

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Guión de Largometraje “WYRD”

Eliana Montenegro

Armando Salazar, Director de Tesis

Tesis de grado presentada como requisito
para la obtención del título de Licenciado en Cine y Video

Quito, Mayo del 2013

**Universidad San Francisco de
Quito
Colegio de Comunicación y Artes
Contemporáneas**

**HOJA DE APROBACIÓN DE
PROYECTO DE TITULACIÓN**

**WYRD
Guión de largometraje**

Eliana Montenegro P.

Armando Salazar
Asesor del proyecto
de titulación

Hugo Burgos, Ph.D.
Decano del Colegio de
Comunicación y Artes
Contemporáneas

Quito, 10 de mayo del 2013

© DERECHOS DE AUTOR

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

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

Firma:

Nombre: Eliana Montenegro

C. I.: 1718314808

Fecha: 15 de mayo del 2013

*A todos los perros y gatos del mundo,
en especial a los míos*

Agradecimientos

A mis padres y a Vladimir por su apoyo incondicional, a Papá Julio que me cuida desde el más allá, y a Armando Salazar por la guía durante la realización de este proyecto.

Índice

ÍNDICE	7
SINOPSIS "WYRD"	8
TRATAMIENTO "WYRD"	10
MOTIVACIÓN DEL AUTOR	25
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES "WYRD"	28
ANEXOS: GUIÓN "WYRD"	29

SINOPSIS "WYRD"

Cinco años después de que su mejor amigo, Héctor, huya de la ciudad por haber vengado la muerte de su perro, Fenrir; Samuel se ha convertido en el líder de un grupo radical proanimalista cuya principal actividad es la organización de peleas de humanos obligados a luchar para ganar su libertad. A pesar de ser un líder, Samuel es solitario y su única compañía es su perro llamado Licano, hermano de Fenrir.

Samuel empieza a sentirse inconforme con sus actividades cuando una pelea sale de sus manos y uno de los peleadores muere. Mientras medita sobre esta situación acompañado con Licano, Samuel conoce a una joven llamada Brenda a quién rescata de un ataque xenofóbico. Brenda es una joven pacifista que rescata perros y gatos de las calles, y les da hogar en su casa. Samuel comparte tiempo con Brenda y empieza a cuestionarse más acerca de sus actividades, ve a Brenda como la salida de su inseguridad.

Las actividades con el grupo continúan, desmantelan una casa de experimentación con animales y toman como rehén a un científico. Paralelamente, Héctor regresa pero ya no es el mismo de antes; estuvo en prisión y ahora está lleno de odio, y quiere descargarlo contra todo ser humano diferente a él, específicamente inmigrantes. Samuel invita a Héctor a

formar parte del grupo a pesar de su cambio. Héctor va acoplándose poco a poco hasta convertirse en la mano derecha de Samuel.

Samuel resulta herido en un ataque contra una peletería. Mientras Brenda cura su herida, Samuel le confiesa sus actividades. Samuel descuida el grupo por estar con Brenda. Héctor traiciona a Samuel, trata de convencer a todos de abandonarlo y seguir nuevos "ideales". El grupo empieza a dividirse.

Samuel se entera de la traición de Héctor cuando decide regresar al sitio de peleas, Brenda es secuestrada por los miembros del grupo que ahora obedecen a Héctor. Samuel es derrotado por Héctor en una pelea, queda inconsciente, Héctor ordena abandonarlo a las afueras de la ciudad y mantener a Brenda como prisionera.

Samuel recobra conciencia. Regresa a buscar a Brenda y a enfrentarse con Héctor. Samuel y Héctor pelean, Héctor ataca a traición a Samuel y lo apuñala. Brenda logra liberarse y mata a Héctor. La herida de Samuel es mortal y también muere.

Brenda se queda con Licano y decide continuar con el legado de Samuel.

