

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

El tonto en la colina

Andrea Castellanos Vela

Licenciatura en Cine y Video

Trabajo de integración curricular presentado como requisito
para la obtención del título de Licenciada en Cine y Video

Quito, 20 de diciembre, de 2019

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES
CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

El tonto en la colina

Andrea Castellanos Vela

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Arturo Yépez, MFA

Firma del profesor:

Quito, 20 de diciembre, de 2019

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante:

Nombres y apellidos:

Andrea Castellanos Vela

Código:

00132412

Cédula de identidad:

1718307612

Lugar y fecha:

Quito, 20 de diciembre de 2019

RESUMEN

Existe algo especial al momento de contar historias. Es algo que me ha fascinado desde que era una niña, oyendo los cuentos que me contaba mi madre. La facilidad con la que transmitimos ideas, sentimientos, emociones; el asombro al descubrir que un personaje tiene problemas parecidos a los tuyos; el saber que no estás solo. Los seres humanos somos eso: contadores de cuentos e historias, y está bajo nuestra responsabilidad el contarlas bien.

El trabajo a continuación es eso. Aplicando los conocimientos y las enseñanzas de cuatro años en la carrera de cine y video, logré crear una historia que necesitaba contar; necesitaba dejarlo salir. Cree un universo, con sus respectivos personajes, sus respectivas situaciones y reglas, en donde cualquiera puede sentirse identificado. Temas como el menosprecio, la amistad, la inteligencia y la creatividad son puestos a prueba utilizando la herramienta del humor, de lo absurdo y de lo dramático. Desde la mirada infantil de Daniel, un joven de 23 años, categorizado como idiota y prófugo del sistema en el que vive, se cuestiona el status quo de una sociedad despiadada y cruel.

Finalmente, el proceso por el cual nació este proyecto fue uno repleto de experiencias gratificantes. El arduo camino de la escritura del guion de largometraje; de dirigir un *teaser* que demuestre el tono de la película; y, en general, los altibajos y desarrollo emocional que conllevó todo este proceso, resultó en un aprendizaje que tendré conmigo toda la vida.

Palabras clave: Historias, inteligencia, creatividad, emociones, largometraje

ABSTRACT

There is something special about telling stories. It's something that has fascinated me ever since I was a child and my mother read to me countless of them at bedtime. The way in which we are able to transmit ideas, sensations, emotions; the awe at discovering a character with similar problems as yours; knowing you are not alone. That is what we are as humans: storytellers. And we have the responsibility of doing it right.

That is what this project is about: Applying every tool and teaching learnt in four years of my major in cinematography and film, I was able to create the story I needed so much to tell and let it out. I built a universe with its own characters, rules and situations, a universe where everyone can feel identified. Topics such as underestimation, friendship, intelligence and creativity are challenged, using humor, drama and the tool of the absurd. Through *Daniel's* childish eyes, a 23-year-old boy, who was categorized as an *idiot* when he was a baby, and now is a fugitive who hides from the system in which he lives in, the status quo of a ruthless and cruel society is constantly challenged and questioned.

Finally, the process in which the story was built, was one filled with gratifying experiences. The long and arduous path of writing a full-length film, of directing its teaser, and, in general, the ups and downs of the emotional development that this whole process took, resulted in a rewarding learning that I will carry with me my whole life.

Key Words: Stories, intelligence, creativity, emotions, full-length film

TABLA DE CONTENIDO

Introducción: Nota de la directora.....	7
Desarrollo del Tema	9
Guion de largometraje.....	9
Sinopsis 200 palabras.....	72
Sinopsis 100 palabras.....	72
Sinopsis 50 palabras.....	72
Conclusiones.....	73
Referencias Bibliográficas.....	74
Anexos.....	75

INTRODUCCIÓN:

Nota de la directora:

Durante mi adolescencia y mis veintes me consideré una “tonta”. Mala en matemáticas, mala en los deportes y mala incluso aprendiendo a usar herramientas de edición. Durante mucho tiempo creí que los estándares de inteligencia lo eran todo, y basaba mi autoestima en cómo la gente veía mi nivel de inteligencia y cómo me trataban dependiendo de ésta. Luego comprendí que cada persona es diferente: Somos inteligentes de diferentes maneras y en diferentes áreas. Solamente tenemos que buscar.

Al escribir el largometraje, me vi explorando distintas áreas y sintiendo distintas emociones a la vez. El personaje de *Daniel*, una pieza de mi misma persona, un reflejo de mis mejores y peores cualidades, fue el vehículo necesario para intentar comunicar todo esto mediante la escritura del largometraje. Al ser un personaje tímido y menospreciado, sus relaciones son superficiales y bastante limitadas, hasta que conoce a *Olivia*, una vecina, con quien entabla una gran amistad. Este deseo escondido de relaciones profundas y especiales, contradiciéndose infinitamente con la timidez y la falta de palabras, ha sido clave en mi vida. Utilizando esto, se creó *El tonto en la colina*.

Una de las cosas más impactantes y sabias que una de mis profesoras me comentó durante mis años en la carrera es que: *el cine no es terapia*. Y es verdad. No hacemos cine para cerrar nuestras heridas, para saldar nuestros errores o superar nuestros miedos. Sin embargo, el hacer cine es un proceso personal que poco a poco se va volviendo algo grupal. Escribimos lo que conocemos. Y a pesar de no ser terapia, de no ser algo suficiente para superar ciertos obstáculos, el cine nos ayuda a contarlos. A comunicar nuestros cucos mentales hechos ficción; como un cuento. Al escribir este largometraje, situaciones personales fueron mi base, y el hecho de escribirlas ha sido un proceso, por falta de una mejor palabra: liberador. Y, así como Daniel y Olivia se sienten al final de esta historia, busco crear esta sensación de libertad para el espectador, de libertad al reconocer nuestro valor, y el descubrir que la verdadera libertad se encuentra cuando no se tiene nada que perder, en la rebeldía, e incluso en el amor propio.

He elegido hablar sobre este tema, no solamente porque es algo que todos hemos sentido en alguna etapa de nuestras vidas. Sino también porque *El tonto de la colina* es eso: Un

cuestionamiento a los estándares de inteligencia y a las normas de la sociedad actual. A la búsqueda de una voz propia, de relaciones interpersonales relevantes y profundas y de la búsqueda de la autoestima de uno mismo para uno mismo.

El tonto en la colina

Por

Andrea Castellanos Vela

andrecastellanos36@gmail.com
0995558386

PANTALLA EN NEGRO

Suena una CANCIÓN tarareada por un hombre.

OLIVIA
(V.O)

Daniel tenía 23 años cuando lo
asesinaron. Y murió exactamente como
vivió: como un idiota.

FADE IN

1 INT. CUARTO DANIEL - TARDE

DANIEL (23) está sentado en una silla mientras tararea una canción inventada. En sus manos tiene pedazos cortos y delgados de alambre y los retuerce con sus dedos, uniéndolos.

En la mesa azul al frente suyo hay pedazos de materiales de todo tipo: telas, piedras pequeñas, pequeños palos de madera, pequeñas y delgadas ramas, mullos de todos los colores, herramientas coloridas y oxidadas, cables viejos de antiguos aparatos electrónicos ahora inútiles.

El cuarto se ve pequeño, y cae sobre él una luz tenue natural, que viene desde una ventana alta que da a una pequeña colina verde, llena de césped. Daniel sonríe todo el tiempo, mientras sigue tarareando y haciendo distintos sonidos de la canción.

Pega con una cinta verde dos palos de madera pequeños; quema con fósforos dos extremos de un alambre; cose dos tipos de tela distintos con una gran aguja y un pedazo de hilo grueso color amarillo; une, dobla. Todo esto sin perder la concentración.

INICIA MONTAJE

2 EXT. AFUERAS DE PROGRAMA DE SELECCIÓN NATURAL - DÍA

PADRES caminan por gran parqueadero de cemento, llevando a sus bebés en grandes coches metálicos. Caminan al unísono rápidamente y se miran de reojo entre sí. Visten ropa de tonos pastel, y joyas, peinados, maquillaje y vestimenta extravagante que indica y presume su estatus social.

2.

Vemos una fachada grande, industrial, tosca y gris. PROGRAMA DE SELECCIÓN NATURAL, dice en letras azules en la parte superior. Los padres se dirigen a las puertas de vidrio de entrada, sostenidas por varios hombres y mujeres en trajes, quienes en sus manos libres, tienen tableros de escritura con papeles en éste. Reciben a los padres con grandes sonrisas falsas y burocráticas en sus rostros.

Los padres cruzan las puertas con sus cabezas en alto.

3 INT. ENTRADA PSN, RECEPCIÓN - DÍA

Los padres entran a una sala de recepción grande y blanca, de techos altos. Sacan a sus bebés de los coches con poco cuidado.

Hombres y mujeres en batas largas y blancas, usando guantes celestes, toman a los bebés sin acercarlos a sus cuerpos, y se los llevan. Cruzan una puerta donde se lee: *ÁREA DE EVALUACIÓN TEMPRANA*.

Los padres hacen fila al frente de un mostrador, en donde firman varios papeles, entregados por los hombres y mujeres en traje que los recibieron. Los que terminan de firmar, salen por una puerta que en su parte superior dice en letras negras: *Sala de Espera. ¡Agradecemos su paciencia!*

4 INT. ÁREA DE EVALUACIÓN TEMPRANA, PSN - DÍA

Los bebés están de espaldas en una gran línea de ensamblaje metálica dentro de un amplio espacio con estilo de fábrica, lleno de paneles, válvulas, manivelas, botones y palancas.

La línea de ensamblaje se mueve lentamente, parando cada segundo. Personas en trajes de protección van poniendo pequeños chips de identificación en las nuca de los bebés con unos pequeños tornillos que son pegados a la piel con una especie de pistola de calor.

Se escucha el MOVIMIENTO DE LA LÍNEA, MARTILLO, y el PRESIONAR de botones. El llanto de los bebés es inaudible. Otro hombre en traje de protección pone un sello de color negro en el pie del bebé con su respectivo código de identificación: "A/18-22", "C/14-23", etc.

3.

5 INT. SALA DE ESPERA, PSN - DÍA

Los padres están sentados, esperando pacientemente. Miran el gran reloj sobre sus cabezas que suena exageradamente y se regresan a ver cada cierto tiempo. Cuando sus miradas se cruzan, sonríen de forma fingida.

Se prende una luz azul, y suena una ALARMA indicando que la línea de ensamblaje (que sale de una apertura en la pared) se mueve y el proceso ha terminado.

Salen los bebés y los padres se acercan. Cada uno recoge al suyo, revisando los sellos en sus pies. Los ponen en los coches y se acercan a un mostrador a firmar unos papeles, uno por uno.

Salen.

6 EXT. JARDINES DELANTEROS DE CASAS - DÍA - SIETE AÑOS DESPUÉS

NIÑOS (7) salen de enormes y opulentas casas al mismo tiempo. Sus padres los despiden fríamente en las puertas y vuelven al interior. Vemos que todos los adultos tienen chips en sus nuca con una luz azul que brilla. Los niños tienen los chips apagados.

Los niños caminan hacia la calle, donde hacen fila y suben a buses grandes y grises, guiados por HOMBRES y MUJERES con una lista en sus manos, la cual van tachando cada que sube un niño. Las puertas de los buses se cierran y los autos comienzan a moverse en fila.

7 EXT. PSN - DÍA

Los niños salen de los buses y entran en fila parecida al edificio. Cruzan las puertas de vidrio y son supervisados por los hombres y mujeres en largas batas blancas, quienes van anotando en tableros la hora de llegada de cada niño.

A algunos niños se los ve confiados, serios y arrogantes, mientras que a otros se los ve nerviosos, pálidos y estresados.

8 INT. AULA/CÁMARA DE GESELL - DÍA

Los niños toman asiento en pupitres metálicos. Están dentro

4.

de un aula enorme, con ventanas pequeñas y altas y tubos de luces azules que parpadean, dando a la habitación una iluminación lúgubre. El piso blanco de baldosa se ve viejo, pero limpio, y los pupitres son lo único que hay.

Científicos entran, ponen electrodos largos que llegan hasta el otro lado del aula, en sus cabezas, bandas en sus brazos para medir su presión y pinzas metálicas en sus dedos índices de sus manos no dominante.

SECRETARIOS/AS entran, ponen enormes pilas de hojas en los pupitres y se retiran. Los niños se quedan solos, con el sonido exagerado de un RELOJ que los acompaña. Una luz verde se enciende al lado del reloj y los niños toman sus lápices y comienzan a escribir.

Del otro lado, los científicos anotan con concentración los resultados, viendo las ondas cerebrales, la presión y otros datos que se proyectan en unas pantallas y paneles anticuados.

El TRAJE GRIS (35), un hombre alto, bien peinado y pulcro, líder de PSN, observa, sonriente y meticoloso el proceso.

9 INT. AULA/CÁMARA DE GESELL - TARDE

Los niños, exhaustos, anotan rápidamente en sus hojas. El RELOJ suena extremadamente fuerte, haciendo que los niños lo regresen a ver, nerviosos.

Un niño en la primera fila mira nervioso a su derecha, viendo a su compañero escribir rápida y confiadamente. Otro niño en la tercera fila se limpia lágrimas con la manga de su saco gris. Una niña lo mira y con preocupación, vuelve su mirada a su papel y borra. Un niño en la sexta fila tiene su cabeza arrimada al escritorio, derrotado, mientras que los tres alrededor suyo lo miran y se burlan, mientras continúan escribiendo.

Suena una alarma estridente y la luz al lado del reloj se prende de color rojo. Los niños se tapan los oídos mientras que científicos entran, llevando carritos metálicos. Van tomando la pila de hojas y poniéndolas en los carros.

Los hombres y mujeres en trajes de protección entran al aula. Hacen que los niños se levanten de sus puestos y los llevan afuera en orden.

