reportero<br>POV espía<br>POV preso<br><br>POV del protagonista, puede ser parte criminal, detective, víctima o femme fatale |  |
| 14           | Social Drama       | Identifica problemas sociales, pobreza, sistema educacional, enfermedades etc.  |  | Domestic Drama<br><br>Woman's Film<br>Political Drama<br>Eco-Drama<br><br>Medical Drama<br><br>Psycho Drama   | Problemas Familiares<br><br>Dilemas de carrera contra familia, amante vs niños<br>Corrupción<br>Salvar el medio ambiente<br><br>Luchar contra una enfermedad física<br><br>Luchar contra una enfermedad mental                                 |  |
| 15           | Action / Adventure | Puede utilizar motivantes de generos como "War" o "Political Drama" entre otros |  | High Adventure<br><br>Disaster / Survival   | Contiene ideas como el destino, lo espiritual<br><br>La naturaleza es el enemigo   | The Man Who Would be King<br><br>Alive |
| 16           | Historical Drama   | Se enfoca en hechos y la época  |  |   |  |  |
| 17           | Biography          | Se enfoca en el personaje   | Young Mr. Lincoln<br>Ghandi<br>Isadora |   |  |  |
| 18           | Docu-Drama         | Cinema Verite, concentrado mas en Televisión y en hechos recientes              |  |   |  |  |

| Mega Géneros |                 |  |  |  |  |   |
|--------------|-----------------|--|--|--|--|---|
| 19           | Mockumentary    | Satiriza hechos históricos como manera de crítica                              |  |  |  |   |
| 20           | Musical         | Los personajes cantan y bailan su historia                                     |  | Social Drama<br>Biography<br>Punitive Plot<br>Film Noir  |  | West Side Story<br>Evita<br>All That Jazz<br>Sunset Boulevard |
| 21           | Science Fiction | Futuro hipotético, tecnología que provoca caos, Hombre contra estado           |  | Action / Adventure   |  |   |
| 22           | Sports Genre    | Personajes cambian   |  | Modern Epic<br>Maturation Plot<br>Redemption Plot<br>Punitive Plot<br>Testing Plot<br>Educational Plot |  |   |
| 23           | Fantasy         | El escritor juega con tiempo y espacio, mezclan o distorsionan leyes naturales |  | Maturation Plot  |  | Alice in Wonderland   |
| 24           | Animation       | Todo puede ser algo más, Antropomorfización                                    |  | Fantasy<br>Science Fiction<br>High Adventure<br>Maturation Plot  |  | The Sword in the Stone<br>The Lion King, The Little Mermaid   |
| 25           | Art Film        |  |  | Minimalism<br>Antistructure  |  |   |

SON CUBANO

Escrito Por:

Juan Daniel Vargas Luque

Primer Borrador

Address: Cra 13A # 104 - 91  
Cell: 310 2185547  
Mail: juand.vargasl@hotmail.com

En lo que parece una interminable masa de verde, filas, y columnas de arboles, como si los hubieran clonado, copiado y pegado; Animales de todo tipo, desde los mas pequeños a monos saltando entre arboles.

Se ESCUCHA el sonido de unos PAJAROS.

En la cima de un árbol dos pequeños pichones en su nido parecen estarse despertando, uno de ellos comienza a acercarse a su hermano, sus movimientos son bastante torpes como los de cualquier especie recién nacida. El pequeño termina de acercarse y comienza con su pequeña cabeza a empujar al otro pichón, este apenas se mueve.

Continua con su fuerte esfuerzo en tumbar a su hermano del alto árbol, el silencio poco frecuente se apodera del entorno mientras el viento comienza a soplar entre las hojas de los arboles. Este viento parecer estar ayudando al pequeño pájaro para que su hermano no lo logre tirar, pues esta a su favor.

El viento se detiene por un momento dejando avanzar al pichón de nuevo contra su hermano, con sus torpes movimientos ya comienza a acercarlo cada vez más al borde del nido, hasta que lo tumba. El pájaro cae una gran distancia de metros hasta que toca el suelo sobre una cantidad de ramas y raíces del mismo árbol; Arriba la otra ave se acomoda nuevamente para resistir al viento, tiene todo el espacio en el nido para hacerlo.

Entre todas las ramas y hojas caídas de la base del árbol esta el pequeño cuerpo, apenas se mueve, con sus pequeñas patas y sus alas sin plumas comienza a mostrar signos de vida.

Una gran ave, ya desarrollada, llega a la copa donde se encuentra el nido con diferentes cosas en su pico, comienza a dárselos de a pocos al pichón que esta disfrutando de su espacio y de la comida que la madre le ha traído.

En la base, el pequeño cuerpo del ave ya no se mueve, su cabeza esta sucia, llena de tierra, sus alas a duras penas se encuentran estiradas cuando intentaba de alguna manera ponerse en pie. Parece muerto

Abre un poco uno de sus ojos y comienza nuevamente a moverse con más desespero, con más fuerza, no se rinde.

FEDERICO FERRO (36) está tirado en el piso de un cuarto sin ningún tipo de mobiliario en su interior, las paredes llenas de manchas de humedad, gotas de agua escurren por esta. El Sonido de las gotas de lluvia golpean incesantemente el techo de lata que cubre la cabeza de Federico.

Mas cemento que pintura tienen las paredes, pues parece que ésta se encuentra en todo el piso hecho en una especie de baldosín que alguna vez fue blanco. Desde polvo hasta pequeñas ramas de árbol y hojas están agrupadas en los montones de basura en las esquinas.

En la pared, una imagen de Cristo consumida por el tiempo, llena de polvo, parece como si ya fuera una con el cemento y las diferentes manchas; Manchas que parece llevaran décadas ahí, y otras más recientes, rojas.

Una tubería de hierro recorre toda la pared a unos pocos centímetros del suelo, por el guarda escobas de madera. Con un tono ya ocre de oxido en algunas partes. En una de las divisiones con pequeños ensambles al cemento del muro se encuentra la mano de Federico amarrada con uno de esos pequeños pedazos de plástico.

Tirado en el piso con su pantalón de color beige y su camiseta blanca Federico intenta acomodarse, frente a él un hombre no de muy alta estatura sostiene una pistola en su mano izquierda.

Federico respira intentando recuperar fuerzas, de su cara escurren lágrimas que él seca con la libertad de su mano izquierda.

Una gota de agua de la lluvia que cae sobre el techo empieza a descender por la pared hasta llegar a un charco donde se une con las demás. Federico se arrodilla para tener una mejor posición frente a su ejecutor, hasta que su mano derecha, la que está amarrada le avisa hasta donde se puede alejar.

El hombre frente a él con su camisa roja de dibujos, bastante tropical apunta la pistola.

Federico asiente con su cabeza, decidido.

Una gota más cae de la pared en el charco de agua. Oímos un DISPARO.

MATCH CUT TO:

3 TITULOS INICIALES / MUSICA PERCUSIÓN CUBANA / ANIMACIÓN / 3  
GRAFICOS / JAMES BOND.

MATCH CUT TO:

4 INT. LABORATORIO - DIA 4

Una gota de un color verde cae sobre un líquido que es retenido en un envase químico.

Diferentes personas caminan por el lugar con su respectiva vestimenta de protección, batas, gafas, tapabocas etc. Algunos de ellos llevan bandejas con diferentes elementos sobre ellas, desde medidores hasta CONTENEDORES de VIDRIO que SUENAN al CHOCAR UNOS CONTRA OTROS.

Un hombre lava cada uno de estos recipientes mientras a su lado otra persona los monta en las diferentes estanterías que tienen para guardarlos, verificando que están en perfecto estado, toma algunos de los que acaba de acomodar y utiliza su ropa para secar el poquito de agua que quedo en estos.

Diferentes personas también vestidas con toda la protección necesaria prende algunos de los mecheros, graduando la llama hasta lograr un azul perfecto.

Federico entra al laboratorio sacando del bolsillo de en frente de su bata las respectivas gafas de protección para colocárselas las mientras camina por el sitio, mira que todos estén haciendo algo. Una persona se acerca a él pasándole diferentes documentos, toma uno en especial que está en un acetato, lo mira contra la luz blanca en el techo mientras señala un numero especifico de la tabla.

FEDE

Llévalo al máximo que todavía aguanta un poco mas.

El hombre recibe el acetato junto con los demás papeles y asiente con la cabeza.

Una de las llamas de un mechero se apaga mientras que la persona encargada busca que pasó, cierra la boquilla de este para que no salga más gas. Federico se acerca y revisa la tubería que baja desde el techo para alimentar el mechero, mira de cerca la conexión y ve que está muy apretada, la afloja un poco para luego volver a encender el mechero.

FEDE (CONT'D)

Es normal, mientras terminamos de adecuar la nueva tubería.

La llama vuelve a estar encendida, poco a poco comienza a tomar un tono azul, permitiendo que el contenedor puesto encima y que el líquido verdoso que está en su interior comience nuevamente a hervir.

5 INT. LOCKERS - DIA

5

Federico sale del laboratorio sosteniendo la puerta mientras uno de sus compañeros sale con él. Se quita las gafas de protección para secarse el sudor de su cara.

Camina entre los lockers mientras busca en el bolsillo derecho de su bata la llave para abrirlo. Es un cuarto largo, como si fuera un camerino de estadio, con pequeñas bancas en la mitad para facilitar a las personas un sitio donde se puedan poner sus zapatos.

Al mismo tiempo que llega al número que le corresponde saca la llave del bolsillo, lo abre, deja las gafas en la pequeña parte de arriba del interior del locker para así poder empezar a quitarse la bata blanca.

Saca uno de los ganchos donde tiene su chaqueta de cuero colgada, la quita para poner en este su bata y volverlo a colgar dentro del locker. Se pone la chaqueta y saca de la parte de abajo una pequeña bolsa de regalo de color violeta, mira cuidadosamente que no esté arrugada, que las esquinas se encuentren bien, pasa la mano por la parte de arriba verificando que está sellada.

Cierra el locker, le pone su candado, y se aleja de este.

6 INT. LIBRERIA - DIA

6

Una mujer camina por entre las estanterías, parece que sabe perfectamente el lugar al que se dirige, pues en el camino no voltea a ver ninguno de los cientos de libros que están exhibidos a su alrededor.

Da media vuelta, vemos que está embarazada, lleva puesto un saco largo de tela color morado que parece una gabardina, incluso tiene las dos salidas que dan la vuelta por su espalda para poder amarrárselo en el frente. Igual es difícil disimular el tamaño ya de su barriga.

Al llegar a la sección de ciencias comienza uno por uno a sacar los libros que están a su altura, mira la portada, lee un poco de la sinopsis de la contra portada y lo vuelve a colocar en su sitio. Así hace con 4 libros más.

VENDEDOR

Violeta, mira acá está.

Con un gran libro en sus manos

VIOLETA (38)  
 (mientras recibe el libro  
 del vendedor)  
 Me salvaste la vida.

VENDEDOR  
 (riendo)  
 Como si Federico te fuera a matar  
 por un regalo.

VIOLETA  
 No es por el regalo, si no lo que  
 significa. Tú conoces a Fede.

VENDEDOR  
 Lo conocía, ya no, ha cambiado  
 mucho.

VIOLETA  
 (mientras ríe  
 disimuladamente)  
 Gracias a Dios.

Violeta revisa el libro detalladamente, en todas las esquinas verificando que no esté golpeado, le pasa la mano por la portada donde esta una pintura de un pájaro negro con el pecho rojo, la pasa de nuevo como si lo acariciara.

VENDEDOR  
 No he dejado que nadie lo toque, lo  
 tenía hasta escondido para que no  
 lo fueran a vender.

VIOLETA  
 Yo no sé él que le ve a estos  
 animales, para mi todos se ven  
 iguales y suenan iguales.

El vendedor señala la caja a violeta mientras ella voltea y comienza a caminar hacia esta.

VENDEDOR  
 Cada loco con su tema.

Al llegar a la caja registradora el vendedor entra hasta el fondo donde se arrodilla para abrir la puerta de una pequeña repisa de donde saca una bolsa de papel regalo plateada. Se lo pasa a violeta que está al otro lado del mostrador, ella lo toma mientras sorprendida por lo bonito de este lo pone encima del libro para hacerse una idea de cómo quedaría.

VIOLETA  
Te luciste.

VENDEDOR  
¿Lo mejor para lo más bonito o no?

VIOLETA  
(riendo con pena)  
Si tu dices.

7 INT. CARRO VIOLETA - NOCHE 7

Ella se encuentra manejando mientras suena lo que parece música cubana / tropical, violeta cada vez que puede mira como quedó empacado el libro con su papel plateado y diferentes adornos negros. El libro descansa en el asiento del copiloto.

Detiene el auto en uno de los semáforos donde aprovecha para acomodarse en el asiento, pues el tamaño de su barriga en ocasiones le incomoda para manejar, vemos como no lleva el cinturón de seguridad. Violeta sube el volumen de la música del radio

8 EXT/INT. CARRETERA CARRO DEPORTIVO GRIS - NOCHE 8

Un carro de color gris pasa a toda velocidad por el lado de un letrero de tránsito, el piloto del carro parece acelerar cada vez más.

Las llantas giran a tal velocidad que con el más mínimo cambio de dirección ya suenan contra el asfalto. El hombre fuma un cigarrillo mientras la música suena a todo volumen, en el timón solo una mano, la otra siempre está entre su boca, y la palanca de cambios.

Vemos una luz que cambia de verde a rojo a lo lejos.

El SONIDO del MOTOR aumenta.

9 INT. CARRO VIOLETA - NOCHE 9

Violeta acelera pues el semáforo acaba de pasar a verde, tararea la canción que suena mientras con sus manos golpea el timón como siguiendo la percusión.

Comienza a cruzar la intersección.

CUT TO:

10 EXT/INT. CARRETERA CARRO DEPORTIVO GRIS - NOCHE 10

El hombre pone por primera vez las dos manos en el volante, acelera aun más.

11 INT. CARRO VIOLETA - NOCHE 11

Vemos como el cinturón de seguridad golpea contra la puerta del carro al no estar abrochado, una luz blanca comienza a iluminar la cara de Violeta por el lado de su ventana, es cada vez es más intensa. Violeta voltea a ver qué es lo que la esta iluminando.

Un carro voltea en la misma dirección que ella de una manera cuidadosa, Violeta termina de ver el movimiento por el retrovisor, pues ya ha cruzado la intersección. Vuelve a mirar hacia al frente observando como a lo lejos por el siguiente semáforo pasa un carro plateado a gran velocidad.

Ella reniega con la cabeza.

Suena el celular interrumpiendo la música, contesta:

FRANCISCO (34)

Nena, ¿donde andas?

VIOLETA

Estaba recogiendo el regalo.

FRANCISCO

Verdad no me acordaba, ¿cuantos años son ya?

VIOLETA

18

FRANCISCO

(broma)

Eso si es amor, porque plata no había.

VIOLETA

(riendo)

No hay todavía.

Violeta mira sonriendo el asiento del copiloto.

FRANCISCO

Cómo va el trabajo de Federico.

VIOLETA

Muy bien, estaba terminando de montar lo de la tubería que te comenté.

FRANCISCO

¿Y lo de la plata?

Violeta se queda en silencio, mirando hacia al frente no sabe que responder.

VIOLETA

(le tiembla un poco la voz)

Valentina.

FRANCISCO

¿Como?

VIOLETA

Valentina Ferro que te parece, es el nombre que estábamos pensando

Francisco se queda en silencio un momento.

FRANCISCO

A mí me gusta. Me parece bonito

VIOLETA

Fede todavía lo está pensando

(pausa)

Tiene la locura de ponerle Violeta, pero esta loco. Bueno hermanito te dejo que ya voy a llegar.

FRANCISCO

Ok, saludes...

(pausa)

Sabes que acá estoy cualquier cosa, si necesitan la ayuda.

Violeta se queda en silencio al oír a su hermano decir eso, levanta una de las manos del timón para secarse los ojos.

VIOLETA

Adiós.

12

INT. CASA VIOLETA CUARTO NIÑA - NOCHE

12

Federico está sentado en medio del cuarto, unos pocos metros frente a él una cuna, en el piso esta todavía la caja con los plásticos de protección saliéndose, una caja de herramientas cerca.

El cuarto tiene todavía algunas de las paredes pintadas de blanco mientras otras, sin completar, ya están de un color rosado. Una pañalera que parece estar llena descansa al lado de la cuna. Sobre ella diferentes cobijas con dibujos estampados.

Al frente de Federico una carpeta azul a la que ya no le cabe más papeles, la abre sin levantarla del piso, con un gancho pegado a la primera hoja esta una foto de Violeta, a continuación puro texto, en las siguientes hojas unos cuadros como los que revisa normalmente en el laboratorio.

Federico vuelve a organizar la carpeta mirando especialmente la foto de la primera hoja. TOCAN la PUERTA. Federico recoge la carpeta y sale con ella en la mano

13

INT. CASA VIOLETA SALA - NOCHE

13

Dejando la carpeta en un pequeño mueble con un espejo colgado encima, justo al lado del regalo color violeta. Fede abre la puerta para que Violeta entre, lo primero que hacen es darse un fuerte abrazo, como si no se vieran por meses, los dos sonríen, como si no fueran capaces de mantener su felicidad. Se separan un momento para saludarse de beso y luego entrar a la casa.

El la vuelve a abrazar teniendo cuidado con su barriga, de no irle a hacer ningún daño. La sonrisa no se puede borrar del rostro de ninguno de los dos.

Federico toma del mesón de la cocina que es estilo americano, dos copas, se acerca a la sala donde violeta ya se esta terminando de sentar en uno de los sillones, esos sillones suaves de cuero oscuro, de los que uno se sienta y después no se puede volver a levantar de lo suaves. Le pasa una de las copas a su esposa.

La sala es bastante oscura incluso teniendo todas las luces del ambiente prendidas, Federico vuelve de la cocina con una botella de vino sin destapar, violeta tiene al lado del sillón su regalo de empaque plateado.

FEDE

¿Como te fue hoy?

Violeta mira la botella que lleva en las manos.

FEDE (CONT'D)  
Sin alcohol, no queremos traer al  
demonio a vivir acá.

VIOLETA  
(sonriendo)  
Ya no hay demonio, solo  
bendiciones.  
(toca su barriga)

Federico sirve el vino en cada una de las copas, mientras con  
son la mano le dice que espere a su esposa, deja la botella  
nuevamente en el mesón y recoge de regreso el regalo que le  
compró.

FEDE  
(mientras se lo pasa a  
violeta)  
No entiendo como hay parejas que no  
se regalan nada, a mi me parece un  
gesto bonito.

VIOLETA  
¿Que es?

FEDE  
(riendo)  
Mi vida.

VIOLETA  
Cuando te conocí nunca pensé que  
tuvieras ese lado cursi.

FEDE  
No soy el que conociste.

Violeta mira a su esposo mientras sonrío, con cuidado  
comienza a abrir el papel para que no se vaya a rasgar, Fede  
la mira mientras toma un sorbo de su copa. Cuando termina de  
abrir el regalo Violeta pone el papel perfectamente doblado  
en uno de los brazos del asiento. Es una pequeña cajita de  
joyas larga hecha con una tela suave, azul oscura, ella la  
abre y adentro encuentra una pulsera de eslabones plateados  
que en un cilindro tiene escrito un nombre. Esperanza

VIOLETA  
(mientras sonrío y se  
coloca la pulsera)  
¿Te costó mucho?

FEDE  
Eso no se pregunta, ¿no te  
enseñaron modales?

Violeta ríe.

