



UNIVERSIDAD DE ARTES, CIENCIAS Y COMUNICACIÓN
Escuela de la Comunicación & Tecnologías Aplicadas
Comunicación Audiovisual: Cine, Televisión y Guiones.

“La construcción de los personajes para el guión multilínea”

**Proyecto para optar al grado académico de Licenciado/a en Artes
y Tecnologías de la Comunicación**
**Y al título de Comunicador/a Audiovisual, especialidad
de Guiones para Cine y Televisión.**

Profesor Guía: Pía Tomé Díaz.
Autores: Gabriela Carreño Zúñiga, Nicolás Wellmann Georgudis.
Incluido: Respaldo en CD.

Santiago de Chile, Mayo del 2015.

Agradecimientos.

A la vida, por darnos tanto, a nuestras parejas, Daniel y María José, por la paciencia, a nuestros profesores por no perder la esperanza y a nuestras familias y amigos, pilares fundamentales de nuestro logro.

Mención especial a Juan Francisco Grez, por darle forma a nuestro desorden y a Pía Tomé, por tenernos paciencia.

Gabriela y Nicolás.

Índice

1. Introducción	4
2. El personaje en la trama, según Robert Mckee	9
3. La creación del personaje según Syd Field	17
4. La Construcción del personaje y sus redes según John Truby	24
5. Análisis comparativo de personajes en guiones lineal y multilínea. “Tiempos Violentos”, “Amores Perros” y “Mejor... imposible”	44
6. Conclusión	56
7. Referencias bibliográficas	60
8. Anexo: Proyecto de guión de multilínea “Supongo que no estoy aquí”	63
Guión “Supongo que no estoy aquí”	84

1. Introducción

El hombre, desde que tomó conciencia de su existencia en el universo, se ha preguntado de dónde viene y cuál es su lugar en esta vida. Aunque esas preguntas no han sido respondidas del todo, el desarrollo del pensamiento humano ha llevado a las diferentes ciencias a buscar una respuesta definitiva.

Antes de tener ciencias y herramientas para experimentar a la hora de buscar respuestas, el hombre contaba sólo con su pensamiento y con la palabra: por esto, para dar explicación a aquello que ellos consideraban inexplicable, comenzaron a crear historias. De esas respuestas nacieron los mitos, que se contaban oralmente y se mantienen hasta hoy, como una posible respuesta a esos hechos que, en su mayoría, ya tienen una respuesta científica. A medida que avanzaron los siglos y la vida se modernizó, ya no era necesario crear una respuesta ante un hecho inexplicable, porque ya casi ningún suceso en la naturaleza no tiene explicación. Entonces, las historias comenzaron a contarse con otros fines; ya sea para divertir o educar a quien la recibía, a través de un libro o de un relato oral, las historias se quedaron para formar parte de nuestras vidas humanas para siempre.

Como el hombre, la forma de contar historias también ha cambiado: partió como un arte que se contaba a través de la voz, luego, con la invención de la escritura, los relatos comenzaron a ser escritos y leídos sólo por quienes tenían acceso a ellos. La invención de la imprenta y la posibilidad de producir libros en masa

extendió poco a poco el alcance de las historias para todo aquel que pudiera leerlas.

Las artes dramáticas se apropiaron de estas historias desde siempre. Es conocido que en la antigua Grecia, en la que predominaban los dioses y los héroes, existían los teatros, donde se representaban las historias de estos dioses cuando bajaban desde el Olimpo y decidían jugar con el destino de los mortales. Tras la invención del Cine y su incorporación a las artes, el teatro pasó del escenario a las pantallas y, con ello, nacieron los guiones de cine, cuya escritura varía respecto de los de teatro porque tienen otras herramientas, otros escenarios, otros ingredientes, incluso, diferentes formas de contar una historia a través de las pantallas. Existen historias lineales, historias que saltan en el tiempo y el espacio, y una forma muy particular: la multilínea, donde en una misma película, se cuenta más de una historia con más de un protagonista. Aunque la forma es diferente, los ingredientes son siempre los mismos: una premisa, una trama (o varias, en el caso del multiínea), personajes, etc. Dentro de todos estos “ingredientes”, es el personaje el que más nos llama la atención, porque es quien nos hace sentir identificados en la historia que estamos conociendo, a quien acompañamos en este viaje que emprenderá a través de la trama de la película.

Desde que el arte de contar historias se convirtió en materia de estudios, una de las preguntas que más ronda en las investigaciones es ¿Qué es más importante: la trama o el personaje?. Aristóteles, en *La poética*, dijo:

“La unidad de la fábula no consiste, según algunos suponen, en tener un hombre como un héroe, pues la vida del mismo hombre comprende un gran número, una infinidad de acontecimientos que no forman una unidad, y de igual modo existen muchas acciones de un individuo que no pueden reunirse para formar una acción” ¹.

Además de pensar que el personaje tenía más historias que la historia misma que querían contar, su creencia se basaba en el destino: si el destino determinaba que un héroe moriría en una de sus aventuras, el héroe moriría, sin que pudiera hacer nada. De la misma forma, si en el destino de cierto pueblo estaba dicho que habría una desgracia, no importaba cuánto se hiciera por cambiar la historia; sucedería de todas formas.

Con el paso de los siglos y la evolución de las narraciones, este planteamiento tan categórico de Aristóteles, aunque lejos de ser inválido, está obsoleto: autores como Robert Mckee, en su libro “El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones”, aseguran que el personaje y la historia no pueden ser valorados separados, ya que son lo mismo. “... La estructura es a sus personajes y los personajes son la estructura” (2007, p. 132). La afirmación de Aristóteles, sin embargo, aún es aplicable en algunos tipos de historias, como son las historias de desastres naturales, ya que, en esos casos, es cómo se desarrolla ese desastre lo más importante en la historia, ya que los personajes sólo pueden reaccionar frente

¹ “La poética”, Aristóteles. R.P centro editor de cultura, 2009, p. 44.

a la situación a la que se están enfrentando, sin poder hacer nada por cambiar lo que está aconteciendo en sus vidas.

Tomando en cuenta el pensamiento más moderno de Mckee y la imposibilidad de separar a la trama del personaje, hay otros autores que han dedicado bastante material para la guía en la confección de personajes. Pero, ¿Qué pasa con aquellas historias que cuentan con más de un personaje protagónico? Este tipo de historias, llamados multilíneas, se utiliza para contar historias en las artes y el cine no ha quedado aparte; se han escrito películas con más de una línea argumental que han causado gran impresión en el público y la crítica especializada. Para nosotros, es una forma de demostrar un mismo tema desde varios puntos de vista, teniendo en cuenta siempre, que la premisa debe ser la misma. Para demostrar estos puntos de vista, los personajes son primordiales, ya que son los encargados de exponer el tema, el punto de vista y la premisa a través de sus acciones. Un personaje mal logrado podría significar el fracaso de la historia que queremos contar.

Como la construcción de personajes para multilínea no ha sido ampliamente tratada, nuestra investigación explorará en las diferentes formas propuestas por autores especialistas en guión que son los más pertinentes a la hora de aproximarse a nuestro objetivo de investigación, además de la observación y comparación entre películas de una sola línea argumental con las que tienen más de uno. Aunque las diferencias narrativas de las películas con más de una línea argumental son muchísimas, concentraremos este estudio sólo en la construcción

de los personajes que participan en la historia. El objetivo del presente estudio es, entonces, establecer las formas de creación de personajes en guiones de una sola línea más adecuadas para aplicarlas en la construcción de un multilínea que será adjuntado al final de esta investigación, además de entregar conceptos aplicables para cualquier guionista o escritor que esté trabajando en la creación de una historia con más de un protagonista.

2. El personaje en la trama, según Robert McKee.

Comenzaremos este estudio analizando lo propuesto por Robert McKee, guionista estadounidense, en su libro "El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones", considerado por muchos cineastas como uno de los libros más importantes sobre narrativa cinematográfica.

McKee (p. 131) establece en su texto que el debate sobre si es más importante el personaje o la trama está mal planteado, ya que, para él, no se puede valorar qué es más importante, "Porque la estructura es sus personajes y los personajes son la estructura" (P. 131). Estableciendo que trama y personajes son un solo ítem, McKee dice que lo que se diferencia realmente son los personajes y la caracterización de cada uno. Además, es importante nunca olvidar que, aunque están representando a un humano, los personajes no son humanos. Están en un nivel superior, un escalón más arriba que un humano común y corriente. "Un personaje es una obra de arte, una metáfora de la naturaleza humana" (p. 446). Mientras un humano cambia constantemente, un personaje es eterno, mantiene su naturaleza para siempre.