"Wyrd es la runa blanca nórdica que representa el pasado, el presente y el destino que nosotros mismo lo forjamos"

Tratamiento "WYRD"

Primer Acto

En una ciudad grande e industrializada, donde el smog ha convertido un cielo azul en un cielo gris y nublado permanente, las pandillas juveniles son algo cotidiano. Un grupo de jóvenes viene de un lado de la calle y otro grupo viene del otro lado. SAMUEL (17) grita el nombre de su pandilla *Berserkers*, corren hacia el centro de la plaza, ambos grupos chocan y empieza una pelea. HÉCTOR (16) es otro miembro de la pandilla de los *Berserkers* y es el mejor amigo de Samuel, en la pelea se ayudan el uno al otro. La pelea para cuando se escucha una sirena de policía a la cual nunca se ve.

Días después, Samuel y Héctor van a la reunión de su pandilla, en la que se encuentran con cinco jóvenes más entre los que destaca MATEO (16). En el lugar de reunión toman cerveza, fuman y cuentan dinero. Discuten al momento de repartir el dinero, a Samuel no le importa, Héctor toma para sí mismo la mayor parte del dinero y hace que se repartan lo que sobra. Hablan de la pelea anterior y de su principal actividad que es la defensa de su territorio. Por la noche, la pandilla sale de su "guarida" a cometer actos vandálicos en la ciudad, grafitean paredes, queman basureros y molestan a los mendigos.

Una tarde, Samuel y Héctor van hacia una reunión con su pandilla, en el camino escuchan un gemido que viene de la calle y ven a una perra agonizando en el piso. El lugar es concurrido y la gente pasa indiferente ante el sufrimiento de la perra. Samuel se ve afectado por la actitud de las personas y decide ayudarla llevándola a su casa, en donde intenta alimentarla y darle agua. Le dice a Héctor que vaya a la reunión solo.

Cuando Héctor regresa, la perra empieza a tener contracciones, se nota que está sufriendo mientras da a luz. Nacen tres cachorros, uno de los cachorros y la perra que no aguantó el parto mueren. Samuel y Héctor se quedan a cargo de los dos cachorros sobrevivientes; sin su madre ambos deben estar pendientes de su cuidado y alimentación, deciden llamarlos LICANO y FENRIR.

Un año más tarde, Licano y Fenrir ya son grandes, Licano es de Samuel y Fenrir es de Héctor. Ambos perros ayudan a Héctor y Samuel en las peleas y son feroces cuando se trata de defender a sus amos. Samuel y Héctor han creado fuertes lazos con Licano y Fenrir, y la idea de las peleas por territorio empieza a no ser suficiente para ninguno de los dos; deciden apartarse. Ahora Samuel y Héctor continúan solos.

Descubren la perrera municipal y como maltratan y sacrifican animales, a partir de ese momento empiezan a

redirigir su violencia hacia los maltratadores de animales. Hacen una emboscada al camión de la perrera, liberan a los perros, roban algunas cosas y se encuentran un cuchillo con el que se queda Héctor.

Días después, Samuel y Héctor encuentran un perro torturado y herido. El perro muere. Un niño les cuenta que era parte de las peleas de perros que hay en la ciudad y que cuando perdió una pelea su dueño lo abandonó. Samuel y Héctor van en busca del dueño del perro, lo agreden para pedirle información acerca del lugar donde se realizan las peleas, el hombre confiesa.

Por la noche van a investigar el lugar, son testigos de la brutalidad de este espectáculo. Dos perros Pitbull pelean ferozmente hasta que uno muere, hay sangre por todo el lugar y el público disfruta de esta actividad. Héctor quiere actuar inmediatamente, Samuel le pide ser más cauteloso e investigar más. Al siguiente día, descubren jaulas con perros mestizos utilizados para entrenamiento, liberan algunos perros.

Por la noche, persiguen a dos sujetos, DAVID (43) Y NICOLÁS (46) que salen del lugar de las peleas con un perro. David y Nicolás se dan cuenta de la presencia de Samuel y Héctor. Los cuatro se enfrentan, mientras Licano y Fenrir se enfrentan al perro. El enfrentamiento es brutal, Samuel y Héctor tienen las de ganar pero la pelea se interrumpe con

un gemido de dolor de Fenrir. Fenrir muere por una mortal mordida que le dio el perro de David y Nicolás. Héctor pierde el control al ver a su perro muerto, saca el cuchillo que encontró en el camión de la perrera y asesina brutalmente a Nicolás apuñalándolo una y otra vez. David huye del lugar. Héctor se queda temblando frente al cadáver de su perro, unas lágrimas corren por su mejilla. Las sirenas de policía empiezan a sonar. Héctor debe huir de la ciudad.