VIOLETA

No, el nombre.

FEDE

Es el que te gusta.

(pausa)

No me convencía al principio pero sé lo que significa.

Violeta le da un beso en la mejilla a su esposo, mientras se esfuerza para alcanzar el libro tirado en el piso al lado de ella. El la ayuda. Toma el libro y se lo pasa a el.

FEDE (CONT'D)

Siempre me ganas con los empaques, ¿cómo haces?

VIOLETA

El colmo si no te ganara, 5 años estudiando para saber que elegir.

FEDE

(mirando la barriga)

Bueno por lo menos encontraste donde ejercerlos mientras tanto.

VIOLETA

(una tristeza fingida, molestando)

Igual este año ganaste tu.

Juan abre el regalo rompiendo el papel plateado con sus adornos negros que Violeta tanto cuidó, ella lo mira como riendo al ver como lo hace. Juan termina de abrir el regalo y se queda mirando la portada leyendo el título y mirando con admiración.

FEDE

(no puede contener su emoción)

¿donde lo encontraste?

VIOLETA

¿Te acuerdas de Pablo?

FEDE

¿Cual Pablo?

VIOLETA

El que tanto quieres.

FEDE

El fue otro que cambió.

VIOLETA

No tanto, todavía me sigue coqueteando.

Violeta se queda mirando la pulsera mientras Federico intenta mirarla a los ojos, Violeta parece aguantarse la risa, mira a su esposo y los dos se terminan riendo.

VIOLETA (CONT'D)

Al fin y al cabo le debo mi esposo  
a esos bichos.  
(señala el pájaro de la  
portada)

FEDE

(molestando)

Tú no eres un bicho.

Fede le da un beso a su esposa para luego mirarse fijamente. Un silencio incomodo parece adueñarse del ambiente. Violeta quita bruscamente la mirada de Fede, sus ojos están llorosos, Federico le da un beso en la mejilla susurrando:

FEDE (CONT'D)

Vamos a salir de esta, pero  
necesito que seas fuerte, tú sabes  
que no puedo solo.

VIOLETA

(susurrando)

No estas solo.

Federico recuesta su cabeza en el hombro de su esposa como abrazándola, se quedan un rato en silencio para luego Federico ponerse de pie y salir hacia los cuartos.

Violeta se seca bien los ojos, las lágrimas que alcanzaron a caer, mientras mira el pájaro de la portada que Fede dejó en el brazo de la silla, mueve la cabeza como intentando encontrarle alguna gracia a la pintura.

Federico vuelve a entrar con una guitarra acústica en sus manos, Violeta sonrío.

FEDE

El día no se completa hasta este  
momento.

Federico toca y comienza a cantar Dos Gardenias de Buena Vista Social Club.

14 INT. CASA VIOLETA SALA - NOCHE

14

El está sentado en la silla opuesta a la que estaban sentados los dos, las luces están ya apagadas solo una lámpara sin su caperuza iluminan el rostro de Federico y lo ayuda a poder leer el libro nuevo de Ornitología.

En la página abierta del libro una imagen de un pájaro negro con el pecho rojo y blanco resalta, al lado de esta una cantidad de texto que lee con atención.

Rose-breasted Grosbeak es el nombre científico que aparece al lado de la imagen; El toma la copa de vino al lado de la mesa donde está la lámpara, y estirándose un poco para no ir a regar sobre el libro toma el último sorbo que le queda servido. Cuando va a cerrar el libro, cae en cuenta del número de la página que no lo conoce, busca en su ropa algo para separar y no tener que memorizar el número, en el bolsillo de su camisa encuentra un pequeño papelito que utiliza para separar el capítulo.

Federico se levanta y lo pone en la mesa con el espejo encima, debajo de la carpeta azul.

FLASHBACK:

15 INT. APARTAMENTO FRANCISCO - NOCHE

15

Francisco (24) y Federico (26) están sentados en la sala tomando Whisky, la sala esta con las luces apagadas mientras Heavy Metal clásico suena suavemente. La botella esta ya llegando a su final, Federico tiene una camisa negra y un jean oscuro, los últimos botones de la camisa al cuello están abiertos dejando ver un tatuaje.

La cabeza de un venado que ocupa todo el pecho de Federico, la mitad de la cara de este es calavera. El tatuaje esta hecho en blanco y negro, aunque es bastante limpio, no es un tatuaje realista.

Francisco le pasa la botella para que se vuelva a llenar el vaso, mientras lo hace intenta alcanzar el bolsillo de adelante de su camisa para sacar una pequeña bolsita con cocaína.

En ese momento abren la puerta del apartamento obligando a Francisco a cerrar el puño para ocultar la bolsa, Fede lo mira.

Violeta (28) entra al apartamento:

VIOLETA

Hola.

Francisco se levanta para saludarla de beso.

FRANCISCO

Hola Nena.

Federico se levanta abotonándose un botón más de la camisa.

FRANCISCO (CONT'D)

Violeta Federico, Federico Violeta

Fede estira la mano, Violeta se la da acercándose ella y dándole un beso en la mejilla para saludarlo.

VIOLETA

Denme un permiso ya vengo.

Los dos hombres asienten mientras se vuelven a sentar, Federico se queda mirando a la mujer irse para luego voltear a mirar a su amigo que tiene otra vez la bolsa en la mano.

Federico mira fijamente la puerta mientras toma un sorbo de su whisky, Francisco ASPIRA.

Francisco le pasa la bolsa a Federico tirándosela mientras la intenta agarrar, Fede ve la bolsa y se la devuelve.

FEDE

Hoy no.

Francisco se queda mirándolo.

FRANCISCO

Ok.

16

INT. CARRO MUSTANG FEDERICO - DIA

16

Federico (27) maneja un viejo Mustang color crema, al lado de él esta violeta mirando por la ventana. El tiene una camisa informal clara con un jean oscuro, su camisa completamente abotonada pero igual llevándola por fuera. Violeta (31) con una blusa y un saco de lana delgada de color gris claro mientras su pelo se despeina cuando abre la ventana, sonrío, mientras Federico mira como la velocidad del viento choca contra su cara.

Federico no deja de mirar al frente mientras maneja, pero le es imposible cada cierto tiempo no mirar a la mujer sentada al lado de él.

Violeta prende el radio donde comienza a sonar la emisora de rock que Fede tiene programada, no demora en cambiarla para poner música un poco más tropical, él mira de reojo como ella juega con el radio.

Llegan a un pequeño restaurante en el campo hecho de madera, una casa pequeña pero rodeada de hermosas plantas y mesas puestas entre ellas para que la gente se siente a comer.

Federico parquea el carro mientras el motor de este parece sonar como si fuera parte de esa naturaleza. Se desabrochan los cinturones, Federico mira como Violeta se baja del carro mientras el termina de organizar y limpiar las cosas. Se baja.

17

EXT. RESTAURANTE - DIA

17

Violeta disfruta del sol mientras Federico cierra el carro y bota la basura que saco en sus manos en una caneca cerca.

Se acercan a una de las mesas mientras Federico se sienta y violeta camina hacia el restaurante. Sentado comienza a disfrutar del momento. Baja el bolso de violeta de la mesa a una de las bancas. Se coloca la chaqueta de cuero negra que se nota que ya tiene sus años, así todavía mantenga su color y podemos apreciar su buen estado

Violeta llega por la espalda para abrazarlo y tomarlo por sorpresa, Fede no se asusta pues sabe que es ella, le toma una de las manos mientras miran el paisaje que los rodea.

Pasando la mano por encima de su cabeza la invita a sentarse al lado de él, una de las meseras trae dos pocillos amarillos artesanales con una bebida caliente, los deja en el tronco de la mesa.

Violeta se pone de pie y se sienta quitándose la cartera y dejándola en el piso. Toma la mano de Federico mientras la acaricia pone un anillo plateado completamente liso en su dedo y se queda mirándolo a la cara, Fede mira el anillo, no sabe cómo reaccionar. Ella saca un segundo anillo y se lo pone ella sola mientras le da un beso a Federico y se abrazan.

Toman las dos tazas amarillas que estaban intactas, cada uno comienza a tomar pequeños sorbos de estas, pues se ve que están bastante calientes por la cantidad de humo que todavía sale.

18 INT. CARRO MUSTANG FEDERICO - NOCHE 18

Federico maneja concentrado por la carretera, no va a gran velocidad. Su mano en el timón con el anillo plateado en su dedo, de vez en cuando quita su mirada de la carretera para poder apreciarlo.

Violeta en el asiento del copiloto completamente dormida recostada contra la ventana, el vidrio totalmente empañado por la respiración de ella. De repente se despierta, se sienta bien mientras mira a su alrededor como reconociendo el sitio en el que se encuentra, mira a Federico mientras el pasando la mano por su cabeza la peina un poco.

Violeta usa la manga de su saco para limpiar el vidrio y poder mirar hacia afuera. Pasan al lado de un letrero donde avisan tener precaución con los venados.

19 INT. CUARTO APARTAMENTO - DIA 19

Federico se despierta, comienza a mirar hacia el techo, en ese momento mira hacia su lado, Violeta sigue dormida. Toma la sábana y se cobija bien cayendo en cuenta del anillo, se queda mirándolo.

Violeta se despierta y lo toma de la mano mientras vuelve a cerrar los ojos. Federico también lo hace.

20 INT. APARTAMENTO FRANCISCO - DIA 20

Francisco esta recostado en uno de los muebles dormido, en ese momento entran Federico y Violeta al apartamento, se despierta como si estuviera desubicado mirado que fue el ruido que escuchó, los mira entrar.

Violeta hace gestos de negación al verlo así mientras él se pone de pie y se acerca a saludarlos, Fede solo se ríe.

Le da un beso a violeta y la mano y un abrazo a su nuevo esposo.

FRANCISCO

Sigan tranquilos.

Va a la cocina y saca de uno de los cajones una botella, sirve un poco de hielo en un vaso y mientras él se sirve le ofrece a los demás.

VIOLETA

Sabes que yo no.

FEDE  
(mientras violeta lo mira)  
No gracias.

FRANCISCO  
¿Ah Ya no?

VIOLETA  
No ya no, etapas de la vida.

FRANCISCO  
Formas de ser diría yo.

Violeta se queda mirando a su hermano como con rabia,  
Federico interviene.

FEDE  
Eso no importa igual, fue decisión  
mía, ya lo disfrute ahora quiero  
vivir otras cosas.

Francisco lo mira, con un gesto de salud tomando el vaso de  
trago y asintiendo con la cabeza.

Violeta mientras juega con el anillo deja de mirar a su  
futuro esposo para ver al piso. Un silencio se toma el  
ambiente

FRANCISCO  
¿Y cuando voy a ser tío?

VIOLETA  
No no está en nuestros planes, creo  
que ninguno de los dos pensamos en  
eso.

21 INT. CASA VIOLETA - DIA

21

La casa está completamente desocupada, entra la pareja,  
Violeta (38) comienza a caminar revisando todos los sitios  
posibles, mientras Federico se queda en la sala mirándola a  
ella.

Se devuelve para cerrar la puerta de la entrada y deja las  
llaves encima del mesón de la cocina, mientras Violeta revisa  
toda la casa el solo mira por la ventana. Cuando ella vuelve  
el está sentado en la alfombra de la sala recostado contra  
una de las paredes, ella hace lo mismo, al agacharse lo hace  
con especial cuidado. Se recuesta en el hombro de él.

VIOLETA  
¿Cuál sería el cuarto de ella?

FEDE  
¿Ella?

VIOLETA  
Si.

FEDE  
¿Porque tan segura?

VIOLETA  
Porque yo soy la mamá

FEDE  
Y yo el papá pero no tengo idea.

VIOLETA  
Es ella créeme.

Federico ríe por un momento mientras se acomoda mejor en la posición que está cuidando la cabeza de su esposa.

VIOLETA (CONT'D)  
¿Porque el venado?  
(burla)  
Entendería que fuera un caballo por el carro.

FEDE  
¿Cual venado, no entiendo?

Violeta lo mira a los ojos.

FEDE (CONT'D)  
Ah ok.  
(pausa mientras ríe)  
Es una historia con tu hermano, la verdad no me acuerdo mucho... En verdad no me acuerdo de nada, solo que vi un venado, estaba alucinando, eso fue después de un concierto en un barsito. Después de ese día tu hermano me empezó a llamar así, porque es un animal que es tranquilo, pero igual tiene las armas y la fuerza si algún día decide matar... algo por el estilo.

VIOLETA  
(riéndose)  
Y en que estabas como para ir a tatuarte todo el pecho por eso.

FEDE

No sé, siempre me ha gustado,  
todavía me gusta, solo que llevo  
una vida diferente. Igual ahí está  
para acordarme de la persona que  
fui

VIOLETA

De lo errores que cometiste.

FEDE

No, no fueron errores, simplemente  
decisiones, o el destino, cada  
momento de la vida es un punto, que  
después se van a unir, que van a  
tener sentido, ahí es cuando  
entendemos por que nos pasaron las  
cosas.

VIOLETA

Como con Esperanza.

FEDE

¿Quién es esperanza?

Violeta lo mira mientras sonríe, Federico le devuelve la  
mirada pero no entiende.

VIOLETA

El destino nos dio esperanza.

Federico mirando al techo mientras ríe

FEDE

Ya entendí, y no Esperanza no, nada  
de Esperanza.  
(pausa)  
Nombre de viejita.

Violeta se ríe.

VIOLETA

A mí me gusta.

Federico se pone de pie

VIOLETA (CONT'D)

La casa también me gusta excepto  
eso.

(violeta señala un  
crucifijo en la pared)

(MORE)

VIOLETA (CONT'D)

Igual es solo quitarlo, y tenemos que hacer algo para darle las gracias tu papá. El carro y la casa es mucho.

FEDE

Así es el, siempre me da lo que nunca tuvo.

VIOLETA

(señalando la barriga)

Pues entonces creo que ya tiene un abuelo preferido.

REGRESAMOS:

22 INT. CASA VIOLETA CUARTO - DIA

22

Federico abre los ojos como si ya supiera la hora que es, se queda mirando fijamente el techo como con su mente en blanco.

Suena el despertador.

El con su brazo izquierdo lo alcanza de la mesa de noche para apagarlo, sus movimientos son rutinarios, precisos, los ha hecho cientos de veces.

Pone los pies al lado de la cama mientras se termina de despertar.

VIOLETA

(voz dormida)

Buenos días.

Federico no responde. Se levanta al fin de la cama, organiza un poco las cobijas para no destapar a violeta y camina hacia el baño dándole la vuelta a la cama.

El cuarto es bastante sencillo, no tiene muchos adornos, la cama es una cama de madera un poco vieja, una persiana de madera filtra la luz de la ventana, las sábanas de la cama son blancas y encima una cobija de lana que ya parece tener sus años.

23 INT. BAÑO - CASA.

23

En la ducha Ferro se recuesta contra una de las paredes, mientras cae el agua apenas tocándolo, el vapor del agua caliente tiene empañados los vidrios.

Federico respira intentado componerse, parece como si se fuera a desmayar, después de hacerlo varias veces comienza con unas ansias de vomitar, tiene varias veces el reflejo.

Se le pasa, vuelve a entrar debajo del chorro para terminar de bañarse.

24

INT. CASA VIOLETA SALA - DIA

24

Federico sale del pasillo hacia la sala y la cocina, se encuentra sobre la mesa el folder azul lleno de hojas, justo donde lo dejó el día anterior, encima de su nuevo libro, lo toma pues las hojas están un poco desorganizadas, mira a Violeta en la cocina, las vuelve a organizar para que queden parejas y no se vaya a salir ninguna, mira la foto de su esposa en la primera hoja para luego guardar el folder en la maleta.

Violeta le da de sorpresa un beso en la mejilla

VIOLETA

Nos va a ir bien.

Fede sonríe disimulando su preocupación.

VIOLETA (CONT'D)

(organizando la ropa que  
tiene puesta su esposo)

Ya hiciste tu trabajo investigando,  
y sabes que es muy posible que el  
resultado sea la verdad.

(le da media vuelta y lo  
mira a los ojos, le  
levanta la cabeza con la  
mano y sonríe)

Todo va a mejorar.

FEDE

Gracias.

Federico sale de la casa despidiéndose con un abrazo de su esposa.

25

EXT. CASA VIOLETA - DIA

25

El abre la puerta del conductor, un viejo carro Mustang del año 70 de un tono crema, la pintura ya gastada por el tiempo pero el carro parece seguir conservando su belleza.

La entrada de la casa está bastante organizada, las plantas que la adornan están muy bien conservadas, la pintura de la casa está en un buen estado aunque es de un tono claro.

Federico deja su maletín en el piso del asiento del acompañante, intenta prender el carro pero este no responde, al tercer intento el carro prende revelando el motor que tiene guardado, un sonido que muestra la fuerza y los años pasados del carro ensordece, Fede lo acelera para que no se vaya a apagar.

Pone el carro en reversa y comienza a salir del parqueadero.

Violeta sale de la puerta de la casa con una pequeña nevera de icopor:

VIOLETA

Fede!

Federico deja de dar reversa para mirar hacia la casa, al ver a Violeta con la nevera, se pone una mano en su frente y abre la ventana rápidamente con la palanca.

Violeta se acerca al carro ya caminando, su estado no la deja hacer nada de alto impacto. Le pasa la nevera a su esposo, el la recibe y la pone en el asiento de atrás. Se dan un último beso de despedida. Fede termina de dar reversa y sale por la calle mientras el carro incluso sin ser acelerado deja su fuerte rugido en el aire.

Violeta vuelve caminando hacia la casa, en el camino mira como una de sus plantas parece estar caída, la levanta con su mano como si le hablara a ella, le quita las hojas que ya están muertas y compacta con fuerza la tierra, se ayuda de la planta de al lado para apoyar la que tiene en sus manos.

Termina de acercarse a la casa, cierra la puerta.

26

INT. LOCKERS - DIA

26

Federico abre la puerta del locker para guardar su maleta, antes saca la carpeta azul con sus papeles, cierra el casillero con candado mientras por la espalda se acerca uno de sus compañeros que abre también uno de los lockers y comienza a cambiarse.

COMPAÑERO

¿Hoy es la reunión?

Federico voltea para mirar a su amigo.

FEDE

Si.

COMPAÑERO

(señalando la carpeta)

¿Y eso es todo ya?

Federico asiente.

COMPAÑERO (CONT'D)

¿Puedo?

Le pasa la carpeta, el mira la primera hoja saltándose la foto de Violeta, continua por todos los papeles mirándolos de una manera bastante rápida.

COMPAÑERO (CONT'D)

¿Jefe y si pensó lo que le dije?

FEDE

Si. Y no voy a mentir, no es correcto, así uno no llega a ningún lado.

COMPAÑERO

Se llega más lejos por lo menos, además tampoco es correcto dejar morir a alguien.

FEDE

Por eso mismo, ya hice la investigación que pude y...

COMPAÑERO

Y no cree que sea una enfermedad huérfana.

(pausa)

Es muy complicado, es más fácil mentir con lo del virus.

Federico estira la mano en gesto para pedirle que le devuelva el folder. El lo hace.

COMPAÑERO (CONT'D)

Jefe mire yo le diría que se vaya, diga que esta enfermo no se cualquier cosa y yo le ayudo en la noche para hacer una nueva  
(haciendo comillas con las manos)

Investigación, hacemos que los papeles se vean bien y que realmente demuestre que no es una enfermedad huérfana, así no le rechazarán la propuesta

Federico lo mira sorprendido de oír sus palabras.