Para McKee, la caracterización de los personajes es todo aquello observable que distingue a un personaje de los demás: sexo, edad, apariencia, forma de hablar, ropa que utiliza, educación, forma de movilización que utiliza, etc., aspectos que se pueden saber de una persona con cuidadosa observación. Si bien este tipo de caracterización ayuda a distinguir al personaje de los demás, no es lo que definen

al personaje. La real forma de conocer en profundidad a un personaje es a través de su carácter, y este se devela a través de las decisiones que va tomando a medida que avanza su historia. La caracterización no es más que una capa superficial que nos ayuda a visualizar la apariencia del personaje. A medida que el personaje comienza a avanzar en su historia, podemos conocer lo que hay debajo de su apariencia, quién es, cómo piensa, cómo funcionan sus sentimientos. Mckee asegura que la mejor forma de conocer cómo es un personaje, es cuando tome decisiones bajo presión: “La verdadera personalidad sólo se puede expresar a través de las decisiones tomadas ante dilemas. Cómo elija actuar la persona es una situación de presión definirá quién es, cuanto mayor sea la presión, más verdadera y profunda será la decisión tomada por el personaje” (p. 447)

Un ejemplo de revelación del verdadero carácter de un personaje, es al final de la saga “Star Wars” (Lucas, George, 1977-2005), cuando ya estamos en conocimiento de que Darth Vader, el villano de la historia, es en realidad Anakin Skywalker, Anakin Skywalker, el padre Luke, el héroe. En varias ocasiones ha invitado a Luke a ser parte del Imperio que domina la galaxia mediante el uso de la violencia y causando terror, pero Luke se niega a aceptar. Finalmente, se enfrentan en una lucha a muerte frente al Emperador, el más poderoso representante del mal en el imperio. En un momento de la batalla, Luke logra someter a Darth Vader y el Emperador decide atacar por la espalda a Luke, dispuesto a asesinarlo. Es entonces cuando Darth Vader demuestra su verdadero carácter: al escuchar las súplicas de su hijo pidiéndole ayuda, opta por traicionar todo por lo que ha trabajado en los últimos años y arroja al Emperador por un

abismo, salvando a su hijo y dándole la victoria a la rebelión con la que ha estado en guerra las últimas décadas.

Este es un ejemplo extremo, ya que convierte a quien creíamos el enemigo en un aliado de último momento, sin embargo este tipo de decisiones pueden ser tomadas en cualquier momento de la historia. El mismo Darth Vader, caminando imponente por los pasillos de la Estrella de la Muerte, nos deja ver cuán malvado es al hacer explotar un planeta entero sólo para demostrarle su poder a la Princesa Leia, que estaba cautiva en esos momentos. Y la misma Leia demuestra su carácter rebelde y leal en ese momento, puesto que podía salvar a su planeta y a su gente si decía dónde se encontraba la base rebelde. Ella optó por el silencio y la muerte de esa gente por su causa. Una dura muestra de que la lucha en la que estaba por liberar la galaxia significaba mucho más para ella que salvar su planeta natal.

Para Mckee (p. 134), el que la revelación de un personaje se oponga a la apariencia que dio durante la película es primordial en los personajes protagónicos. Un personaje sin un giro dramático, que no revela su verdadero carácter se vuelve plano y un personaje plano resulta aburrido y predecible, lo que vuelve aburrida a la historia misma.

La clave de todo personaje es el deseo. Cuando la vida pareciera que se vuelve tormentosa, preguntarse qué es lo que de verdad se desea es una forma de lograr salir adelante. En los personajes es lo mismo; entender qué desea el personaje,

cuánto lo desea y cuándo lo necesita, es primordial para construirlo al personaje, porque tras este deseo está la motivación que lo lleva a luchar por conseguirlo. Muy importante es no reducir las motivaciones del personaje a un solo hecho de infancia: es muy común que un episodio de abuso infantil “justifique” la forma de actuar de muchos de los personajes de las historias modernas y se ha convertido en un recurso muy usado. Sin ir más lejos, el deseo de control y sometimiento de la pareja de Christian Grey, en “Las 50 sombras de Grey” (Taylor-Johnson, Sam, 2015), una de las historias más exitosas del último tiempo y la película más vista en lo que va del 2015, nace desde un abuso en su infancia. Es un cliché y es, en gran parte, lo que más se le cuestiona al personaje. En la vereda contraria, tenemos a “El Guasón”, de la segunda parte de “El caballero de la noche” (Nolan, Christopher, 2008), cuyo deseo es crear caos y pánico en Ciudad Gótica. Permanentemente, está dando explicación sobre la cicatriz enorme que tiene en la cara y que parece una sonrisa; mas, estas supuestas motivaciones, no resultan más que ser mentiras. O quizás no. Sus motivaciones reales quedan a nuestro criterio como espectador, porque él no se toma la molestia de explicarnos por qué es el caos lo que más anhela en la vida. Mckee dice “Generalmente, cuanto más une el guionista la motivación a causas específicas, más limita el personaje en la mente de los espectadores” (P. 448). Mientras más misterio haya en los porqués, más se le permite al público pensar en sus propias experiencias de vida.

Otra forma de conocer a los personajes, es a través de lo que dicen otros personajes de él. Elizabeth Bennet, en “Orgullo y Prejuicio” (Wright, Joe. 2005), tiene una imagen del Sr. Darcy bastante definida: es un hombre altanero,

engreído, mal educado y egoísta, capaz de destruir el amor entre dos personas con tal de salirse con la suya. Sin embargo, cuando visita su casa y conversa con la criada, una señora que ha estado toda la vida junto a él, escucha una versión del Sr. Darcy absolutamente contraria, como un ser desconfiado, pero bondadoso, generoso y justo. Es esta conversación la que permite que Elizabeth le de a Darcy otra oportunidad de mostrarse como realmente es. Sin embargo, no es tan confiable lo que el propio personaje dice de sí mismo; al igual que en las personas, un personaje puede creer que es de una forma que realmente no es, ya que se ve a sí mismo a través de su propia máscara.

Darle dimensiones a un personaje es lo que más cuesta, porque es lo que menos se entiende. La dimensionalidad del personaje es difícil de lograr, más que nada, porque el concepto de dimensiones generalmente se ha mal entendido. Para Mckee, no basta sólo con darle muchas características y ponerle un nombre: es importante que uno de los rasgos que les demos sea el dominante, el dueño del personaje. Por ejemplo, la ambición de Macbeth. O el enorme resentimiento en el alma de Beatrix Kiddo, en "Kill Bill" (Tarantino, Quentin, 2003-2004), Volumen 1 y 2; su resentimiento alimentó el deseo de venganza que la llevó a quitarle la vida despiadadamente a quienes fueron sus compañeros de trabajo y los causantes de su dolor más terrible: la pérdida de su hija no nacida. ¿Dónde está, entonces, la "dimensión" en Beatrix? En que, aún siendo una asesina despiadada, el amor a su hija es enorme y la desarma cuando se entera de que está viva. Y que, aún amando a Bill, su decisión de matarlo se mantiene, aunque eso signifique romperse el corazón a ella misma.

La dimensión de los personajes, eso que lo hace más profundo y potente, se encuentra, entonces, en sus contradicciones, en el espacio que queda entre lo que él cree/aparenta ser y lo que es en realidad. “Desde esa profunda contradicción interna surge su pasión, su complejidad, su poesía” (Mckee, Robert. P. 450). Las dimensiones fascinan, por lo que es el protagonista de nuestra historia quien más dimensiones debe tener, para poder centrar la empatía en él y no quebrar el compromiso del espectador con nuestra historia.

Pero eso es sólo con el protagonista. Robert Mckee recomienda construir y conocer perfectamente al protagonista de la historia antes de construir el universo humano que lo rodea. Porque así como el ambiente y su forma de mostrarse dicen mucho de él, también su forma de relacionarse con quienes lo acompañan en su historia. Hay que pensar en los personajes de una película como un sistema solar: al centro está el sol, que mantiene el equilibrio entre los otros planetas, que giran a su alrededor y proporcionan la estabilidad de energías. La importancia de los personajes secundarios es alta; aunque no son los que llevan la lucha o el punto de vista en la historia, son quienes están encargados de demostrarnos diferentes aspectos de nuestro protagonista. Mientras un personaje sacará a relucir los sentimientos de rabia y odio del protagonista, otro puede mostrarnos su lado más tierno y amoroso, como es el caso de la misma Beatrix Kiddo: mientras sus enemigos sacan lo peor de ella (su instinto asesino), su hija la muestra vulnerable, sensible, débil (“Kill Bill”, Tarantino, Quentin, 2003-2004). Y no es sorprendente que suceda esto cuando aparece la niña; en la primera parte de estas películas,

Beatrix se encuentra con otra niña, la hija de una de sus ex compañeras, a la que acaba de asesinar. Aún cuando esa niña significaba un peligro, la deja con vida, lo que hace aflorar su instinto maternal.

El hecho de construirlas en función del protagonista no significa que, por ser secundarios, los otros personajes no deben ser complejos; sólo significa que siempre, el de mayor complejidad, debe ser el protagonista. Nunca hay que olvidar que él es “la estrella” en el centro de este sistema solar y, aunque no puede existir solo, los secundarios son los planetas que lo ayudan a existir. El uno no existe sin los otros. Todos los personajes, incluso aquellos que aparezcan en pocas escenas, deben existir en función del protagonista.

Mckee (p. 457) resalta lo importante que es para el escritor o guionista, enamorarse de sus personajes, amarlos con todas sus virtudes y defectos, porque cuando un personaje ha sido creado con amor, su creador logra sacar lo mejor de sí en la historia y es capaz de demostrar perfectamente lo que quiere contar en su historia. Crear al personaje en función de la historia que se quiere contar, darle una caracterización y dimensiones, deseos y motivaciones que ayuden al espectador a sentirse identificado con él, es el deber del escritor y nada de eso se logra sino hay amor por lo que se está creando.

Aunque Mckee no habla específicamente del tratamiento del personaje en multilíneas, sus propuestas de la creación del personaje es bastante cercana a lo que se puede aplicar a la hora de construir uno: al tener más de una trama, es

importante que cada una sea construida como si fuera una historia individual, con su “sistema solar” bien constituido y después, hacer que ese sistema solar único funcione con el de las otras historias que constituyen la película.