Segundo Acto

Cinco años después, Samuel se ha convertido en el líder de un grupo radical proanimalista cuya principal actividad son las peleas de humanos que tienen que ganar el derecho a obtener su libertad. Samuel y su grupo capturan maltratadores de animales para utilizarlos en las peleas, los mantienen como prisioneros en celdas. Es el momento de una pelea, Samuel está sentado en una silla observando mientras acaricia a Licano. Entra Mateo y le dice algo al oído. Samuel sale del lugar de las peleas apresurado.

Llega a un sótano junto a Mateo y otro miembro del grupo OSCAR (20), encuentran cadáveres de perros que han sido utilizados en la peleas. Al parecer las peleas continúan en la ciudad y Samuel no ha podido detenerlos. MARIO (40) es un hombre borracho, que estaba en el lugar y se quedó dormido, intenta escapar. Samuel se da cuenta de su

presencia, ordena capturarlo para las peleas. Oscar y Mateo cumplen la orden y lo encierran en una celda con condiciones infrahumanas, donde hay comida podrida con larvas en el piso y moscos verdes zumbando. En las otras celdas hay otros prisioneros encadenados con varios golpes resultantes de las peleas. Más tarde, entran a la celda de Mario otros miembros del grupo, lo marcan con un metal incandescente en la espalda. Mario grita del dolor. La marca es el símbolo de la runa *Kaun* que significa la enfermedad y la úlcera, todos los prisioneros de Samuel llevan esa marca.

Samuel en el día aparenta ser una persona normal, entrena perros de gente adinerada. En un parque entrena a varios perros con la ayuda de Licano. Mientras los está entrenando, ve pasar por el lugar un camión lleno de jaulas con animales entre perros, gatos, aves y monos; el camión entra en una casa. Samuel observa la casa detenidamente y todo el lugar alrededor, le parece sospechoso. Se da cuenta que hay un edificio al parecer abandonado cerca de la casa.

Samuel sube a los perros a su camioneta y los va a dejar a sus casas, el sector a donde se dirige es muy diferente al que acostumbra frecuentar, se nota que es de gente adinerada y sin ningún tipo de carencias; cuando deja a los perros cobra algún dinero y se va. Al regresar a su camioneta, se detiene en una tienda de periódicos donde

roba un periódico. Sube a su camioneta acompañado de Licano, pone el periódico a su lado, el titular dice "Otro inmigrante muerto".

Por la noche, Samuel decide investigar la sospechosa casa donde el camión dejó las jaulas horas atrás. Llega al edificio abandonado, se percata que no haya nadie cerca y sube hasta el último piso. Al llegar a la terraza se da cuenta que hay un piso más como un reservorio de agua, decide subir hasta la parte más alta del edificio. Al llegar a ese lugar tiene una muy buena visibilidad de la casa, mira como llega un camión del cual se baja el chofer y su acompañante, bajan jaulas que son recibidas por el cuidador de la casa, MIGUEL (50). Las jaulas son lanzadas al piso sin ningún cuidado y se escuchan gemidos de animales. El camión se va. Samuel decide investigar más de cerca la casa, trepa una verja y entra, espía por las ventanas y ve las jaulas y muchas herramientas científicas, hay animales muy maltratados. Es un sitio de experimentación con animales.

Al siguiente día vuelve al lugar para seguir investigando, anota la hora a la que llega y sale el camión, fotografía el lugar. De pronto, escucha unos ladridos de perros que no vienen de la casa de experimentación, Samuel mira hacia la calle, ve a una joven, BRENDA (20) que va en bicicleta y con dos perros corriendo a su lado, Brenda le llama la

atención y se queda observándola. Vuelve a escuchar a los hombres de la casa de experimentación, el camión abandona el lugar.