5.

10 INT. ÁREA DE EVALUACIÓN TEMPRANA, PSN - DÍA

En una especie de laboratorio, con varias mesas, paneles, microscopios, y otras herramientas pequeñas y grandes, científicos están sentados. Los científicos se pasan papeles entre ellos. Discuten y hacen pilas enormes en sus mesas. Son los resultados de los exámenes de los niños.

Miran los gráficos que se ven en los paneles, ponen sellos en las hojas, miden las ondas cerebrales.

11 INT. SECRETARÍA DE ASUNTOS INTERNOS, PSN - TARDE

Mujeres y hombres llevan mesas metálicas con ruedas por un pasillo. En éstas llevan pilas de carpetas con hojas a la oficina. Es un espacio gigante, como un centro de control lleno de mesas conjuntas con computadoras, teclados, y monitores con botones que brillan de distintos colores. Suenan las RUEDAS de las mesas.

Hombres y mujeres están sentados en los escritorios golpeando sus teclados, como robots.

Suena una ALARMA. Los hombres y mujeres levantan la vista hacia la puerta. El Traje Gris entra a la secretaría, con una pequeña sonrisa en su rostro.

Las personas que llevan las carpetas las reparten rápida y precisamente, veinte a cada persona, con una sonrisa en su rostro.

Los hombres y mujeres las reciben y vuelven a sentarse en sus sillas metálicas y giratorias. Hojean las carpetas y van poniendo sellos. Sacan algunos papeles y los trituran, solo dejan una hoja con la información, una fotografía y el estatus del niño. Las carpetas listas las ponen en pilas en sus escritorios: unas rojas que se van haciendo cada vez más y más altas y otras de color azul, de menor tamaño.

ROSA (35) abre una carpeta y ve una hoja con la foto de DANIEL (7), su hijo. En la parte inferior de la segunda hoja dice: "RECHAZADO". Mira de reojo, asegurándose que nadie la vea y guarda el papel con sus datos en su bata. Sigue trabajando con otras carpetas hasta que abre otra que tiene el mensaje "APROBADO". Saca la información y la mezcla con la carpeta de Daniel. Pone un sello color rojo que dice "DESCARTAR" en la cara del niño extraño.

6.

Mirando alrededor dubitativamente, Rosa cierra la carpeta y la pone en la pila roja. A punto de poner la información de Daniel en la carpeta aprobada, una ALARMA suena. Todos se levantan de sus sillas y las personas de las mesas de ruedas pasan por entre los escritorios, retirando las carpetas.

Ve que el Traje Gris observa a todos rigurosamente, y al primer descuido, Rosa tritura la hoja con la información de su hijo y guarda la foto en su bata. Pone las carpetas en la mesa metálica de una mujer que pasa al frente suyo.

12 INT. CASAS DE NIÑOS - NOCHE

Los niños (cada uno en su respectiva casa) están sentados a la mesa del comedor. Sus familias están rodeándolos, viendo impacientes el reloj. Suena un pequeño DING: es el chip. Un foco en éste se ha vuelto de color azul.

Las familias celebran miran a los niños orgullosos. Los niños, con una mezcla de orgullo y arrogancia.

13 INT. CASAS DE NIÑO B/13-82 - NOCHE

Un niño está sentado a la mesa del comedor. Su familia está rodeándolo, viendo impacientes el reloj. Suena un pequeño DING: es el chip. Pero éste se ha vuelto de color rojo. Las familias los miran con desdén e ira.

Los padres se acercan a una especie de intercomunicador en la pared, donde aplastan el número 1. Suena un golpe en la puerta: HOMBRES ARMADOS entran.

Con un megáfono extraño en su mano, y carpetas con formularios en la otra, uno de los armados anuncia algo inaudible. Los otros armados toman al niño y lo inyectan con una gran jeringa un líquido azul

Los armados sacan al niño dopado de la casa, mientras que el que tiene la carpeta hace firmar unos papeles a los padres.

14 EXT. JARDÍN DELANTERO, CASA DE B/13-82 - NOCHE

Hay una fila de niños parados frente a sus casas. Todos están dopados por la inyección que recibieron. Sacan al niño B/13-18 de su casa y lo ponen junto a los otros. El Traje Gris mira el panorama, suspira y sonríe.

7.

Personas en trajes de protección caminan frente a los niños con carpetas en la mano. Mientras uno va leyendo sus archivos, otro pasa un pequeño escáner gris, lleno de luces, por su chip en la nuca. Otro va poniendo sellos respectivos en las frentes de los niños.

Llegan tres grandes buses grises. Separan a los niños en grupos de tres y los suben en sus respectivos buses. El Traje Gris supervisa todo.

15 INT. CASA DE DANIEL, COMEDOR - NOCHE

Rosa y PADRE (37) se miran preocupados. DANIEL (7) está sentado a la mesa, comiendo cereal colorido de un tazón amarillo, con una gran cuchara de sopa. Mira a la nada y sonríe distraídamente mientras tararea una melodía moviendo la cabeza. En su nuca, su chip se encuentra apagado.

16 INT. COCINA, CASA DE DANIEL - NOCHE

Rosa se acerca a la ventana circular que hay encima del lavabo. Regresa a ver a su rope y a su identificación de PSN que cuelga de su cuello. Se lo saca y se lo guarda, con la cabeza en alto y mostrando orgullo. Ve por la ventana y ve a OLIVIA (47), una vecina grande y solitaria, caminar por la calle, se regresan a ver. Rosa cierra las cortinas rápidamente. mientras que Padre saca un cuchillo del primer cajón del mueble. Prende una de las hornillas de la cocina y calienta el cuchillo con la llama. Se miran.

Rosa saca el archivo de Daniel que robó. Padre levanta el cuchillo y Rosa acerca los papeles al fuego. Antes de quemarlos, Rosa toma la fotografía de Daniel y se la guarda. Acerca al fuego los papeles. Las letras que dicen: "El sujeto A/19-58 es considerado inepto para el progreso de la sociedad, y el destino apropiado será el sacrificio por medio de..." son consumidas por las llamas. Los padres se miran.

17 INT. BODEGA, CUARTO DE DANIEL - NOCHE

Los padres salen de una pequeña habitación y cierran la puerta. Es un pequeño cuarto, con cajas y objetos ya no utilizados como electrodomésticos dañados, herramientas, luces, etc. Hay una mesa y una caja encima de ésta con las cosas de Daniel.

8.

Daniel está parado, sosteniendo su almohada y cobija. Se sienta en su pequeña cama semi armada, mirando al frente, curioso.

Toca su nuca con una expresión de dolor. Vemos que en su nuca hay una marca muy roja y pequeños puntos de sangre en donde estaba su chip. Se rasca.

Mira alrededor: a los tubos de luces fluorescentes en el techo, a una repisa de madera vieja y astillada, lleno de ropa, cajas de productos y adornos rotos que ya no se usan, a la mesa tambaleante llena de polvo, y a la pequeña ventana a su derecha, por donde se ve una pequeña colina verde.

Daniel recoge del suelo unos alambres y unos pequeños pedazos de madera. Empieza a jugar con éstos, fascinado, mientras empieza a tararear.

FIN DEL MONTAJE

18 INT. BODEGA, CUARTO DE DANIEL - TARDE - PRESENTE

DANIEL (23) termina su creación: es un modelo de él mismo hecho con un brazo de alambre, otro de palo de madera, torso madera, cabello de cables de colores, ojos de pequeños mullos cafés. Lo mira orgulloso. Mira por su ventana la misma colina, y vemos su nuca, ahora cicatrizada.

La habitación sigue llena de cosas, pero todas se encuentran cambiadas y alteradas por los experimentos de Daniel. La cama, destendida; y la repisa de madera astillada llena de otras creaciones y juguetes de Daniel.

19 INT. SALA, CASA DANIEL - DÍA

En una sala grande, una alfombra color blanco sucio cubre el suelo. ROSA (51) está sentada en un sofá individual de color rosado chillón, leyendo una revista en donde se lee atrás: "LUCHA A FAVOR DEL ORDEN RESULTA EXITOSA: Lea la inédita entrevista entre..." Voltea rápidamente la página y la noticia: "¡Nuevo horno-lavadora está ya en el mercado!".

PADRE (53) está sentado en otro sofá de color verde limón, sosteniendo un pequeño espejo y jalando su rostro con sus dedos para quitar las arrugas. Suena la RADIO, y los pies de ambos se mueven al ritmo de los jingles.

9.

Daniel está pintando el pelo de ambos, sonriente. Tiene una tarrina de plástico en donde hay un líquido humeante y burbujeante de color amarillo opaco, y una brocha en la otra. Suena un TIMBRE de la cocina. Daniel deja la tarrina en una mesa auxiliar de plástico blanco, se saca los guantes de plástico, y se quita un mandil plástico, y va.

20 INT. COCINA - DÍA

Daniel entra a una cocina algo ajustada y llena de objetos electrónicos. Una ventana redonda con cortinas verdes con amarillo da al jardín y a la casa de los vecinos.

Daniel se pone un mandil rojo que se encuentra colgado en un gancho al lado del lavabo, unos guantes de cocina y abre un pequeño horno. Saca una lata en donde se lee "pan tostado con jalea artificial de fruta" y lo sirve en tres platos. Es una cosa viscosa de color rosado que cae lentamente de la taza. Suena el TIMBRE de un temporizador. Daniel se quita los guantes y el mandil y sale.

21 INT. SALA - DÍA

Daniel llega, se pone los guantes de plástico y el mandil nuevamente. Saca una peinilla del bolsillo del mandil. Apaga el temporizador y pasa la peinilla por el cabello de sus padres, quitando el exceso y limpiándolo en su mandil. Suena una ALARMA en la cocina, y humo empieza a salir. Daniel deja las cosas nuevamente, y se dirige a la cocina, silbando alegremente.

22 INT. COCINA - DÍA

Daniel abre la refrigeradora por donde sale un humo espeso y gris, y ve que una pequeña llama está prendida. Con un extintor, la apaga. Cierra la refrigeradora y, de una alacena, saca tres latas más que leen: "café espresso gaseoso", "huevos de garza deluxe: ¡ahora con sal artificial!" y "fruta artificial: ¡casi como en los viejos tiempos!". Daniel saca un abrelatas rojo y grande del tercer cajón del mueble. Cierra el cajón con la cadera.

23 INT. SALA - DÍA

De la radio deja de sonar los jingles. Una voz fuerte dice:

10.

MENSAJE AUTOMÁTICO
Interrumpimos la transmisión con un
anuncio especial de PSN.

Suena el JINGLE de PSN.

INFORMANTE DE PSN
El Programa de Selección Natural
informa que, debido terribles actos de
rebeldía por miembros inconscientes de
nuestra maravillosa sociedad, se
realizarán inspecciones de ciertos
hogares, con el propósito de limpiar
nuestra ciudad de malhechores que
únicamente buscan el caos...

El mensaje de la radio se hace incomprensible. Los padres de Daniel se miran con miedo. De repente, las ventanas de la sala explotan. HOMBRES y MUJERES ARMADOS entran uniformados por las ventanas.

24 INT. ENTRADA - DÍA

Suena un TALADRO. La puerta de entrada cae al suelo, y el TRAJE GRIS (54) entra, pisando la puerta caída y sonriendo. En su mano derecha, hay un megáfono extraño y absurdo y en la otra, un archivo color rojo. Camina en dirección a la sala, seguido por dos armados.

25 INT. SALA - DÍA

Los padres de Daniel miran a los armados con miedo, sin haberse levantado de sus asientos. El Traje Gris se aproxima lentamente a ellos, mirándolos fijamente con una pequeña sonrisa y una mirada intimidante.

26 INT. COCINA - DÍA

Daniel está agachado con sus manos tapando sus oídos, mirando con terror la puerta. Se esconde debajo de la mesa.

27 INT. SALA - DÍA

El Traje Gris acerca el megáfono a su boca mirando a su alrededor.

11.

TRAJE GRIS

¡Buenos días! PSN los saluda cordialmente. Dado los últimos hechos ocurridos, tenemos la autoridad de indagar en su hogar. Cualquier objeto y/o persona sospechosa será confiscada inmediatamente.

Termina de hablar y los armados empiezan a rondar la casa. Abren y cierran puertas, armarios, cajones. Rompen vasijas y floreros para ver si hay cosas adentro, hacen explotar adornos. Destruyen cojines y los muebles, hasta que todo es un caos de polvo, plumas y humo. Rasgan las cortinas con sus armas y las botan al suelo.

Rosa y Padre se toman de las manos, temerosos de levantarse o moverse siquiera un milímetro. El Traje Gris mira la mesa con los objetos de cabello de ambos, y, con el dedo índice, la bota al suelo, viendo como cae lentamente. La tarrina se rompe y el líquido mancha la alfombra blanca. El Traje Gris sonríe maliciosamente.

28 INT. COCINA - DÍA

Daniel, al oír el estruendo y los pasos que se acercan a la cocina, sale de debajo de la mesa y, gateando, va hacia la otra puerta de salida de la cocina.

29 INT. SALA - DÍA

El Traje Gris mira a Rosa y a Padre, que siguen sentados en los sillones, con sus manos entrelazadas. Tienen sus frentes sudorosas y les tiemblan las manos. Rosa mira instintivamente a la cocina, y el Traje Gris la ve.

Aparece una pequeña sonrisa en la comisura de sus labios. Hace una seña a uno de los armados para que lo siga a la cocina.

30 INT. COCINA - DÍA

Traje Gris y el armado entran a la cocina y dan vueltas. El Traje Gris permanece en la puerta, con sus manos en su espalda y observando cada pequeño detalle. El armado empieza a abrir cajones, a voltear aparatos y la mesa. Al no encontrar nada, ven la puerta de salida y van para allá.