COMPAÑERO (CONT'D)

Vea jefe que no sea usted también de ese mismo uno en un millón de personas que por no hacer nada ve morir a su gente.

FEDE

(mostrando la carpeta)

Yo no estoy de brazos cruzados, y por lo menos se que lo hice bien.

(pausa)

Mas bien revise que todo esté bien en el laboratorio mientras bajo.

COMPAÑERO

(suspira)

Está bien sí señor.

El compañero comienza a alejarse hacia la entrada al laboratorio.

FEDE

(gritando)

Juan.

JUAN (29) antes de pasar por las puertas.

FEDE (CONT'D)

Gracias

(pausa)

Pero no todo se puede hacer a las malas.

27

INT. SALA DE ESPERA - DIA

27

Sentado en uno de los sofás esta Federico con su carpeta en las manos, todo los demás asientos están desocupados, en la mesa de enfrente diferentes revistas de ciencia mencionando en sus portadas los diferentes avances tecnológicos en el campo de la medicina. Fede mira al piso.

Su respiración comienza a sonar bastante fuerte y de una manera más acelerada de lo normal, una FRECUENCIA bastante alta comienza a SONAR.

Federico cierra los ojos intentando concentrarse, una voz se oye a lo lejos en esa sala fría, ambientada con unos muebles verdes de tela ya bastante viejos, las paredes son corrugadas. Con la mano con la que sostiene el folder comienza a raspar con la uña del dedo gordo el color azul, su pierna además, en la que está apoyado comienza a moverse de arriba hacia abajo de una manera repetitiva.

La frecuencia para repentinamente:

SECRETARIA  
(casi gritando)  
Señor Ferro!

Federico despierta de esa extraña pesadilla en la que parecía estar para entrar en una nueva:

SECRETARIA (CONT'D)  
Ya puede entrar.

El asiente con un poco de miedo y recuperando del estado en el que estaba inmerso.

28

INT. OFICINA JEFE - DIA

28

Federico entra al a oficina saludando a su JEFE (62) que está sentado en su silla al frente del escritorio, un escritorio perfectamente organizado donde no hay computador, una pluma de escribir puesta en su base, un calendario puesto debajo del vidrio con las diferentes citas perfectamente marcadas.

El escritorio es de una madera oscura, que sin tener que levantarlo podemos sentir todo su peso. La madera tallada con diferentes figuras en las esquinas y en sus patas.

Aparte una pequeña sala con sofás bastante grandes de tela, se le nota todos los años que llevan ahí, un color beige que cada vez es mas oscuro por el tiempo y en el centro una mesa del mismo tono de madera que el escritorio con un pequeño adorno en el centro. Una pintura en óleo colgada de la pared con una mujer caminando en el desierto con un niño en brazos.

El Jefe de Federico es un hombre muy bien vestido con una corbata gruesa que desde el cuello entra al saco que se encuentra bien abotonado. Un chaleco debajo de este y su camisa blanca.

Federico se queda de pie enfrente del escritorio esperando que el Jefe le de permiso para sentarse, con una seña lo hace permitiendo a Fede hundirse en la suavidad del mueble.

Federico con su carpeta en las manos:

FEDE  
Buenos Días.

JEFE  
Hola Federico, ¿cómo estás?

FEDE  
Muy bien sí señor.

JEFE

Bueno te quería contar que hable  
este tema con la junta directiva.

FEDE

Si señor.

JEFE

(mira al suelo para tomar  
una bocanada de aire)  
Mira... bueno lo que paso fue  
que...

Federico lo detiene poniendo la carpeta encima del  
escritorio.

FEDE

Este es el resto de la  
investigación, como le había  
contado, lo más seguro es que no  
sea una enfermedad huérfana, no le  
va a pasar a una persona en un  
millón, va a seguir creciendo.

JEFE

Federico es una inversión muy alta  
por algo que no es seguro.

FEDE

Sí señor, yo sé y soy consciente  
del tamaño de la inversión, pero  
por eso mismo hice esta  
investigación, para demostrar que  
tengo razón.

(pausa)

La enfermedad es más común de lo  
que creemos, y además es congénita.

JEFE

Eso no lo sabes.

FEDE

Pero lo creo.

JEFE

Nosotros trabajamos con hechos.

FEDE

(alterado)  
Pero como puedo estar seguro si no  
tengo los equipos y acá en el  
laboratorio no tengo el permiso  
para comenzar la investigación.

JEFE

Y no lo vas a tener!

(pausa para calmarse)

Federico hemos decidido que no es válido hacer semejante inversión por un virus, que puede ser que tengas razón y termine siendo común como AH1N1 pero al fin y al cabo va a mutar. Y esto significa mas tiempo y por lo tanto inversión.

Federico se queda en silencio mirando a su jefe, sabe que tiene la razón. Mira al piso mientras el jefe se organiza las gafas y se acomoda en la silla.

JEFE (CONT'D)

Además... Mira tenemos que pedirte que te retires.

Federico mira fijamente a su jefe, su mirada es intensa.

JEFE (CONT'D)

No podemos dejarte seguir trabajando debido a esta situación, es muy delicada. Así que hicimos el análisis y esto es lo que saldría tu liquidación sumando toda la ayuda que nos diste con lo de las tuberías.

(pausa)

Tenemos el laboratorio funcionando gracias a ti.

El jefe le pasa por el escritorio una hoja con diferentes números a Federico, él la mira sin tocarla.

FEDE

Mi esposa está enferma y seguramente mi hija también.

(pausa cambio de actitud)

Usted les está quitando la única oportunidad que tienen.

Un silencio se toma la sala mientras la mirada de Federico no descansa. El jefe solo mira al piso intentando evitarla.

El Jefe intenta pronunciar palabra pero ningún tipo de sonido sale de su boca, parece comenzar a sudar, la situación en la que está se torna incomoda, no para de moverse en su propia silla mientras intenta evitar la mirada, algo que le parece imposible.

Federico se pone de pie mientras recoge del escritorio la carpeta de investigación, sin ni siquiera tocar la hoja de liquidación. El queda al lado derecho mirando hacia la salida. Sin voltear:

FEDE (CONT'D)

¿Si hubiera mentido diciendo que es una bacteria y no un virus susceptible de mutar, que hubiera pasado?

El jefe lo voltea a mirar.

JEFE

No entiendo.

FEDE

Si hubiera dicho que es una bacteria y no un virus, que es mas complicado por su mutación que hubiera pasado.

JEFE

Federico ese no es el caso.

FEDE

Que hubiera pasado!

El jefe se queda callado por un momento.

JEFE

(tartamudeando)

No puedo responder.

Federico se acerca de nuevo al escritorio toma el teléfono con una sola mano mientras bota la carpeta con todos los documentos al suelo, tomando el suficiente impulso le da un golpe en la cabeza al Jefe.

CUT TO: BLACK

VOLVEMOS:

Federico está de pie dándole la espalda al escritorio, su jefe en la silla.

FEDE

Esa ya es la respuesta.

29 INT. LABORATORIO - DIA

29

Fede camina por el laboratorio sin ningún tipo de protección, tal cual como salió de la reunión de su jefe. Sus pasos son rápidos, y decididos su mirada incrustada hacia el frente mientras sostiene con su mano derecha la carpeta azul de investigación.

El compañero lo ve caminando tan rápido y sin protección que lo detiene de frente y comienza a hablarle, sus palabras no las escucha Federico.

Un mechero es encendido en el laboratorio para comenzar a calentar uno de los beaker.

Federico se queda mirando la llama fijamente y como baja de la tubería de gas. Su compañero le sigue insistiendo en algo que no somos capaces de oír.

La llama deja de ser azul para tomar un color mas amarillo.

INSERTO:

30 EXT. CUBA CALLES - DIA.

30

Federico camina por las calles con una camisa bastante blanca llena de manchas rojas, un tatuaje de un venado en el pecho y un revolver en su mano. Al lado de él un edificio en llamas, las ventanas del segundo piso exhalan fuego. Un cuerpo al otro lado.

REGRESAMOS:

31 INT. LABORATORIO - DIA

31

La llama del mechero vuelve a su color azul.

COMPAÑERO

Federico!

Fede vuelve en si girando bruscamente para mirar a su compañero pero en el movimiento tumba el contenedor que llevaba uno de sus compañeros cayéndole el contenido en la mano.

Federico agita la mano mientras grita de dolor.

Fede está detrás del volante, una de sus manos que esta puesta encima del timón se encuentra llena de vendas, estas ya están llenas de sangre.

Con la mirada perdida y una respiración bastante lenta Federico cierra los ojos como si estuviera cansado, agotado de todo lo que le ha pasado en el día. Quita las manos del timón para desabrocharse el cinturón de seguridad. En la parte de atrás del carro la carpeta azul.

En el tablero del carro esta puesto el celular.

Federico dentro del carro, con una de sus manos, la vendada, tocando su cabeza, al frente de él en el tablero del carro se encuentra su celular.

Fede abre los ojos, respira como tomando fuerzas para poder coger el celular. Mira la pantalla echando luego la cabeza para atrás, aprieta los dientes mientras intenta reprimir el grito. Su respiración se vuelve cada vez menos controlada.

Cierra los ojos para calmarse.

Prende el celular y marca un número. Pone el teléfono en su oreja mientras el tono suena como si sonara por todo el carro, contestan.

VIOLETA (O.S.)

Hola Amor.

Federico intenta responder pero no es capaz, solo escucha la voz de su esposa, pone la mano en su boca mientras comienza a llorar, intenta controlarse pero no es capaz y su mano no logra tapar todos los sonidos que indican que esta acabado.

VIOLETA (O.S.) (CONT'D)

¿Aló?, ¿Fede estas bien, que paso?

Federico se quiebra en ese momento, sus lágrimas comienzan a rodar por su cara, ya no se puede controlar, ningún tipo de palabra coherente es capaz de pronunciar.

Aleja el celular para que Violeta no lo escuche así, lo tiene en el timón sosteniéndolo con su mano.

VIOLETA (O.S.) (CONT'D)

(susurrando)

Fede.

El no escucha nada.

Federico vuelve a acercarse al teléfono a su oído mientras recuesta su cabeza contra el vidrio del carro, intenta controlarse para poder hablar, Violeta lo interrumpe.

VIOLETA (O.S.) (CONT'D)  
 Vamos a salir de esto... Vamos a salir de esto, yo sé.  
 (pausa)  
 Todavía tenemos la ayuda de Francisco.

Fede comienza a tranquilizarse, pero no del todo, es imposible.

33 INT. CASA VIOLETA SALA - DIA

33

Violeta cuelga el teléfono y comienza a caminar a la sala, intenta recostarse en el sillón pero antes cae al piso, su espalda da contra el cojín, Violeta seca las lágrimas de su mejilla con su mano izquierda para luego poder apoyarse en ella contra el piso y acomodarse mejor.

No tiene suficientes fuerzas para volver a ponerse de pie, así que solo se acostumbra a su posición.

Cuando se calma un poco usa el saco de nuevo para limpiar sus lágrimas, en ese momento cae en cuenta que su pulsera ya no está. Se arrodilla bruscamente ayudándose del sillón para encontrarla ahí en el piso, Violeta se tranquiliza un poco y se la pone otra vez, la gira hasta que el nombre de su hija queda mirando hacia ella. Esperanza, ella lo mira fijamente hasta que una pequeña sonrisa como señal de optimismo se refleja en ella.

34 EXT. CAMPO - ATARDECER

34

Sentado contra la llanta del carro Federico mira el paisaje frente a él, el sol cae entre los árboles. Federico limpia un poco su pantalón por su rodilla pero igual no ayuda en nada, ya está bastante sucio de la tierra donde está sentado, un estrecho camino para los carros.

Al frente un pedazo llano cubierto por un pasto completamente verde, en algunos pedazos lo suficientemente alto para tapar un animal pequeño, un perro por ejemplo.

Al terminar una serie de árboles que comienzan, lo que parecería, un pequeño bosque. Hacia atrás el angosto camino de tierra sube un poco por una colina que llega a la carretera donde no pasan muchos carros, un alambre de púas separa la calle de donde está Federico.

Federico toma el celular, mira la pantalla, no hace nada mas, su mirada se vuelve a perder en el atardecer que golpea el bosque frente a él. Prende de nuevo el celular y marca un numero. Escucha como timbra el teléfono, cierra los ojos esperando que alguien conteste, no ocurre nada.

Federico vuelve a marcar pero sucede lo mismo.

Se pone de pie, camina un poco rodeando el carro para intentar marcar por una tercera vez, parece que cada paso que da, fuera un tono de la llamada.

Alguien contesta:

PERSONA

Ferro.

FEDE

(duda)

Si.

PERSONA

¿Pregunta o responde?

Federico que por un momento se había quedado quieto en el mismo sitio mientras entendía que estaba pasando se recuesta contra el carro.

FEDE

Si Federico.

PERSONA

Francisco nos contó un poco lo que está pasando, y también cuanto necesitá, ¿no le parece mucho?

FEDE

Es lo justo.

PERSONA

¿Justicia o cantidad?

FEDE

Cantidad, es lo del inicio de...

PERSONA

(interrumpiendo)

Justicia, para nosotros.

Federico se queda en silencio un momento mirando el suelo, sabe que no tiene las riendas de la conversación.

Cuelgan, Federico mira el celular con desespero para volver a colocárselo en la oreja.

FEDE

¿Alo?

Federico vuelve a marcar con velocidad el número, pero antes que comience el tono a sonar cuelga. Mira hacia el bosque ya menos pintado con la luz del sol y deja el celular en el techo del carro.

Deja de recostarse en el carro y comienza a caminar por el lado de este, mira de vez en cuando el teléfono. Con la manos en los bolsillos mira el atardecer, encuentra una moneda en uno de sus bolsillos, la saca la mira con su mano vendada y la vuelve a guardar, no hay nada interesante en esta.

Cierra los ojos como concentrándose, aunque parece más bien como si estuviera quedando dormido del cansancio, puede no ser físico pero si de todo lo que le ha sucedido.

Comienza a VIBRAR algo, Federico agacha para recoger una de las pequeñas piedras que tiene junto a su pie. La toma con una mano para limpiarla con su pulgar y luego tirarla. El SONIDO de la VIBRACION sigue, es intermitente.

Federico es tomado por una ráfaga de viento contra el, algo le cae en los ojos lo que lo hace voltear para protegerse mientras limpia. Se limpia con la manga de su camisa, al terminar ve la luz de su teléfono brillando lo que lo hace consiente de la vibración. Corre hacia el carro para tomar el celular rápidamente y contestar.

FEDE (CONT'D)

¿Alo?...

Nadie contesta, Federico mira el celular, ya han colgado.

Federico mira con desesperación el celular mientras intenta marcar el número. En ese momento entra la llamada, pensándolo un poco contesta.

FEDE (CONT'D)

Que pena no contestar no estaba pendiente, enserio que pena...

PERSONA

A las 11 de la noche mañana en la vía hacia el oeste.

FEDE

¿Que necesitan que lleve, alguna de las enfermedades?

PERSONA

Solo hablamos.

Cuelgan nuevamente el teléfono.

35

INT. CASA VIOLETA SALA - NOCHE

35

VIOLETA

En qué momento vas a dejar de depender de papá.

FRANCISCO

Lo dice la niña que lo recibió todo.

VIOLETA

(enojada)

En serio me vas a decir eso.

(pausa)

El que pasó por no se cuantos colegios, universidades, problemas, falsos embarazos, borracheras y que con 34 años sigue igual.

(se calma, lo dice como anecdota)

Yo una sola vez llegue mal a la casa, y lo único que recibí de mi papá, no como tú piensas, fueron golpes.

FRANCISCO

(riendo)

Eso es porque no lo acostumbraste a ese ritmo de vida.

(desprecio)

Además no te quejes, lo tienes todo, carro, casa y además familia. Me quitaste a mi amigo y lo cambiaste, ¿Eres tan descarada de pedir algo más?

Violeta se queda mirándolo sorprendida de escuchar a su hermano decir esas cosas.

VIOLETA

Salud.

Francisco se queda devuelve la mirada a su hermana, la rabia en su cara desaparece, mira el piso mientras se toca la cara y con la mano sosteniendo un vaso toma otro trago más.

Federico entra en ese momento a la casa, las dos personas sentadas en la sala lo miran llegar, su ropa esta toda sucia de tierra, Violeta no pregunta nada. Federico le devuelve la mirada, que es bastante perdida.

Violeta cae en cuenta de la mano de su esposo y se levanta a ayudarlo lo más rápido que su estado se lo permite. Toma a Fede por el brazo y van a la cocina a lavar la herida; quitan las vendas y la mano esta manchada de sangre. Las vendas completamente rojas caen al piso.

VIOLETA (CONT'D)  
(a Francisco)  
Tráeme el botiquín porfa.

Francisco mira desde lejos la escena, algo le impide acercarse. Responde con una seña al favor de su hermana.

Violeta toma la mano de Federico y la pone directamente bajo el agua, el no hace ningún tipo de gesto, su expresión es seria.

Francisco le pasa el botiquín a su hermana, ella lo recibe y comienza a sacar los elementos para limpiar la herida, una gaza y nuevas vendas. Francisco mirando desde lejos:

FRANCISCO  
Bueno yo salgo, después hablamos.

Violeta sin mirarlo:

VIOLETA  
Si.

Francisco se acerca a la puerta de la salida de la casa.

FEDE  
Gracias.

Francisco lo mira fijamente como asustado, le hace una seña con la cabeza mientras se boga el último poco de trago que le queda en el vaso para luego salir rápidamente.

Violeta sigue limpiando la herida de su esposo.

36 INT. CASA VIOLETA CUARTO - DIA

36

Federico se despierta boca arriba mirando el techo, como si esperara algo, toma el despertador estirando su mano y mira la hora 5:59.

6:00 y Federico se queda esperando el sonido del reloj, lo que nunca sucede, se queda mirando el despertador mientras lo sostiene firme con sus manos, luego las deja caer sobre la cama, para luego dejarlo en su posición original, Fede vuelve a cerrar los ojos mientras se voltea para darle la espalda a su esposa, no tiene que ir a trabajar.

37 INT. BAÑO - DIA

37

Federico esta debajo del chorro de agua con los ojos cerrados, mientras la sensación de ahogo poco a poco comienza a llegar a el, sale un momento mientras intenta volver a respirar y toma un poco de agua de la misma ducha.

38 INT. CASA VIOLETA COCINA - DIA

38

Federico prende la estufa para luego poner un sartén en el fogón, pone algo de mantequilla, y ve como poco a poco se derrite, la mantequilla se comienza a quemar mientras Federico la mira; parece distraído, el vaso en el que se va a servir su jugo de naranja está al lado.

Cuando se da cuenta ya la mantequilla esta negra, toma el sartén y lo quita de la estufa para ponerlo debajo del lavaplatos.

Al desocuparlo y limpiarlo un poco lo pone al lado un momento y cae en cuenta de una pequeña mancha roja que hay en el metal del lavadero, pasa el dedo suavemente por encima, como curioso para ver que es, luego un poco más duro hasta que logra quitar con la uña el pedazo completo.

Mira al lado y mas manchas rojas, algunas incluso muchos mas grandes que otras, unas parecen haber resbalado un poco lo que hacen que parezcan líneas pero ya secas. Federico comienza a quitar una por una con el dedo, cada vez lo hace con un poco más de fuerza, frustrado.

Cuando cree haber terminado esta sudando, respira rápidamente del cansancio, seca su frente con su mano y al bajarla mira su mano con la herida, esta goteando un poco de sangre que cae en el lavaplatos.