Samuel se reúne con su grupo para decirles que actuaran contra el lugar de experimentación en cuatro días, la idea es ir cuando el cuidador se encuentre solo. Por la noche, sigue investigando el lugar, mira a Brenda pasar otra vez, decide tomarle una foto a ella también. En su casa revela las fotos de la casa de experimentación y la foto de Brenda.

Samuel ordena traer a Mario, el hombre que encontraron en el sitio de peleas, Mario está tan herido y torturado que muere ante Samuel. Samuel ordena deshacerse del cuerpo, recuerda al grupo la regla de mantener a los prisioneros con vida. Óscar se ve afectado por la muerte de Mario, a Mateo no le importa.

Paralelamente, Brenda esta regresando a su casa cargada de compras, un hombre la ataca por ser inmigrante. Samuel está caminando con Licano de regreso a su casa, Licano corre, Samuel lo sigue. Brenda es apuñalada por el agresor, Licano llega. El agresor se da cuenta de la presencia de Licano y Samuel, y corre a esconderse en los callejones. Licano lo encuentra y le mueve la cola muy feliz, la mano del agresor acaricia la cabeza de Licano, es Héctor.

Samuel llega al lugar, ve el cuerpo de Brenda tirado en el piso y a Licano en la entrada a un callejón se acerca a él para llevarlo de vuelta, ve una sombra alejarse entre los callejones. Cuando se está yendo, se da cuenta que hay comida de perro regada en el piso, reconoce a Brenda, piensa por un momento, la carga y se va alejando. Al llegar a su casa, Samuel cura la herida de Brenda, Brenda se despierta muy confundida, finalmente, se queda dormida. Al día siguiente, Brenda despierta y quiere regresar a su casa, está muy débil aún y por eso Samuel decide llevarla a su casa.

En el camino, Samuel se entera que Brenda recoge perros de las calles y les da un hogar. Al llegar a la casa de Brenda, sus perros la reciben efusivamente. Brenda entra a descansar, Samuel ve desde la ventana a Licano que está muy feliz socializando con otros perros. Ve a Brenda muy débil y decide quedarse a ayudarla mientras se recupera de su herida. Samuel compra comida y luego alimenta a los perros de Brenda que se amontonan para comer. Samuel los controla con sus comandos de entrenador. Brenda sonrío desde la ventana.

El día para realizar el atentado contra el centro de experimentación llega. Samuel, Mateo, Óscar y ocho jóvenes más entre los que está XAVIER (17) se reúnen y van en la camioneta. Llegan al centro de experimentación. Atrapan a

Miguel, lo amarran. Samuel ordena destruir el lugar, sacar las jaulas, subirlas a la camioneta y llevarse a Miguel. El lugar queda totalmente destruido, rompen todos los instrumentos de laboratorio, destruyen las computadoras y finalmente queman el lugar. Llegan a las afueras de la ciudad donde liberan a algunos animales, los perros y gatos se los queda Samuel para llevarlos donde Brenda. Samuel obliga a Miguel a decirle todo lo que sabe, lo dejan abandonado en las afueras de la ciudad. Samuel y su grupo regresan a la ciudad y van en busca del científico, lo atrapan y lo llevan a encerrar en las celdas para las peleas.

Samuel visita a Brenda, le deja los perros del centro de experimentación, le dice que los encontró en un suburbio. Las noticias de la radio cuentan del atentado contra el centro de experimentación. Brenda empieza a sospechar de las actividades de Samuel, le cuenta sus razones para salvar a los animales, lo hacía desde pequeña junto a su madre, también le cuenta la muerte de su madre, y las historias de algunos de los perros que tiene en el albergue. Samuel también le cuenta sobre Licano y menciona a Héctor. Samuel empieza a sentir que su trabajo es incompleto.

Por la noche, Samuel va de regreso a su casa con Licano. En un poste encuentra un cartel de una tienda de pieles que se

acaba de inaugurar en su ciudad. Samuel arranca el poster, lo arruga y lo lanza. Continúa su camino y ahora está cerca de unos callejones. Escucha un hombre gritando, Licano corre hacia el lugar de donde proviene el grito. Cuando Samuel llega, ve a un hombre que está siendo agredido por otro. Licano se lanza lleno de emoción contra el agresor, Samuel se da cuenta que es Héctor y se sorprende al verlo, intenta abrazarlo pero Héctor lo rechaza. Héctor le dice que Licano le trae muy malos recuerdos y que aún tienen asuntos pendientes. Samuel lo invita a su casa para hablar, Héctor le dice que será otro día, se va alejando perdiéndose en la oscuridad.