12.

31 INT. GRADAS - DÍA

Daniel escucha que se aproximan y sube desesperado las gradas.

32 INT. HABITACIÓN DE DANIEL - DÍA

Llega a su habitación y cierra la puerta, poniendo cerrojo y cosas al frente. Asustado y desesperado, da vueltas por su cuarto. Empieza a coger ciertas cosas al azar y a meterlas los bolsillos de su chompa roja: un alicate oxidado, un pedazo de cuerda, un lápiz sin punta, un dibujo, algunos muñecos pequeños y la creación que había terminado esa mañana.

Escucha pasos subiendo las gradas. Se acerca a la ventana y mira para abajo, con terror. Siente que la altura desde su ventana al suelo es inmensa y hace ademán de alejarse. La puerta de su cuarto explota, dejando una nube de humo. Por el susto, Daniel cae. La ventana se cierra tras él.

33 EXT. PATIO - DÍA

Daniel cae estrepitosamente por la ventana. Aterrizza entre unos arbustos en formas extrañas y abstractas que su padre realizó.

34 INT. HABITACIÓN DE DANIEL - DÍA

Del humo emerge el Traje Gris, quien observa cuidadosamente la habitación. Dos armados están tras él, esperándolo en las gradas. Se acerca a la cama de niño, mira la ropa, y las creaciones y juguetes que hay. Sonríe.

35 EXT. PATIO - DÍA

Daniel se levanta y sacude su ropa. Mete sus manos en los bolsillos y ve que las cosas que metió están rotas. Con tristeza las vuelve a guardar. Mira a la ventana y se esconde rápidamente. Escucha voces cerca de la puerta de entrada, así que se esconde en la esquina de la casa, desde donde puede ver que pasa.

13.

36 EXT. ENTRADA - DÍA

El Traje Gris sale, seguido de los armados que llevan las cosas de Daniel en cajas plásticas donde se lee EVIDENCIA. Los últimos en salir recogen la puerta y la vuelven a taladrar en su puesto. Caminan a la calle, y el Traje Gris da una señal con la cabeza. Uno de los armados saca un aparato de su bolsillo, donde aplasta un botón rojo. La casa empieza a temblar. Daniel se asusta y sale corriendo, perdiéndose de vista.

Los vidrios de la casa explotan, los marcos de las ventanas y puertas se rompen en la mitad, reduciéndose a astillas. La casa suena y rechina y finalmente, se hunde. El Traje Gris y los demás caminan hasta perderse de vista.

37 EXT. CALLE - DÍA

Daniel corre torpemente entre árboles, jardines, adornos. Se tropieza con algunas cosas, pero sigue corriendo, siempre viendo al frente. Llega a él la realización que está afuera. Sorprendido, mira alrededor mientras sigue corriendo. Mira al cielo y ve un pájaro bastante cerca. Daniel sonríe y tropieza. Cae por un vertedero.

38 EXT. VERTEDERO - DÍA

Daniel cae estrepitosamente colina abajo. Intenta agarrarse de objetos y de las raíces de los pocos árboles cercanos, pero no lo logra. Finalmente llega al fondo con un golpe seco.

CUT TO BLACK

39 EXT. VERTEDERO - DÍA

FADE IN

Abre los ojos. Mira lo que cree que es el cielo, pero en verdad es una vieja valla publicitaria color azul que anuncia electrodomésticos. Daniel se incorpora, asustado y sin saber en donde está.

Mira a su alrededor. Está en el fondo de una pequeña quebrada donde hay miles de artefactos basura. Vallas, refrigeradoras, computadoras, máquinas extrañas. Daniel hace sombra con sus

14.

manos para intentar ver arriba. Al ver el borde superior, intenta escalar, pero falla. Se da cuenta que le duele la pierna y se le dificulta caminar.

Se sienta encima de una vieja refrigeradora a pensar.

Se levanta y da vueltas por el espacio. Intenta escalar varias veces, pero falla siempre. Juega con objetos que encuentra. Arregla los focos de una valla publicitarias, arregla hornos, apaga fuegos que encuentra, juega y hace sonidos con su boca.

40 EXT. VERTEDERO - TARDE

Empieza a anochecer. Daniel se toma los brazos para entrar en calor y se cierra la chompa hasta arriba. Mira con preocupación arriba.

Pasa un HOMBRE (45) acompañado de una MUJER (45). Son seguidos por un NIÑO (9) que lleva sus cosas y una sombrilla cerrada. Daniel sonríe viéndolos, pensando sobre la familia perfecta.

Lleva sus manos a la boca y les grita:

DANIEL
!HEY! !AYUDA!

La pareja y el niño lo regresan a ver, con sorpresa. Al verlo allá abajo, el hombre pone cara de terror y enojo, mientras que la mujer mira con asco. Se miran entre los dos.

El hombre agarra una especie de localizador de su cinturón y aplasta un botón. Suena una ALARMA ESTRUENDOSA desde parlantes que se encuentran en varios faros repartidos por las calles.

Daniel se tapa los oídos. La pareja camina rápidamente, y la mujer toma al niño, empujándolo bruscamente para que camine más rápido. Daniel y el niño se miran a los ojos, y él nota una mirada triste y perdida en su rostro.

Desaparecen de vista.

Daniel, asustado, comienza a correr entre la basura, intentando taparse los oídos mientras lo hace.

Corre rápidamente mientras suena la alarma sin cesar.

15.

Llega a una ladera que no es muy empinada y donde una lavadora está atascada en un árbol. Su cable cuelga, así que Daniel lo toma y empieza a escalar.

Tropieza algunas veces, pero logra terminar de subir. Se sostiene del césped.

41 EXT. CALLE - TARDE

Un grupo de ARMADOS corre en la dirección del vertedero. Daniel escala totalmente y, asustado, se esconde detrás de unos basureros metálicos.

Ve una casa grande y blanca, con adornos metálicos de animales exóticos en el jardín y arbustos en formas abstractas. Una de las ventanas del piso de abajo está abierta, así que Daniel toma impulso y corre allá.

La ALARMA sigue sonando.

42 EXT. JARDÍN, CASA DE OLIVIA - TARDE

Daniel cruza corriendo las esculturas de animales metálicos y los arbustos en formas extravagantes. Se para sobre una maceta que se encuentra debajo de la ventana abierta, y, saltando, introduce la mitad de su cuerpo por la ventana.

43 INT. BAÑO, CASA DE OLIVIA - TARDE

Daniel queda suspendido, con la mitad de su cuerpo afuera y la otra mitad adentro.

Con esfuerzo, logra empujarse y cae al interior: Es un baño algo apretado. Casi todo es de color blanco, asimilando el mármol. Muy cerca del inodoro hay una tina con patas en forma de garra de águila de color dorado, y un lavabo blanco y alto con adornos dorados. A lo lejos, suena la RADIO. Daniel logra suavizar su caída con las manos, pero con sus piernas golpea y rompe el inodoro.

Agua empieza a salir de forma exagerada del inodoro roto. Daniel, asustado, toma una toalla del sujetador dorado a su derecha. Seca el agua, pero no deja de salir.

Metiendo sus manos en la taza, Daniel logra cerrar la llave de agua, y así el baño deja de inundarse.

16.

Se levanta, y ve que su ropa está toda mojada. Abre la puerta cuidadosamente. La cierra rápidamente para evitar que el agua caiga al pasillo.

44 INT. PASILLO - TARDE

Al oír pasos, Daniel camina rápidamente, dejando huellas de sus zapatos mojados. Se dirige a una puerta en el fondo del pasillo a su izquierda. Abre la puerta cauteloso y la cierra detrás de él.

45 INT. HABITACIÓN DE NIÑO - TARDE

Daniel entra a una habitación. Tiene una cama infantil en el centro, al lado de una ventana grande con cortinas azules. Un velador y un escritorio llenos de polvo, con papeles y dibujos encima. Daniel se mete con cierta dificultad debajo de la cama. Cierra los ojos e intenta escuchar si alguien se acerca.

Al no oír nada, mira a su alrededor: Juguetes y dibujos llenos de polvo están con él debajo de la cama. Se da cuenta que está en el cuarto de un niño. Revisa los objetos con curiosidad.

Encuentra un trozo de papel donde está un dibujo incomprendible. Limpia el polvo de encima con su mano y lo mira con agrado. Sonríe.

Suena un ESTRUENDO, AGUA CORRIENDO y el GRITO de una mujer.

Daniel sale de su transe, se guarda el pedazo de papel en el bolsillo de la chompa. Escucha como unos PASOS se acercan al cuarto.

La puerta se abre.

OLIVIA (63), una mujer grande, con ojos asustados y usando joyas y ropa extravagante y fea, entra a la habitación sosteniendo un destapacaños blanco en sus manos para poder defenderse

Mira a su alrededor por unos segundos, ve las huellas de agua que hay en el cuarto y se acerca a la cama. Mira debajo.

Daniel y Olivia se miran a los ojos por unos segundos, ninguno de los dos seguro de como reaccionar. Después de unos segundos, Olivia y Daniel empiezan a gritar.

17.

Daniel sale de debajo de la cama y, una vez parado se queda inmóvil, esperando que Olivia de el primer paso, pero ella está parada en una esquina, alejada de Daniel y sosteniendo fuertemente el destapacaños. Daniel sale cabizbajo de la habitación. Olivia, perpleja, lo sigue después de unos segundos, y cierra la puerta con llave.

46 INT. SALA DE VISITAS - TARDE

Daniel camina torpemente por la sala, sin saber donde está la puerta de salida. Abre una puerta que da a un pequeño armario. Al hacerlo caen varios objetos y adornos amontonados a sus brazos.

Olivia tapa su rostro con hastío. Daniel empuja las cosas nuevamente adentro con dificultad. Cierra la puerta rápidamente.

Suena la RADIO de repente:

MENSAJE AUTOMÁTICO
Interrumpimos la transmisión con un
anuncio especial de PSN.

Suena el JINGLE de PSN. La voz de un informante suena. Daniel mira petrificado la radio. Olivia mira con hostigamiento hacia el techo.

INFORMANTE DE PSN
(con buen humor)

Buenas tardes. PSN los saluda nuevamente. Dado los acontecimientos anormales del día de hoy, será aplicado la ley de "Confinamiento de Bienestar y Prosperidad", mencionado en el Artículo 85 del formulario "Progreso y Satisfacción Ciudadana, PSN"...

Daniel mira a Olivia confundido. No sabe que está pasando. Ella lo mira de vuelta, con preocupación, sosteniendo su destapacaños fuertemente contra su pecho.

Suenan GOLPES METÁLICOS. La habitación se oscurece de repente: láminas metálicas cubren las ventanas. Olivia camina rápidamente hacia la puerta de salida. Está bloqueada por una lámina metálica.

18.

INFORMANTE DE PSN

... Todos y cada uno de los ciudadanos se encuentran en la obligación de cumplir con este reglamento, o se verán duramente sancionados.

MENSAJE AUTOMÁTICO

Gracias por ser parte de la solución. Si tiene dudas o reclamos, marque el número 1 en su intercomunicador y llene los formularios 19 al 85.

Daniel y Oliva se regresan a ver, preocupados.

47 INT. SALA DE ESTAR - NOCHE

Daniel está sentado al borde de un sillón de cuero. Olivia llega con un par de cobijas y una almohada maltrecha y desgastada. Pone las cosas en el sillón, manteniendo su distancia con Daniel.

DANIEL

Gracias.

OLIVIA

De nada.

Se da la vuelta para marcharse, pero regresa

OLIVIA

El momento que todo esto acabe debes marcharte.

Daniel asiente con la cabeza, sin mirarla a los ojos.

Olivia hace ademán de decir algo más, pero se arrepiente. Se da la vuelta y sube las gradas. Daniel ubica con cuidado la almohada al filo del sillón y extiende las cobijas.

48 INT. SALA DE ESTAR - MADRUGADA

Daniel tararea la canción en voz muy muy baja. Mira a la ventana que está a su derecha. Solo logra ver la lámina metálica que impide que salga.

Del bolsillo de su chompa roja, saca la figura aplastada de sí mismo que logró sacar de su casa y el dibujo que encontró en la habitación anterior.

19.

Juega con ambos y hace sonidos con su boca. Alza el dibujo sobre su cabeza y, cerrando un ojo, lo ubica frente a la ventana, simulando que lo dibujado es el exterior.

49 INT. SALA DE ESTAR - DÍA

Una ALARMA suena. Daniel despierta asustado y confundido. Al intentar levantarse, cae del sillón. Se sienta en el suelo, con los ojos muy abiertos. Después de unos segundos, se restriega los ojos y mira a su alrededor, reconociendo el espacio.

50 INT. HABITACIÓN DE OLIVIA - DÍA

Olivia está acostada en su lujosa cama, llena de cobijas, almohadas llenas de plumas, mantas, y dosel con cortinas pesadas.

Está desparramada entre todas estas cosas, despeinada y con un antifaz sobre sus ojos.

Se escucha un fuerte GOLPE de abajo y Olivia despierta, asustada. Se quita torpemente el antifaz y huele el aire: huele a comida.

Vira los ojos, molesta y confundida, y se pone una bata y sus pantuflas. Sale.

51 INT. COMEDOR - DÍA

Olivia entra al comedor y ve que está puesta la mesa. Oye un estruendo en la cocina y se aproxima, pero Daniel sale con una bandeja de plata, llevando tres tazas y tres platos.

La mira sonriente. Olivia continua confundida. Daniel pone las cosas sobre la gran mesa y le hace un gesto para que se siente.

Olivia se sienta en la cabecera. Daniel sirve un líquido gris, grumoso y humeante de una tetera a las tazas. Sirve en los platos una sustancia amarilla y roja. Se sienta a su lado.

OLIVIA

Por qué tres

Daniel observa las cosas en la mesa.