En un arranque de rabia y frustración, con esa misma mano tira el vaso del mesón, quebrándose contra la pared y una segunda vez al caer al piso. Apoyado con las dos manos en el mármol intenta relajarse.

39 INT. GARAJE - DIA

39

Federico abre la puerta del carro y se sienta en el puesto del conductor, hala la palanca para abrir el baúl, da la vuelta y lo termina de abrir el. Saca el botiquín que tiene ahí y unas gazas para volver a tratarse la herida.

Cierra el baúl del carro y deja las cosas que saco puestas en el piso mientras él se sienta al lado de ellas y se comienza a quitar la protección de la mano.

El garaje es bastante claro, y además el color del carro le da cierta vida al espacio. No es sucio como la mayoría, ni lleno de cajas con recuerdos, todo lo contrario, es un espacio perfectamente organizado con diferentes tipos de herramientas colgadas en la pared. Elementos de limpieza de automóvil en el piso, cada uno de los tarros con un trapo amarrado en la tapa.

Federico termina de vendar la herida, guarda otra vez todos los elementos, los deja en el baúl y lo cierra esta vez si de un solo golpe.

Se acerca a la puerta del conductor y cuando la va a cerrar se queda por un momento de pie mirando hacia el interior del carro, entra y se estira un poco para alcanzar y poder abrir la guantera. Mira un poco dentro de esta y encuentra pegada en el fondo una foto polaroid ya con los colores un poco desteñidos de los años. En la foto hay dos personas, un adulto y un niño, el niño lleva puesto un casco de carreras mientras el adulto que asumimos es el papá, con la mano en la cabeza del niño mira sonriendo a la cámara.

Federico se queda mirando la fotografía.

La carpeta azul esta todavía tirada en el asiento de atrás del carro, Federico no la nota.

Guarda la foto nuevamente en la guantera, pegándola en uno de los costados, el mismo sitio de donde la sacó, pues todavía tiene el punto de pegante. Sale del Mustang y cierra la puerta.

40

INT. CASA VIOLETA SALA - DIA

40

Federico entra de una puerta al lado de la principal, la que da al garaje, deja las llaves del carro en un pequeño cofre que esta puesto sobre una mesa en la entrada, se asegura que queden bien puestas, con el símbolo hacia arriba y luego el cajón este bien cerrado.

Camina hacia la sala donde está su esposa mirando el libro de ornitología.

Federico se acerca y se sienta al frente de ella. Violeta sigue mirando el libro.

VIOLETA

Por algún momento creí que le ibas a poner a nuestra hija como alguno de estos animales.

Federico deja su seriedad para sonreír un poco.

FEDE

La verdad lo pensé.

VIOLETA

Creo que serias feliz si tuviera alas.

Violeta cierra el libro, mientras el suelta una pequeña sonrisa

Federico la mira fijamente a su esposa, su mirada es intensa.

FEDE

¿Qué pasa si esta noche no funciona?

VIOLETA

Es el destino ¿cierto?

(pausa)

Lo que es de uno es de uno.

41

INT. GARAJE - NOCHE

41

Federico se monta al carro no sin antes despedirse de su esposa, un largo abrazo, parece eterno. Con un gesto afirmativo Violeta termina de despedir a su esposo, Federico se sienta y enciende el carro, entre los dos cierran la puerta, Federico cierra los ojos mientras pone el carro en reversa. Comienza a salir del garaje.

La puerta comienza a cerrarse. Violeta mira como se aleja, su cuerpo comienza a temblar, ella toma una bocanada de aire mientras los ojos se llenan de lágrimas. Ella las contiene. Mira hacia el cielo un momento para luego devolver su mirada.

VIOLETA

Dios... dame fuerzas, dame fuerzas porque no doy mas, por favor, un último impulso.

(pausa)

Que esta noche acabe este infierno.

(se tranquiliza un poco)

Como buen ser humano solo creo en ti cuando te necesito, pero es que no doy mas, no doy mas.

Violeta se seca la cara.

VIOLETA (CONT'D)

Se que he estado alejada de ti toda mi vida, pero te necesito, te necesitamos.

(MORE)

VIOLETA (CONT'D)

El destino se puede cambiar, como dicen tu eres todopoderoso... te pido perdón, perdón que yo se llega tarde, pero no puede ser más sincero.

(pausa)

Dios dame fuerza, Dios dame fuerzas...

El llanto se vuelve descontrolado.

VIOLETA (CONT'D)

(le cuesta pronunciar)

Danos una oportunidad de vivir.

Violeta se recompone lentamente, tiene que tener fuerzas.

VIOLETA (CONT'D)

Todo acaba esta noche.

42

INT. APARTAMENTO FRANCISCO - NOCHE

42

Federico está sentado en una de las sillas de la sala, que se mantiene prácticamente igual que el día que la conoció. Incluso esta en el mismo puesto.

FEDE

Solo quería pasar un momento a dar las gracias.

FRANCISCO

Ya las diste ayer.

FEDE

Es sencillamente que me pareció prudente venir.

FRANCISCO

Siempre tan prudente ¿no?

(pausa)

Excepto esa vez

FLASHBACK:

43

EXT. CALLE BAR - NOCHE

43

Federico (22) y Francisco (20) salen de un bar, Federico sale tocándose la cabeza del dolor que tiene, su amigo solo se ríe y burla de él.

Afuera del bar hay dos personas, un hombre (23) y una mujer (17) que esperan poder entrar.

La MÚSICA, las guitarras alcanzan a sonar hasta afuera, podemos ver que la calle se está comenzando a desocupar, la gente se aleja del sitio, algunas personas ya apagan los cigarrillos, pero la fiesta adentro sigue.

El hombre y la mujer intentan entrar pero la persona de seguridad, un hombre grande, la camisa pegada al cuerpo, como si no vendieran tallas para él, se los prohíbe por el estado del hombre, casi que se tiene que sostener de su pareja para no caerse al piso, parecen estar peleando con el de seguridad. Francisco los mira.

El hombre sigue intentando entrar mientras Federico se recuesta contra uno de los letreros de publicidad del bar que dice: "Living After Midnight"

Francisco se ríe mientras ve como la pareja intenta entrar, se acerca al hombre en la entrada mientras saca un cigarrillo y le pide candela al guardia. Le da las gracias dándole la mano:

FRANCISCO

La mejor noche de mi vida.

Comienza a devolverse hacia su amigo.

La pareja en la entrada lo mira como se aleja, ella solo intenta sostener a su compañero.

Federico se limpia con su mano la sangre que le comienza a salir por la nariz, Francisco llega y le pasa el cigarrillo que acaba de prender, Fede lo toma y aspira una vez. El hombre y su pareja que siguen esperando en la entrada los miran, Francisco se queda mirándola a ella.

HOMBRE

¿Te gusta?

Francisco toma el cigarrillo de su amigo, no responde a la pregunta pero continúa mirándola. Federico apenas se termina de limpiar.

El hombre se acerca al par de amigos dejando atrás a la mujer de un empujón. Queda en frente de Francisco, podemos ver la diferencia de estaturas, el hombre es un poco más alto que el. Federico apenas mira la situación un paso atrás de su compañero.

Federico le quita la mirada un segundo a la situación, pues hay algo que le llama mucho más la atención, un venado lo mira desde lejos fijamente. El animal es hermoso, en medio de esa noche oscura, iluminada por las luces de los bares y la calle, donde el cemento refleja con su humedad los colores de las luces;

El venado es intocable por este ambiente, parece estar en otra dimensión pues es perfecto. Federico esta hipnotizado por esto, su mirada no cambia de sitio.

El hombre empuja a Francisco haciéndolo retroceder unos pasos mientras cae, en la caída golpea a Federico despertándolo de su sueño. El animal desaparece.

Cuando Fede cae en cuenta de lo que paso, en un ataque de furia le lanza un golpe en la cara al hombre haciéndolo casi caer, en el momento que este comienza a recomponerse un segundo puño da en su cara terminándolo de tumbar al piso y cayendo de medio lado.

Federico se lanza encima de él mientras continúa con su mano derecha golpeándolo sin parar en el rostro que ya se comienza a reventar.

El hombre de seguridad parece sonreír mientras sostiene a la mujer que intenta ir donde su pareja.

Federico continua golpeando.

El brazo del hombre tirado en el piso, que antes hacia fuerza para poder detener los puños, ya cae al suelo. Francisco reacciona y toma a su amigo por la espalda para levantarlo y obligarlo a parar.

Los dos de pie miran como el hombre con la cara reventada no se mueve en el suelo, el hombre grande de seguridad suelta a la mujer que al ver a su pareja así ya ni se acerca, todos están en estado de shock.

FRANCISCO

Vámonos.

Federico no reacciona, solo respira por el cansancio físico.

FRANCISCO (CONT'D)

Vámonos.

Federico no lo oye, su amigo le tapa los ojos con una mano mientras le ayuda a dar la vuelta para salir del sitio.

El hombre está tirado en la mitad sin mover ningún tipo de músculo. Seguridad ve como se alejan los dos amigos y cuando los ve desaparecer toma el radio y llama a su jefe.

REGRESAMOS:

Francisco y Federico están sentados en la sala, los dos tienen en sus manos un vaso con licor. Francisco ya lo tiene casi terminado, el de Federico parece no haber recibido el primer sorbo.

Francisco sonríe. Nervioso.

FRANCISCO

¿En que momento cambiaste?

FEDE

No... Ni siquiera me acordaba bien de todo eso.

(mira a francisco)

¿Que paso con el hombre?

FRANCISCO

Yo sé en qué momento, cuando conociste a mi hermana.

(pausa)

Violeta te jodió.

FEDE

¿Me jodió?. Me estas diciendo que mate a alguien, algo de lo que ni siquiera me acordaba, de lo drogado que estaba

(deja el vaso encima de la mesa)

y Violeta fue la que me jodió.

FRANCISCO

No está muerto, no creo, no estarías acá si lo estuviera. Y si! Violeta te cambio, te convirtió en un cobarde.

FEDE

¿Entonces debería sentirme orgulloso?

FRANCISCO

Siempre estuviste orgulloso.

Francisco señala con un dedo su pecho sin dejar de mirar a Federico. Federico ya está de pie y mira hacia su cuerpo, el tatuaje de venado alcanza a verse un poco por la camisa de Fede. Se queda inmóvil, se termina de abotonar la camisa para taparlo.

FEDE

Solo vine a darte las gracias, y ya tengo que salir por la plata, a encontrarme con la persona.

Francisco se queda mirándolo mientras asiente con la cabeza.

FRANCISCO

No lo hagas, no vayas a la reunión, lo siento, perdón por lo que dije pero yo lo vi de esa manera, perdí a un amigo y a una hermana cuando ustedes se conocieron.

FEDE

¿Quieres que los deje morir, que no haga nada?

FRANCISCO

Depronto ese es el destino en el que tanto crees.

FEDE

Egoísta de mierda.

Francisco se queda mirándolo mientras su actitud cambia de nuevo, parece enfurecerse cada vez mas.

FRANCISCO

Ok... Ve y salva a tu esposa, igual lo que está haciendo la naturaleza con la enfermedad es una selección natural, y no van a escapar de eso, mueren los que tienen que morir, los mas débiles, lo cobardes.

Federico camina hacia la puerta del apartamento rápidamente, abre la puerta pero antes de salir voltea

FEDE

(negando con la cabeza,  
como decepcionado)

Yo a usted lo quiero mucho.

Federico sale por la puerta.

Federico maneja concentrado en la carretera, el radio del carro se encuentra apagado, la noche es bastante oscura y más por ese lado que es un camino lleno de curvas empezando a subir una montaña.

La carretera está vacía, las luces del Mustang parecen ser las únicas que iluminan la noche, a los lados pequeños caminos de tierra que dejan por si se necesita detener un carro, así ampliar la carretera.

Federico comienza a mirar hacia los lados mientras baja un poco la velocidad.

En el lado derecho de la carretera un letrero amarillo donde prácticamente no podemos ver ya su contenido de lo viejo, oxidado y golpeado que esta, Fede detiene el carro, dejándolo en el pedazo de tierra al lado de la calle.

Se recuesta contra el timón poniendo sus manos como apoyo, tiene la mirada hacia el piso mientras cierra los ojos. Pone su mano vendada contra el pecho, como sintiendo el tatuaje, niega con la cabeza.

En la carretera no pasa absolutamente nada, la soledad y el silencio interrumpido en ocasiones por la naturaleza dominan el lugar.

La cara de Federico de repente es iluminada por las luces de una camioneta que se estaciona al frente de él, al otro lado de la calle, Fede es cegado por las luces tan fuertes, no es mucho lo que pueda ver.

De la camioneta se baja un hombre en sudadera deportiva, con su chaqueta que es del mismo conjunto, con las manos en los bolsillos se comienza a acercarse al carro. Federico ve como se acerca y en medio de la luz alcanza a ver la silueta. Lleno de miedo, sus movimientos son rápidos, intenta abrir la puerta del carro para poder bajar. El hombre acelera el paso hacia el carro y cuando Fede logra abrir la puerta él la cierra con el cuerpo y le hace una seña para que se quede adentro, luego para que baje la ventana.

Federico baja la ventana lo más rápido que puede:

FEDE  
(mientras estira la mano)  
Fede... Ferro.

El hombre mira la mano y luego hacia los lados mirando que no venga nadie e ignorando el saludo.

HOMBRE  
Ferro, acabemos con esto, ¿a que enfermedades tiene acceso?

Federico piensa en medio de sus nervios y miedo.

FEDE

(tartamudeando)

Ehh, Bacterianas: Colera, Lepra,  
Tétano, Escarlatina... Virales  
desde una gripa común a Sida,  
Hepatitis, Sarampión...

Federico se queda pensativo mirando hacia al frente, el hombre lo mira fijamente desde el lado del carro.

HOMBRE

Exacto, creo que llegamos al mismo  
punto, ¿Como va a acceder a las  
enfermedades?

Federico esta pálido, no pronuncia una sola palabra, ni un solo sonido sale de él.

HOMBRE (CONT'D)

Tome esto como una salida.

El hombre saca un revólver del bolsillo de la chaqueta donde su mano ha estado todo el tiempo, apunta a Federico que lo mira por un segundo y dispara. Una moto pasa en medio de la escena, el hombre ve como desaparece. El sonido del disparo se adueña del ambiente, rebota en eco como si fuera eterno.

El Hombre Camina hacia la camioneta, se sube en ella y arranca parando un momento al lado del Mustang.

HOMBRE (CONT'D)

Hay gente que no nace para esto,  
para todo este movimiento, así que  
hágame caso y tome esta salida  
porque es la ultima.

(pausa)

Y no se sienta mal por lo que pase,  
siempre se necesitan seres humanos.

El hombre arranca la camioneta dejando solo el carro, Federico está sentado con la mano izquierda tapándose el oído del dolor por el sonido, al fondo en la ventana del copiloto un hueco de bala. Con su mano libre Federico comienza a golpear el timón de rabia, la adrenalina se apodera de él.

Cuando se detiene a pensar, mira su mano derecha apoyada en el manubrio, las vendas están llenas de sangre nuevamente. Federico las mira fijamente.

Gira su mano para verla mejor.

Con desespero Federico intenta mirar hacia la parte de atrás del carro pero el cinturón de seguridad no lo deja, se lo quita rápidamente y mira que la carpeta azul con la nevera de icopor todavía estén ahí.

Prende el carro y acelera como hace muchos años no lo había hecho, hace la U en la misma calle, el sonido de las llantas chillando contra el asfalto, arranca a toda velocidad.

Los árboles de los lados apenas se pueden ver de la velocidad. Federico mete los cambios del carro como profesional, el sonido del motor es ensordecedor.

Incluso en las curvas más amplias el sonido de las llantas contra la carretera hacen presencia. Federico acelera cada vez más, que ya parece poco probable. En el fondo, a la distancia, en una de las pocas rectas las pequeñas luces rojas de la camioneta se ven.

En la mitad de la vía va el Mustang del año 70 color crema, recibiendo el tratamiento que hace muchos años no recibía. La mirada de Fede no se separa de la carretera, el nivel de concentración es máximo.

Al acercarse a la camioneta Federico pasa por el lado para luego cerrarse a su carril y comenzar a frenar de una manera bastante brusca. El hombre de la camioneta frena para no golpear el carro, cuando ve que es Federico saca el arma de la guantera rápidamente; Fede ni siquiera apaga el carro cuando ya está abajo corriendo hacia el frente de la camioneta haciendo gestos para que el hombre no se altere.

El hombre deja el arma en sus piernas pues ve que no hay malas intenciones en Ferro, baja la ventana, Federico abre la puerta de atrás y saca la carpeta que por la velocidad y las curvas esta con papeles por fuera, incluso en el tapete, Federico organiza un poco para luego desesperado buscar la muestra de sangre de su esposa en el piso, pues la nevera se abrió y cayó. El hombre solo mira, está atento con el arma en sus piernas.

La recoge la guarda nuevamente en el contenedor de icopor, toma la carpeta y va hacia la camioneta.

FEDE

Toma.

El hombre recibe las cosas mientras las revisa.

FEDE (CONT'D)

No tengo acceso al laboratorio pero  
ustedes lo que quieren es algo  
mortal...

(MORE)

FEDE (CONT'D)

Tengo acceso a esto, no sé que es, espero algún día saberlo con ayuda de este negocio pero cumple con lo que quieren.

HOMBRE

No entiendo.

FEDE

Ahí está el virus que está matando a mi esposa, a mi hija. Es lo que ustedes quieren, una enfermedad, No se para que o porque y no quiero saber.

El hombre mira con cuidado el contenido de la nevera

FEDE (CONT'D)

De esa muestra no van a poder sacar mucho, ya lleva unos días en el carro y no la había sacado, hasta ahora caí en cuenta pero igual la pueden revisar con los documentos y como les dije tengo acceso a la sangre... solo les pido que la revisen y volvamos a hablar.

Las voz de Federico es muy poco temblorosa.

HOMBRE

¿Esta seguro que no va a tomar la salida?

FEDE

No me voy a quedar esperando a que las cosas lleguen, no es lo justo... justo de justicia.

El hombre lo mira por la ventana, suelta una pequeña sonrisa y mientras deja las cosas en el asiento de al lado cierra la ventana. Federico se aleja de la camioneta que arranca haciendo una maniobra para no golpear el carro.

Fede ve alejarse las luces de la camioneta mientras todavía en el ambiente hay un poco de humo de la persecución.

Federico reteniendo la adrenalina comienza a gritar con los dientes cerrados, sus manos se mueven con velocidad en celebración por lo que acaba de lograr hacer. Se toca la frente mientras se comienza a reír. Se termina de sacar la camisa para esta más cómodo.

Cierra las puertas que dejo abiertas se monta al carro, acelera y se va arrancando a una buena velocidad.

46 INT/EXT. BAR CARRETERA - NOCHE

46

Un lugar de piso de madera vieja, en las paredes adornos de la cultura sureña de Estados Unidos, rocolas, carteles de cerveza, una mesa de billar.

El humo del cigarrillo hace parte del ambiente, que combina con la gente que está adentro: Motocilistas, personas con camisas a cuadros ya en un estado deprorable. Algunos riendo sentados junto a la barra, otros en la mesa tomando su trago mientras hablan con sus compañeros. No hay muchas mujeres y las pocas que hay llevan un jean y una camisa larga.

Al lado de la ventana de la entrada un Harlista (52) con chaqueta de cuero, debajo una camisa de cuadros y aun más abajo una camisa, parece no sufrir de calor. la camisa por lo general son de grupos de música como Motorhead, Judas Priest, Black Sabbath.