2. La creación del personaje según Syd Field

La visión de Syd Field frente al personaje es bastante más íntima que la de McKee; más que verlo como un objeto dentro de la trama, Syd Field dijo en su “Libro del guión”: “El personaje es el fundamento básico de su guión. Es el alma, el corazón y el sistema nervioso de la historia. Antes de sentarse a escribir, tiene que usted conocer a su personaje” (P. 27).

Syd Field propone dos formas para iniciar la escritura de un guión (p. 41): la primera, es tener una idea y a partir de ella, crear personajes que se adapten a ella. La segunda, es crear al personaje y desde él, que nazca la historia.

Sea cual sea la forma con la que decidamos partir la escritura del guión, la construcción de los personajes siempre es de vital importancia. Para eso, la recomendación es ir desde lo más general hasta lo más específico del personaje. Partir, por ejemplo, por la elección del contexto en el que se desarrolla la historia: no es lo mismo un personaje mujer nacida en Afganistán, que una nacida en Chile. Las dificultades que se le presentarían a un personaje femenino que, por ejemplo, desea estudiar una carrera en Afganistán son abismalmente diferentes a las que se le presentaría a una mujer chilena. Para empezar, en Afganistán prima la religión musulmana y para los musulmanes, las mujeres deben cuidar al marido y a los hijos, no preocuparse de los estudios, sobre todo para los talibanes, una

facción mucho más costumbrista de los musulmanes². Si tiene un marido que le autorice estudiar, debe ir a una universidad especial para mujeres y rogar por que le permitan trabajar una vez que logre su título. En Chile, en cambio, la mujer es libre de elegir estudiar si eso es lo que desea; pero los altos precios de las colegiaturas son un problema para muchas. Para obtener un crédito, debe poseer un trabajo que le permita pagar esa deuda, teniendo presente que a las mujeres les pagan menos³ y que, probablemente, le cueste mucho encontrar trabajo por la posibilidad de embarazo que toda mujer tiene. Se pueden crear diferentes historias para un mismo personaje dependiendo del contexto en el que elijamos desarrollar el conflicto. Una vez elegido el contexto en que el se desenvuelve el personaje, debemos centrarnos en él.

Para conocer la psicología del personaje, una fórmula recomendable es hacerse muchas preguntas frente a él: Quién es, cómo fue su infancia, en qué trabaja, si es feliz con lo que hace, si es casado o soltero, si está feliz con su estado civil, quién es su mejor amigo y por qué, etc. Syd Field propone dos capas para el personaje (P. 28): el interior y el exterior. En la capa Interior, encontramos todo lo que aconteció al personaje antes de que comenzara la historia que vamos a contar, los acontecimientos que lo llevaron a ser quién es ahora y eso se escribe en su biografía, la que nos proporcionará muchísimas respuestas a la hora de comenzar a hacernos preguntas o pensar en los obstáculos que se interpondrán entre él y su objetivo. La capa Exterior (P.29), es todo lo que acontece al personaje durante el

³ “Brechas de ingreso entre hombres y mujeres: ¿Perpetuadas o exacerbadas en la vejez?”, Berstein, Solange y Tokman, Andrea, 2005.

desarrollo de la historia, su necesidad, las acciones que toma para lograr su meta, su reacción frente a los obstáculos, la actitud con la que lleva esta lucha en la que está absorto.

La capa exterior es la que le revela el personaje al espectador. El personaje se revela a través de sus acciones, y sus acciones, se revelan a través de las interacciones que tiene durante la película. Para presentar a un personaje, Syd Field recomienda separar 3 aristas de su vida (P.29):

- a) Cómo enfrentan los conflictos para satisfacer su necesidad dramática: Si necesita dinero con urgencia, ¿Lo roba o se lo gana? ¿Se lo gana honestamente o haciendo trampa?
- b) Cómo interactúa con otros personajes: desde aquellos personajes a los que estima hasta los que aborrece. Sobre todo con los que aborrece, ya que con ellos habrá drama y por ende, conflicto, el motor las historias. El antagonista será el principal obstáculo con el que el protagonista se deberá enfrentar para lograr su objetivo.
- c) Cómo interactúa consigo mismo: a nivel más profundo, cómo toma las decisiones y cómo enfrenta sus propios miedos a la hora de sortear los obstáculos que la vida le de.

Si bien, a primera vista estos tres niveles de interacción son necesarios para exhibir correctamente al personaje en la historia, no son suficientes pues ellos solo conforman una máscara con la que él se presenta al mundo exterior. Para

desarrollar una profundidad psicológica, es necesario ahondar más en su vida, que, nuevamente, se divide en 3 partes fundamentales (P.29):

- a) Profesional: ¿Qué hace? ¿Dónde trabaja? ¿Está satisfecho con su trabajo? ¿Tiene algún enemigo en el trabajo? ¿Qué hizo para llegar ahí? ¿Trabaja en lo que estudió, si es que estudió?

- b) Personal: Su historial. A quién ama, a quién amó. ¿Tiene muchos amigos o muy pocos?, ¿Está casado o soltero?, ¿Es feliz o infeliz? Esta es la parte en que el escritor puede ponerse en el lugar del personaje a la hora de resolver problemas, especialmente cuando los personajes se ven abrumados frente a un obstáculo.

- c) Privado: ¿Qué hace cuando está solo? Es en sus momentos de soledad cuando se revelan sus secretos más íntimos, sus miedos, sus necesidades. Los obstáculos que se crean para dificultar su llegada a la meta se crean a partir de la misma necesidad. El drama es conflicto y la dificultad de obtener lo que se necesita es la tensión dramática.

Sin embargo, ¿qué es lo que hace único al personaje?. Syd Field dice que todos necesitamos básicamente lo mismo (P.33): todos queremos ser amados, exitosos y felices. ¿Qué es, entonces, lo que nos hace diferentes los unos de los otros? En las personas y por lo tanto, también en el personaje, lo que nos distingue es el punto de vista frente a las cosas. Tomando en cuenta el mismo ejemplo de la

mujer nacida en Marruecos, si ella tiene un punto de vista conservador, aceptará cualquier cosa que su marido imponga, porque es como debe ser, y dejará que la idea de estudiar se muera en el fondo de su alma. Si, por el contrario, es una mujer liberal, intentará luchar contra lo que proponen las costumbres, porque querrá ser dueña de sus decisiones. Para tener personajes reconocibles, es muy importante que tengan puntos de vista específicos e individuales. Este punto de vista puede hacerse notar de muchas formas: la principal, las acciones del personaje, pero además, a través de los diálogos, las opiniones que emite frente a un tema en particular o, por ejemplo, en su ropa. Sabremos que un personaje es animalista si está sentado en un parque y lleva una polera con el estampado: “Salvemos a las ballenas”. De inmediato tenemos una percepción de su punto de vista frente a los animales en el mundo. Si a esto le sumamos que es vegano y que activamente está trabajando por los derechos de los animales, sabemos que pertenece a un grupo de personas que existen en estos días. Pero ¿Cuál es su punto de vista frente a los humanos? ¿Los considera una plaga o cree que está en ellos la solución para lograr que se respeten los derechos de los animales?.

¿Qué otras cosas definen al personaje? Su actitud: El personaje es actitud y su manera de actuar o sentir en los diferentes contextos lo revela: ¿Es igual en todos los escenarios o cambia según dónde esté? ¿Cuál es su punto de vista frente a la vida? ¿Es positivo o negativo? ¿Gracioso o grave?. Remarcar la conducta del personaje en una situación dramática, puede proporcionar al público ideas sobre su propia vida. ¿Es irritable? ¿Demuestra su ira tirando todo al suelo o apretando los puños en silencio? El personaje también es revelación: a lo largo de la historia,

aprendemos más de él. Es en este punto donde es importante la biografía, porque es de donde salen sus motivaciones, su empuje a seguir peleando por eso que desea, o por qué se comporta como se comporta.. En “Mejor... imposible” (Brooks, James L., 1997), Melvin Udall es un viejo huraño, solitario, maleducado y con trastorno obsesivo compulsivo. Estas características le traen conflictos a lo largo de la historia y sólo en un pequeño diálogo, revela la raíz de su forma de ser: su padre lo golpeaba con una vara cada vez que se equivocaba al tocar el piano. Partir de ese pequeño diálogo, como espectadores, podemos comprender por qué es como es y por qué le cuesta tanto relacionarse sanamente con las personas que lo rodean.

Sin embargo, es muy probable que muchos de esos matices que el autor decida incluir en la biografía, no se sepan durante el transcurso de la historia, pero que son necesarios para conocer mejor la psicología del personaje para quien lo está construyendo. El mayor logro, es cuando alguien del público piensa “Yo conozco a alguien así”; eso significa que se ha logrado crear un personaje identificable. “El resultado final de todo el tiempo dedicado al trabajo, investigación y reflexión, serán unos personajes reales, vivos y creíbles; personas reales en situaciones reales” (p. 39). Cuando un personaje comienza a hablar por sí solo y le enseña al autor cómo resolver los obstáculos, es porque está vivo y, entonces, se obtiene una historia auténtica .