Samuel está reunido con su pandilla, están hablando sobre la tienda de pieles que ha llegado a la ciudad y que deben hacer algo. De pronto, se escucha un ruido en la puerta, Héctor entra al lugar. Mateo se emociona al ver a Héctor, Héctor no le presta atención, se muestra parco. Samuel le invita al grupo, le convence de ayudarlo en un atentado contra la tienda de pieles. Héctor acepta. Óscar desconfía de este nuevo integrante. Samuel invita a Héctor nuevamente a su casa, esta vez Héctor acepta.

En la casa de Samuel, Héctor le cuenta lo que le paso durante esos cinco años. Después de asesinar a Nicolás, Héctor le siguió el rastro a David, el otro organizador de las peleas de perros, cuando lo encontró lo asesinó. Siguió

desconsolado la muerte de Fenrir. La policía lo capturó y estuvo en prisión durante todos estos años hasta que escapó. En la cárcel tuvo constantes altercados con inmigrantes, fue agredido y humillado por ellos. Estaba sólo. Ricardo llegó y también fue víctima de maltrato tal como lo fue Héctor. Héctor salvó una vez a Ricardo y desde ahí se hicieron amigos. Compartían la misma celda, se defendían mutuamente e incluso planearon un escape. Días antes de escapar, asesinan a Ricardo. Héctor escapa sólo y jura vengarse y descargar su odio contra todos los inmigrantes que se crucen por su camino.

Samuel acaba de escuchar la historia, le dice que la idea era otra en el comienzo, pero que se quede en el grupo y quizá con el tiempo el Héctor de antes regrese. Héctor le dice que eso no pasará nunca y que deberían unirse para eliminar a toda la escoria que hay afuera en el mundo.

La noche siguiente, Samuel y el grupo llegan a la tienda de pieles. Héctor se queda en la puerta vigilando. Destruyen el lugar, Xavier mancha las pieles con pintura. Un disparo interrumpe todo, es el guardia. La bala rozó el brazo de Samuel. Héctor golpea al guardia este cae inconsciente. Se escucha la sirena de policía, Héctor ordena a todos irse del lugar. Todos lo obedecen. Óscar ayuda a Samuel a levantarse. Samuel ordena llevarse al guardia para las

peleas. Entrega las llaves de su camioneta a Héctor y abandonan el lugar.

Samuel llega a su casa, se cose la herida el mismo. Al siguiente día va donde Brenda, ella se da cuenta de su herida y lo cura. Samuel le confiesa sus actividades con el grupo, que atacó la peletería y el centro de experimentación con animales, no le cuenta sobre las peleas. Brenda no lo juzga, pero le hace conocer su punto de vista acerca de la violencia. Samuel besa a Brenda, y después hacen el amor.

Al despertar, Brenda está acariciando a Samuel, acaricia su tatuaje. Samuel le cuenta el significado de su tatuaje es la runa Tyr, la runa del guerrero, le cuenta como los guerreros de Odín, los berserkers la pintaban en sus escudos antes de una batalla, no les importaba su seguridad porque tenían a su Dios que los protegía. Samuel se identifica con ellos, le dice que al igual que los berserkers él lucha por algo más grande que el mismo. Samuel le dibuja las 25 runas del alfabeto. Le cuenta a Brenda sobre *Kaun* que es la runa que representa la enfermedad y la ulcera, para Samuel la enfermedad de la que hay que liberar al mundo. Y *Wyrd*, la runa blanca que representa el pasado, el presente y el destino.