La cara se le ilumina desde la ventana lo que lo obliga a mirar, agarra su cerveza mientras mira el carro que llega y toma un sorbo. En el centro de la mesa el cenicero está lleno de colillas, unas todavía parecen estar prendidas.

Federico entra por la puerta del bar y mira a su alrededor, música blues y Heavy metal clásico suenan de ambiente. Se sienta en la barra mientras le pide al mesero un vaso de whisky. El hombre con su chaqueta de cuero lo ve mientras se termina su cerveza.

Federico toma el vaso y lo mira, comienza a jugar con él mientras le da vueltas y hace chocar los hielos. Ríe de lo sucedido, recordando.

INSERTO:

47 EXT. CALLE BAR - NOCHE

47

Federico (22) golpea al hombre que ya está tirado en el piso, la cara esta toda reventada ya pero el continua, Francisco (20) lo mira de atrás.

REGRESAMOS:

48 INT/EXT. BAR CARRETERA - NOCHE

48

Federico deja el vaso en la mesa, mientras se aleja de el. Una mano toma el trago por la espalda de Federico, el voltea y el Harlista se lo toma de un solo sorbo.

HARLISTA

¿Ese de afuera es su carro, el Mustang?

Federico asiente mientras lo mira intentando entender lo del whisky, el hombre de chaqueta de cuero deja el vaso en el bar y comienza a caminar hacia la salida mientras le hace una seña al que atiende el bar.

HARLISTA (CONT'D)

Muéstremelo, soy mas de motos pero nadie se resiste al poder de una buena máquina.

Federico se para y lo sigue.

Al salir el hombre ya le está dando una vuelta al carro por el lado derecho mirándolo de frente, cuando llega al baúl

HARLISTA (CONT'D)

¿Que año?

FEDE

70

El motociclista se devuelve por el mismo lado mientras con una mano toca el carro y lo mira por dentro.

HARLISTA

El mejor invento del hombre, este, dígame que representa más la fuerza la convicción, el poder, las ganas de superar la naturaleza que esto.

Federico va a responder pero es interrumpido.

HARLISTA (CONT'D)

(con pasión)

Construimos ciudades, vidas alrededor de él.

El hombre le llega al frente del carro y comienza a darle la vuelta por el otro lado, luego de jugar un poco con el símbolo del caballo del frente.

Cuando llega a la ventana con el hueco de bala se queda mirándolo para luego mirar a Federico, no se sorprende para nada.

HARLISTA (CONT'D)

Le doy un consejo.

(comienza a acercarse a Federico)

(MORE)

HARLISTA (CONT'D)

Yo vi lo que paso allá afuera en la  
carretera, no se busque más  
problemas, usted no pertenece a  
este lugar. Aprenda a conservar lo  
que tiene.

El hombre lo mira de arriba a abajo, le hala la camisa a Fede  
para mostrarle como esta vestido.

El Harlista vuelve y entra en el bar. Federico se queda  
quieto en la puerta.

49

INT. CASA VIOLETA CUARTO - NOCHE

49

Violeta esta acostada en la cama, todo el cuarto esta oscuro,  
solo la luz que entra por la puerta de la entrada desde el  
pasillo. Federico entra por la puerta mientras se quita la  
chaqueta, Violeta se sienta en la cama para ver como esta,  
prende la luz de su mesa de noche mientras Federico la mira.

FEDE

Pensé que estabas dormida.

VIOLETA

No podía dormir pensando que  
estabas allá afuera.

Fede tira la chaqueta en el borde de la cama, Violeta se  
estira con dificultad para alcanzarla y doblarla, cuando la  
coge la huele por un momento.

Federico ve como lo hace y mirando al piso se comienza a  
desabrochar la camisa. Esperando.

VIOLETA (CONT'D)

¿Dónde estabas?

Federico prende un momento la luz para poder ver mejor y  
terminar de desabotonar.

FEDE

Entregando tu muestra, para que la  
analicen y recibir el dinero.

Violeta con la chaqueta en la mano.

VIOLETA

¿Y eso no era en el carro?

FEDE

(sin mirarla)

Si, como te conté, pero el  
problemas es que no caí en cuenta  
que ya no tenía trabajo y por lo  
tanto...

VIOLETA

Me refiero a esto.

Con la chaqueta en la mano señalándosela.

VIOLETA (CONT'D)

Y no me vayas a mentir, porque esto  
huele a cuando te la pasabas con  
Francisco.

(pausa)

Dime que no vamos a volver a esto.

Federico se detiene y la mira.

FEDE

Ok, si, fui a un bar después de  
todo esto pero no paso nada, dure 5  
minutos y me fui.

VIOLETA

¿No paso nada?

FEDE

No.

VIOLETA

Como quiere que te crea si no haces  
más que mentirme.

FEDE

(subiendo un poco el tono)

¿Cuando te he mentido?

VIOLETA

Hace 1 minuto.

Federico exhala de cansancio, tanto físico como mental, solo  
quiere descansar.

FEDE

Simplemente no me pareció necesario  
que te preocuparas, pues no paso  
nada, fue un error.

VIOLETA

Tu sabes que no me gusta que me ocultes las cosas, sino como te voy a ayudar.

FEDE

¿Ayudar en qué? Si sabes que yo deje eso.

(se sienta en el borde de la cama)

Lo que pasa es que también exageras las cosas, yo entiendo que es por como estas, el embarazo y eso.

Mientras le acaricia la pierna por encima de las cobijas.

VIOLETA

¿Perdón?

Federico se detiene mientras con un gesto en la cabeza se da cuenta lo que acaba de decir.

FEDE

Nada simplemente estoy cansado, lo siento, solo quiero acostarme y dormir.

VIOLETA

Pero no aquí, olvídate que vas a dormir aquí.

Federico se pone de pie. La mira mientras cierra los ojos de cansancio y suspira.

VIOLETA (CONT'D)

No!

FEDE

No sé que mas quieres que te diga o que haga.

VIOLETA

Que te vayas, no quiero ese olor en mi cuarto, acuérdate hace 10 años que te dije que nunca más quería ese olor en mi cuarto, ni recordarlo.

(pausa)

Hoy no duermes aquí.

FEDE

La próxima vez quiero que seas tú la que hace este tipo de cosas.

(pausa)

(MORE)

FEDE (CONT'D)

Quiero verte allá afuera siendo la persona que ya no eres para poder sobrevivir, para mantener esta puta familia unida aunque a la familia no le importe.

(pausa)

Quiero verte con esa gente y tu actitud haber cuanto duras viva mientras que esos malditos te disparan con la excusa que es para que caigas en cuenta que eres como... como un pájaro debajo del agua. No perteneces ahí!

Federico recoge los zapatos del piso y sale del cuarto, Violeta lo mira alejarse.

CUT TO: BLACK

50 INT. GARAJE - DIA

50

Violeta esta en el garaje mirando el carro parqueado, esta vez está un poco mas torcido, las llantas no están derechas, las luces del carro prendidas.

Ella mira la ventana del copiloto rota con el hueco de la bala, la toca con cuidado de no cortarse, como sintiendo cada grieta, en ocasiones levanta la mano porque ya se acerca a uno de los bordes del orificio.

Camina hacia el lado del conductor dándole la vuelta por delante y abre la puerta del conductor. Apoyándose en el asiento con una de las manos y la otra teniendo la bata, la suelta un momento para apagar las luces, sale y cierra la puerta.

Cuando camina hacia la salida oye que patea algo, mira al piso y ve las llaves del carro.

Se agacha a recogerlas y las limpia un poco con la bata, se queda un momento mirando el carro como esta parqueado y las llaves. Las guarda en uno de los bolsillos y sale del garaje.

51

INT. CASA VIOLETA SALA - DIA

51

Federico está dormido en el sofá, tiene una pequeña cobija encima y además un poco más pequeña que la estatura de él, todavía tiene la ropa de el día anterior puesta.

Violeta se sienta en un borde que está libre donde los pies los tiene recogidos para poder quedar más cómodo. Deja las llaves del carro en la mesita de al lado, donde hay unos pequeños diseños de Violeta enmarcados como fotografías.

Fede se despierta y la ve sentada a su lado, vuelve a cerrar los ojos.

VIOLETA

Dejemos así, de pronto es lo que nos toca.

Federico abre los ojos, se levanta y se sienta mientras la cobija que tenía puesta cae al piso.

VIOLETA (CONT'D)

No quiero por salvar a alguien perder lo que ya tengo.

Ella no lo está mirando. Él intenta despertar mientras se soba los ojos.

Violeta le coge una mano y voltea hacia él.

VIOLETA (CONT'D)

Vendemos la casa, el carro si nos toca, vivimos con mis papás mientras tanto.

FEDE

Para que, que tal si logramos y nos quedamos sin nada para la niña.

VIOLETA

Primero lo primero, la niña.

Violeta suelta la mano de su esposo, recoge la cobija del piso y la dobla mientras se pone de pie. Federico sigue sentado en el mueble, la mira de reojo mientras apoya la cabeza en la palma de su mano.

FEDE

¿Como empezamos, periódico, internet?

52

EXT. CAMPO - DIA

52

Federico y Violeta se bajan del carro mientras miran a su alrededor, él se recuesta contra el carro mientras ella da la vuelta para quedar desde el mismo punto de vista que él. Al frente de ellos el llano con su pasto verde y al final el comienzo del pequeño bosque.

Violeta queda mirando el paisaje y a su esposo. Federico no la mira, mira solo hacia al frente.

FEDE

(disgustado)

Estamos regalando hasta nuestros  
sueños, nuestro futuro.

Violeta cruzada de brazos.

VIOLETA

(mientras camina hacia el  
baúl del carro)

Es lo que tenemos que hacer para  
tener un presente.

Federico baja la cabeza con decepción, sabe que tiene razón, camina hacia el baúl, lo abre con la llave y de este saca un letrero con una cuerda, lo acomoda contra su cuerpo para poder cerrar el carro, lo hace de un solo golpe.

Comienza a caminar hacia atrás del valle, de donde viene el camino de tierra por donde bajaron con el carro. Sube una pequeña loma con el letrero en la mano mientras ella lo espera al lado del carro.

Cuando llega hasta arriba donde está la carretera, toma el pedazo de cuerda, se lo pasa por el orificio al letrero y lo cuelga de la cerca que divide la propiedad. Se asegura que quede bien colgado y recto para luego comenzar a devolverse.

En el camino el celular suena, mientras camina mira quién es la persona que lo está llamando, Violeta mira desde el carro que Federico contesta mientras se detiene a la mitad del recorrido.

Mientras hace ciertas señas con la mano mientras habla él comienza a devolverse a la cerca. Violeta se levanta dejando de recostarse para dar unos pasos mirando que es lo que está pasando

Federico voltea a mirar a su esposa sin colgar el celular.

Vuelve a dar media vuelta para terminar de llegar a la división de la carretera y la propiedad, descuelga el letrero mientras cuelga el celular y se comienza a devolver hacia el carro.

Cuando llega Violeta le da un permiso para que el abra el baúl y ponga de nuevo el letrero de venta en el carro, cierra con fuerza para caminar hacia el puesto del conductor.

VIOLETA (CONT'D)

¿Puedo saber que paso?

Federico la voltea a mirar cuando está abriendo la puerta.

FEDE

Aceptaron el trato, mañana en la noche viajo a Cuba para ayudarles con el transporte.

VIOLETA

Y entonces ya es decisión tomada, ¿no crees que deberíamos discutirlo?

FEDE

No

(pausa)

Por primera vez voy a tomar una decisión en esta relación y es esta, no vamos a regalar todo si tenemos esta oportunidad.

Violeta lo mira en silencio. Federico entra al carro y lo prende. Violeta mira el piso y comienza a caminar a su asiento.

Arranca el carro y se devuelve por el camino hasta la carretera.

53

INT. CARRO MUSTANG FEDERICO - ATARDECER

53

El silencio en el carro es aterrador, cada uno de ellos está metido en sí mismo. Federico concentrado manejando mientras Violeta mira por la ventana.

Violeta comienza a reír mientras llora, Federico mira lo que está sucediendo y le toma la mano, Violeta lo mira mientras sigue riendo, el solo sonríe. Con decisión ella asiente con la cabeza como símbolo de aprobación de las cosas.

Siguen un momento con las manos cogidas hasta que ella la suelta para secarse la cara, mira otra vez por la ventana del carro donde está el hueco de la bala.

54 INT. CASA VIOLETA - NOCHE

54

TOMAS RAPIDAS.

Federico busca los elementos para sacarle la sangre a violeta.

Violeta preparándose.

Federico busca el diploma de la universidad de Biología para sacarle copia junto con el carné de trabajo, los guarda en la maleta de ropa que lleva. Una maleta pequeña de mano

Le saca dos muestras de sangre a su esposa las guarda en la nevera, cierra la nevera en esa misma noche

MATCH CUT TO:

55 INT. CASA VIOLETA - DIA

55

Abre la nevera y sacan las muestras.

La guarda en un maletín especial para mantenerlo frío, donde transportan los órganos de los donantes en vuelos largos.

Federico se monta a un taxi despidiéndose de su esposa con un abrazo y un beso.

Ella entra a la casa de nuevo y toma el teléfono, marca un número de memoria, Francisco contesta.

VIOLETA

Ya salí. Quería darte las gracias  
por lo que hiciste, todo funcionó,  
todo salió muy bien.

Un silencio se toma la conversación, Francisco no responde Violeta solo sonríe llena de esperanza.

Silencio.

CUT TO: BLACK

El sol brilla sobre la isla, sobre el mar dejando que los reflejos de la luz juegue sobre el movimiento de las olas, esas olas de un color azul cristalino golpeando contra el malecón, en ocasiones tan fuerte que el agua alcanza a subir varios metros en el aire y llegar a la carretera dejando el brillo del agua en el aire.

Las personas caminan al lado dejando que esa brisa caiga en la cara, están acostumbrados, algunos se sientan en el borde para mirar la infinitud del mar. Detrás de ellos por la carretera pasan diferentes carros, Cadillacs de los años cincuenta y sesenta.

Con el fondo de casas de dos pisos, sin pintura algunas y otras tan coloridas haciendo el contraste. En las calles motos y carros estacionados, algunos llevan años estacionados que ya son solo oxido.

Las palmeras se mueven al ritmo del viento mientras niños juegan en la calle, mientras viejos sentados en mesas juegan domino y fuman sus habanos dejando salir el humo a merced del mismo viento.

Mujeres que caminan bajo el calor del día como si nada, su color moreno de piel protegiéndolas del sol, llevando sus bolsos hechos a mano y una sonrisa. Músicos percusionistas marcando el ritmo del caminar de las personas, acompañados por guitarras y cantantes contando sus penas, sus sueños.

Calles con sus postes de luz negros y altos, con curvas en el hierro forjado de su material, casas con sus entradas en arcos y columnas con un estilo romano ya sin pintura.

Caballos arrastrando grandes carrozas por las calles principales de la ciudad con extranjeros sentados en estas, mientras el hombre vestido de una manera sencilla dirección el animal y señala las principales atracciones de la ciudad.

Una ciudad de texturas, una ciudad de oxido, cemento, arena, mar, piel, música.

Una pareja baila al ritmo de la música.

Mujeres y niños salen de una iglesia mientras hablan.

Figuras y estampillas de santos católicos/cristianos y de vudú.

Una persona de piel blanca, con una camisa roja llena de dibujos, de estatura baja mira hacia el mar. Sus gafas Ray-ban oscuras y su pantalón claro impecable.

Camina por el malecón y las calles mientras los niños le piden cosas.

En una de las carretas donde venden frutas el hombre se detiene mirando cada una de las cosas que venden, prueba algunas mientras habla con el vendedor, y luego paga por lo que comió. En su billetera pesos cubanos y también unos dólares.

57

EXT. SALIDA AEROPUERTO - CALLES - DIA

57

Federico sale del aeropuerto con su maleta y la nevera de las muestras, agarra un taxi que esta parqueado en la calle. Federico lleva un jean oscuro con una camisa verde por fuera. El hombre de taxi esta vestido de blanco, con una camisa liviana en tela por el calor.

Cuando se monta al carro le pasa en un pequeño pedazo de papel la dirección con el nombre de la plaza hacia donde se dirige.

TAXISTA (46)

No conozco ningún hotel por esos lados.

FEDE

No, es que quedé en encontrarme con un amigo ahí.

TAXISTA

(mientras prende el taxi y arranca)

¿Familia cubana?

FEDE

No.

TAXISTA

Todos colombianos entonces.

Federico mira al taxista por el retrovisor del carro, que le suena todo, por dentro está bien cuidado pero de igual manera se le nota el medio siglo. Federico asiente. Voltea a mirar por la ventana.

El taxi pasa por el lado del mar, donde hay gente pescando caminando.

TAXISTA (CONT'D)

¿Y entonces estas aquí en Cuba por  
negocios o placer?

(mientras ríe)

Aquí no tienes que mentir,  
inmigración ya la pasaste.

Federico mirando el mar que en ese momento nota un color azul  
que no puede pasar desapercibido.

FEDE

No creo que pueda haber mucho  
placer en este viaje.

El taxista lo mira por el retrovisor que tiene una pequeña  
grieta en una esquina.

TAXISTA

Negocios entonces.

Federico corresponde la mirada por el espejo.

FEDE

Si.

EXT. PLAZA PARQUE CUBA - DIA

Federico baja del taxi con su equipaje, se acerca a la  
ventana del viejo taxi y paga un poco confundido con los  
pesos Cubanos, mirando de que denominación es cada billete y  
sumando mentalmente. Entrega el dinero y el taxista le da las  
vueltas incluyendo unas cuantas monedas que Fede guarda en el  
bolsillo.

El carro arranca mientras Federico toma sus maletas y camina  
por la plaza mirando sus alrededores, la gente que transita  
por ahí lo mira.

La plaza es hecha con cemento que al rebotar la luz da un  
tono café, con arboles grandes y viejos en medio, donde la  
gente se acuesta en busca de un poco de sombra.

Fede agita su camisa intentando refrescarse un poco para  
eliminar el calor mientras camina hacia una de las bancas, se  
sienta mirando las personas cerca, no son muchas.

Cuando se sienta se queda mirando la naturaleza del sitio su  
alrededor, es como si la gente no tuviera afán, viviera  
calmada el mar suena no muy lejos como ambiente.

Al frente de Federico, no muy lejos, un hombre de estatura baja camina hacia un lado de la plaza, lleva una camisa roja llena de dibujos, mira a Federico y mientras lo saluda alzando una mano comienza a acercarse a su banca.

Federico acomoda la posición en la que está sentado y lo mira acercarse, con timidez devuelve el saludo de la misma forma.

El hombre cada vez se acerca mas con sus gafas Ray-ban para protegerse de sol. En ese momento Federico es tapado con una bolsa de plástico negra en la cabeza por la espalda, lo comienzan a arrastrar mientras él se opone asustado.

El Gringo (48) con su camisa roja recoge las maletas dejadas en el piso mientras sigue a los dos hombres que llevan a Federico, el deja de poner resistencia pues cae en cuenta de la situación, lo ponen en los asientos de atrás de un carro.

El gringo abre el baúl deja el equipaje y se sienta en el asiento del copiloto mientras los otros dos hombres también entran al carro

#### INT. CUARTO HOTEL - DIA

Federico siente como lo sientan en lo que parece una cama, la bolsa tiene pequeños agujeros para el poder respirar y por donde alcanza a ver ciertas cosas, ve la entrada a un cuarto, y pedazos de esa camisa roja.

Le quitan la bolsa de la cabeza, está tranquilo.