20.

DANIEL
Costumbre.

Olivia asiente mientras se lleva la taza a la boca.

52 INT. MINISTERIO DE BIENESTAR - DÍA

Hombres y mujeres caminan rápidamente por pasillos, llevando carpetas en sus manos. Hablan todos y sus voces incrementan con el eco del espacio.

Un HOMBRE (43) camina rápidamente hasta llegar a una oficina. Toca la puerta y vemos que dice "TRAJE GRIS" en una placa plateada.

TRAJE GRIS
(V.O)
Adelante.

El hombre abre la puerta y la cierra tras él.

53 INT. JARDÍN FALSO - DÍA

Olivia está en un jardín falso en la mitad de su casa, sentada en una silla verde, moderna. Sostiene con sus manos un pequeño reflector de sol y recibe una luz intensa de varios paneles de luz que falsean el sol desde lo alto.

Hay plantas plásticas, césped falso y pequeños adornos de jardín que buscan imitar un verdadero jardín.

Daniel se acerca a ella con un vaso de un líquido verde. Lo deja sobre la pequeña mesa de plástico blanco. Intenta sostener su reflector por ella, pero ella lo rechaza y lo ve de forma extraña. Daniel sale y Olivia lo mira de reojo. Asegurándose que no lo vea, coge el vaso y toma un sorbo del líquido. Vuelve a dejarlo sobre la mesa.

54 INT. OFICINA TRAJE GRIS - DÍA

El hombre está sentado en una pequeña silla. Se lo ve diminuto en una oficina tan grande.

El Traje Gris está parado detrás de su escritorio, dándole la espalda y viendo por la ventana que da al resto del Ministerio.

21.

TRAJE GRIS

Míralos. Millones y millones de engranajes que mueven esta perfecta maquinaria.

El hombre lo mira solemnemente.

TRAJE GRIS

O casi perfecta.

Se da la vuelta y lo mira.

El hombre entrega la carpeta roja al Traje Gris y una funda de plástico. Dentro, la fotografía de niño de Daniel, ya descolorida y el viejo chip apagado. El

El Traje Gris toma la funda y la deja sobre su escritorio, toma la carpeta y la abre. Se ven unas páginas amarillentas donde está la información de un niño: B/13-82. La fotografía del niño está casi sin color, y un sello rojo que dice "DESCARTADO" está sobre su cara.

Saca la fotografía de la carpeta y sonríe. Toma la funda y saca la fotografía de Daniel. Las compara. Con el pulgar limpia el sello rojo de la fotografía del niño B/13-82. Una vez limpia, las pone a las dos sobre su mesa con cuidado. Saca el chip de la funda, tiene algo de tierra, y lo pone sobre la fotografía de Daniel. Sonríe complacido.

55 INT. SALA DE ESTAR - DÍA

Olivia está sentada en una silla blanca leyendo una revista cuando un reloj de cucú se empieza a incendiar al sonar las 12pm. Olivia hace caso omiso.

Daniel entra corriendo a la sala, listo para apagar las llamas, pero Olivia, mientras sigue leyendo, saca un extintor de al lado del sillón, a su izquierda. Sin ver, presiona el gatillo y apaga las llamas del reloj. Daniel la mira. El pájaro del reloj cucú vuelve a entrar por el orificio y el reloj continúa su marcha. Olivia deja el extintor donde estaba, y voltea la página de su revista.

56 INT. JARDÍN FALSO - TARDE

Olivia corta con unas grandes tijeras los arbustos de plástico del falso jardín. Les da forma y corta las ramas que están más largas que las otras.

22.

Daniel la ve con curiosidad desde la sala de visitas. Se acerca e imita los movimientos ágiles y cuidadosos de Olivia al cortar las ramas.

57 INT. SALA DE VISITAS - TARDE

Olivia lee una revista. En esta se puede ver anuncios de nuevos electrodomésticos y tips para botar los que ya no funcionan.

En la radio suenan anuncios de PSN.

MENSAJE AUTOMÁTICO

... Se les agradecerá cualquier información de actividad sospechosa. Es importante eliminar estas amenazas que...

Regresa a ver al jardín falso y mira a Daniel con extrañeza. Daniel está cortando las ramas sobrantes que Olivia no cortó. Con mucha concentración, maniobra las tijeras cuidadosamente, asegurándose de no cortar más de la cuenta.

MENSAJE AUTOMÁTICO

... Volver a la normalidad y a la eficiencia.

LOCUTOR

Estamos de vuelta con la programación.

Empieza a sonar un jingle promocionando un nuevo automóvil. Daniel mira a Olivia y le sonríe, y ella regresa su mirada rápidamente a la radio.

58 INT. OFICINA TRAJE GRIS - TARDE

Traje Gris está sentado en una silla grande. Detrás de su escritorio se encuentra un grupo de armados, y varios hombres y mujeres de traje.

Traje Gris asiente su cabeza a una mujer. Ésta asiente de vuelta y presiona un botón en un intercomunicador.

Una ALARMA empieza a sonar.

Traje Gris se levanta y se asoma a la ventana. Sonríe.

23.

MUJER

Si esto no funciona?

TRAJE GRIS

Va a funcionar. Nadie protegerá por
más tiempo a un *idiota*.

Se da la vuelta para ver a todos.

TRAJE GRIS

Va a salir. Estén listos.

59 INT. SALA DE ESTAR - NOCHE

Daniel está acostado en su sillón. Mira la ventana cubierta con la lámina metálica y se da la vuelta para intentar dormir.

Suenan una ALARMA estruendosa que proviene de las calles. Daniel abre los ojos y se levanta, asustado, con la almohada en sus manos para protegerse. Escucha a Olivia bajar las gradas corriendo.

Olivia entra a la sala, usando su bata de dormir y su antifaz chueco sobre su cabeza.

DANIEL

¿Qué pasa?

Daniel y Olivia se regresan a ver.

Se oye un estruendo METÁLICO: las láminas metálicas que cubrían las puertas y ventanas se alzan, crujiendo.

Todo se queda silencioso por un momento. Lo único que se escucha son las RESPIRACIONES de ambos.

OLIVIA

Bueno... sabías que iba a pasar en algún momento.

Olivia empieza a subir las gradas. Se detiene y hace ademán de decirle algo más, pero mira al frente.

OLIVIA

No te olvides de cerrar bien la puerta.

24.

Olivia continúa subiendo las gradas sin regresarlo a ver hasta que sale de vista. Daniel mira por la ventana y ve la calle, llena de otras casas grandes y adornadas.

Respira hondo, deja la almohada en el sillón y mira la puerta.

60 EXT. CALLE - NOCHE

Daniel camina lenta y cautelosamente.

Llega a un terreno de tierra donde hay un gran anuncio de madera que dice "EN VENTA". Camina por los arbustos, los cuales reconoce. Ahí estaba su hogar.

61 EXT. TERRENO BALDÍO - NOCHE

Se sienta en la tierra, escondido entre algunos arbustos que aún están en pie. Con su dedo índice comienza a hacer figuras en la tierra. Escribe su nombre. Al escribir la letra L, toca con su dedo algo. Lo saca y ve que es un pequeño palo de madera que él usaba para sus creaciones.

Está rota y astillada, pero lo mete de todas formas en el bolsillo de su chompa. Mira a su alrededor, con preocupación.

62 INT. HABITACIÓN DE OLIVIA - DÍA

Olivia está acostada en su gran cama con dosel. El antifaz tapa sus ojos, pero ella no deja de moverse porque no puede dormir. Se lo quita con fastidio.

Pone sus manos en su cara y suspira. Ve a su derecha donde hay un reloj grande. Son las 4 am.

Olivia vira los ojos con hostigamiento y se levanta.

63 INT. HABITACIÓN DE NIÑO - MADRUGADA

Abre la puerta y entra al pequeño cuarto. Pasa sus dedos por encima de un escritorio azul con rojo y se limpia el polvo en su bata.

Se sienta en la cama, haciendo sonar sus RESORTES antiguos. Recorre la habitación con la mirada.

25.

Ve un pequeño juguete en la esquina, y logra alcanzarlo. Es una figura de un hombre en un traje café, en una mano lleva un maletín y con la otra se levanta el sombrero, saludando. Hay rayones de marcador y pintura, lo cual hace que partes del traje y del maletín del hombre sean de varios colores.

Olivia sonríe. Lo deja sobre la cama y sale del cuarto.

64 INT. SALA DE ESTAR - MADRUGADA

Se acerca al sillón donde Daniel dormía. Ve que dejó las cobijas dobladas y la almohada arreglada. Mira por la ventana desde donde puede ver la calle. Lanza su cabeza hacia arriba y sale, decidida.

65 EXT. TERRENO BALDÍO - MADRUGADA

Daniel está acostado, abrazando sus piernas con sus brazos para entrar en calor, y escondido parcialmente entre los arbustos.

Olivia lo despierta con una rama. Daniel se asusta, pero ve el rostro de Olivia y se calma. Se sienta.

OLIVIA

Siempre me pareció extraña tu familia.

Daniel mira a la tierra, pero regresa a ver a Olivia. Ella mira el terreno.

OLIVIA

Ahora entiendo porqué.

Mira a Daniel.

DANIEL

¿Qué pasó con ellos?

Olivia se encoge de hombros.

OLIVIA

Lo más probable es que los hayan
asesi...

Mira a Daniel, que lo ve con ojos grandes y con un poco de esperanza. Olivia respira profundo.

26.

OLIVIA
Ejecutado. Algo así no creo que sea
perdonado por PSN.

Daniel baja la cabeza y mira a la tierra con tristeza y juega
con ella. Olivia se abraza para entrar en calor.

OLIVIA
Bueno. No podemos quedarnos aquí toda
la vida. Aún te están buscando.

Daniel la mira incrédulo.

DANIEL
No me iba a quedar toda la vida.
Estaba pensando... Tal vez alguien
allá me pueda ayudar.

Olivia lo mira con una mezcla de incredulidad y ternura.
Extiende su mano para que Daniel se levante. Daniel la toma,
se levanta y sacude la tierra de su pantalón.

OLIVIA
Vamos. Ya pensaremos en algo.

Caminan.

66 EXT. CALLE - MADRUGADA

Caminan uno al lado del otro por la calle desierta.

DANIEL
¿No te voy a meter en problemas?

Olivia sonríe.

OLIVIA
Esperemos que no.

67 INT. HABITACIÓN DE NIÑO - MADRUGADA

Olivia indica a Daniel que entre con un gesto de sus manos.
Daniel entra tímidamente y se sienta en la cama. Olivia
asiente y hace ademán de salir.

DANIEL
Nunca te pregunté como te llamas.

27.

OLIVIA
Olivia.

DANIEL
Yo soy Daniel.

Olivia sale y cierra la puerta.

Daniel se recuesta en la cama y cierra los ojos, con una pequeña sonrisa de alivio en sus labios.

68 EXT. TERRENO BALDÍO - MADRUGADA

Sobre los dibujos que hizo Daniel en la tierra se para una MUJER ARMADA. Mira alrededor, en busca de algo sospechoso. Varios armados recorren la zona con armas y linternas. La mujer mira los dibujos de Daniel y mira a las casas cercanas. Un HOMBRE ARMADO se acerca y la mujer asiente la cabeza, esbozando una pequeña sonrisa. El hombre da una señal al resto y se dispersan todos, caminando muy cerca de la casa de Olivia.

69 INT. JARDÍN FALSO - DÍA

Olivia está sentada en una silla tomando el falso sol y tomando una taza de té. Deja la taza en un plato que está sobre una pequeña mesa de vidrio a su derecha. Daniel entra y Olivia le indica con la mano que se siente en la silla a su lado.

Daniel se sienta y se hunde en la extraña silla. No puede levantarse ni acomodarse más.

OLIVIA
La gente va a empezar a sospechar si te ve aquí.

Daniel asiente, aún intentando acomodarse en la silla. Olivia continúa sin regresar a verlo.

OLIVIA
Tenemos que lograr que todo esto pare.

Daniel la mira con curiosidad.

28.

DANIEL
Podríamos ir allá a hablar con ellos.
Sé que trabajas ahí. Vi tu
identificación, se parecía a la que mi
mamá tenía.

Olivia lo mira con burla. Vira los ojos y sonríe.

OLIVIA
(sarcásticamente)
Entrar ahí y pedirles amablemente que
por favor te perdonen por "ser una
falla en el sistema y causar caos y
dolores de cabeza"?

Daniel asiente, pero al ver la expresión de Olivia mira para
abajo.

DANIEL
Aún no entiendo que les hice...

Olivia lo mira con ternura.

DANIEL
(con algo de enojo)
Nunca los he visto antes, no sé a
quien pedir disculpas.

La expresión de Daniel se vuelve una de culpa. Olivia
suspira.

OLIVIA
No es tu culpa. Es solo como funcionan
las cosas aquí.

Daniel la regresa a ver, algo confundido. Olivia toma un
sorbo del té. Vuelve a dejar la taza en la pequeña mesa de
vidrio a su lado. Se miran. Olivia se levanta. Daniel hace
ademán de hacerlo, pero no puede pararse de la silla. Olivia
camina hacia una de las plantas plásticas y pasa sus dedos
por sus ramas, por sus hojas.

OLIVIA
Eso es lo que tenemos que hacer.

Daniel la mira confundido. Olivia sigue tocando y mirando la
planta con admiración.

29.

OLIVIA
Si te vas a quedar aquí, debes ser así.

Daniel hace un gesto de confusión.

DANIEL
¿Así cómo?

Olivia se da la vuelta, aún sosteniendo una de las hojas de la planta falsa que adorna su jardín de plástico. Mira a Daniel.

OLIVIA
Fingir que... no eres tú. Hasta ahora nadie te ha visto.

Daniel asiente la cabeza. Mira la planta. Olivia le sonrío y Daniel le devuelve la sonrisa.