Por la noche, Samuel no llega al lugar de las peleas. Es la primera vez que sucede eso y todos están asombrados. Héctor

ordena empezar la pelea sin Samuel, Óscar le dice que no y que prefiere irse ya que no piensa obedecerlo. Mateo si obedece a Héctor y trae al guardia de la tienda de pieles y al científico. Héctor los obliga a pelear y hace que la pelea sea a muerte. Al final, el científico mata al guardia. Exige a Héctor que lo libere, Héctor le dispara al científico en la frente. Les dice a todos que las cosas tienen que cambiar, ahora los peleadores tendrán que ganar el derecho a vivir, trata de poner al grupo en contra de Samuel diciendo que es un cobarde.

Al siguiente día, Mateo y Óscar están conversando, Óscar le dice que deberían buscar a Samuel y avisarle que Héctor no es de fiar. Mateo le dice que Héctor sería un mejor líder. Óscar acusa a Mateo de traidor y le dice que el no piensa traicionar a Samuel. Héctor llega y enfrenta a Óscar, hace que otros miembros lo golpeen, luego ordena encarcelarlo. Finalmente, ordena a Mateo espiar a Samuel.

Tercer Acto

Brenda se entera en las noticias acerca de cadáveres encontrados, todos marcados con la runa Kaun que le enseñó Samuel. Por la noche, Samuel y Brenda están dormidos. Samuel se despierta y se viste minuciosamente para no despertar a Brenda, sale de la casa acompañado de Licano. Brenda estaba despierta y decide seguir a Samuel. Mateo

está afuera de la casa de Brenda, mira cómo sale primero Samuel con Licano y luego Brenda.

Samuel llega al lugar de las peleas, escucha que está habiendo una pelea sin él. Entra al lugar. Brenda llega atrás de Samuel y busca otra entrada. Cuando Samuel entra, todos se quedan en silencio. Se entera de la traición de Héctor. Ordena parar la pelea, y se da cuenta que los peleadores ya no son maltratadores de animales sino cualquier persona que Héctor considere adecuada para sus planes. Samuel enfrenta a Héctor, todo se interrumpe con el grito de Brenda. Samuel corre a buscar a Brenda.

Brenda ha sido capturada por los del grupo. Mateo detiene a Samuel golpeándolo en el estómago, Licano ataca a Mateo. Héctor ordena controlar a Licano. Samuel está en el piso adolorido, finalmente, Mateo lo noquea. Cuando están llevando a Samuel inconsciente, Óscar insulta a Héctor desde su celda, Héctor le dispara en la frente. Arrojan a Samuel y a Óscar en una quebrada y mantienen a Brenda de prisionera.

Al siguiente día, Samuel despierta gracias a los ladridos de Licano. Ve el cadáver de Óscar, tiene que regresar a buscar a Brenda. Mientras tanto, Héctor tiene a Brenda amarrada, sabe que Samuel va a regresar, tienen asuntos pendientes.

Samuel llega al lugar de las peleas, se enfrenta con varios jóvenes antes de llegar donde Héctor, Licano lo ayuda. Se enfrenta a Mateo, quien trata de matar a Samuel con un cuchillo, Samuel invierte el ataque y Mateo cae muerto. Xavier está muy asustado, y se hace a un lado, se arrepiente de haber traicionado a Samuel. Héctor golpea a Xavier. La pelea empieza entre Samuel y Héctor, Samuel le dice que la pelea será limpia, sin armas. En medio de la pelea, Samuel lanza al piso a Héctor, este recoge el cuchillo sin que Samuel se de cuenta, lo ataca a traición y lo apuñala, Samuel cae herido mortalmente. Licano se lanza furioso contra Héctor, se le cae el cuchillo. Brenda logra liberarse, toma el cuchillo del piso y mata a Héctor. Samuel agoniza y muere. Brenda llora ante el cadáver de Samuel.

Desenlace

Las peleas de perros siguen en la ciudad, en un sótano dos perros luchan ferozmente, hay sangre y violencia por todo el lugar. En una pequeña ventana se ven unas botas parecidas a las de Samuel vigilando el lugar. Es Brenda vestida muy parecido a Samuel y con Licano a su lado. Brenda se retira del lugar y se aleja caminando perdiéndose en la oscuridad de la noche.