Las técnicas sugeridas por Syd Field son para la creación de un personaje único; él no se hace grandes diferencias entre el personaje protagónico y uno

secundario, porque para él, todos son igual de importantes. Estas técnicas son aplicables a la creación de personajes en un multilínea porque, al ser más de un protagonista, es necesario conocerlos perfectamente bien para poder moverlos fluidamente en la historia. Este tipo de herramienta más íntimo resulta adecuada para el multilínea, porque es necesario considerar con igual importancia a más de un personaje, darles los matices necesarios para que puedan existir en un mismo universo, contrasten entre sí y logren mostrar, como el mismo Syd Field dice, cuál es la premisa de la historia que estamos contando.

4. La Construcción del personaje y sus redes según John Truby

En los escritos más recientes sobre cómo contar una historia y creación de personajes, se encuentra el libro “Anatomía del guión, el arte de narrar en 22 pasos”, escrito por el guionista y director John Truby el 2009. Truby ofrece una forma de crear personajes aún más específica que McKee y Field, ya que él considera a los personajes un todo que hay que individualizar.

Para partir, John Truby separó los pasos de creación de personajes, una vez que ya se ha iniciado el trabajo en la historia del guión y se ha decidido el tiempo y el espacio en la que se desarrolla la historia, se ha establecido la premisa y entramos a la construcción de los personajes encargados de demostrar esa premisa.

Para comenzar la creación de los personajes, se deben tener en cuenta los siguientes puntos (Truby, 2009, p. 77):

- 1.- Se analizan todos los personajes, no sólo el protagonista. Se analizan todos a la vez, como una red interconectada. Hay que compararlos entre ellos por función narrativa y por arquetipo. Es un error pensar en el protagonista como alguien solo en el espacio. Debe ser creado pensando en quienes lo rodean. De no ser así, se crea un personaje débil y un adversario aún más débil. Para crear grandes personajes, debemos pensar en ellos como parte de una red donde cada uno ayuda a definir al otro.

2.- Individualizar a cada personaje por tema y oposición. Cada personaje debe servir a la premisa, teniendo un papel especial o una función que desempeñar para que la historia la demuestre.

3.- Al concentrarnos en el protagonista, lo construimos paso a paso, hasta crear una persona compleja de interés para el público. Al comparar al protagonista con los otros personajes, nos obligamos a diferenciarlo de alguna manera y eso le da más riqueza.

4.- El adversario, al ser el más importante después del protagonista, debe ser creado detalladamente, ya que, en muchos aspectos, será quien más ayude a describir al protagonista.

5.- Trabajar mediante técnicas de personajes para crear conflictos en el transcurso de la historia es indispensable.

En el primer punto a tener en cuenta, Truby propone crear redes con los personajes: “Todos los personajes se conectan y se definen unos a otros de cuatro maneras principales: mediante la función narrativa, el arquetipo, el tema y la oposición” (2009, P. 78). A continuación, se enumerarán y explicarán las redes de personajes propuestas por Truby que podrían resultar útiles a la hora de crear personajes para un multilínea.

Red de personajes según función narrativa (p. 79)

Cuando el público ve una película, es necesario de que esté más interesado en el protagonista que en cualquier otro personaje. A través de la historia, el protagonista deberá tener un gran cambio, bueno o malo, no siempre los finales son felices, pero sí deben dejar satisfechos al público. Sin embargo, no se pueden notar estos cambios del protagonista si no forma parte de un grupo, un equipo que ayude al espectador entender cómo y cuánto está cambiando el protagonista a través de este viaje. Estas son las funciones narrativas de cada personaje en ficción:

Protagonista

Es el personaje principal la historia, el que lleva la acción. Es quien tiene el problema central y su deseo de resolverlo impulsará todas las acciones en la historia. Tiene debilidades y necesidades que obstaculizan su camino hacia la meta a conseguir. Está rodeado de otros personajes, que pueden ser aliados o antagonistas o, en una vuelta de tuerca, ambas.

Ejemplos de protagonistas: Woody, "Toy Story" (Lasseter, John, 1995); Frodo Bolsón, "El señor de los anillos: La comunidad del Anillo" (Jackson, Peter, 2001); Luke Skywalker, "La guerra de las galaxias" (Lucas, George et al, 1977-2005); Forrest Gump, "Forrest Gump" (Zemeckis, Robert, 1994), Harry Potter, la saga "Harry Potter" (Columbus, Chris et al. 2001-2011)

Adversario

Después del protagonista, es quien tiene la más importante función narrativa, porque es quien quiere impedir a toda costa que el protagonista logre su objetivo. Es importante no crearlo de forma que sólo sea una barrera: nunca hay que olvidar que el adversario desea lo mismo o todo lo contrario que el protagonista y por eso están en conflicto durante toda la historia. Para aclarar la idea del mismo deseo, un ejemplo: En “El regalo prometido”, (Levant, Brian. 1996), Howard busca el juguete que ha prometido a su hijo para navidad que olvidó comprar con anticipación, pero, al ser un juguete de moda, está agotado en todas partes. Su adversario es Myron, otro padre que busca con la misma desesperación el juguete.

Para que la lucha no sea tan superficial, es necesario buscar un conflicto profundo entre los dos, teniendo como objeto que el cambio que ocurra en el protagonista sea más intenso. En el caso de la misma película citada, el conflicto de los dos radicaba en ser el mejor padre para sus respectivos hijos: Howard, que siempre priorizó su carrera antes que a su familia, se da cuenta de lo mal padre que es al conocer a Myron, un cartero, que ha ahorrado para poder darle a su hijo un regalo especial. La lucha de ambos por la felicidad de sus hijos conlleva a que Howard, por primera vez en su vida, se esfuerce en ser un buen padre, no sólo de forma material, sino, también afectiva.

Aunque el opositor principal es quien se encarga de alejar al protagonista de su meta, no siempre debe ser el objeto del odio del protagonista: el adversario es,

simplemente, la persona que está al otro lado de la lucha. Por ejemplo, en “Forrest Gump”, Forrest desea con todo su corazón conquistar a Jenny, pero ella, siempre huye de él. La relación entre estos dos personajes es la más importante en la película.

Ejemplos de adversario: Darth Vader, “La guerra de las galaxias” (Lucas, George et al 1977-2005); Jenny, “Forrest Gump” (Zemeckis, Robert, 1994); Tom Riddle “Voldemort”, la saga “Harry Potter” (Columbus, Chris et al, 2001-2011).

Aliado

Como su nombre lo sugiere, es el que lucha junto al protagonista, su ayudante. Es importante porque, al ser de la confianza del protagonista, sirve para que el público conozca los reales sentimientos que lo embargan. Generalmente, comparte el objetivo con el protagonista, para ayudarlo en su misión, como Sam Gamyi, en “El señor de los Anillos”, pero hay ocasiones en los que tienen un objetivo propio.

Ejemplos de aliado: Sam Gamyi, saga “El señor de los Anillos” (Jackson, Peter, 2001-2003); Han Solo, “La guerra de las galaxias” (Lucas, George et al 1977-2005); Ron Weasley y Hermione Granger, la saga “Harry Potter” (Columbus, Chris et al, 2001-2011).

Adversario impostor-aliado

Aparenta ser amigo del protagonista, pero en la realidad, es un rival. Este personaje ayuda mucho para darle giros a la trama y darle aún más fuerza al adversario. Siempre es uno de los personajes más complejos de la historia, porque suele estar dividido por un dilema. En algunas ocasiones, aunque suele luchar para derribar al protagonista mientras pretende ser su amigo, acaba sintiéndose más como un aliado y termina ayudando al protagonista.

Ejemplos de adversario impostor-aliado: Peter Pettigrew, la saga “Harry Potter” (Columbus, Chris et al 2001-2011); Hans, “Frozen: una aventura congelada” (Buck y Lee, 2013); Lotso, “Toy Story 3” (Unkrich, Lee, 2010).

Aliado impostor-adversario

Al revés de la figura anterior, aparenta ser un enemigo, pero es un amigo. Es mucho menos común que el falso amigo, porque no resulta tan práctico a la hora de crear conflictos, ya que es la oposición oculta la que más impulsa a la trama y no al revés. Un aliado, aunque antes haya sido enemigo, no proporciona las mismas sorpresas y conflictos que un adversario.

Ejemplo de Aliado impostor-adversario: Severus Snape, la saga “Harry Potter” (Columbus, Chris et al, 2001-2011).

Personaje Subtrama

Para Truby, este personaje es el menos comprendido por los guionistas: que sea un personaje de subtrama no significa que esté protagonizando su propia historia paralela. La función real del personaje de subtrama es precisa y complicada: es para contrastar cómo el protagonista y el personaje secundario manejan el mismo problema. Mediante esta comparación, se realzan los dilemas y rasgos del protagonista, ya que, generalmente, buscan lo mismo. No tiene obligación de ser un aliado ni adversario, simplemente, recorre una línea paralela dentro de la misma historia con un resultado diferente. En “El regalo prometido”, este personaje sería Ted, el vecino de Howard, quien prometió el mismo juguete a su hijo, pero, al saber que era popular, fue precavido y lo compró con mucha anticipación.

Ejemplo de personaje de subtrama: Ted, “El regalo prometido” (Levant, Brian. 1996)

Red de personajes con más de un protagonista

Aún cuando lo normal en las redes de personajes por función narrativas es que el protagonista sea uno solo, existen casos en que el protagonista es más de un personaje, en paralelo. Se comparan lo que hacen varios protagonistas al mismo tiempo, aunque se corre el riesgo de que, con tantos protagonistas, se pierda el impulso narrativo. Por eso, es necesario que exista una línea de tiempo, con

sucesos que pasen uno detrás del otro, para que el público no pierda el hilo de la historia.