DANIEL
Y... ¿me vas a ayudar?

Olivia asiente con la cabeza, mirando a la planta.

70 INT. COMEDOR - TARDE

Daniel y Olivia están sentados almorzando. En la mesa hay dos platos servidos con una sustancia verde y otra amarilla. Hay varía comida en la mesa.

Olivia está con unos pequeños lentes, leyendo a Daniel un manual de PSN.

OLIVIA
... Para esto, debe referirse al artículo 137, sección A, en donde se especifica la primera de las 300 maneras en las cuales se debe aplicar para recibir permiso para realizar una celebración con 10 a 15 personas...

Daniel asiente con la cabeza mientras come grandes cucharadas de la comida de su plato. Mira algo confundido a Olivia, quien lo regresa a ver constantemente para ver si está prestando atención.

30.

71 INT. SALA DE ESTAR - NOCHE

Daniel y Olivia están sentados en uno de los sillones blancos. El reloj cucú indica las doce y Olivia, sin alzar la mirada, apunta el extintor como de costumbre. Sin embargo, regresa a ver y ve que éste no está incendiándose. Confundida, mira a Daniel que está rehaciendo la figura de él mismo, retorciendo alambres para volver a crear los brazos, sentado en el suelo con las piernas cruzadas. Daniel la mira de vuelta y Olivia retira la mirada rápidamente. Sonríe.

72 INT. SALA DE VISITAS - TARDE

Olivia está sentada en una silla de plástico. Tiene una toalla en sus hombros y Daniel está pintando su cabello con una brocha.

En sus manos tiene unos guantes de plástico, y sonriente, aplica la pintura negra humeante como lo hacía con sus padres.

Olivia está leyendo una revista de moda y etiqueta en voz alta. Daniel presta atención.

OLIVIA

...Hacerlo el momento de felicitar a alguien por su nuevo trabajo... Esto es muy importante, ¿estás prestando atención?

Olivia vira la cabeza para ver a Daniel, quien asiente con la cabeza y le sonríe. Olivia regresa la mirada a la revista, esbozando una pequeña sonrisa.

OLIVIA

Muy bien. Sigamos

Da la vuelta a la página.

OLIVIA

Como percibir si eres o no un fracaso... Bueno, esto nos vamos a saltar..

Daniel ríe.

73 INT. SALA DE ESTAR - TARDE

Olivia sube el volumen a la radio mientras Daniel dibuja en

31.

un pedazo de papel, asentándolo sobre una mesa de madera.
Está sentado en el suelo, concentrado.

OLIVIA
(cantando)
... Usted necesita a Servicios
Centrales...

Daniel mira a Olivia y empieza a reír. Olivia lo mira confundido.

OLIVIA
¿Por qué te ríes?

Daniel sigue dibujando.

DANIEL
Porque es divertido. Esas propagandas
son ridículas.

Olivia lo ve y vira los ojos sonriendo.

OLIVIA
(burlona)
¿Qué cantas tú entonces?

Daniel se encoge de hombros.

DANIEL
No sé. Sonidos que vienen a mi mente.

Daniel empieza a tararear y a hacer sonidos con su boca.
Olivia ríe de buen humor. Ella también empieza a hacer
sonidos. Los dos ríen mientras cantan.

Daniel y Olivia están cantando a todo pulmón, riendo y
bailando cuando suena el TIMBRE de la puerta.

Olivia mira la puerta de entrada confundida, usualmente no
recibe visitas. Mira el reloj para ver la hora: las 4:32pm.
Daniel deja de cantar, y la sonrisa de su rostro se borra al
ver la expresión de confusión de Olivia. Los dos se miran por
un momento. Vuelve a sonar el TIMBRE acompañado de GOLPES en
la puerta. Olivia indica a Daniel con la mirada que baje el
volumen de la radio. Daniel se acerca y de la perilla lo
baja.

32.

74 INT. ENTRADA - TARDE

Olivia se acerca a la alta puerta de madera de su entrada. Mira por el visillo y ve la cara distorsionada e irreconocible de una mujer. Virando los ojos, respira, algo nerviosa. Regresa a ver a Daniel y le señala con el dedo índice a la izquierda, para que se esconda en la sala. Daniel asiente con la cabeza y desaparece detrás de la pared.

Olivia respira profundo y pone en su rostro una falsa sonrisa. Abre la puerta.

Una MUJER ARMADA pasa por la puerta, mirando a Olivia con seriedad.

MUJER ARMADA
Buenas tardes...

Revisa una carpeta.

MUJER ARMADA
Señora O/19-27. Venimos como parte de un equipo que patrulla por la zona.

Olivia la mira y su sonrisa tiembla un poco, pero se recompone.

MUJER ARMADA
Seguramente está al tanto de las actividades que están pasando últimamente.

Olivia asiente la cabeza. La mujer armada la mira con algo de aburrimiento. Regresa a ver al interior de la casa de Olivia, con curiosidad. Olivia se mueve incómoda.

MUJER ARMADA
Queríamos saber si ha visto o escuchado algo sospechoso. Tenemos información de actividad anormal por esta zona, así que queremos asegurarnos.

La mujer armada esboza una sonrisa fingida que desaparece inmediatamente.

OLIVIA
No... La verdad es que no...

La mujer le interrumpe.

33.

MUJER ARMADA

Agradecemos cualquier información que tenga. Y queremos recordarle que estaremos pendientes, velando por su seguridad.

Dice la frase como si se la hubiera aprendido de memoria. Olivia asiente y sonríe a la fuerza. La mujer vuelve a mirar al interior de la casa de Olivia.

MUJER ARMADA

Debo preguntar ¿cuántas personas viven en este domicilio?

Olivia mira adentro. Regresa a ver enseguida a la mujer.

OLIVIA

Solamente yo.

La mujer asiente, con seriedad.

MUJER ARMADA

Bueno, señora. Le agradezco su colaboración. Estaremos pendientes.

Olivia asiente. La mujer sale y Olivia cierra la puerta, nerviosa.

Daniel sale de donde estaba escondido, viéndola con preocupación.

DANIEL

Entonces... ¿Plan B?

Olivia lo mira y asiente con la cabeza.

75 INT. CUBÍCULO, SECRETARÍA DE ASUNTOS INTERNOS - TARDE

Olivia está sentada en su cubículo en la oficina donde trabaja. Mira los archivos y revisa algunas carpetas, poniendo sellos y firmando. Deja los archivos que está revisando. Se levanta de la silla giratoria metálica en la que estaba sentada. Los cubículos son pequeños y bajos, así que al levantarse, su cabeza sobresale.

Olivia espía, y al ver que todos están concentrados en su trabajo, sale de su cubículo.

34.

76 INT. PASILLO, SECRETARÍA DE ASUNTOS INTERNOS - TARDE

Olivia camina con determinación entre los cubículos. Algunas cabezas se voltean al verla pasar.

Olivia llega al ascensor y aplasta el botón para que se abra. Con una CAMPANADA, las puertas se abren. Entra y presiona el botón con la letra CR.

77 INT. JARDÍN FALSO - TARDE

Daniel está sentado en la silla incómoda, hundido. Su espalda está encorvada y está dibujando en un trozo de papel que tiene asentado sobre la mesa de vidrio. Sonríe mientras lo hace. Es un dibujo de él mismo, usando un traje. Daniel ríe viéndolo. Sobre el traje, dibuja unas alas en la espalda del personaje. Daniel asiente con la cabeza.

Mira hacia arriba, tapándose los ojos por la intensidad de la luz del sol falso. Se levanta de la silla con dificultad y se acerca a la puerta del jardín, donde hay un dimmer. Baja la intensidad. La vuelve a subir. Juega un rato subiendo y bajando la intensidad, y mira aburrido al techo. Mira la ventana de la sala. Se la ve pequeña y su exterior distorsionado.

78 INT. RECEPCIÓN, PSN - TARDE

Las puertas del ascensor se abren con una CAMPANADA. Olivia sale y camina confiada hacia unas puertas de vidrio grandes. Mostrando su chip a un HOMBRE ARMADO, las puertas se abren suavemente. Entra.

79 INT. CENTRO DE RETENCIÓN, PSN - TARDE

CIENTÍFICOS y HOMBRES y MUJERES en trajes de protección caminan ocupados, sin prestar mayor atención. Los científicos tienen carpetas de color rojo o azul en sus manos y conversan entre ellos, discutiendo. Los que tienen trajes de protección caminan cuidadosos, llevando mesas metálicas de ruedas en donde hay máquinas usadas para las pruebas de los niños.

Olivia cruza las puertas y camina hacia una puerta donde dice: "CENTRO DE RETENCIÓN: LABORATORIO". Es detenida por unos armados.

35.

MUJER ARMADA 1
No puede estar aquí señora.

OLIVIA
Soy de Secretaría de Información. Debo
hablar con una persona.

Los armados cruzan miradas sospechosas entre ellos. Regresan
a ver a Olivia, quien los mira desafiante.

HOMBRE ARMADO 1
Adelante.

Olivia sonríe y antes de ingresar, ve que en algunas paredes
hay carteles que indica que el "sujeto A/19-58 es buscado".

80 INT. VESTÍBULO - TARDE

Daniel se acerca lentamente a la alta puerta de entrada. Toma
nervioso el pomo metálico de la puerta y antes de girarlo,
mira el perchero a su izquierda. En éste, un abrigo verde
pomposo de Olivia está colgado.

81 EXT. ENTRADA - TARDE

Daniel da un paso afuera, puesto el abrigo verde de Olivia
para que no lo reconozcan. Mira con asombro: La calle está
desierta, y el sol brilla fuerte, indicando las 3 de la
tarde. Baja las gradas de la entrada y cruza el jardín.

82 INT. CENTRO DE RETENCIÓN: LABORATORIO - TARDE

Es un gran cuarto blanco lleno de máquinas grises y ruidosas.
Palancas, botones y manivelas metálicas hacen que parezca una
gran fábrica.

Al lado de la línea de ensamblaje se encuentra JOSÉ (40), un
hombre de baja estatura y anteojos redondos. Olivia se acerca
a él. Mientras camina, regresa a ver atrás a los armados. El
hombre la está viendo, sospechoso. Olivia regresa a ver al
frente y camina con seguridad hacia José.

OLIVIA
Buenas tardes, José.

36.

José alza solamente la mirada. No para de realizar los ajustes a uno de los chips que se encuentra en su mesa de cristal.

JOSÉ

¿Sí?

Olivia mira al final de la línea de ensamblaje, a la derecha de José, donde están todos los chips terminados en una pila. Olivia se acerca.

OLIVIA

Quería informarte que estamos realizando pruebas y nuevos formularios en cuanto a los chips...

José no responde ni quita los ojos de lo que está haciendo.

OLIVIA

Necesito acceso al depósito de chips descartados inmediatamente

José la mira. Asiente la cabeza. Se da la vuelta para tomar otra herramienta. José regresa a ver y Olivia le sonríe con una sonrisa de falsa educación

JOSÉ

Sabe que no puedo permitir que eso pase.

José borra la sonrisa de su rostro, baja la mirada y continúa trabajando. Olivia lo mira con ira.

OLIVIA

José, creo que no recuerdas como casi pierdes tu trabajo hace unos años, ¿verdad?

José no le regresa a ver.

OLIVIA

Y como es por mí que no fuiste despedido por tu ineptitud y falta de profesionalismo. ¿O sí?

José alza la mirada. Olivia esboza una sonrisa falsa. José vira los ojos.

37.

OLIVIA

Así que ¿qué me dices de darme ingreso al depósito, antes de que ese pequeño **accidente** salga a la luz?

José la mira con odio. Vira los ojos y finalmente, se saca disimuladamente la tarjeta que tiene colgado de su cuello en donde se lee:

"PSN: Programa de Selección Natural.

Centro de retención.

Velando por su seguridad y futuro.

U/11-21: José U."

Y un código de barras.

JOSÉ

Por favor no lo pierdas ni lo ensucies.

Olivia la toma disimuladamente, y, sonriente, sale. José vuelve a su trabajo. La mujer armada 1 mira a Olivia salir de reojo, sospechosa.

83 EXT. CALLE - TARDE

Daniel camina por la calle vacía, cerca de los arbustos, plantas y grandes basureros metálicos por si alguien se cruza en su camino. Daniel respira profundo y mira a su alrededor, sonriendo. Se siente bien estar afuera. Mira el cielo donde ve nubes negras que se aproximan desde el norte.

Llega al jardín de una casa. Logra ver el interior desde una de las ventanas que da a un comedor. Un NIÑO (12) y una NIÑA (10) están sentados a la mesa, leyendo grandes libros. Se los ve estresados. Daniel los ve con curiosidad. Da un paso adelante, pero recuerda que no debe ser visto, así que regresa.

De vuelta, mira a lo lejos una valla publicitaria de PSN que dice: *"Programa de Selección Natural, ¡una gran solución por un mejor futuro! Los niños de hoy son el progreso del mañana: Examinación Temprana en manos de los mejores."* Daniel suelta una pequeña risa burlona. Sigue caminando de vuelta a casa.

38.

84 INT. CENTRO DE RETENCIÓN, PSN - TARDE

Olivia mira con algo de miedo la puerta que dice: *Depósito: Prohibido el ingreso a personal no autorizado*. Respira profundo y entra, viendo que nadie la esté viendo.

85 INT. RECEPCIÓN, PSN - TARDE

Olivia camina con una sonrisa que poco a poco se transforma en una mueca de preocupación y miedo. Un guardia le abre la puerta de entrada de vidrio.

OLIVIA

Hasta mañana.

Sale.

86 INT. COMEDOR - TARDE

Daniel, con unas herramientas rústicas, manipula el chip. Con gran concentración, mueve cables y piezas. Olivia lo mira fascinada mientras mira el reloj cucú y como el segundero se mueve rápidamente, indicando que les queda poco tiempo.