Motivación del Autor

Las preguntas que empezaron a rondar por mi cabeza y por las que decidí escribir esta historia se dieron a partir de una reflexión propia hacia las peleas de perros clandestinas que existen a nivel mundial. Varias interrogaciones pasaron por mi cabeza "¿y si en vez de perros fueran humanos?, ahí sí gritarían a los cuatro vientos las organizaciones de derechos humanos, claro como el ser más egoísta de todos por desgracia sí tiene quien lo defienda. Las preguntas continuaron ¿y si igual fueran por simple diversión, humanos obligados a pelear sin más salida y sin nadie que les pregunte si quieren hacerlo? ¿y si sufrieran el mismo dolor que esos perros sufren día a día por culpa de los caprichos del ser humano?." Era momento de escribir una historia. Una historia de gladiadores modernos, que al igual que los gladiadores del Imperio Romano tendrían que pelear para ganar su libertad. Así haría una redención por los animales que sufren y han sufrido, así los vengaría a mi manera. Empezó mi trabajo.

Con el pasar del tiempo, el guión tomó otro sentido y la idea de los peleadores solo paso a ser un elemento más. La idea que se sigue manteniendo es la redención por todos los animales que sufren innecesariamente. En esta etapa, las runas empiezan a tomar importancia dentro del guión.

Siempre me ha gustado la mitología; la mitología nórdica, específicamente, es la más interesante de todas, la única en la cual los Dioses son mortales. Tienen estos elementos de las runas, descubiertas por el mismo Odín, y que al igual que el oráculo de Delfos en Grecia proveían guías para los mortales, y eran considerados mensajes de los mismos dioses. Las runas de la misma manera sirvieron como guía para antiguas culturas de la región escandinava, y son fascinantes. Veinticinco runas en total, solo se representa veinticuatro, la última es la runa blanca, la runa Wyrð, la representación del pasado, el presente y el destino que no está escrito. De esta manera, decidí incluir estos símbolos al guión en donde el maltrato animal y la lucha en contra de éste gira en torno a forjar un destino y a aceptarlo, sea cual sea.

Los animales dentro del guión son de suma importancia. A diferencia de otras historias contadas, los animales y su defensa sacan a luz nuevos tipos de héroes, con sentimientos muy fuertes, sentimientos que los vuelven capaces de ver a los animales como iguales, como hermanos, en una sociedad tan especista y antropocentrista a la que le falta mucho por aprender.

La historia transcurre en un mundo violento donde los jóvenes no conocen ningún otro lenguaje más que el de la violencia para lograr lo que quieren. Cuando los dos

protagonistas, Samuel y Héctor, encuentran una razón por la cual luchar, más grande que ellos mismo, se dan cuenta que la vida es dura, que hay que ganarla a golpes, o que de otra forma terminarían siendo parte del sistema que tanto odian. Esta actitud los lleva a pasar por pruebas, las cuales solo Samuel las pasa, por las circunstancias más que por la capacidad. Héctor cae y pierde la cabeza. A continuación, se trata de indagar en el pacifismo y en una solución alterna a la de estos jóvenes, la cual se representa con Brenda, pero esta solución tampoco es la correcta, Brenda también debe luchar y aprender a hacerlo.

Dejo finalmente esta idea, en luchas por una causa no se puede ser pasivo ni tolerante, tampoco se debe perder el control, todo debe mantenerse en un punto medio, en un punto equilibrado. Y sobre todo no olvidar que el destino lo escribimos nosotros mismo, nada es casual, pero si causal, nosotros lo forjamos y solo nosotros tenemos el poder de cambiarlo.

***"El hombre no le debe compasión a los animales, sino
justicia" - Arthur Schopenhauer***

Cronograma de Actividades "WYRD"

JUNIO 2013	Aplicación de proyecto a Consejo Nacional de Cine para Fase de Escritura de Guión
JULIO 2013	Segundo Borrador finalizado
AGOSTO 2013	Inicio de escritura de Tercer Borrador
DICIEMBRE 2013	Tercer Borrador finalizado
ENERO - MARZO 2014	Búsqueda de Productor y aplicación a Consejo Nacional de Cine para Desarrollo de Proyecto de Largometraje

ANEXOS: Guión "WYRD"