Al igual que en una historia con sólo un personaje protagónico, en este tipo de historias a todos los protagonistas se les debe poner frente a los puntos más importantes de un personaje (P. 88): debilidades y necesidades, deseo, adversario, plan, lucha, autorrevelación y nuevo equilibrio. Esto, para que el público los vea avanzar a través de las formas de desarrollo más básicas.

Para que la historia no se convierta en un callejón sin salida, estas son algunas técnicas para mantener un impulso narrativo con muchos protagonistas (P.89):

- Hacer que un personaje destaque por encima del resto en el transcurso de la historia
- Conceder a todos los personajes el mismo deseo
- Hacer que el protagonista de un hilo narrativo sea el adversario de otro hilo narrativo
- Conectar a todos los personajes convirtiéndolos a todos en ejemplos de un único tema o historia
- Utilizar una situación tensa al final de una sucesión o secuencia para desencadenar un salto hacia otra sucesión.
- Encauzar a los personajes desde diversas locaciones hacia una sola.
- Reducir el tiempo. Por ejemplo, la historia puede ocurrir en un día o una noche.

- Mostrar una misma fiesta o acontecimiento de grupo al menos tres veces en el transcurso de la historia para mostrar el impulso hacia delante y el cambio.
- Hacer que los personajes se encuentren de vez en cuando por casualidad.

Cuando ya están los personajes contruidos con este tipo de red, Truby recomienda revisarlos y distinguir si existe algún personaje que no sea útil para la historia; un personaje innecesario sólo hará que la historia se vuelva más débil.

Red de personajes según arquetipo

Otra forma de crear redes de personajes para que contrasten entre sí, es construirla según el arquetipo, que son los modelos psicológicos básicos de las personas presentados por Joseph Campbell (Campbell, 1949), luego de un amplio estudio de la mitología de distintas culturas y civilizaciones. Representan el papel de la persona en la sociedad, maneras fundamentales de interactuar con otros. Como son esenciales, atraviesan culturas y son de atractivo universal. Pero, hay que tener cuidado: al ser reconocibles y no darles el peso suficiente, es más fácil que pasen de arquetipos a estereotipos, entendiendo a los arquetipos como figuras identificables recurrentes en las historias en un nivel psicológico y el estereotipo, como un reconocimiento solamente superficial. Por ejemplo: el guerrero como arquetipo, es un personaje que tiene una idea de justicia y honor, puesta en manifiesto a través de sus diálogos y acciones, mientras que el guerrero

como estereotipo es un personaje vestido como tal, un militar, un indio, etc., sin demostrar que en su interior existe una razón por la que luchar.

Para el escritor, lo más importante del arquetipo es la idea de la sombra, la tendencia negativa del arquetipo, la trampa psicológica en la que el personaje puede caer y que está escondida en lo más profundo de su alma. Hay que pensar en la diversidad de los arquetipos y sus posibles sombras, con su función beneficiosa y las debilidades posibles.

Estos son los arquetipos de Joseph Campbell recomendados por Truby:

Rey o Padre:

Su fuerza se basa en que es la cabeza de la familia o de un reino, que gobierna con sabiduría, previsión y buenas decisiones, para que los suyos puedan ser victoriosos y evolucionar. Dentro de sus debilidades, está el hecho de que podría obligar a su gente a actuar solo de acuerdo a sus creencias y anteponer su propio bien al del resto de sus seguidores, convirtiéndose así en un tirano.

Ejemplos: Aragorn, “El señor de los anillos: el regreso del Rey” (Jackson, Peter, 2003); Tom Riddle “Voldemort”, la saga “Harry Potter (Columbus, Chris et al 2001-2011).

Reina o Madre:

Al igual que la figura del Rey o Padre, la Reina basa su fortaleza en su capacidad de cuidado y protección de hijos o personas a las que está criando. Su debilidad, es que se puede tornar sobre protectora o controladora, pudiendo caer también en la tiranía. Puede utilizar la culpa y la pena para mantener a sus hijos cerca de ella.

Ejemplos de Reina o Madre: Molly Weasley, la saga "Harry Potter" (Columbus, Chris et al, 2001-2011); Abigail Craven, "La familia Addams" (Sonnenfeld, Barry, 1991) .

El viejo o vieja sabio, mentor o maestro.

Su fuerza está en transmitir su conocimiento para que la gente pueda mejorar su vida y así, mejorar la sociedad. Suele ser quien guíe al héroe durante su camino para alcanzar su deseo. Su debilidad está en que puede hacer que sus estudiantes piensen como él, sólo para lograr gloria personal.

Ejemplos de viejo sabio: Gandalf el Gris, "El señor de los Anillos: la comunidad del Anillo" (Jackson, Peter, 2001); Tyler Durden, "El club de la pelea" (Fincher, David, 1999).

El guerrero:

Su fuerza se basa en hacer respetar la ley de lo que él considera que es correcto, siempre luchando por lograr su cometido. Por lo mismo, su debilidad está en que

su lema es “mata o te matarán”, considera que lo débil debe ser destruido y así se convierte en quien hace respetar la ley de lo incorrecto.

Ejemplos de El Guerrero: Aquiles, “Troya” (Petersen, Wolfgang, 2004); Boromir, “El señor de los Anillos: La comunidad del Anillo” (Jackson, Peter, 2001).

Mago o Chamán

Su fuerza se basa en que puede hacer visible la realidad más profunda más allá de los sentidos y puede equilibrar y controlar fuerzas poderosas o ocultas. Su debilidad está en que tiene el poder para manipular a los demás y esclavizarlos, destruyendo el orden natural de las cosas.

Ejemplo de Mago o Chamán: La Abuela Sauce, “Pocahontas” (Gabriel, Mike; Goldberg, Eric, 1995)

El embaucador

Es una forma menor del arquetipo del mago, muy popular en las narraciones modernas. Su fuerza se basa en que emplea la confianza que se tiene a sí mismo, además de artimañas y artes, para lograr salirse con la suya. En su debilidad, puede convertirse en un mentiroso que sólo piensa en sí mismo.

Ejemplo de Embaucador: Jack Sparrow, “Piratas del Caribe: la maldición del Perla Negra” (Verbinski, Gore, 2003), Huckelberry Finn, “Las aventuras de Huckelberry

Finn” (Sommers, Steven, 1993); Kevin Mcallister, “Mi pobre angelito” (Columbus, Chris, 1990).

Artista o clown

Su fuerza se define en su excelencia frente a la sociedad: enseña eso que no funciona, muestra la belleza y la visión del futuro, o de aquello que aparenta ser bello, pero que en realidad, es feo y ridículo. En su debilidad, puede ser déspota y crear un mundo especial en el que controla todas las cosas o, simplemente, puede derrumbar todo y restarle el valor a las cosas.

Ejemplo de Artista o clown: Blanche, “Un tranvía llamado deseo” (Kazan, Elia, 1951).

El amante

Basa su fuerza en el cariño, la comprensión y su sensualidad para hacer feliz a una persona. Su debilidad está en que puede perderse en el otro o forzarlo a permanecer bajo su sombra.

Ejemplos del Amante: Romeo, “Romeo y Julieta” (Zefirelli, Franco, 1998), Noah, “Diario de una pasión” (Cassavetes, Nick, 2004).

El rebelde

Basa su fuerza en tener el coraje de ser distinto a los demás y actuar contra un sistema que esclaviza a las personas. Su debilidad está en que, a menudo, no

puede proporcionar una mejor alternativa a la realidad que están viviendo y termina por destruirlo todo.

Ejemplos del rebelde: Katniss Everdeen, saga “Los juegos del hambre” (Ross, Gary et al, 2012-2015) ; Leia Organa, saga “La guerra de las galaxias” (Lucas et al, 1977-2005).

Una vez establecida la red propuesta por Truby que mejor puede funcionar en la historia, el siguiente paso es hacer que las funciones y los arquetipos sean individuos verdaderos. No individuos únicos de manera independiente, nunca olvidar eso. Todos coexisten dentro de una misma historia.

El protagonista, el adversario y los personajes secundarios, se pueden crear por comparaciones; en esta ocasión, lo haremos por el tema y la oposición. “El tema es nuestra visión moral, nuestra visión de cómo vivir, bien o mal, y es único en cada una de las historias que escribimos” (2009, p. 95). Nunca olvidar que el tema se debe expresar a través de los personajes. En las palabras del mismo John Truby: “Empezamos a individualizar a nuestros personajes al definir un problema moral en el núcleo de la premisa. Después desarrollamos las diversas posibilidades del problema moral en el cuerpo de la historia” (Truby, 2009, p. 95)

Una forma de mostrar el tema, es desarrollar diferentes posibilidades a través de la oposición. Se crea un grupo de adversarios y aliados que obligan al

protagonista a abordar el problema moral fundamental. Cada adversario es una variación del tema; cada uno lo enfrenta de diferente manera.

Para la individualización de los personajes, John Truby aconseja seguir los siguientes pasos (2009, p.95-96):

1.- Decidir cuál es el problema moral fundamental de la historia, que sale desde la premisa.

2.- Comparar al protagonista y a los otros bajo estos parámetros:

- Debilidades
- Necesidades (psicológicas y morales)
- Deseo
- Valores
- Poder, estatus, capacidad.
- Cómo aborda cada uno el problema moral fundamental.