Daniel tiene su lengua afuera por la concentración.

De repente, la luz del chip se torna roja. Daniel, frustrado, pasa sus manos por su cara.

OLIVIA

Sigue intentando.

Daniel asiente y sigue trabajando en el chip. El RELOJ suena fuertemente.

87 INT. OFICINA TRAJE GRIS - NOCHE

Traje Gris está sentado en su gran sillón de orejas. Mira por la ventana con seriedad. Tiene sus dedos entrelazados y apoya su cabeza en éstos.

José entra, siendo llevado por otros Mujer armada 1 y HOMBRE ARMADO 2 (43).

HOMBRE ARMADO 2

Buenas noches, señor.

39.

El Traje Gris no se voltea, solo mueve sus ojos en la dirección del sonido.

MUJER ARMADA 1
Tenemos información para usted.

El Traje gris mira al frente nuevamente, viendo con interés, pero no hace ningún sonido.

Hombre armado 2 empuja a José hacia adelante. Nervioso, da varios pasos adelante.

JOSÉ
(nervioso)
Señor... Tuvimos un caso de... una actividad sospechosa... Una mujer... O/19-27... Olivia...

Traje Gris sonrío y da la vuelta a su silla.

88 INT. COMEDOR - NOCHE

Daniel continua tocando cables y distintos elementos dentro del chip. Olivia está sentada a su lado, moviendo la pierna rápidamente por los nervios y la ansiedad.

De repente la luz se torna azul. Daniel y Olivia se miran y gritan de la emoción. Se levantan.

OLIVIA
Espérame en la sala. Voy a traer las cosas.

Olivia sale. Daniel mira orgulloso el chip de color azul.

89 INT. OFICINA TRAJE GRIS - NOCHE

El Traje Gris está parado frente a su escritorio. Al otro lado de éste, los armados y José están parados. Sonríe.

HOMBRE ARMADO 1
Entonces, ¿vamos?

TRAJE GRIS
No.

40.

Los hombres armados se miran confundidos. José mira para abajo, con miedo. El Traje Gris se arrima en su escritorio, mirando la foto de Daniel de pequeño.

TRAJE GRIS
Cuéntame, José, ¿qué quería Olivia de tí?

José mira al Traje Gris, que le sonríe.

90 INT. SALA DE ESTAR- NOCHE

Daniel está parado al lado el sillón. Olivia entra a la habitación, con el chip en una mano y un pegamento en la otra. Indica a Daniel que se siente en el sillón.

91 INT. SALA DE ESTAR- MEDIANOCHE

Daniel ya tiene el chip pegado en su nuca. Se rasca y Olivia pega su mano para que pare. Rien. Daniel está puesto un traje color azul. Le queda grande.

Los dos se miran al gran espejo pegado en una de las paredes, Olivia detrás de Daniel. Acomoda los hombros de la chaqueta.

OLIVIA
Creo que tendrás que estar sin la chaqueta. Te queda demasiado grande.

Los dos rien. Daniel levanta sus brazos para demostrar como los hombros de la chaqueta se alzan de manera exagerada. Se hace el que camina como robot.

OLIVIA
Sí. Aún te falta crecer muchacho. Tal vez algún día llenes el espacio del traje.

Daniel se da la vuelta, sonriendo. Se miran a los ojos.

DANIEL
¿De quién es el traje?

La sonrisa de Olivia languidece un poco. Sacude las mangas de la chaqueta.

OLIVIA
Era de mi esposo.

41.

DANIEL
¿Y dónde está?

OLIVIA
Se fue hace mucho tiempo.

Olivia se da la vuelta y camina hacia el sillón.

DANIEL
¿Por qué?

Daniel se quita la chaqueta y la cuelga en su brazo. Se acerca a Olivia.

Olivia suspira y se sienta en uno de los sillones individuales. Daniel se sienta a su lado, mirándola con curiosidad.

OLIVIA
Por mi hijo.

Daniel se levanta y va hacia el sillón donde está su ropa. Toma su chompa roja y del bolsillo, saca el pedazo de papel arrugado con el dibujo que encontró en la habitación. Se lo da a Olivia con una sonrisa tímida.

Olivia lo toma entre sus manos y sonríe. Lo lleva a su pecho y se lo pone en el regazo. Con sus dedos quita las arrugas del papel. Se limpia una lágrima. Daniel la rodea con su brazo.

OLIVIA
Gracias. Y ahora... Tenemos que hacer algo con ese cabello.

Pasa sus manos por el cabello desarreglado de Daniel. Daniel ríe y con sus manos aplasta su pelo exageradamente, intentando imitar los peinados de los hombres. Olivia ríe.

92 EXT. AFUERAS DE PROGRAMA DE SELECCIÓN NATURAL - DÍA

Daniel y Olivia caminan hacia el edificio. Olivia camina algo más rápido, y Daniel intenta igualarle el paso. Los dos están nerviosos, y se miran cada cierto tiempo. Daniel usa el traje azul sin la chaqueta y está peinado para atrás. Olivia usa un traje de mujer color rosa pálido y una blusa blanca. Parecen madre e hijo.

42.

Llegan a las puertas enormes de vidrio y se detienen. Al ver mucha gente adentro, Daniel, inseguro, da un paso atrás,, pero Olivia lo toma por el brazo. Lo regresa a ver con una sonrisa reconfortante. Los dos toman aire y entran.

93 INT. RECEPCIÓN, PSN - DÍA

Olivia y Daniel cruzan las puertas.

RECEPCIONISTA
Buenos días, señora!

El recepcionista mira sonriente a Olivia, pero al ver a Daniel, su expresión cambia a una de extrañeza y algo de desdén.

RECEPCIONISTA
Eh... Buenos días, señor?

La sonrisa hipócrita regresa a la cara del hombre, y continúa mirándolos.

OLIVIA
Buenos días.

DANIEL
(dubitativo)
...Buenos días.

Olivia y Daniel hacen ademán de seguir adelante, pero son detenidos por un armado.

RECEPCIONISTA
¿Qué puede hacer PSN por ustedes el día de hoy?

Olivia mira a Daniel, preocupada.

OLIVIA
(de forma autoritaria)
Esteban, trabajo aquí.

Esteban el recepcionista la mira de arriba a abajo, nervioso. Mira al hombre armado. Regresa a ver a Daniel.

RECEPCIONISTA
Correcto. ¿Y él?

43.

Daniel mira con miedo a Olivia. Olivia asiente con la cabeza sutilmente para indicarle que hable.

DANIEL

Mi nombre es Miguel. Soy asistente de Olivia.

El recepcionista mira a ambos y sonríe. Asiente al armado. Daniel y Olivia sonríen y pasan por las puertas. El recepcionista voltea a ver como entran y presiona un botón en el intercomunicador.

94 INT. PASILLO, PSN - DÍA

Olivia y Daniel se paran frente a la puerta del ascensor. Olivia saca un pañuelo de su bolsillo y se limpia el sudor de la frente y encima de sus labios. Daniel esboza una pequeña sonrisa.

Con una CAMPANADA, las puertas del ascensor se abren. Entran.

95 INT. SECRETARÍA DE INFORMACIÓN, PSN - DÍA

Las puertas del ascensor se abren con un DING, y Daniel y Olivia salen al pasillo.

Caminan recto por el laberinto de pasillos, llenos de pequeños cubículos metálicos, personas en traje que conversan unos con otros.

Olivia y Daniel caminan rápidamente entre las personas y los cubículos. Algunas personas hacen movimientos de cabeza para saludar a Olivia, y ella devuelve el saludo con movimientos similares. Daniel imita los movimientos cuando lo ven.

Llegan a un cubículo con una placa en la puerta que dice: O/19-27. Olivia la abre.

96 INT. CUBÍCULO DE OLIVIA - DÍA

Olivia entra y sostiene la puerta hasta que Daniel entre. Están algo apretujados en el espacio, así que Daniel se pega a una de las paredes. Levanta la vista y ve que todos los del exterior lo están viendo. Lentamente se agacha.

44.

Olivia se sienta en su pequeña silla metálica giratoria y empieza a sacar varias carpetas y hojas de sus cajones. Daniel la ve con intriga, algo incómodo por la posición en la que debe estar.

Olivia hojea las páginas de las carpetas y va desechando en otra pila las que no le sirven.

El RELOJ del final del pasillo suena fuertemente. Daniel alza su cabeza para verlo. Alguien toca la puerta.

Olivia se asusta y Daniel se agacha, sorprendido.

OLIVIA

¿Sí?

CAMILA

Olivia, soy Camila.

Olivia mira a Daniel y asiente con la cabeza. Daniel abre la puerta.

Una mujer rubia, con maquillaje excesivo y pequeña los mira con los ojos bien abiertos. Está sentada en un cubículo de vidrio móvil.

OLIVIA

Hola Camila.

CAMILA

Buenos días Olivia.

Regresa a ver a Daniel con curiosidad y algo de desdén.

CAMILA

Buenos días...

Daniel mueve la cabeza para saludarla, no atreviéndose a verla a los ojos. Camila lo ve, sospechosa. Regresa su mirada rápidamente a Olivia y esboza una gran sonrisa, algo falsa.

CAMILA

Bueno, como sabes hoy es la celebración por el asenso de Jaime...

Olivia asiente con la cabeza y sonrío levemente.

45.

CAMILA

Entooooonces, quería recordarte que son 25\$ por persona.

OLIVIA

Sí, claro. No hay problema.

CAMILA

Perfecto! El cheque hazlo a nombre de Jaime por favor.

Mira a Daniel con algo de asco. Vira los ojos y regresa su mirada a Olivia.

CAMILA

Nos vemos entonces en unos minutos en la sala de recreación.

OLIVIA

Sí, ahí nos vemos.

Camila sonríe, vira los ojos a Daniel, y sigue con su camino en su cubículo móvil. La puerta del cubículo de Olivia se cierra lentamente por su propia cuenta.

Olivia vuelve a revisar las carpetas. Son miles y miles de distintos formularios para cualquier tipo de ocasión, desde: sacar un préstamo en arreglo de jardinería hasta formulario para reclamos y quejas por accidente por engrapadora en el espacio laboral.

OLIVIA

Lo tengo!

Saca de la pila una hoja: "Permiso para ingresar a los archivos".

Daniel se acerca, sonriendo. Lee la hoja.

DANIEL

Ahí dice que alguien debe firmar ¿Tendremos que pedir a alguien?

Olivia revisa el papel. En la parte inferior dice que debe ser firmado y sellado por algún representante del Ministerio de Información.

46.

OLIVIA

No creo que nadie nos quiera ayudar a firmar. Tendremos que hacerlo nosotros.

Saca una pluma del segundo cajón de su escritorio. Toma aire y acomoda su mano sobre la línea donde debe ir la firma. Escuchan PASOS y RISAS de los compañeros de trabajo de Olivia que caminan juntos hacia la sala de recreación.

La cabeza de JAIME (40) se asoma por la parte superior del cubículo de Olivia. Daniel se asusta y Olivia esconde con su brazo el papel.

JAIME

(de manera petulante)

Olivia y... compañía. ¿Por qué no están en camino a mi celebración?

Olivia sonríe forzosamente. Daniel la mira y evita que su mirada se encuentre con la de Jaime.

OLIVIA

Sí Jaime, en seguida vamos. Estoy enseñando a mi aprendiz como se llena un formulario.

Jaime ve a Daniel de pies a cabeza con una sonrisa fingida y ojos sospechosos.

OLIVIA

En seguida vamos. Pero antes, necesito que firmes este formulario...

Jaime la mira extrañado y sospechoso.

OLIVIA

Es para enseñarle como se hace, Jaime...

Jaime mira a Daniel. Hace un gesto facial para acceder.

JAIME

Está bien. Es bueno que aprendas, chico.

Daniel le pasa el formulario. Jaime lo firma sin siquiera mirarlo, mira a Daniel.

47.

JAIME

De todas formas, es necesario un aprendiz... Olivia ya se está quedando vieja.

Jaime ríe escandalosamente. Olivia suelta una risa fingida y Daniel también. Jaime les guiña un ojo, devuelve el formulario y se va.

Olivia saca del bolsillo de su chaqueta el pañuelo y vuelve a pasárselo por la frente y por su labio superior, secando el sudor. Daniel lo mira con odio mientras se aleja.

Poco a poco la oficina va quedando vacía. Lo único que suena es el RELOJ grande de la pared y un DISPENSADOR DE AGUA que gotea constantemente. Daniel se arrima en el hombro de Olivia, viendo al formulario firmado.

OLIVIA

Bueno, ya está.

Daniel asiente. Olivia saca de su cajón un sello de la Secretaría de Información. Lo pone encima de la firma de Jaime y se levantan.

97 INT. SECRETARÍA DE INFORMACIÓN, PSN - DÍA

Daniel y Olivia caminan por los pasillos desiertos, cruzando varios cubículos. Se escuchan voces lejanas.

VOCES

SORPRESA!

JAIME

GRACIAS POR VENIR A TODOS.

Llegan al ascensor y Daniel aplasta el botón para bajar. Los números superiores indican que el ascensor recién se encuentra en el piso 3.

OLIVIA

Vamos...

Olivia presiona el botón exageradamente. Daniel mira para atrás constantemente. El sonido del RELOJ y del GOTEJO incrementa. Los números cambian lentamente. Se escuchan PASOS acercándose lentamente a donde ellos se encuentran.

48.

Finalmente, las puertas del ascensor se abren con un DING. Daniel y Olivia entran en él rápidamente y presionan el botón con la letra A. Las puertas se cierran lentamente mientras los dos suspiran de alivio.

98 INT. ASCENSOR - DÍA

Olivia presiona el botón que dice A. El ascensor comienza a bajar.