El cuarto es bastante oscuro, está sentado efectivamente en la cama que está ubicada en la mitad del cuarto, al frente suyo la puerta de entrada y los tres hombres mirándolo, El Gringo solo rasca la cabeza, no se ve tan amenazador. Las gafas cuelgan del cuello.

Atrás una ventana que da a la calle y al letrero del lado derecho con la palabra HOTEL que en cualquier momento queda en OTEL de lo viejo que esta. Las letras hechas en un acrílico rojo.

La ventana esta medio cerrada por las pequeñas puertas de madera, de un tono verde oscuro, llenas de polvo. En la esquina encima de una mesa un viejo televisor de cola, con los dos anillos al lado para cambiar de canal y subir el volumen.

Federico apenas cierra los ojos pues aunque el cuarto es oscuro, la luz que entra de la entrada, con la puerta doble de madera en el mismo tono de verde, es bastante.

Una mujer aparece en la entrada y mira la situación. El gringo la voltea a mirar

GRINGO

(en un acento marcado)

Oh, buenos días, eh new guest,  
invitado, tratar bien, nada de  
esposas, sexo.

(hace una onomatopeya de  
látigo)

La mujer sonrío mientras suelta una pequeña risa.

El gringo se voltea y mira a Federico mientras se ríe, Federico esta en silencio.

GRINGO (CONT'D)

Molestar, relax.

Federico sonrío de una manera forzada para no molestar a las personas que están ahí, pues no está en una situación muy cómoda.

GRINGO (CONT'D)

Ok ok, mañana 8, eight. ¿Donde tu  
preguntar?

El gringo se queda en silencio mirando a Fede que todavía está sentado en la cama.

Federico lo mira, volteando la cabeza un poco el hombre de la camisa roja espera a Federico.

Un silencio en el cuarto.

FEDE

(dudando)

¿Donde?

GRINGO

Bien. ¿Eh?

El hombre da vueltas como intentado ubicarse, mira las escaleras y sigue el recorrido que hizo para llegar al cuarto, mira la ventana y se ubica.

GRINGO (CONT'D)

Ah ok! en calle, Una izquierda, una  
derecha and done. Llegaste, un  
letrero en la puerta y ahí es.

Federico se pone de pie.

FEDE

Sí señor.

El gringo le hace un gesto de aprobación y sale del cuarto con los otros dos hombres.

La mujer sale con ellos y las puertas quedan abiertas mientras Federico ve. Se levanta para mirar mejor el cuarto, mira hacia atrás donde no había visto antes, se acerca al televisor y lo prende, como es de esperarse no funciona, vuelve a voltear la manivela del anillo hasta que se oye el click.

Abre un poco las ventanas, la luz entra al cuarto, recoge su maleta y la pone encima de la cama, la abre y ve que esta toda desorganizada. Cae en cuenta de las puertas, las cierra mientras estas crujen un poco de lo viejas, vuelve a su pequeño maletín.

Busca en el fondo por un pantalón, lo saca y del bolsillo saca una plata en dólares. Toca sus bolsillos y están vacíos, guarda la plata en uno de ellos.

EXT. CALLES CUBA - DIA

Federico sale de la puerta del hotel, la calle es bastante solitaria, mira el edificio bien para aprenderse la fachada, mira el camino hacia la izquierda y comienza a caminar un poco, cuando llega a la esquina mira hacia su derecha y ve el edificio y alcanza a ver un letrero colgado en la puerta que no alcanza a leer, se devuelve para coger por el otro camino.

No hay tráfico en la calle, los pocos carros que hay están estacionados, la gente se puede oír a lo lejos, pasa una mujer por el lado contrario que camina tranquilamente, Federico agita la camisa para refrescarse un poco, termina de sacársela del pantalón.

INT. TIENDA CUBA - DIA

Un hombre organiza producto por producto su tienda, limpia las mesas recogiendo la basura que esta sobre ellas, y luego pasando un trapo con agua para terminar de recoger las migajas.

Organiza las sillas a las que también les pasa el trapo.

Los productos están exhibidos en muebles viejos de madera, no son muchos, sobra más bien bastante espacio. Unos cajones en la parte de abajo que contiene los granos como arroz, frijoles, lentejas y algunas verduras en canastas puestas en el piso.

Un ventilador de aspas cuelga del techo, se mueve lentamente en círculos mientras baila como si estuviera esperando el momento preciso para caer del techo. Parece más como si estuviera de adorno que refrescando el ambiente.

Federico aparece por la puerta que es toda la fachada de la tienda, que cierra es con esas persianas metálicas que bajan del techo para luego asegurarlas con un simple pasador y un candado en el piso.

El tendero ve a Federico como si supiera que no es de ahí, y con más razón lo atiende con mucha amabilidad. Más de la normal, pues podemos ver que es una persona alegre, siempre sonriente, con su camisa blanca liviana y pantalón claro, un sombrero del mismo color puesto al lado de la caja registradora de quién sabe qué año.

TENDERO (40)  
(amablemente)  
Bienvenido, que andas buscando.

FEDE  
Un teléfono, para una llamada me refiero.

TENDERO  
¿Fuera del país cierto?

FEDE  
¿Tanto se nota?

TENDERO  
(con mucha gestualidad)  
En esta isla todos sabemos cómo están las personas, porque alegres o tristes, lo hacemos saber, y tu llegas así medio que si medio que no, ya sabemos que no eres sin necesidad de hablar.

Federico ríe como sin ánimo. El hombre que es una persona gruesa, con rasgos fuertes y marcados como el de la raza negra lo mira con extrañeza.

TENDERO (CONT'D)  
(a manera de chiste)  
No te pongas triste, hay gente que prefiere no ser de esta isla, por algo se van... Pero sabes una cosa al final siempre quieren volver.

Federico entra a la tienda al ver la amabilidad de dueño.

## TENDERO (CONT'D)

Sigue sigue, mira ahí está con los  
indicativos escritos. Si necesitas  
que te cambie por monedas me dices.

Federico camina al teléfono que parece del siglo pasado,  
incluso nada de raro tiene que sea del siglo pasado. Los  
bordes golpeados, con oxido una textura que podría definir  
este país. El paso del tiempo.

Federico saca una de las monedas que recibió del taxista y la  
introduce por donde indica una vieja calcomanía ya gastada,  
en partes arrancada e incompleta, donde los números de  
indicativos han sido reescritos con marcador suponemos por el  
dueño de la tienda.

Federico marca la primera vez intentando descifrar algunos de  
los números escritos encima de la base metálica del teléfono:  
4s que parecen 9s, 1s alargados que pueden verse como 7s.

Cuando marca se da cuenta que se equivocó, el hombre de la  
tienda se sienta en una de las sillas mirando hacia la calle,  
mira a Federico luchando con el teléfono y vuelve su vista a  
una hermosa mujer que pasa mientras lo saluda.

Federico marca una segunda vez, suena el tono después de unos  
segundos de silencio, mientras se crea la conexión.

INT. CASA VIOLETA CUARTO - DIA

El teléfono suena del lado de la mesa de noche de Violeta,  
Francisco contesta, Violeta no está en el cuarto, solo está  
él.

FRANCISCO

¿Alo?

FEDE (V.O.)

Alo! ¿Con quién?

La calidad de la llamada no es muy buena, un ruido constante  
opaca algunas palabras de Federico lo que hace que Francisco  
se siente en la cama como si prestara más atención a la  
conversación.

FEDE

¿Francisco?, Francisco necesito a  
Violeta.

Francisco mira hacia la puerta del cuarto mientras después de  
un silencio contesta:

FRANCISCO

(bajando la voz)

No, no Fede no está, salió un momento y me dijo que no se demoraba ¿la esperas?

FEDE

No puedo, simplemente dile que llegué bien, y que todo salió bien que ya mañana nos vemos yo creo.

(pausa)

Dile que la...

La llamada se corta en ese momento, Francisco se queda con el auricular en la oreja esperando si responde pero nada, vuelve a colocar el teléfono en su base mientras Violeta entra por la puerta del cuarto.

VIOLETA

¿Quién era?

Francisco la mira a los ojos mientras piensa.

FRANCISCO

No supe.

Violeta deja unas cobijas de niño con dibujos en su tela encima de la cama. Se sienta al lado de estas mientras le da la espalda a su hermano.

VIOLETA

¿No sabemos nada de él?

INT. TIENDA CUBA - DIA

Federico cuelga el teléfono mientras mira las monedas en su mano, las vuelve a guardar en el bolsillo. Camina hacia la salida de la tienda, se queda de pie al lado de la mesa donde está el hombre sentado. Federico lo mira mientras cae en cuenta que no se han presentado.

FEDE

Federico.

El hombre se levanta un poco de la silla y responde el saludo.

TENDERO

Lemay.

FEDE

Un nombre poco común para un cubano, no sé si es cierto que hace unos años los prohibían porque pensaban que venían de los americanos.

LEMAY

Es cierto... Y tendrías que preguntarle a mi padre como logro ponérmelo pero esa sería otra historia.

(pausa)

Te la puedo contar si me dices que andas haciendo en esta isla.

Federico lo mira para luego quitarle la mirada de encima, suspira y luego le vuelve a estirar la mano.

FEDE

¿Trato?

Lemay le da la mano.

LEMAY

Espera.

El hombre se pone de pie y de una de las estanterías toma dos botellas de cerveza, le pasa una a Federico pero él la rechaza.

FEDE

Gracias.

Lemay la deja en la mesa mientras destapa la suya con la misma mano y ayudándose un poco del borde de madera de la silla.

FEDE (CONT'D)

La persona a la que estaba llamando ahorita es mi esposa. La vida que tengo se la debo a ella, estoy vivo es por ella.

LEMAY

Amor de loca juventud.

FEDE

Amor hoy, todavía.

(pausa)

El problema es que ese amor no solo es para ella, es para mi hija también.

(MORE)

FEDE (CONT'D)

No la esperábamos pero es el regalo más grande que hemos recibido.

LEMAY

Un pedazo del alma. Te entiendo

Federico tiene la mirada perdida hacia la calle, el hombre al lado del el lo mira como si pudiera ver el dolor.

LEMAY (CONT'D)

Sabes, siempre he creído que la gente con un dolor muy grande termina en esta hermosa tierra por alguna razón.

(pausa)

Como te lo dije hace mas rato, esta tierra es sanadora, su gente, su música, todo, por eso los que se van sueñan con volver. Tu no sabes lo que tienes...

Es como si Fede se quebrara en ese momento, una rabia se lo toma pero con duda, su voz es temblorosa, como si en cualquier momento se fuera a quebrar.

FEDE

Por eso estoy acá porque no los quiero perder.

(se agacha tomando su cabeza)

Mi última oportunidad esta aquí en Cuba, una plata para poder saber que es el virus que los esta matando, o por lo menos ganar tiempo y que Violeta pueda ver crecer y criar a la niña.

Lemay deja la cerveza que ya va por la mitad en la mesa, como manera de respeto pues ya sabe que el momento no es de celebración para su compañero.

Un silencio se toma a los dos personajes, Federico sigue acurrucado sobre la silla mientras el cubano lo mira a momentos sin saber que decir.

LEMAY

Donde hay plata en este país para este tipo de problemas no son los mejores sitios, tampoco los mejores negocios.

FEDE

Lo sé, y tiene toda la razón no es el negocio más limpio de todos pero se me acabaron las oportunidades.

(de una manera un poco más agresiva)

No me gusta lo que estoy haciendo pero ya estoy en la mitad del camino y solo puedo seguir para adelante. Perdí mi trabajo, años de investigación para que me dijeran no, no lo vamos a ayudar de la manera más insensible y miserable.

LEMAY

Y eso te trae a mi tierra a buscar cantidades de dinero que solo pueden salir de cosas malas. El problema es que todavía no encuentro esa parte.

FEDE

Estoy aquí para vender la misma enfermedad que está matando a mi esposa.

Lemay se queda mirándolo después de esa afirmación que parece sacada de otro mundo, a duras penas intenta encontrarle la lógica a las palabras que Federico acaba de decir.

Toma de nuevo la botella de cerveza y toma un gran sorbo, casi acabándose la.

La mirada de Federico es como apenada, sabe que lo que hace está bien desde ningún tipo de vista, pero no tiene más posibilidades que esa.

Lemay se termina la botella sin pronunciar palabra.

Federico se coloca de pie y se queda ahí por un momento, no es capaz de mirar a la persona de su derecha, intenta despedirse de alguna manera que sea rápida y no lo obligue a quedarse y comienza a caminar con pasos inciertos hacia la salida.

LEMAY

¿Entonces no quieres oír la historia de mi nombre?

Federico entre su pena y sentirse mal de lo que está haciendo logra soltar una pequeña sonrisa, es como si las palabras del cubano significaran el perdón de sus acciones.

## INT. CUARTO HOTEL - NOCHE

El cuarto es apenas iluminado por las lámparas viejas que están incrustadas en la pared, el bombillo del ventilador en el techo no funciona.

Federico acostado en la cama se levanta, se asoma por la ventana, el letrero rojo de HOTEL, ya casi caído, ilumina su cara, mira detenidamente la calle siguiendo las direcciones del Gringo.

Da una vuelta por el cuarto como imaginando la escena que le espera al otro día en su cabeza, toma aire tomando fuerzas e intentando tranquilizarse, se acerca al TV lo prende, busca canal por canal si funciona algo, igual su mente está en otra situación, ni siquiera le presta atención a lo que hace, esta distraído.

Vuelve y lo apaga, mira una última vez por la ventana y la cierra, se acuesta en la cama otra vez y comienza a quedarse dormido.

MATCH CUT TO:

## INT. CUARTO HOTEL - DIA

La puerta suena despertando a Federico en la misma posición en la que se quedó dormido la noche anterior, mira la hora en su reloj y sale al pasillo a ver quién fue el que tocó, la mujer del día anterior ya está bajando las escaleras. Toma la maleta, agarra la ropa y sale del cuarto.

## EXT. CALLES CUBA - DIA

Federico sale del hotel asegurándose de cerrar bien la puerta de esa casa vieja que ahora llaman HOTEL. La puerta parece medir lo mismo que una casa de dos pisos normal, con su pequeña entrada de buzón, y enmarcada por un arco.

Mira hacia delante y toma la calle de la izquierda, comienza a caminar, las calles están vacías, es muy temprano todavía, es como si la gente apenas se estuviera despertando, comenzando sus vidas. Los pasos de Federico son inciertos, como con duda, lentos.

Sigue caminando siguiendo las direcciones dichas de una manera segura, pero confusas, por el acento por del hombre, el gringo.

Cuando gira a la derecha se detiene un momento, su corazón se acelera, golpea su pecho con tanta fuerza que duele, suena tan fuerte como si marcara el ritmo de un Son Cubano.

El sonido del latido de su corazón se mezclan con el ritmo lento de tambores, de un bajo que acompaña y crea un nuevo ritmo, unas guitarras abren.

CANCIÓN: CHAN CHAN - BUENA VISTA SOCIAL CLUB

Federico con su mano en el pecho lleno de dolor parece como si en cualquier momento fuera a caer al piso. No entiende que es lo que está pasando.

INSERTO:

TRACK IN - BOSQUE - ARBOLES A LOS LADOS SOLO LOS TRONCOS - PERSPECTIVA.

TRACK IN - CALLES CUBA - CASAS A LOS LADOS - PERSPECTIVA.

REGRESAMOS:

Federico se agacha sin perder el equilibrio, como si de esa manera lograra soportar el dolor en su pecho, le comienza a costar respirar.

INSERTO:

Un pequeño pájaro, un pichón tirado en el piso entre ramas, hojas caídas abre un poco uno de sus ojos y comienza nuevamente a moverse con más desespero, con más fuerza, no se rinde.

REGRESAMOS:

Federico abre un poco su camisa como intentando alivianar el dolor. Intenta controlar su respiración, es un ataque de nervios, sabe que de aquí en adelante no hay vuelta atrás.

Un golpe de percusión detiene abruptamente la canción, un sonido que parece que quedara su eco en el ambiente

Federico se pone otra vez de pie, mira hacia atrás, el camino que ha recorrido. Sigue caminando por la calle mientras limpia un poco su sudor.

Llega donde está el letrero:

Proverbios 5:19 - Como cierva amada y graciosa gacela. Sus caricias te satisfagan en todo tiempo, Y en su amor recreáte siempre.

Es una pequeña entrada con un vidrio al lado, cuando mira hacia arriba el gringo lo está mirando por una ventana en el segundo piso. Sin pensarlo más Federico entra con seguridad.

INT. EDIFICIO CUBA - DIA

Federico entra en el edificio, lo primero que se encuentra es una pequeña mesa de madera a la que no le cabe un arreglo mas, las patas tienen cinta de todo tipo. Encima un viejo radio con su antena metálica.

Una silla vacía que acompaña en colores de cinta a su compañera mesa reposa al lado.

El lugar es como todos los demás en los que ha estado Federico, la pintura es casi inexistente en las paredes, un cemento frío y desportillado por zonas con manchas de humedad.

Un hombre sale del pasillo de la izquierda y lo mira sin sorpresa alguna mientras se sienta. En la esquina un bate de baseball recostado.

El hombre es de piel clara, no parece cubano pero el acento dice lo contrario. Alto pero no tan musculoso.

HOMBRE

Siga tranquilo, segundo piso.

El hombre dando la vuelta le señala desde donde el llegó. Federico camina hacia la izquierda mientras pasa por un cuarto de gran tamaño pero completamente desocupado, en el fondo de este unas escaleras que suben un nivel hacia lo que parece la cocina. El hombre abre uno de los cajones de la mesa y guarda una pequeña arma negra, Federico lo mira.

Al final del pasillo unas escaleras que dan la vuelta a un segundo piso, hechas completamente de madera, al lado izquierdo del comienzo de estas una puerta que parece ir hacia un sótano.

Federico camina hacia ahí pero antes de llegar la puerta al lado de las escalera se abre, Federico se detiene por un momento mientras un hombre con bata, gafas de protección, guantes y toda la vestimenta de laboratorio sale. La puerta abre hacia adentro, hacia las escaleras que bajan.

Federico continua caminando mientras pasan por el lado y ni se determinan. Antes de subir mira la bajada al sótano con curiosidad, sube las escaleras.

Cuando sube al segundo piso en el fondo está el Gringo, con una camisa diferente pero igual de colorida a la anterior, mientras lo señala como disparándole con el dedo en un sentido "Cool".

GRINGO

No te perdiste, bien bien.

Federico lo saluda con una mano mientras camina hacia donde esta él, pasa por el lado de un cuarto oscuro, sucio, completamente vacío, las paredes igual que el resto de las otras pero en un grado más avanzado en manchas de humedad. Unas bolsas grandes de basura están tiradas en el fondo, una mano se asoma de una de ellas.

GRINGO (CONT'D)

(en ingles)

F.F.

Federico intenta no prestarle atención a lo que acaba de ver y entra al cuarto donde está el hombre con su camisa.

INT. OFICINA CUBA - DIA

La oficina es bastante sencilla, un escritorio en un espacio vacío, encima de la mesa un computador portátil que ya tiene sus años, este conectado a un teléfono.

Al lado derecho de la entrada varias cajas de cartón llenas de papeles, otras que están selladas con cinta. El cuarto detrás del escritorio tiene un ventanal con divisiones metálicas, algunos de los vidrios ni existen otros ya llenos de grietas dejan entrar la luz blanca y suave de la mañana.

Federico entra a la habitación mientras el Gringo prende un habano y fuma un poco por uno de los vidrios faltantes, echando el humo hacia afuera. Da media vuelta mientras lo mira entrar y con una seña le pide que se siente.