3.- Se establece la relación entre el antagonista y el protagonista.

4.- Después del adversario, el protagonista se compara con los otros.

Todos los personajes deben abordar el problema moral fundamental de forma diferente, y, nunca olvidar, que es el protagonista el más importante de todos los personajes. Siguiendo con la idea de separar todo en pasos, estos son los requisitos para la creación de un gran protagonista (p. 100):

1.- Lograr que nuestro personaje líder no pierda la fascinación en ningún momento, ya que él es el que mantiene la atención del público, por lo que hay que evitarle momentos muertos, rellenos y metáforas excesivas. Una buena forma es darle misterio al personaje; saber que algo oculta y querer saber qué es.

2.- Hacer que el público se identifique con el personaje, pero no demasiado.

Los espectadores se identifican con el deseo y el problema moral del personaje, con su deseo y necesidad. El deseo es la meta que todos quieren verlo alcanzar; la moral es la forma de conseguirlo, conviviendo correctamente con el resto de los personajes. El público quiere ver cómo resuelve eso, no herir ni matar a nadie en el camino. Pero no tienen que identificarse mucho, para que puedan separarse y ver cómo evoluciona el personaje.

3.- Lograr que empaticen y no se identifiquen.

El protagonista debe ser agradable sin embargo, muchos poderosos protagonistas no lo son. La clave, en palabras del mismo Truby: “Lo que realmente importa es que los espectadores entiendan al personaje, pero cada cosa que hace no tiene por qué gustarles” (2009, p. 102).

Mostrarle al público las verdaderas razones no quiere decir que el protagonista lo sepa. El protagonista suele estar equivocado en cuanto a la verdadera razón que lo mueve para perseguir su objetivo y no lo descubre hasta el final, en la autorrevelación, “(...) El truco para mantener el interés del público en el personaje,

incluso cuando el personaje no es agradable o está emprendiendo acciones inmorales, es mostrar al público el motivo real del protagonista” (2009, p. 102).

4.- Adjudicarle una necesidad moral y psicológica al protagonista.

La necesidad psicológica afecta sólo al protagonista; la necesidad moral tiene que ver con actuar correctamente frente a los demás, es el deseo que puede ser admitido en público.

Un paso importante también, es el cambio en el protagonista: esto es el arco, el desarrollo en el transcurso de la historia. El más difícil y más importante de los procesos de escritura. No es aventura por aventura, la razón por la que emprende el viaje debe ser poderosa y cambiarlo a medida que avanza en el camino. El cambio, obviamente, debe ser gradual con la historia. No brusco. Nadie cambia bruscamente. En la gradualidad del cambio, está la belleza de la historia que estamos contando.

Pero, ¿Qué es el cambio? Abarca aquello que el personaje puede llegar a ser, definido por el entendimiento que él tiene de su propio ser. “El cambio del personaje no se hace al final de la historia. Se hace factible desde el principio” (2009, p. 103). El personaje debe ser creado a partir de los posibles cambios que se quieren obtener, para demostrar la premisa de la historia. Dominar el ámbito del cambio en los protagonistas es la mejor herramienta para su desarrollo del protagonista, y por ende, de la historia; a mayor cambio del personaje, mejor es la

historia que estamos contando, porque, el personaje no se vuelve loco y cambia de repente, es la aventura de la historia la que lo hace cambiar.

A pesar de que se pueda pasar por muchos cambios en la historia, no todos tienen que ver con los cambios del personaje. Por ejemplo, un pobre puede ser rico; un plebeyo, ser rey; un alcohólico, sobrio. Son cambios de historia, mas no de personaje: “El verdadero cambio del personaje implica un reto y un cambio de creencias fundamentales, que llevarán al protagonista a emprender una acción nueva” (2009, p. 103). El momento del cambio es cuando el personaje se convierte en quien será definitivamente.

Para finalizar con las propuestas sobre la construcción de personajes, nunca hay que olvidar que el personaje es un yo ficticio, creado para mostrar cómo el humano es único, pero humano y está dotado de rasgos que todos compartimos. Este yo se define a través de sus acciones en el espacio y el tiempo, para luego compararse con los demás, mostrando cómo una persona puede evolucionar correcta o incorrectamente en la vida.

Para seguir con la idea de convertir a este personaje reconocible en uno único, Truby (p. 103) entrega sus últimos consejos para la creación de los personajes:

- Darle una personalidad única, gobernada por mano de hierro. Este yo apartado de los demás, busca su “destino” y nace desde sus aptitudes más profundas. Es el más común en los mitos de héroe guerrero.

- Una personalidad única aquejada por varios deseos y conflictos. El yo tiene necesidad de conectar con los demás.
- Una serie de roles que la persona desempeña dependiendo de qué tipo de sociedad se lo exige en la época. El más aguerrido defensor de este tipo de personajes fue Mark Twain, con “El príncipe y el mendigo”, para demostrar que una persona está condicionada por su posición en la sociedad. Huckelberry Finn enfatiza en cómo solemos convertirnos en lo que la sociedad dice que somos.
- Autoconocimiento del personaje: se basa en sus creencias (sobre el mundo y sí mismo), sobre lo que es la vida correcta y lo que hará para conseguir sus deseos. En una buena historia, el protagonista debe desafiar sus creencias más profundas para lograr lo que desea (Por ejemplo, Huckelberry Finn, que no creía sano huir con un afroamericano, termina entendiendo que los afroamericanos son lo mismo que él). En plena crisis podrá ver aquello en lo que realmente cree, decidirá como actuar y después emprenderá una acción moral para demostrarlo.

Con esta forma de construir personajes, John Truby siempre destaca la idea principal de sus “redes de personajes”: el protagonista nunca está solo. Crearlo a él y a quienes lo acompañan en su camino es un trabajo que se hace al mismo tiempo, para darle fuerza a la historia que contamos y al mismo protagonista, algo totalmente aplicable a la construcción de un multilínea, forma narrativa que él mismo ha considerado dentro de sus propuestas. El concepto de la red de personajes, cualquiera de las que aquí se han expuesto, son importantes para la

construcción del personaje de multilínea, sobre todo, porque los multilíneas son, finalmente, redes de personajes que se tejen entre sí, ya sea por un tema, una situación o un ambiente que los une.

5. Análisis comparativo de personajes en guiones lineal y multilínea. “Tiempos Violentos”, “Amores Perros” y “Mejor... imposible”.

Ahora que ya están establecidas las corrientes de creación de personajes, es hora de analizar, en la práctica, como los guionistas profesionales lo han hecho para construir personajes en multilíneas y cómo son configurados en guiones con sólo un protagonista. Hemos elegido “Tiempos Violentos” (Tarantino, Quentin. 1994) y “Amores Perros” (González Iñarritu, Alejandro. 2000), porque cumplen con el requisito de ser multilínea y tienen personajes complejos. La película elegida para ser analizada en contraste con los multilíneas es “Mejor... imposible” (Brooks, James L. 1997) , también por la complejidad de sus personajes.

Tiempos violentos

Estrenada en 1994, escrita y dirigida por Quentin Tarantino. Cuenta la historia de 3 criminales: Vincent Vega, quien recién vuelve después de vivir en Holanda; Butch Coolidge, un boxeador a punto de competir en la pelea que definirá su vida y Jules Winnfield, compañero de crimen de Vincent que debe llevar un maletín a su jefe. Es considerada multilínea debido a que tiene más de un personaje con historia relevante en la trama, por lo que no podían ser consideradas subtramas. De las 3 películas analizadas, es la única que tiene un montaje no cronológico.

John Truby menciona en su concepto de Red de personajes por función narrativa la posibilidad de tener más de un protagonista en la historia, unidos por un mismo

deseo, un mismo ambiente, un mismo tema, etc. En este caso, los 3 están ligados por un ambiente de violencia y drogas, además de Marcellus, ya que es él quien los une a todos al ser el jefe directo de Vincent y Jules, sus matones, y le paga a Butch para que pierda en su última pelea, lo que también lo convierte en su jefe. Entrando al análisis de personajes, los 3 cumplen con un parámetro básico para los 3 autores estudiados: todos tienen un deseo que deben cumplir. No todos tienen el mismo: Vincent desea mantener a salvo a Mia, mientras que Butch quiere recuperar su reloj sin que lo maten y Jules desea llevarle el maletín a su jefe. Además, durante el transcurso de las historias, podemos ver cómo algunas de sus características se revelan a través de otros personajes, según lo propuesto por Mckee. Lo que es muy interesante en esta película, es que el público puede descubrir la más secreta personalidad de los personajes a través de los diálogos y las acciones, muy contrastados entre sí: una de las escenas más intensas en esta película, es cuando Jules recita un Salmo de la biblia, después de haber disparado sin más a un hombre y apuntado a la cabeza de otra. Es un hombre religioso pero frío como el hielo a la hora de cumplir con sus deberes. Lo mismo Vincent; es un asesino despiadado, pero le teme a Mia, la mujer del jefe a la que debe cuidar. Los diálogos entre estos dos personajes antes de cometer sus asesinatos dejan ver a dos personajes que se llevan bien y que pueden hablar de cosas absolutamente triviales, como si la misión que llevan a cabo fuera de lo más ordinaria. Por otro lado, Butch es un boxeador violento, capaz de matar a su contrincante con un golpe y dispuesto a arriesgar su vida y su carrera por honor. Enfrenta con sangre fría el hecho de que ha faltado a su compromiso con Marcellus, preparado para matar a quien se interponga entre él y su libertad, mas,

cuando está a solas con su novia, es tierno y preocupado, dejando de lado incluso sus propios sentimientos para complacerla. La novia lo hace perder la paciencia varias veces, pero él intenta mantenerse sereno, incluso cuando descubre que ella ha olvidado lo único que no podía olvidar: el reloj de su padre.