99 INT. PASILLO, BODEGA DE ARCHIVOS, PSN - DÍA

Las puertas del ascensor se abren y Daniel y Olivia bajan. Están en un piso frío, completamente metálico. Salen a un pasillo estrecho y largo.

Llegan al final del pasillo donde se encuentra un GUARDIA (55), sentado en una pequeña silla metálica giratoria, con sus pies sobre una mesa fría y metálica. En una pantalla extraña, grande y estorbosa que ocupa la mayoría del espacio en el escritorio, está viendo comerciales. Mueve sus pies al ritmo de los JINGLES.

Al ver a Daniel y Olivia que se acercan a él, cambia el canal rápidamente, y la pantalla muestra videos de vigilancia de cámaras distribuidas por todo el gigante edificio. Baja los pies y baja su cabeza para saludar a Olivia y Daniel.

GUARDIA

Buenos días.

OLIVIA

Buenos días...

DANIEL

(susurrando)

Buenos días...

El guardia los ve y luego extiende sus manos como signo de pregunta.

GUARDIA

¿Qué los trae por aquí?

Olivia se para recta y Daniel sonrío nerviosamente.

49.

OLIVIA
Nos mandaron acá desde la Secretaría
de Información. Necesitamos acceder a
ciertos archivos.

El guardia asiente la cabeza, pero los mira sospechosamente.

GUARDIA
¿Qué clase de archivos?

Olivia y Daniel se regresan a ver.

DANIEL
Archivos de un sujeto. Lo necesitamos
y no veo una verdadera razón para
decirle a usted asuntos de la
Secretaría de...

El guardia asiente.

GUARDIA
Por favor, dense la vuelta.

Daniel y Olivia se vuelven a mirar, nerviosos.

OLIVIA
Usted no entiende, es de
real importancia que
nosotros veamos esos
archivos. Cuál es el nombre
de su superior? Va a recibir
un formulario lleno de
quejas de usted, porque
USTED no nos deja realizar
nuestro trabajo, y...

DANIEL
Fuimos mandados por nuestros
superiores, debemos realizar
esto, somos parte de la
Secretaría de Información.
Miembros muy importantes.
Por favor señor, necesitamos
que entienda...

El guardia los mira con aburrimiento. Alza ambas manos para
pedir silencio, y Daniel y Olivia paran de hablar.

GUARDIA
Necesito que se den la vuelta para
escanear sus chips.

Daniel y Olivia se miran y sueltan risas nerviosas.

50.

OLIVIA
Eso tiene más sentido,
entendimos que quería que
nos vayamos y...

DANIEL
Pero claro, lo sentimos
señor, pensábamos que decía
que nos marchemos y nos
podíamos meter en problemas
y...

El hombre vuelve a alzar las manos. Daniel y Olivia callan nuevamente. Con su dedo índice hace la señal para que ambos se den la vuelta. Daniel y Olivia se dan la vuelta, nerviosos. Olivia se levanta un poco más el cabello para dejar visible el chip. Daniel endereza su espalda para que el chip sobresalga del cuello de su traje.

El guardia se levanta con dificultad de su asiento. Toma aire para enflaquecer y poder pasar por el estrecho espacio entre su escritorio y la pared. Encima de la pantalla hay un aparato grande y gris, con una pantalla pequeña y botones. Lo pasa por encima del chip de Olivia y en la pantalla salen números.

Olivia se baja el cabello y mira a Daniel de reojo, preocupada. El guardia pasa el aparato sobre el chip de Daniel. Éste se demora cargando. Finalmente, sobre la pantalla aparecen unos números y más datos.

El guardia mira sospechoso a Daniel. De repente, sonrío.

GUARDIA
OK! Todo en orden. Ahora necesito ver
el formulario para dejarlos ingresar.

Olivia deja el formulario firmado encima de la mesa. El guardia lo revisa con pereza. Olivia mira desafiante al guardia, demostrando su superioridad. El guardia regresa a ver a Olivia y la ve mirándola de esa manera.

GUARDIA
Está bien.

El guardia se sienta nuevamente y apoya sus pies sobre el escritorio. Con su mano hace un ademán para que Olivia y Daniel pasen a su derecha, donde hay una puerta.

Daniel y Olivia bajan su cabeza para agradecer y cruzan la puerta.

51.

100 INT. BODEGA DE ARCHIVOS - DÍA

Daniel y Olivia entran a una habitación inmensa y fría, iluminada por luces azules que parpadean. Hay miles de repisas, llenas de cajones en donde se encuentran los archivos divididos por números. Olivia camina hacia la izquierda donde está una lista de como está categorizado el archivario.

DANIEL

Wow.

Mira con asombro para arriba, los infinitos archivos dentro de los cajones. De repente, siente una mano pesada en su hombro. Se da la vuelta. Es el Traje Gris que lo está viendo con una gran sonrisa en su rostro.

Olivia no se voltea y sigue mirando la hoja.

OLIVIA

Básicamente tenemos que ir recto, a la derecha, luego a la izquierda, luego al fondo y otra vez a...

Olivia se da la vuelta y ve al Traje Gris que tiene su mano sobre el hombro de Daniel y la mira con una sonrisa malévola.

TRAJE GRIS

Buenos días.

Los ojos de Olivia están exageradamente abiertos.

Detrás del Traje Gris entran cinco hombres y mujeres armados. El Traje Gris suelta a Daniel y camina hasta estar en la mitad de los dos.

TRAJE GRIS

Entonces... Tienen que ir recto, a la derecha, luego a la izquierda, luego al fondo y luego a la derecha nuevamente, ¿verdad?

Olivia lo mira aterrada. Daniel mira el piso con concentración.

TRAJE GRIS

Discúlpeme, la interrumpí.

El Traje Gris sonrío maliciosamente.

52.

TRAJE GRIS

Después de ir recto, virar a la derecha, etc., etc., debía subir por la escalera desplazable número 13, abrir el cajón A/19. Y es ahí donde finalmente encontraban esto.

Saca de dentro de su traje una carpeta de color rojo. Pasa sus dedos lentamente por la cubierta y mira a Daniel con asco, pero su sonrisa es intacta.

TRAJE GRIS

¿O me equivoco?

Daniel lo mira a los ojos. Traje Gris ríe por lo bajo. Olivia mira al suelo y respira rápidamente.

OLIVIA

Señor... Todo esto ha sido un malentendido...

El Traje Gris la mira y levanta las cejas con expresión de pregunta burlona. Su mirada vuelve a posarse sobre Daniel.

TRAJE GRIS

(a los armados)
Llévenlos.

El Traje Gris sale del lugar. Los armados se acercan a Daniel y a Olivia. Daniel se adelanta y se para al frente de Olivia.

DANIEL

(susurrando)
¿Te acuerdas de la noticia de la radio el primer día que me quedé contigo?

OLIVIA

(susurrando)
!¿Qué?! Este no es un buen momento para tus chistes, Daniel!

Daniel mira para atrás y ve que se aproximan los armados.

DANIEL

Acuérdate lo que decía. Eso tienes que decir para que no te hagan nada.

Olivia lo mira confundido. Dos armados toman a Daniel de los brazos y lo sacan del lugar. Uno de los armados toma a Olivia

53.

del brazo y le hace una moción para que salga. Olivia, confundida y asustada, sigue las ordenes.

101 INT. PASILLO, BODEGA DE ARCHIVOS, PSN - DÍA

Daniel es llevado por los dos armados, mientras que a Olivia la llevan del brazo. El otro armado camina detrás de ellos. El guardia está parado y mira con curiosidad los eventos.

Un último armado sale del archivario, y cierra la puerta. Se acerca al guardia y le entrega un formulario para que firme y llene.

102 INT. ASCENSOR - DÍA

Olivia y Daniel se encuentran al lado del otro. Uno de los armados tiene a Daniel fuertemente del brazo, mientras que el resto está frente a ellos. Olivia se encuentra relativamente libre. Olivia mira a Daniel asustada y le da un codazo para captar su atención. Daniel mira pacíficamente al frente. Regresa a ver a Olivia.

OLIVIA
(articulando)
No entendí.

Daniel la mira y sonríe.

DANIEL
(articulando)
Idiotas...Amenaza...rte

Olivia lo mira aún más confundida. Uno de los armados tose. Daniel asiente y le sonríe. Las puertas se abren con un fuerte DING. Los armados toman a Daniel de ambos brazos y lo sacan del ascensor. Daniel voltea a ver a Olivia.

DANIEL
(articulando)
Amenaza.

El armado que lleva a Daniel lo voltea tomándolo del cabello y lo golpea en la pierna, haciéndolo caer. Olivia hace ademán de salir, pero un armado la toma fuertemente del brazo y la jala nuevamente dentro del ascensor. Olivia cae al suelo, y mira a Daniel.

54.

DANIEL
 (articulando)
 Amenaza.

Olivia asiente y esboza una pequeña sonrisa. Las puertas se cierran.

103 INT. PASILLO - DÍA

Daniel ve como las puertas del ascensor se cierran mientras mira a Olivia desaparecer poco a poco. Uno de los armados saca una bolsa negra de tela del interior de su chaqueta y la pone sobre la cabeza de Daniel. Otro armado lo golpea en la cabeza con un tolete.

CUT TO BLACK

OVER BLACK

Suenan GRITOS lejanos de voces torturadas.

Suenan los TACONES de una mujer acercándose cada vez más y más. Una PUERTA se abre y se vuelve a cerrar. Las RUEDAS de una mesa metálica suenan fuertemente, acompañando los pasos de la mujer. Cada vez más cerca.

CIENTÍFICA
 (V.O)
 Buenas tardes.

Suena como se sacude bruscamente una CAMILLA METÁLICA y el resoplido frustrado de la mujer. Los sonidos se van aclarando poco a poco.

FADE IN

104 INT. CUARTO, CENTRO DE RETENCIÓN, PSN - TARDE

Daniel mira a una CIENTÍFICA (35) que lo mira con algo de ira y desdén en sus grandes ojos azules.

CIENTÍFICA
 (con ira)
 BUENAS TARDES

55.

Daniel abre los ojos completamente. Al ver que despierta, la científica esboza una falsa sonrisa que inspira dulzura y preocupación.

CIENTÍFICA

Que bueno que ya despertó.

Daniel mira a su alrededor. Se encuentra en una camilla metálica, con correas que lo sostienen fuertemente de sus tobillos, piernas, torso y hombros. Grilletes electrónicos mantienen sus manos atrapadas. Mueve con pánico su cabeza y ve que a su derecha hay dos mesas metálicas en donde se encuentran varias herramientas. Una máquina llena de tubos, perillas, focos pequeños, números y un medidor de temperatura emite un ZUMBIDO.

Daniel se mueve en su camilla, intentando liberarse. La científica se vuelve a acercarse a él con una sonrisa exagerada en su rostro.

CIENTÍFICA

No, no, no.

Ajusta mejor las correas para que sea casi imposible para Daniel moverse. Se da la vuelta y toma una pastilla azul de una de las mesas metálicas. Se acerca nuevamente a Daniel con una sonrisa exagerada en su rostro.

CIENTÍFICA

Necesito que abra la boca, por favor.

Daniel se niega con la cabeza y cierra la boca fuertemente. La científica lo mira enojada. Con ira, abre la boca de Daniel a la fuerza y mete la pastilla. Cierra la boca y la mantiene cerrada mientras coge un vaso de agua de la mesa. Lanza el agua dentro de su boca y la vuelve a cerrar. Daniel mueve su cabeza, pero es inmovilizado por las fuertes manos de la científica.

El Traje Gris entra a la habitación. Daniel lo ve y traga con dificultad. La científica, viéndose complacida, se da la vuelta.

CIENTÍFICA

Buenos días, señor.

El Traje Gris se acerca a la científica, siempre mirando intensamente a Daniel.

56.

TRAJE GRIS
Buenos días. ¿Le está causando
problemas el... sujeto?

La científica ríe por lo bajo y mira al Traje Gris.

CIENTÍFICA
No, otro más, otro menos.

El Traje Gris ríe entre dientes. La científica se acerca a la mesa y conecta un cable de una máquina a otra. El Traje Gris saca de dentro de su abrigo una carpeta roja. La abre.

TRAJE GRIS
A/19-58.

Daniel lo mira desafiante a los ojos.

DANIEL
Daniel.

El Traje Gris lo mira y ríe virando los ojos. Se acerca a Daniel y lo mira con desdén.

TRAJE GRIS
Debe entender, A/19-58, que para
nosotros no significa nada más que un
número.

Mira para atrás. La científica se encuentra parada al lado de la máquina. El hombre le asiente la cabeza, y la científica asiente de vuelta. De un estuche saca un retenedor bucal de metal. El Traje Gris da unos pasos atrás para dar paso a la mujer. Ella se acerca y, sosteniendo la cabeza de Daniel y abriendo su boca a la fuerza, mete el retenedor. Daniel intenta negarse.

La mujer se vuelve a acercarse a la mesa metálica más próxima a Daniel, y saca dos electrodos con cables que se conectan a la máquina. Con una sonrisa, los pega en la frente de Daniel. Daniel mueve la cabeza pidiéndoles que no lo hagan. El Traje Gris mira complacido el proceso. La científica se acerca a la máquina y aplasta un botón y mueve una perilla. El ZUMBIDO incrementa.

CIENTÍFICA
(al Traje Gris)
Temperatura media.

57.

El Traje Gris asiente, mirando aún intensamente a Daniel. La mujer toma de la mesa un identificador y se dispone a colgarlo del pulgar de Daniel, pero el Traje Gris la mira y la interrumpe.

TRAJE GRIS

Por favor, permítame hacer los honores.

La científica asiente, sonriendo. Mira a Daniel. Entrega la identificación a Traje Gris.

CIENTÍFICA

La eliminación culminará dentro de algunas horas. Con permiso.

El Traje Gris asiente la cabeza para agradecer a la científica. Sale.