Federico sentado mira como con tranquilidad, sin ningún tipo de afán el hombre fuma. Se voltea y se sienta en el lado contrario a Federico, una silla más grande y cómoda pero igual de maltratada que todo el edificio.

Federico lo mira mientras juega un poco con el movimiento en círculos hasta que cae en cuenta de la mirada, se queda pensando un momento. Se da cuenta que federico piensa que es el jefe, el gringo se ríe.

GRINGO

No, no , no.

Un hombre entra al cuarto mientras el Gringo lo señala y el hombre que entra le da una palmada a Federico en la espalda y con una pequeña arma en la mano y se la pasa al Gringo

HOMBRE

¿Ah, que tal?

El Gringo sin ponerse de pie la mira mientras la gira y la detalla con las manos.

GRINGO

France, World War II.

El hombre le pide permiso mientras le cede la silla y poder sentarse a hablar con Federico.

GRINGO (CONT'D)

¿Dónde?

El hombre ni siquiera ha mirado a la persona sentada ahora en frente de él.

HOMBRE

Parte del negocio con china.  
(en ingles)  
China.

Mientras la muestra con una de las manos.

GRINGO

(a sí mismo)

Nice.

El hombre ríe orgulloso de su objeto, sabe que puede valer buen dinero. Fede solo escucha la conversación de ellos dos sin pronunciar ni hacer ningún tipo de ruido, parece como si fuera mejor que no supieran que están ahí.

El hombre lo voltea a mirar ahora sí, mientras el gringo y su camisa de rayas se paran en la entrada y se recuesta contra el marco de la puerta.

HOMBRE

Qué pena, ahora si como debe ser,  
CABRALES (40).

El hombre le estira la mano.

CABRALES

Un placer por fin Ferro.

Federico contesta el gesto.

CABRALES (CONT'D)

Bueno primero quiero agradecerte en persona y esa es la razón por la que no cerramos el trato ayer, ayer no podía encontrarme contigo.

FEDE

La verdad es que yo solo quiero volver con mi esposa, agradezco el gesto pero en verdad no quiero involucrarme más.

GRINGO

¿Mas?

Federico lo voltea a mirar sin decir nada, sabe que tiene la razón.

CABRALES

No, yo entiendo, entiendo tu posición, el amor a la mujer.

FEDE

A una mujer.

CABRALES

Bueno digamos que el mío es más al género, además que nos lo han dado todo, empezando por la vida. Hay que sacar provecho de eso.

Federico se queda mirándolo, no sabe de lo que habla, pero no le lleva la contraria, no le conviene.

FEDE

(nervioso)

Yo la verdad necesito viajar para estar con mi esposa.

CABRALES

Yo sé, y ya llegaremos a eso.

(pausa)

Lo que me parece interesante es que Francisco siempre me dijo que eras una persona muy correcta, bueno y se ve por encima que es verdad, lo que no se es ¿qué tan bueno es trabajar con gente así? Algunos no pueden aguantar la carga moral. Siempre me he preguntado eso.

FEDE

Ya ustedes tienen lo que quieren,  
lo demás no es importante, es de  
cada persona.

Cabrales se pone de pie y mira por la ventana. Un silencio se toma el cuarto, el Gringo apenas lo ve desde la puerta, Federico sigue sentado, cada vez se siente más incomoda la situación.

El silencio se rompe:

CABRALES

Pongamos un ejemplo:

Deja de mirar por la ventana y observa a Federico.

CABRALES (CONT'D)

Si yo soy fabricante de  
computadores, y construyo los  
mejores computadores del mundo,  
literal, duran toda una vida,  
obviamente se les dañará una que  
otra cosa pero pues ya estarán los  
repuestos, el caso es que esto casi  
nunca sucede.

(pausa mientras piensa)

Son computadores que compras una  
vez y en muchos años no tendrás que  
cambiar de máquina.

Federico se acomoda y escucha con atención.

CABRALES (CONT'D)

¿Que tal se oye eso?

FEDE

Poco probable pero suponiendo que  
así sea pues bien.

CABRALES

¿Comprarías uno?

FEDE

Si.

CABRALES

(riendo por lo obvio de la pregunta)

¿Quién no?.

(pausa)

¿El problema es que cuantas veces comprarías una de esas máquinas? una o dos veces como máximo en años... En una vida!

Federico comienza a entender el punto. Cabrales camina por su escritorio.

CABRALES (CONT'D)

(se tranquiliza un poco)

No es negocio, por esa razón todo termina dañado, para que compres otro, y uno más nuevo y más costoso que el anterior.

(se vuelve a sentar)

A eso me dedico yo. No soy más que un negociante en busca de una fecha de vencimiento. Ahí es donde entras tú.

Federico se pone de pie.

FEDE

(nervioso)

No quiero saber en serio, la verdad solo quiero llegar a mi casa.

CABRALES

No hasta que encuentre la respuesta que quiero.

Cabrales cada vez esta más cómodo en su silla, el Gringo mira a Federico como obligándolo a volver a sentarse.

CABRALES (CONT'D)

Yo trabajo con mujeres, las mando a diferentes partes del mundo para que cumplan su función natural, para que un hombre común disfrute de una buena mujer sin tener que viajar horas y horas.

(serio)

El problema es que estas mujeres no pueden durar toda una vida, repito, no es negocio.

Federico parece hundirse cada vez más en su pensamiento, en su silla, ya no es capaz de mirar a los ojos a ninguna de las dos personas del cuarto, su mirada es hacia el piso.

El Gringo no está mirando la situación, parece estar distraído con otra cosa en el pasillo, la persona que vimos en la entrada del edificio saca las bolsas de basura del cuarto que pasó Federico antes de llegar a la oficina, las arrastra y las baja por las escaleras sin cargarlas.

Federico acaba de enterarse del verdadero resultado de sus acciones, de sus decisiones, en su mente no cabía una consecuencia como esta, nunca pudo habérselo imaginado.

Todo parece caerse tanto física como mentalmente para él.

CABRALES (CONT'D)

¿Puedes vivir con eso?

Federico se pone de pie, ayudándose con sus manos, como si estuviera débil. Mirando a los ojos a Cabrales.

FEDE

(buscando fuerzas en la voz)

Necesito el dinero.

El hombre asiente mientras lo mira desde su silla. Su cara es como si estuviera disfrutando el momento.

CABRALES

Ok, yo ya tengo mi respuesta.

El hombre se pone de pie y saca de una de las cajas de cartón de la pared una bolsa de basura negra con unos orificios pequeños. Envuelve lo que sobra de plástico con la forma rectangular de los fajos de billetes, el contenido.

La pone encima del escritorio, Federico toma la bolsa y camina a la salida sin decir una sola palabra más.

Cabrales con la cabeza le hace una seña al gringo que deja salir a Federico sin problemas.

Federico camina por el pasillo hacia las escaleras sabiendo que no puede devolverse, mira la bolsa que tiene en su mano y con mayor decisión se acerca a las escaleras.

Cuando pasa por el cuarto vacío de dónde sacaron los cuerpos el hombre de la entrada sale con un bate haciendo su mejor swing, Federico alcanza a levantar un poco el brazo pero no logra detener el bate y le da también en la cabeza tirándolo al piso inconsciente.

El Gringo ve como pasa todo mientras mira a su jefe que está mirando unos papeles sin prestar atención a la situación.

El cuerpo de Federico es arrastrado al cuarto de donde salió el hombre.

INT. CUARTO VACIO - DIA

La mano de Federico es atada con una esposa de plástico a un tubo de hierro que bordea gran parte del cuarto por la parte inferior de la pared, en el fondo baja por el piso no sabemos hacia a donde, parece una tubería de gas.

Federico comienza a abrir los ojos, mueve un poco la cabeza pero le duele cada movimiento por el golpe, intenta tocarse con la mano que está sujeta, lo que hace que pierda el equilibrio y tenga que usar su mano izquierda para sostenerse. Una ráfaga de dolor se apodera de él mientras se acomoda en el piso de mejor forma, recostándose contra la pared.

Utiliza su mano libre para tocar la herida, para mirar si le está saliendo sangre, efectivamente. Mira hacia al frente y ve dos hombres de pie en frente de él, el Gringo y la persona con el bate apoyado contra el piso.

El gringo le habla al hombre de el al lado mientras este levanta el bate y sale del cuarto, todo esto es inaudible por la sensación auditiva de dolor.

Comienza a desaparecer esa sensación de aturdimiento que tiene Federico para oír el sonido ambiente del lugar, comienza a llover y las gotas hacen bastante ruido al golpear contra el techo de lata que esta sobre ellos.

Algunas de las gotas alcanzan a escapar del techo para comenzar a caer por las paredes a charcos que se comienzan a formar en el piso enchapado con un baldosín que ha perdido su color blanco por el polvo, manchas de todo tipo, y hasta ramas de arboles y hojas muertas.

Al frente de Fede una imagen de un cristo consumida por el tiempo, llena de polvo, parece como si ya fuera una con el cemento y las diferentes manchas. Manchas que parecen algunas llevar décadas ahí, otras más recientes, rojas.

A duras penas se puede diferenciar la cara de Jesús.

GRINGO  
(saludando y señalándole  
el pecho)  
Hey deer boy.

La camisa de Federico está rota por la parte de atrás por la arrastrada y abierta en la parte de adelante revelando su tatuaje, su pantalón no puede estar más sucio.

Las palabras del Gringo son un juego con Dear de querido y Deer de venado por el tatuaje de Federico.

FEDE

Dios es amor.

El gringo queda mirándolo pues no entiende lo que esta diciendo. Mira a Federico y ve que tiene la mirada sobre él, da la vuelta y ve el cartel pegado a la pared.

Es como si nunca hubiera caído en cuenta de él en todo el tiempo que ha estado en ese edificio.

Da la vuelta de nuevo para quedar de frente a Federico que sigue mirando el cartel en medio de su mareo y dolor.

GRINGO

Decoración no más, de personas pasadas.

El hombre saca una pequeña pistola de su espalda con la mano izquierda.

La camisa blanca de federico se comienza a untar de sangre que sale de la herida de la cabeza y se desliza por el cuello y pecho.

FEDE

Por favor, no tienen que hacer esto, yo solo quiero volver.

GRINGO

¿Para que volver? Ya no hay nadie esperando.

Federico lo mira.

GRINGO (CONT'D)

(con tristeza)

Lo siento, son órdenes y toca cumplir, a Francisco, a mí, todos.

Federico parece perder control de su cuerpo, como si se comenzara a descomponer, un temblor se apodera de el, un frío que le pasa por la piel.

El dolor deja de ser físico para volverse como un hueco en su pecho.

Al principio le cuesta entender en su mente lo que le acaban de decir, organizar los pensamientos.

Es como si el agua de la lluvia cayera de la misma manera y a la misma velocidad que toda su vida. Todo lo que había hecho, una serie de malas decisiones para sentir y saber que es culpable de todo.

GRINGO (CONT'D)

No fue fácil para ellos tampoco.

(pausa)

Sobretudo Francisco, era su hermana.

Federico no escucha una sola palabra de la que está diciendo el hombre en frente de él. Sus ojos están cargados de lágrimas que parece no poder soltar, liberar, su culpa las retiene.

FEDE

(para el mismo)

Fui yo...

En ese momento Federico comienza a llorar, las lagrimas recorren sus mejillas que intenta secar con la manga de la mano izquierda.

Su respiración es rápida pero intenta controlarla, el dolor en el pecho crece. Federico se arrodilla para estar en mejor postura frente a su ejecutor que levanta la pistola y la apunta hacia él.

Federico con todo su dolor en el rostro asiente con la cabeza mientras el hombre dispara y le da en la parte de abajo de su hombro derecho. Federico cae fuertemente hacia adelante inconsciente al piso siendo arrastrado por el amarre de su mano derecha.

CUT TO: BLACK

FLASHBACK:

INT. CUARTO HOSPITAL - DIA

El cuarto es completamente blanco, las sábanas de la cama hecha de hierro, la almohada una mesa al lado con unas flores rojas que le dan un poco de color.

Al lado izquierdo de la cama un escaño con unos cojines blancos también y una ventana que está completamente abierta mientras el viento entra y meste la tela de las cortinas.

Un NIÑO (4) mira por su juguete que es un visor rojo, esos que tienen una palanca al lado que hace girar un disco blanco encima para cambiar de imagen. El niño mueve la palanca y el disco gira una vez. Vemos la imagen de una caricatura de un hombre con un balde de agua intentando apagar unas llamas. El niño mueve la palanca una vez mas y la imagen cambia al mismo hombre corriendo de uno más pequeño, huyendo.

El niño ríe suavemente mientras una MUJER (21) se sienta al lado de él adolorida, mira por la ventana. El pequeño le toca la pierna para llamar la atención de ella y que mire por el visor, ella no le presta atención, lo intenta evitar mientras sus ojos se llenan de lágrimas. No quita la mirada de la ventana.

Una Enfermera entra por la puerta del cuarto cargando un niño en brazos, un recién nacido, camina hacia el escaño con cuidado y mientras meste al niño con cada paso suave que da.

La mujer no deja de mirar por la ventana.

MUJER  
(con la voz entrecortada)  
No.

La Enfermera se detiene y se queda mirándola, no dice una sola palabra. El niño voltea a ver a su mamá y luego a la enfermera, se queda mirándola pendiente del bebe que está en sus brazos, curioso.

Una mujer ya mayor con una falda larga, un saco gris entra a la habitación (una ropa de ejecutiva para la época, años 70). Mientras el bebe sale, ella lo mira y le sonrío teniendo la puerta para que salgan.

EJECUTIVA (52)  
(a la enfermera en voz  
baja)  
En la sala de espera 2.

La mujer con falda se acerca al escaño pero igual mantiene su distancia cuando se detiene. Ella no deja de mirar por la ventana, con sus ojos que parecen cataratas, pero es como si llorara en silencio.

EJECUTIVA (CONT'D)

Hable con la familia, les comente tu inquietud.

La mujer no responde, el niño vuelve a mirar por su visor rojo.

EJECUTIVA (CONT'D)

Estuvieron de acuerdo como forma de respeto mantener el nombre y están pensando tu apellido también.

MUJER

(a si misma, susurrando)

Mi Fede.

El niño baja su juguete y mira a su mamá mientras ella susurra. La mujer mayor lo mira a el.

EJECUTIVA

Con la otra familia si es diferente, ellos ya tienen un nombre.

El niño mira a la mujer de pie en frente de el como si en medio de su inocencia pudiera entender algo de lo que está pasando.

EJECUTIVA (CONT'D)

Ya llegaron.

El niño mira a su mama que no lo ha visto en ese momento ni una sola vez, la mujer con su falda larga se agacha un poco y con las manos llama al niño para que se acerque a ella, el solo la ve, no se quiere bajar.

EJECUTIVA (CONT'D)

(al niño)

Juan.

El niño no responde con ningún tipo de movimiento, la mujer se acerca y lo toma de la mano, su mama lo voltea a mirar mientras el siendo llevado se baja del escaño, ella le pasa la mano por el pelo mientras esta tiembla, el niño siente el toque de su madre y voltea a mirar mientras es llevado caminando a la salida, las miradas no se alcanzan a cruzar pues responde con la mujer volviendo a mirar por la ventana mientras respira fuertemente para controlar el llanto.

El niño sale de la habitación, la puerta de madera pintada de blanco se cierra dejándonos ver por sus pequeñas ventanas a la mamá adentro con una de sus manos en su boca intentando ensordecer los sonidos de dolor mientras se quiebra emocionalmente.

El niño camina sin entender lo que está pasando, ocasionalmente mira hacia atrás esperando que su mamá aparezca. Su mano izquierda está agarrada a la mujer que lo lleva y en la derecha sostiene su juguete.

La mujer lo sube a uno de los muebles de una pequeña sala y lo sienta ahí, se acerca a él agachándose un poco, con dificultad.

EJECUTIVA (CONT'D)

Espérame un momento aquí Juan, no me demoro.

La mujer se va a poner de pie pero se devuelve, como acordándose de algo

EJECUTIVA (CONT'D)

(voz tierna)

Tu nombre ahora es Juan, Juan Cabrales.

La mujer lo consiente como peinándolo, le sonríe, el niño ni siquiera la mira. Ella se pone de pie y se va mirando, asegurándose que el niño no se vaya a ir, el niño juega con su juguete en las manos.

REGRESAMOS:

MATCH CUT TO:

INT. OFICINA CUBA - DIA

Cabrales (40) mira por la ventana de su oficina, su mirada es perdida hacia los techos y a lo lejos el mar.

Un DISPARO SUENA asustándolo un poco, como si su cuerpo reaccionara inconscientemente.

Juega con un celular en sus manos, al final lo prende, marca uno de los números ya memorizados en el aparato y mira como el computador en su escritorio parece también sincronizar la llamada.

Suena tres veces el tono de espera, contestan.

CABRALES

Tráela, lo mas seguro es que  
necesitamos mas muestras.

INT. CASA VIOLETA SALA - DIA

Francisco está sentado en la sala hablando por su celular,  
violeta que está en frente lo mira atenta.

Francisco se demora un poco en contestar, mira de reojo a su  
hermana, pero es como si evitara su mirada.

FRANCISCO

Ok

Cuelga el teléfono.

VIOLETA

¿Que pasó?

Francisco piensa que responder mientras se pone de pie.

FRANCISCO

(tartamudeando)

Es Federico, está enfermo.

Violeta lo escucha con atención, pero la noticia la toma por  
sorpresa.

FRANCISCO (CONT'D)

Esta noche viajamos.

VIOLETA

Yo no puedo viajar así.

Francisco intenta armar una red de mentiras en su cabeza para  
poder darle sentido a las cosas.

FRANCISCO

Es grave, te necesita allá.

Violeta intenta asimilar las cosas con tan poca información.

FRANCISCO (CONT'D)

El vuelo es privado nos están  
esperando esta noche.

(ve la expresión de su  
hermana, de  
preocupación.)

No sé que mas decirte porque no se  
tampoco lo que está pasando.

## INT. CUARTO HOTEL - NOCHE

Federico despierta asustado, esta acostado en la cama, con un brusco movimiento intenta mirar alrededor sin acordarse de sus herida, el dolor se vuelve insoportable.

El dolor se vuelve emocional al acordarse de Violeta, no puede dejar de llorar por ella, toma una posición fetal en la cama, su camisa está llena de sangre, está sucio, una herida en su cabeza del golpe.

La herida del pecho, de la bala, parece estar sellada y cocida de una manera que se nota poco profesional.

## INT. TIENDA CUBA - NOCHE

Lemay está limpiando las mesas con su trapo, tirando todo al piso para después simplemente pasar con la escoba y recoger todo el mugre. Recoge una de las botellas vacías de cerveza poniendo dentro del pico sus dedos y así poder llevar varias en un solo viaje.

Federico aparece en la entrada, Lemay apenas lo ve sorprendido, es como si estuviera muerto en vida, ni una sola palabra se pronuncia.

Federico entra sin ni siquiera mirar al dueño y camina hacia el teléfono. Marca un número como de memoria, nadie contesta.

Marca de nuevo, igual.

Federico del desespero comienza a golpear con el auricular la base del teléfono colgada a la pared, varias veces con toda la fuerza que puede hasta que el dolor de sus heridas lo detienen, deja el teléfono descolgado y mira una de las botellas de cerveza medio vacía en una de las mesas, la toma mientras Lemay va hacia el aparato y lo cuelga.

Federico toma de un sorbo lo que queda mientras se sienta, cierra los ojos.