Con respecto a las relaciones entre ellos, éstas están construidas como lo plantea John Truby en las Redes de personajes por función narrativa e, incluso, cambian su función en el desarrollo de las historias. Vincent Vega, por ejemplo: protagonista de su odisea por mantener divertida y a salvo a la esposa del jefe, es el adversario en la historia de Jules, en la él que debe llevar sin problemas el maletín a Marcellus y también lo es para Butch, porque, como representante de Marcellus, lo busca para asesinarlo. El adversario en su propia historia es Mía, que constantemente se pone en peligro. Jules es su aliado, ya que lo acompaña y lo aconseja antes de comenzar con su misión, además, es quien nos deja ver el principal miedo de Vincent en la misión: hacer algo con Mía que insulte directamente a Marcellus.

En la historia de Butch, es Marcellus su adversario: lo busca para matarlo por incumplimiento del compromiso que adquirieron antes de la pelea. Su aliado es Fabbiane, su novia, aunque también es la causante de que se ponga en peligro, lo que la hace parte del grupo del adversario, al igual que a Vincent, ya que es él quien está encargado de encontrarlo y matarlo. Al ser su aliado, Fabbiane también nos permite ver el lado más amable y cariñoso de Butch, además de ser la única de todos los personajes que conoce el real significado del reloj para él. Como

adversario, el poder de Marcellus es significativo: no sólo tiene aliados involuntarios durante su persecución (Fabianne y los pervertidos que los secuestran). Además, es su decisión detener la amenaza sobre Butch, perdonándolo sólo porque le salvó la vida y guardándole el secreto de lo que pasó con los pervertidos.

Con Jules, la red es más simple: Vincent es su aliado y su adversario. Cumple el papel de aliado porque lo ayuda en su misión de llevar a Marcellus el maletín, pero al mismo tiempo, es su falta de compromiso la que entorpece el camino de Jules, disparando por descuido al rehén que llevaban en el auto, siendo antipático con quien los va a sacar de ese lío ("El Lobo"), sugiriendo desayunar antes de entregar el maletín, en el momento preciso en que una pareja decide asaltar la cafetería. Así mismo, es Vincent quien nos muestra el lado más humano de Jules, con sus conversaciones triviales y su ateísmo: Jules, aunque se contradice al ser un asesino, es creyente y se pasa gran parte de su historia intentando convencer a Vincent de que es parte de un plan del señor.

Finalmente, todos los personajes en esta historia (incluso aquellos que no son protagonistas de las historias) como también lo propone Syd Field; pueden ser vistos desde un *interior* y un *exterior*. Hay que recordar que el *exterior* es todo aquello que sucede durante la película: el deseo, la revelación y el cambio del personaje. El *interior* es aquello que está en el pasado del personaje, su biografía. En "Tiempos violentos", se puede percibir la existencia de una biografía en los personajes a través de sus diálogos: sabemos que Vincent vivió 4 años en

Holanda, que el padre de Butch combatió y murió en Vietnam, que Jules tiene una novia vegana, que Mía es actriz y salió en un piloto para la televisión. De Macellus, sabemos que es violento y celoso a través de la historia del hombre al que arrojó por una ventana por hacerle un masaje en los pies a su esposa.

Amores Perros

Estrenada el 2000, dirigida por Alejandro González Iñárritu y escrita por Guillermo Arriaga, cuenta la historia de un accidente de tránsito que une las vidas de 3 personas que, aunque tenían el amor como problema en común, no estaban relacionados de manera alguna. Cumple con la condición para ser multilínea, ya que cuenta la historia de 3 personajes con la misma importancia, unidos por este accidente de tránsito, además de la temática: los 3 están viviendo un amor que los hiere. Octavio está enamorado de su cuñada, Valeria tuvo un accidente el día que se mudó con su novio, lo que la ha convertido en una mujer diferente de la que Daniel se enamoró y El Chivo se entera de que el amor de su vida a muerto y que su hija ha quedado sola.

Al igual que “Tiempos violentos”, en esta película se cumple el parámetro básico en la configuración de personajes que proponen los 3 autores citados: el deseo. Los 3 protagonistas tienen su deseo propio: Octavio quiere tener dinero para ofrecerle a Susana una vida mejor y huir de la casa; Valeria quiere que su perro Richie salga de un hoyo en el que cayó y El Chivo quiera hacer algo por la hija que ama desde lejos. Los personajes que rodean a cada protagonista logran

demostrar las dimensiones de las que habla Mckee: Octavio tiene a su amigo, el único que sabe que ama en secreto a Susana y que el dinero que junta para impresionarla, lo adquiere haciendo que su perro, Coffe, pelee contra otros perros en un negocio clandestino. Valeria tiene a Daniel, con quien descarga su ira y a la ex esposa de él, quien nos demuestra lo que realmente necesita él en la vida: una familia y un amor estable. El caso del Chivo es el más especial, ya que los personajes que nos muestran su lado más profundo no son humanos, son perros. Son los perros que tiene y Coffe, el perro que rescata, los que nos dejan ver que él puede llegar a ser un humano moral y virtuoso.

En este caso, los personajes sólo se unen a través de este accidente y no tienen nada que ver entre ellos durante el transcurso de sus historias, a pesar de que se topan, no saben quiénes son entre ellos. De todas maneras, se construye una red de personajes por función narrativa, tal como la propuesta por John Truby.

Octavio es quien provoca el accidente que une estas 3 historias y el protagonista de la suya; dentro de su historia, Coffe y su amigo, los aliados que lo ayudan a llegar a la meta que se ha impuesto. Es su amigo el que, al ver la ferocidad del Coffe para atacar a otros perros, le propone aventurarse en el mundo de las peleas de perros y el Coffe, en su calidad de perro fiel, le hace caso a Octavio y derrota a todos los perros que le ponen en frente, para ayudarlo a ganar dinero. El adversario de Octavio es Susana, aunque también está representado en Jarocho, el dueño de la mayoría de los perros a los que mata Coffe y Ramiro, su hermano. Susana es quien representa la fuerza adversaria porque, al ser el objeto del

deseo, es quien tiene en sus manos la posibilidad de hacer que Octavio logre su meta. Es ella, quien a pesar de los sentimientos que tiene por él, la que se niega a dejar todo y huir con él, porque siente amor por Ramiro y un gran sentido de la moral. Existen además, estos otros dos personajes: Jarocho, cuyas constantes derrotas están volviéndolo peligroso para Octavio y Ramiro, el hermano, pareja de Susana, quien no sólo se siente amenazado por la cercanía de su pareja con su hermano, también resiente el hecho de que Octavio está aportando más dinero que él en la casa. Octavio, en algún momento, cree que “derrotándolo” a él, podrá ser feliz junto a Susana, pero aún cuando Ramiro muere y queda el camino libre para él, Susana prefiere quedarse en casa y no huir con él.

En el caso de Valeria, la protagonista es ella, una modelo que ha tenido un accidente de tránsito y ha quedado lisiada. Este accidente ocurre en, probablemente, el mejor momento de su vida; ha conseguido contratos millonarios y su novio casado al fin dejó a su esposa para vivir con ella. Los personajes que la acompañan son 3: Daniel, el novio casado, Manuel, su amigo y Richie, su perro faldero. El adversario acá, es ella misma, representada a través de Richie, que se niega a salir del hoyo, y de Daniel, que cada día se aleja más de ella y de la ex esposa. Cumpliendo con la propuesta del Mckee y los personajes como sistema solar, cada uno de los que acompañan a Valeria la exponen: en un comienzo, cuando está bien, se le ve alegre y cariñosa con sus amigos y su pareja. Después del accidente, su cariño se puede ver sólo cuando se trata del perro; al resto de los humanos los trata con odio y rencor, sobre todo a Daniel, a quien, en el fondo,

debe culpar de su desgracia. Con él descarga todas sus frustraciones, aunque no se lo merezca y, al sentir que se aleja más de ella, lo ataca más y más.

Con el Chivo, la historia tiene más personajes, pero son pocos los que realmente importan. Siendo el Chivo el protagonista, un ex guerrillero que vive en la calle y dedica su vida a ser sicario, su adversario más poderoso no es un cliente ni un objetivo: es su hija, que lo cree muerto hace años y a quien él desea acercarse. Sus ayudantes no son humanos: son perros de la calle, igual que él. Lo siguen a todos lados y él los protege de quien ose maltratarlos. Son los perros los que nos muestran la humanidad que él ha perdido a lo largo de los años y que sólo conserva para la única familia que le queda. Por el contrario, vemos su deshumanización en la forma en la que trata a sus víctimas, matándolos a sangre fría. Para él, la vida de los perros vale más que la de los humanos. Se apiada más de ellos que de los de su especie, algo que queda demostrado con Coffe, el perro de Octavio a quien salvó luego del accidente y llevó a vivir a su casa. Cuando Coffe saca su instinto de matar perros y mata a los que el Chivo cría como su familia, aún cuando su primer instinto es asesinarlo a sangre fría, decide perdonarlo. Coffe, aún cuando lo ha herido en lo más profundo, no deja de causarle lástima, porque se siente identificado con él. Con la hija también se comporta misericordioso; aunque su mayor deseo en la vida es verla y conocerla, antepone los sentimientos de ella por sobre los suyos y prefiere mantenerse en el anonimato.