El Traje Gris juega con la identificación y le da vueltas en sus manos. Daniel lo ve, con miedo. El Traje Gris sonríe.

TRAJE GRIS

Espero entienda que los problemas que nos ha causado fueron en vano.

El Traje Gris se acerca a la máquina y pasa su dedo índice por encima. Con malicia, gira la perilla de temperatura, subiéndola considerablemente. La frente de Daniel comienza a tornarse de color roja. El Traje Gris lo mira, sonriente. Camina hacia los pies de Daniel y se arrima en el pie de cama metálico de la camilla, y mira a Daniel a los ojos.

TRAJE GRIS

Al menos quedará como constancia que en esta sociedad próspera, solamente el más apto sobrevive, y que los idiotas como usted, *Daniel*, no son más que una traba en el sistema.

Sonriendo cuelga el identificador en el dedo pulgar del pie derecho de Daniel. Daniel intenta mover sus pies, pero el Traje Gris lo sostiene con la mano. Se endereza.

TRAJE GRIS

Cortesía del Programa de Selección Natural.

58.

Sale y cierra la puerta tras él. Daniel se mueve desesperado en su camilla, intentando zafarse. Gotas de sudor empiezan a caer por su frente y círculos rojos se empiezan a marcar alrededor de los electrodos. Daniel cierra los ojos, derrotado. Con sus manos, se sostiene fuertemente del colchón viejo y gastado sobre el que se encuentra. Una lágrima cae por su mejilla.

105 INT. SALA DE ESPERA, PSN - TARDE

Olivia está sentada en una de las bancas metálicas. Su pierna se mueve rápidamente y su mirada está para abajo. Tiene un cabestrillo en su brazo derecho y está despeinada. Aparece Esteban con una caja de cartón. Sonriendo hipócritamente, pone la caja en sus brazos y se va. Olivia se levanta y se acerca al ascensor.

106 INT. CUARTO, CENTRO DE RETENCIÓN, PSN - TARDE

Voltea a ver a su derecha donde hay una pequeña ventana con barrotes. Una luz tenue entra por ésta e ilumina sutilmente su rostro. Daniel vuelve a cerrar los ojos y comienza a tararear su CANCIÓN. El medidor indica que la temperatura va aumentando rápidamente. Las manos de Daniel sostienen con fuerza el colchón, tornándose rojas. Abre los ojos y ve un pájaro volando en el cielo.

De repente, algo se clava dentro de la uña de Daniel. Daniel suelta el colchón y ve una gota formándose en su dedo. Con curiosidad, vuelve a sostenerse del colchón y encuentra un alambre con el que se pinchó. Sigue sintiéndolo hasta que logra tomarlo entre su índice y su pulgar. Lo jala. Con esfuerzo saca poco a poco un pedazo de alambre oxidado y viejo, parte del colchón.

107 INT. CUBÍCULO DE OLIVIA - TARDE

Olivia pone sus cosas dentro de la caja. Las personas que pasan cerca de su cubículo la miran y la juzgan. Olivia los ve de reojo, pero mantiene su postura recta. Guarda carpetas, lápices, adornos. Mira los formularios que están sobre su escritorio. Decidida, los toma y los guarda en la caja. Sale del cubículo. Un HOMBRE (34) quita la placa con la identificación de Olivia y pone la suya, sonriendo con orgullo y petulancia.

59.

108 INT. PASILLO, SECRETARÍA DE INFORMACIÓN - TARDE

Olivia aplasta el botón del ascensor para ir abajo. Camila pasa al lado suyo y se detiene.

CAMILA

Lo lamento mucho, Olivia. No puedo creer que tuviste que vivir eso.

Camila la mira con una falsa empatía. Olivia esboza una pequeña sonrisa burlona.

OLIVIA

... Gracias.

Camila sigue su camino. Las puertas del ascensor se abren con un fuerte DING. Olivia entra.

109 INT. ASCENSOR - TARDE

Olivia mira los botones del panel a su derecha. Aplasta el que dice PB. Luego presiona el que dice A. Sonríe mientras las puertas se cierran.

110 INT. CUARTO, CENTRO DE RETENCIÓN, PSN - TARDE

La mirada de Daniel se ilumina. Con esfuerzo, saca la mayoría del resorte de dentro del colchón y lo usa para intentar zafar los grilletes que mantienen sus muñecas atrapadas. Logra introducir la punta del alambre por un hueco de la caja electrónica encima de los grilletes. Moneándolo, la luz de la caja se torna verde y el grillete se abre.

Emocionado, Daniel zafa su mano izquierda, mientras sigue cantando. Se zafa la correa que mantiene sus hombros apresados y se despega los electrodos con dificultad y mucho dolor. Le quedan marcas de quemadura. Se saca el retenedor de la boca. Con su mano libre, arranca el resorte por completo. Se voltea y vuelve a realizar lo mismo con la caja electrónica del grillete de su muñeca derecha.

La música tarareada por Daniel se va convirtiendo en música de fondo que va intensificándose.

111 INT. ENTRADA PSN, RECEPCIÓN - TARDE

Olivia se acerca a las puertas de vidrio con su caja. Un

60.

grupo de personas armadas y Jaime la esperan en la entrada, sonriéndole hipócritamente. Olivia se da la vuelta, y con un aparato, Jaime apunta a su nuca. La luz del chip se torna roja. Olivia sale del edificio con la cabeza en alto mientras las puertas de vidrio se cierran detrás de ella.

112 INT. CUARTO, CENTRO DE RETENCIÓN, PSN - TARDE

Con ambas manos libres, Daniel se zafa las correas de su torso, piernas y tobillos. Continúa tarareando y cada vez más sonriente. Una vez libre, se saca la identificación de su pie. Lo mira: "DESCARTADO" NO APTO PARA SISTEMA, INCINERACIÓN Y ELIMINACIÓN INMEDIATA. Daniel lo bota al suelo. Se sienta y cuelga sus pies. Cierra los ojos y respira profundo. Los abre, sonriendo y mira atrás donde ve su carpeta roja. Asienta sus pies sobre la fría baldosa. Suena la PUERTA ABRIÉNDOSE.

113 INT. PASILLO, CENTRO DE RETENCIÓN PSN - TARDE

Daniel cruza el pasillo lentamente, pero con una sonrisa en su rostro. Tiene la carpeta bajo su brazo. Cojea, pero camina seguro mientras continúa tarareando.

114 EXT. CALLE - TARDE

Olivia camina con una sonrisa desafiante en su rostro. Lleva la caja llena de cosas y camina en la mitad de la calle rodeada de casas.

115 EXT. VERTEDERO - TARDE

Olivia se asoma al vertedero y asiente la caja en el suelo. Saca una carpeta de color rojo y la abre: Se ve la información de un niño C/13-22. Encima de la foto se ve la palabra RECHAZADO en color rojo. Olivia cierra los ojos.

116 INT. PASILLO, CENTRO DE RETENCIÓN PSN - TARDE

Daniel llega a una esquina, se asoma y cuando está a punto de seguir caminando, un CIENTÍFICO llevando una silla de ruedas aparece al otro lado. Daniel se esconde, asustado. Sostiene la carpeta en su pecho y respira profundo. Regresa a ver cauteloso.

61.

Un hombre alto, con un traje de protección, mascarilla, y guantes azules, camina lentamente, llevando una silla de ruedas. En ésta, un cuerpo se encuentra dentro de una funda roja industrial. Emite humo. Daniel se asusta y vuelve a esconderse detrás de la pared. El hombre se acerca a una puerta en donde se lee "TÓXICO. PROHIBIDO EL INGRESO A PERSONAL NO AUTORIZADO". Saca unas llaves de un bolsillo y mete una en la cerradura. Daniel toma aire y sale de la esquina corriendo. Cruza a un pasillo donde ve una luz azul. El científico lo ve y se sorprende. Bota las llaves.

CIENTÍFICO

HEY!

Se tropieza con la silla de ruedas, se recompone y corre detrás de Daniel.

117 INT. SALIDA, CENTRO DE RETENCIÓN PSN - TARDE

Daniel ve una puerta de salida de vaivén en un pasillo pequeño y casi vacío, y acelera el paso, sonriente. La música incrementa. Abre las puertas.

118 EXT. VERTEDERO - TARDE

Olivia bota la carpeta y toma la hoja en sus manos. La rompe en varios pedazos con fuerza.

119 EXT. AFUERAS DE PROGRAMA DE SELECCIÓN NATURAL - TARDE

Una luz fuerte llega al rostro de Daniel. Daniel admira el paisaje: Un amplio espacio verde. Sonríe y corre mientras canta.

120 EXT. COLINA - TARDE

Llega a la pequeña colina verde que había visto desde su ventana por tantos años. Mira la ciudad: desde ahí alcanza a ver todo. Abre la carpeta roja y encuentra unas hojas amarillentas con letra descolorida y trituradas en tiras. El viento se lleva algunas. Daniel ríe. Suelta la carpeta y se lleva las manos a la cabeza y el cabello. Sonríe.

62.

121 EXT. VERTEDERO - TARDE

Olivia bota al vertedero los pedazos rotos de la hoja. Ríe con lágrimas en sus ojos. Toma otra de las carpetas rojas y lanza la carpeta y rompe las hojas en su interior.

122 EXT. COLINA - TARDE

El científico y dos guardias toman a Daniel por los hombros y el brazo y lo bajan con algo de dificultad de la colina. Lo llevan de nuevo a las instalaciones.

123 INT. SALIDA, CENTRO DE RETENCIÓN PSN - TARDE

Daniel es arrastrado por los guardias, aún sonriendo. La científica aparece nuevamente, y clava una jeringa con un líquido azul en su interior a Daniel en el cuello. Daniel se duerme y los guardias y el científico lo arrastran hasta perderse de vista. La puerta termina de cerrarse completamente y el pasillo queda completamente vacío. La canción tarareada por Daniel continúa sonando.

CUT TO BLACK

OLIVIA

(v.o)

Daniel tenía 23 años cuando lo asesinaron. Y murió exactamente como vivió: como un idiota.

Sinopsis (200 palabras):

En una sociedad donde los estándares de inteligencia son absurdamente altos, los niños son obligados a demostrar sus capacidades intelectuales a una muy temprana edad. Si las pasan, pueden continuar con sus vidas, mientras que los que no (la gran mayoría), son catalogados como “idiotas” y son separados de sus familias, obligados a servir como mano de obra, como entretenimiento para los de la alta sociedad o, en el peor de los casos, sacrificados. **Daniel**, un chico “idiotita” de 23 años, ha vivido escondido y encerrado en el ático de sus padres por 16 años, huyendo del sistema opresor y burocrático que domina esta sociedad. Al haber ciertos movimientos rebeldes en la ciudad, **PSN** (*Programa de Selección Natural*), liderados por el **Traje Gris**, el temible representante de este movimiento totalitarista, deciden ingresar a su casa, asesinando a los padres de Daniel. Daniel logra escapar y decide buscar la ayuda de **Olivia**, una anticuada vecina de la alta sociedad, con quien entabla una gran amistad. El par intenta ingresar al sistema para borrar los registros de Daniel, pero son atrapados y él es torturado y finalmente asesinado. Daniel muere feliz por haber sentido la libertad por primera vez en su vida.

Sinopsis (100 palabras):

En una sociedad distópica donde los estándares de inteligencia son absurdamente altos, los niños deben demostrar sus capacidades intelectuales a una muy temprana edad. **Daniel**, un chico *idiotita*, ha vivido toda su vida escondido por sus padres, hasta que **PSN** (*Programa de Selección Natural*), el sistema opresor y burocrático que domina esta sociedad, asesina a los padres de Daniel. Éste se ve obligado a escapar, pero crea una amistad especial con una vecina llamada **Olivia**. Juntos, intentarán ingresar al sistema de PSN para eliminar los registros de Daniel y poder continuar con vida, pero su plan fallará, y Daniel será sacrificado.

Sinopsis (50 palabras):

En una sociedad donde los estándares de inteligencia son absurdamente altos, **Daniel**, un joven de 23 años, prófugo del sistema, escapa de su casa cuando **PSN** (*Programa de Selección Natural*) asesina a sus padres. Con la ayuda de una vecina llamada **Olivia**, ingresan al sistema para intentar liberar a Daniel.

CONCLUSIONES

Los elementos dentro de la producción del teaser y del proceso de escritura del largometraje de “El tonto en la colina” fueron variados y sumamente relevantes. La inspiración para el desarrollo de ambos fue de suma importancia y apoyo, ya que ayudó a que el proceso creativo fluya de mejor manera. De la misma manera, esta inspiración vino en forma de películas, libros, pinturas e incluso antiguas publicidades, con las que se logró tener de referencia para la escritura de la historia y como referencia visual para lograr lo deseado dentro del rodaje del teaser. Puedo concluir diciendo que esta experiencia fue realmente grata en cuanto al momento de investigación y de desarrollo, creando en mí lo que hacía falta para este gran paso de salir al mundo con las habilidades aprendidas en estos cuatro años de carrera. Las dificultades y obstáculos fueron solamente motivación par continuar este arduo proceso creativo y emocional que seguiré realizando a lo largo de mi vida.

Referencias bibliográficas:

- Balló, J., Pérez, X. 1995. *La semilla inmortal, los argumentos universales en el cine*. Barcelona, Anagrama.
- Bogart, A. 2007. *And then, you act: Making art in an unpredictable world*. New York, Routledge: Taylor and Francis Group.
- McKee, R. 1941. *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona, Alba editorial 2016. Traducción por: Jessica Lockhart
- Vogler, C. 1998. *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona, Ediciones Robinbook 2002.

Anexos:

Adjunto se encuentra el DVD que contiene el Teaser de “El tonto en la colina”.

Fotos de producción del teaser:

17 de noviembre, 2019