Lemay se sienta al lado de el.

LEMAY

¿Que paso?

Federico no existe en ese momento, no oye, no siente, no habla.

El Cubano se quita la camisa que tiene quedando con la camiseta blanca y poniendo le la camisa a Federico como si lo estuviera protegiendo del frío, pero la verdad es que está ocultando las manchas de sangre de las personas que pasan por la calle.

Los dos hombres se quedan en silencio un momento, Federico sigue con los ojos cerrados, respirando suavemente. Lemay lo mira con curiosidad, pensando que hacer. Se pone de pie apaga las luces de la tienda, Federico abre los ojos para ver lo que está pasando, el Cubano lo empuja suavemente por la espalda para ponerlo de pie, camina hacia la calle esperando que Federico lo siga, cuando salen los dos de la tienda Lemay baja la persiana metálica que sirve como puerta dejando oscuridad.

INT. BAR CUBA - NOCHE

Una banda toca un bolero lento en una tarima que parece estar a punto de caerse, unos viejos amplificadores de guitarra y los demás instrumentos acústicos amplificados por micrófonos.

Una mujer de piel morena haciendo frente a toda la banda canta con el corazón.

CANCIÓN: "FIEBRE DE TI" - BENY MORÉ.

Federico está sentado en la mesa mientras diferentes luces artificiales de neón lo iluminan a él y el ambiente.

No hay ningún tipo de ventana en el bar, parece como si fuera un sótano.

Una botella de ron ya medio vacía esta puesta en la mesa, Federico se sirve en su vaso para luego devolver la botella a su sitio, al frente de el Lemay tiene el trago completo.

La música sigue sonando en el ambiente.

Una mujer pasa por el lado de Federico y comienza a insinuar, el no cae en cuenta de esto, esta tan encerrado en su mente y sus problemas que es como si no existiera nadie, como si no hubiera nada alrededor. Lemay le hace una seña a la mujer para que siga caminando.

No hay mucha gente en el bar, más que todo mujeres. Las paredes son de cemento frío y en ellas cuadros colgados de lo que fueron alguna vez bandas de música famosas, algunos firmados por sus integrantes.

Es como si el bar fuera solo el recuerdo de una época de gran éxito, donde grandes músicos habían tocado allí alguna vez en su vida y dejado su huella en las paredes llenas de memoria.

Una persona se comienza a acercar y Federico sube la mirada, es el Gringo, se levanta de la mesa casi cayéndose para poder agarrarlo, el hombre se aleja y se levanta la camisa mostrando un revolver.

Fede que está siendo detenido por Lemay, mira con la misma intensidad que con la que respira, el hombre con su habitual camisa colorida, llena de dibujos le hace una señal para que se vuelva a sentar, a Federico le cuesta obedecer, el gringo mira al Cubano, que al final logra hacerlo sentar.

GRINGO

Deer boy.

El gringo toma una silla de al lado y se sienta también, Federico lo mira con furia.

GRINGO (CONT'D)

Tranquilo, no soy yo el de la culpa, lo contrario me debes tu a mí.

El hombre señala el lugar de la herida de bala de Federico en su propio cuerpo. Federico se calma un poco.

FEDE

Yo no debo nada, para que putas quiero seguir vivo.

Su mirada sigue siendo retadora.

GRINGO

Revenge... Venganza.

Federico termina su trago completo mientras el hombre de baja estatura y con su típica camisa lo mira.

FEDE

¿Contra quien?... La única forma de vengarme sería matándome.

Federico se sirve el vaso completo otra vez mientras le hace una seña de salud a Lemay que solo mira, no hace parte de la conversación desde que vio el arma en la cintura del hombre.

GRINGO

Ok

Saca de uno de sus bolsillos un poco de coca en una bolsa y la pone sobre la mesa, con su dedo riega un poco y forma una línea para luego aspirarla, Lemay mira alrededor esperando que nadie los vea. Federico toma la bolsa y hace lo mismo.

La Banda sigue tocando.

El Gringo se pone de pie para sacar el revólver de su cintura, Federico sin ningún tipo de miedo lo ve como esperando algo, sonriendo.

El Gringo lo mira y le apunta con el arma, le pica el ojo mientras hace un ruido con la boca.

GRINGO (CONT'D)

Si no eres capaz yo hago por ti.

Pone el arma en el lado de la mesa de Federico.

GRINGO (CONT'D)

Pero primero tú haces algo por mí.

Federico lo mira en medio de su viaje, está físicamente, emocionalmente y mentalmente acabado.

La botella ya está por terminarse.

GRINGO (CONT'D)

Revenge.

Federico se queda mirando el arma pero la deja encima de la mesa, no la toma, se pone de pie y se acerca a la mujer que hace un rato se le estaba insinuando, la toma de la mano para llamar su atención, no hay ningún tipo de resistencia, caminan hacia la parte de atrás del escenario donde todavía la banda, ya un poco cansada toca su suave música.

Lemay mira el revólver en la mesa, ahí, visible por todo el mundo, preocupado que alguien la vea. El Gringo se da cuenta y lo mira con tranquilidad.

GRINGO (CONT'D)

Yo soy el dueño.

INT. DETRAS ESCENARIO CUARTO INSTRUMENTOS - NOCHE

Federico esta con la prostituta en el cuarto, se baja el pantalón a medias mientras ella se quita la poca ropa que tiene.

El aspecto de Federico es lamentable, las dos camisas que tiene puesta, la primera, la de el, llena de sangre, su cabeza y cara con marcas, rasguños etc.

Comienzan a tener sexo, la cara de Fede es de placer, la mujer es entre todo bastante linda, tiene buen cuerpo como buena latina, como si se llevara en los genes.

En medio de toda la escena, de la satisfacción, lagrimas comienzan a caer por su mejilla, como recordando a su mujer, pero en ningún momento detiene a la mujer, que es la que hace todo el trabajo, al fin y al cabo el placer sigue siendo máximo.

INT. BAR CUBA - DIA

Federico recoge el arma de la mesa y la guarda en su espalda, se quita la camisa de Lemay y la deja encima de la mesa, camina hacia la salida.

FEDE  
(para si mismo, con  
tristeza)  
Yo soy el virus.

Los otros dos hombres miran lo sucedido y lo siguen, el Gringo se toma un poco más de tiempo y se termina su trago, se pone de pie mientras saca un habano y se lo pone en la boca dispuesto a prenderlo. Le hace una seña a la persona de la barra para que comience a cerrar.

EXT. CALLES CUBA - DIA

Los tres hombres caminan por la calle, Federico y el Gringo van un poco más adelante, Lemay se termina de organizar la camisa que le había prestado a Federico.

Las calles están casi desocupadas, vacías, todavía está muy temprano, algunas personas salen de sus casas como es de rutina para ir a trabajar, el sol todavía es suave manteniendo ese frío de la mañana.

Federico pasa al lado del letrero rojo de hotel colgado en el segundo piso, consiguiente a la ventana de su cuarto, Lemay se queda atrás mirando como decidido, Federico camina hasta que algo lo hace detener.

Mira hacia atrás a los dos hombres, Lemay lo mira esperando que se devuelva, negando con la cabeza a lo lejos, el Gringo solo lo mira a unos pocos pasos de él.

Federico agacha la cabeza, ya tomo una decisión, continua caminando por la calle para desaparecer por la derecha.

El Cubano se queda atrás, no lo sigue a diferencia del hombre con su camisa de color.

En la calle del edificio con el letrero:

Proverbios 5:19 - Como cierva amada y graciosa gacela. Sus caricias te satisfagan en todo tiempo, Y en su amor recreáte siempre.

Dos hombres entran en el edificio antes que Federico llegue, los dos tienen ropa de deporte, están cansados y sudando, uno de ellos lleva un bate el bate de baseball.

Federico toma el revólver en sus manos.

EXT. PARQUEADERO AEROPUERTO CUBA - DIA

Francisco y Violeta caminan por el parqueadero de carros, todos antiguos, muy pocos tienen un corte moderno.

Francisco abre con la llave desde la puerta un Chevrolet Bel Air rojo del año 56 - 4 puertas.

Violeta se recuesta contra el carro mientras Francisco guarda todo el equipaje en el baúl. Ella no se ve nada bien, esta pálida, parece estar muy débil, Su hermano le abre la puerta de atrás para ayudarla a entrar al carro.

Estando en el asiento de atrás que es un cojín completo en este tipo de carros, Violeta se acuesta a lo largo poniendo como soporte para su cabeza su mochila, donde lleva todos los papeles del viaje, pasaporte, billetera etc.

Francisco arranca suavemente para no molestarla.

INT. EDIFICIO CUBA - DIA

Federico entra por la puerta mientras los dos hombres todavía se terminan de organizar, apunta y dispara al primero en la cabeza dejando un rastro de sangre en la pared del fondo, el bate de baseball cae al piso.

El segundo hombre no tiene ni siquiera tiempo de reaccionar, cae al piso en el momento que su compañero recibe el disparo, no sabe lo que esta sucediendo, no entiende, comienza a gatear por el pasillo hacia las escaleras con desespero, por más que no entienda de donde vino el disparo sabe que tiene que salir de ahí.

Federico corre hacia el cuerpo tropezando con la mesa en la entrada empujándola de su sitio, esta tumba la vieja silla que está al lado, el radio que estaba encima pierde el equilibrio cayendo de lado.

Recoge el bate del piso mientras que se da cuenta que el segundo hombre que intenta ponerse de pie desesperadamente para llegar a las escalera es el mismo que lo sorprendió saliendo del cuarto vacío y lo golpeo en la cabeza.

A lo lejos suena en el radio con interferencia un partido de baseball.

Federico da unos pasos hacia adelante como tomando impulso para en el momento que el hombre logra medio ponerse de pie reventarle la cabeza de un batazo. El cuerpo cae como muñeco al piso con un pedazo de la cabeza faltando. La cara de Federico está llena de sangre que ya no es de él.

Camina hacia las escaleras mirando el cuerpo y sin ningún tipo de cuidado en no pisar el charco de sangre que dejó. Sube unos pocos escalones para luego detenerse, se queda ahí, quieto. Se devuelve bajando y mira la puerta que da hacia el sótano, pone el bate pasando por entre la manija hasta que el grosor lo tranca, dejando la cabeza del bate golpeando contra el marco e imposibilitando que se pueda abrir la puerta.

Toma nuevamente el revólver de su cintura y sube por las escaleras.

Cuando termina de subir se encuentra de frente con Cabrales que ya estaba apuntando hacia las escaleras esperando que subiera, además esta cubriéndose con la pared de la entrada a su oficina. Al ver que es Federico queda sorprendido, no lo esperaba, parece haber un segundo de silencio mientras reconocen el momento.

Cabrales dispara primero pues estaba ya listo, su pistola se traba, le da a Federico en el músculo que queda entre el hombro derecho y el cuello, el trapecio derecho. Federico comienza a caer de espaldas pues pierde el equilibrio pero mientras dispara tres veces, uno de los disparos le da en el pecho a Juan haciéndolo recostar contra el marco mientras intenta destrabar su pistola.

Federico cae golpeándose la espalda contra el pequeño muro que tiene la baranda de las escaleras golpeando también su cabeza de la fuerza de la caída, el dolor es insoportable, pero ya no hay nada que perder.

Se pone de pie y se acerca a la oficina de Juan donde el todavía intenta destrabar su pistola, pero parece quedarse sin fuerzas lo que hace que deje de intentarlo, como si se diera por vencido, la mancha de sangre en el pecho crece cada vez mas. El se ríe irónicamente, no pensó estar nunca en esa situación.

CABRALES

(adolorido)

Puto Gringo, yo sabía que ese maldito se iba a cagar todo... odia que le den órdenes.

Federico le apunta con su arma mirando a contra luz el tambor y viendo que ya hay 4 espacios de bala libres.

CABRALES (CONT'D)

La plata esta ahí.

Señala con la cabeza, sus manos están haciendo presión en la herida y sosteniéndolo de no caerse al piso.

CABRALES (CONT'D)

Coja la plata y deje esto entre ese payaso y yo.

FEDE

¿Para que necesito la plata ya?

Cabrales se da cuenta que Federico no sabe nada de Violeta, en el momento que le va a contar para rogarle por su vida:

FEDE (CONT'D)

Además tengo dos razones para no hacerlo, Primera:

Federico le dispara en una de las rodillas, Cabrales grita de dolor.

Federico lo toma del cuello de la camisa y lo arrastra hasta el cuarto vacío mientras Juan parece desmayarse debido a todo el sufrimiento físico por el que está pasando. Lo deja tirado en el piso en diagonal, con la cabeza mirando hacia donde Federico estaba amarrado, mientras Cabrales intenta respirar, es como si se estuviera ahogando, como si se le hubieran cerrado los músculos de la garganta para no dejar pasar más aire.

FEDE (CONT'D)

Dos.

Federico le apunta a la cabeza pero Juan ni se da por enterado, su mirada es hacia la pared concentrándose en recibir un poco de aire. Deja de apuntarle y sube un poco el arma para dispararle a la tubería de gas que rodea el guarda escobas, ese tubo viejo de acero con oxido.

El tubo se rompe y por las chispas comienza a botar una llama entre azul y amarilla intensa, Cabrales intenta quitarse de la llama rodando su cuerpo en el piso.

La tubería comienza a partirse por la presión creando llamas por todos lados, las paredes y su vieja pintura comienza también a prenderse en fuego. Federico sale del cuarto rápidamente.

Bajando las escaleras la puerta hacia el sótano es empujada y halada fuertemente, con desespero, pero el bate no permite que se abra, se OYEN GRITOS de DESESPERO que vienen de ahí, de la puerta sale bastante humo mientras el bate golpea contra el marco.

INSERTO:

INT. LABORATORIO SOTANO CUBA - DIA

Las tuberías que bajan del techo comienzan a explotar prendiendo en fuego todo alrededor, los líquidos inflamables. Las personas con su indumentaria intentan correr por las escaleras pero estas se llenan al ver que no pueden abrir la puerta.

El laboratorio es bastante hechizo, como hecho con pocos recursos pero perfectamente funcional. Todo los elementos están bastante desgastados.

REGRESAMOS:

INT. EDIFICIO CUBA - DIA

Federico corre hacia la salida rápidamente mientras la puerta al lado de las escaleras de subida se prende en fuego, los gritos se detienen.

Corriendo y pasando por encima de los dos cuerpos Fede pasa esta vez sin tropezar al lado de la mesa y el radio que todavía transmite el partido de baseball. Se detiene un momento y se devuelve para abrir el cajón de la mesa, toma un Revolver Colt .38 negro con nariz recortada.

Federico sale del edificio.

EXT. CALLES CUBA - DIA

Federico sale del edificio, el gringo está al frente mirando como del ventanal del segundo piso salen llamas y humo sin parar, los vidrios que quedan se comienzan a reventar del calor.

El Gringo mira sorprendido, no esperaba nada de eso, ve a federico salir, intenta encontrar palabras para pedirle una explicación pero solo salen sonidos sin sentido de su boca, balbucea, Federico le apunta con el .38 y dispara dándole en todo el centro del cuello, el intenta reaccionar tapando el hueco con sus dos manos pero es imposible controlar la cantidad de sangre que sale.

CANCIÓN: CANDELA - BUENA VISTA SOCIAL CLUB

El Gringo cae de rodillas pero el peso le gana hacia adelante, ya inconsciente. Como a dos tiempos

Federico mira todo el escenario, comienza a caminar alejándose de todo sucedido.

Federico camina por las calle con su camisa blanca llena de manchas de sangre, su tatuaje de venado en el pecho y el revólver en su mano. Al lado el edificio en llamas, las ventanas del segundo piso exhalan fuego y un cuerpo en el piso.

La camisa está del lado derecho de Federico completamente roja por la herida de bala reciente.

Federico camina como desgano, como queriendo ya morir, no le quedan muchas fuerzas, se toca las heridas sabiendo que no puede hacer nada con lo que tiene, se detiene y mira el arma en su mano.

El sol comienza a calentar, da completamente en su cara. Federico cierra los ojos exhausto.

Un chillido de un freno de carro se oye a sus espaldas, Federico voltea lentamente, curioso, no había nadie en esa calle hasta hace un momento.

Un Chevrolet Bel Air rojo del 56 esta atrás de el, Francisco al volante. Federico lo mira sorprendido, la sorpresa es también de Francisco.

Silencio.

Una mirada intensa se cruza entre los dos viejos amigos. Desde el punto de vista de Federico Violeta no se ve, pues sigue acostada en el asiento de atrás, como dormida.

Federico apunta mientras Francisco acelera el carro a toda velocidad, haciendo que Fede se tenga que mover y comenzar a correr hacia atrás y que el primer disparo solo de en el panorámico.

Violeta se despierta del movimiento agresivo del carro que solo acelera y del sonido de esto, Francisco es bastante lento metiendo los cambios dándole así tiempo a Federico de tomar distancia corriendo lo más rápido que puede entre su dolor físico.

Voltea de nuevo disparando hacia el Chevrolet que lo persigue, otro hueco mas en el panorámico pero está vez unas gotas de sangre alcanzan a salpicar.

Violeta comienza a gritar de dolor mientras se intenta sostener de los asientos de adelante para no caer al piso, se toca su barriga y comienza a respirar muy fuerte. Lagrimas de dolor y de susto en sus ojos al no entender lo que está sucediendo.

El carro se acerca cada vez más.

Federico dispara las últimas dos veces quedándose sin balas, intentando mantener el peso del arma arriba, le es difícil del cansancio. Uno de los disparos vemos como impacta en Francisco haciendo que el carro se desvié y choque contra un poste subiéndose a la acera.

Violeta está llena de sangre, no reacciona.

Federico ve como el carro queda incrustado en la luz, mira desde su distancia lo sucedido, es como si pudiera volver a respirar. Francisco esta en el carro con la cabeza hacia el lado de la ventana, el panorámico lleno de sangre.

FEDE  
Selección natural.

Federico comienza a acercarse con pasos lentos por su debilidad, ya no le quedan energías para nada. Se acerca cada vez mas mirando el interior del carro, el cuerpo de su amigo, en ese momento que ya está a unos pocos pasos ve desde adelante que hay algo mas, por entre los asientos ve lo que parece el cuerpo de una persona. Federico parece reconocerlo inmediatamente.

Suelta el arma, esta cae al piso, el quisiera caer como ella, sencillamente dejarse llevar por la gravedad, derrotado, pero todavía no puede. Se acerca a la mayor velocidad que su cuerpo se lo permite y abre la puerta de atrás.

La escena es atroz, Violeta esta acostada inconsciente, el cuero blanco de los asientos ya no es blanco, una tinta roja los colorea mientras cae gota a gota en el piso, el techo y los vidrios son solo manchas de sangre. La mano de violeta cae libremente hacia el suelo con la pulsera que Federico le regalo de aniversario.

El está destrozado, el dolor lo consume, lo podemos ver por su llanto, intenta tocar a violeta como despertándola, rezando que este dormida pero en el fondo sabe que no es así. En un costado de ella podemos ver el hueco en el saco y la herida de bala. El la mato.

CANCIÓN: DOS GARDENIAS - BUENA VISTA SOCIAL CLUB.

LA CAMARA SE ALEJA LENTAMENTE HACIA ARRIBA EN UN PICADO, PODEMOS VER LA ESCENA COMPLETA, EL CARRO, FEDERICO Y ATRAS EL INCENDIO. LA CAMARA SE CONTINUA ALEJANDO.

Un LLANTO de bebe se ESCUCHA.

FADE TO BLACK.

CREDITOS