Con respecto al planteamiento del personaje con *interior* y *exterior*, planteado por Syd Field, los 3 protagonistas dejan vislumbrar una biografía que se representa en el transcurso de la historia, siendo el Chivo el personaje con el pasado más fuerte. No es que Octavio y Valeria no tengan un pasado, sabemos que el primero siempre estuvo enamorado de Susana, que nunca ha sido el favorito de su madre y que tiene a su mejor amigo desde niño, pero es todo. De la segunda, sabemos aún menos; sólo que su familia está en España y que no tuvo problemas con mantener una relación con un hombre casado. Del Chivo, lo que se sabe, es por lo que dicen los demás de él, como lo plantea Mckee: la gente que lo contrata habla sobre la leyenda que es entre los criminales. Por sus comentarios, sabemos que dejó a su esposa e hija para unirse a la guerrilla y que fue prisionero por muchos años. Él mismo lo explica cuando le deja el mensaje telefónico a su hija, a la que no es capaz de enfrentar. De él, conocemos con más profundidad los motivos por los que es quien es en la actualidad y por qué se dedica a ser sicario, a ser un paria de la sociedad.

Mejor... imposible

Dirigida por James L. Brooks y escrita por él en conjunto con Mark Andrus, se estrenó en 1997. Cuenta la historia de Melvin Udall, un solitario escritor con trastorno obsesivo compulsivo, ya sesentón, que quiere terminar de escribir el libro en el que está trabajando, pero el ambiente en el que vive no se lo permite. No es considerada un multilínea porque, aunque tiene otra trama, no es igual de importante que la trama principal.

Esta película tiene varios personajes, pero los más importantes son Melvin Udall, el protagonista; Carol Connelly, la mesera; Simon Bishop, el vecino pintor homosexual y Verdell, el perro faldero. Identificándolos según la red de personajes por función narrativa, Melvin sería el protagonista, Carol el adversario, Simon parte de la fuerza adversaria y el ayudante, Verdell. Tal como los 3 autores sugieren, todos los personajes tienen un deseo que mueve sus acciones durante la película, siendo el de Melvin el más importante, por ser el protagonista. Su deseo es simple: quiere terminar el libro que ha comenzado a escribir, aún cuando está siendo constantemente interrumpido. Él es el "sol" del sistema solar propuesto por Mckee; los demás personajes giran a su alrededor, aún cuando la mayoría lo detesta. Además, cada uno de ellos hacen aparecer los diferentes matices de Melvin; con sus vecinos y la gente que desconoce, es un ser huraño, mañoso y sin respeto, insoportable aún para quienes deberían adorarlo, como su editora, a quien le significa mucho dinero por ventas de sus libros. Con aquellos que no están cercanos a sus círculos afectivos (que son todos antes de que comience la historia), es desagradable y déspota. Su trastorno obsesivo compulsivo lo convierte en un ser asquiento, que no se sienta en cualquier parte, que no usa el servicio que le proporcionan en un restaurant, que no vive sin cerrar siete veces la puerta de su casa o que no puede pisar las rayas de la acera al caminar. Sin embargo, Carol, quien representa a la fuerza antagónica, es la única que está más o menos dentro de lo que él podría considerar su círculo de confianza; es la única mesera que puede servirle su comida. Él confía en ella, probablemente porque es la única que no le teme a su mal carácter y que no tiene problemas con llamarle la atención cuando se pasa de la raya. Ella es quien

representa la fuerza antagónica precisamente por eso; mientras todo quien lo rodea detesta por su genio y su antipatía, Carol pasa eso por alto y lo trata como a una persona normal. Con Carol es con quien se puede ver el lado sumiso de Melvin, porque a medida que avanza la historia, él se interesa por parecerle agradable y hace cosas por ella que nunca antes había hecho por nadie. Sin embargo, no es ella quien saca la personalidad más adorable de Melvin: eso está a cargo de Verdell, el perro al que tiene que cuidar cuando Simon es asaltado en su departamento. Verdell, que es adorable genuinamente, logra penetrar en el corazón aparentemente frío de Melvin, logrando que el hombre abra, por primera vez en su vida, su corazón al amor, aunque sea a otra especie. Le toca el piano para que coma, le da comida especial, lo lleva a todos lados, se siente orgulloso de él cuando la gente dice que es lindo y, aunque cuando le conversa le dice cosas feas como que es un perro estúpido, se sabe por el tono de voz que, en realidad, le está diciendo que lo ama. Y por lo mismo, Verdell es su ayudante en la historia; es quien lo anima a interesarse por su especie y Melvin comienza a hablar con Carol por él. Lo ayuda a sociabilizar y esta ayuda se ve reforzada con la llegada de Simon a su vida, ya que, cuando Simon pierde su casa, Melvin lo invita a vivir con él, sólo por tener al perro cerca otra vez. Sin querer, Simon se convierte en su confidente y demuestra cómo se va suavizando e incluyendo más gente en su pequeño círculo de confianza.

Con respecto al *interior* y *exterior* planteado por Syd Field, es una de las historias donde la biografía del protagonista se torna más importante: no sabemos quiénes eran sus padres. Tampoco sabemos qué ha hecho en su vida antes de que

comience la historia, sólo que es un escritor exitoso de libros para mujeres. Pero hay una frase que le dice a Carol, que explica toda la esencia del personaje y a través de la cual, se pueden deducir muchísimas cosas: cuando Simon y Carol están hablando del rechazo de los padres de él por ser homosexual y la triste juventud que vivió por eso, Melvin reclama que todo el mundo sufre y que él, cuando era un niño, su padre lo golpeaba con una regla cuando se equivocaba en el piano. Y, aunque los personajes que lo acompañan en esa conversación no hacen caso de lo que acaban de escuchar, el público lo sabe: acaba de enterarse del motivo por el que Melvin Udall es un ser tan perfeccionista y desagradable. Por qué le es tan difícil establecer una relación afectiva con cualquier persona. No es necesario saber más de él para entender que su vida también fue dura y que tiene muchas heridas que sólo la persona más valiente del mundo podrá curar, porque nadie sin valor puede acercarse a él sin salir dañada. Es una gran demostración de cómo lo que parece un pequeño detalle en la biografía de un personaje, puede desencadenar en una historia compleja de un cambio en la vida de una persona, que no hubiera tenido que pasar por todas estas trancas si hubiera tenido un padre menos agresivamente estricto.

6. Conclusión

A lo largo del presente estudio, hemos analizado bibliografía de autores de renombre en el mundo de los guiones, eligiendo a los 3 que nos parecieron más cercanos a nuestro objeto de estudio. Luego de exponer las propuestas de estos 3 autores en lo que a construir personajes concierne, los aplicamos en la creación de personajes de multilínea, durante el estudio y también durante el análisis de películas, en los que comparamos dos formas de crear personajes de multilínea (en “Tiempos Violentos” todos están directamente relacionados y el “Amores Perros no es así”) con la creación de personajes en los largometrajes de una sola línea.

Como resultado, podemos concluir lo siguiente: si bien es cierto que la creación de los personajes de multilínea no varía del resto de las películas de una sola historia, es importante conocer el funcionamiento del personaje en cuestión con quienes se rodea, ya que es ahí donde mejor se manifiestan las diferencias entre multilínea y unilínea. Estas radican en que, en contraste con la construcción de los personajes de una historia con una sola línea, donde los personajes secundarios se construyen sólo en función del protagonista, en los multilíneas deben formarse en función de todos los protagonistas que tenga la historia e, incluso, darles una función entre ellos para que todas sus historias tengan sentido y no se pierda la importancia de ninguno. Por ejemplo, aún cuando en “Amores Perros” los personajes no están directamente relacionados, sí tienen que ver entre ellos: en primer lugar, por el accidente que les cambia la vida a los 3 protagonistas, que se

comporta como un final en la historia de Octavio, el principio de la de Valeria y el medio en la historia del Chivo. En segundo lugar, por el ambiente en el que se movían, sobre todo Octavio y El Chivo. Las historias de los dos se cruzaron mucho más que con la historia de Valeria, probablemente, porque con ella es con quien menos tienen en común: otro estatus social, otros barrios, otra vida. En películas como "Tiempos Violentos", donde todos los personajes están relacionados entre sí, es primordial configurarlos a todos juntos, haciendo contrastes que ayuden al desarrollo de la historia y de los mismos personajes; si Vincent Vega no hubiera sido tan tozudo o Jules tan responsable, la historia de Jules no se hubiera sostenido, porque, o el maletín hubiera llegado más rápido a manos de su dueño o, simplemente, a nadie le hubiera importado que llegara. Además, en este universo es mucho más fácil que las historias de cada uno se mezclen con las del otro; todos están unidos por un mismo jefe, una fuerza antagónica en los 3 casos, aunque sea de diferentes formas.

Pensando así, son las redes propuestas por John Truby las que parecen más adecuadas a seguir a la hora de construir personajes para multilínea, ya que, aunque no están propuestas específicamente para este tipo de narrativa, es el único que propone una red en la que puede existir más de un personaje protagónico e, incluso, propone soluciones de unificación de los personajes. La forma de John Truby es adecuada para diseñar la red de personajes que conformarán la historia; pero a la hora de crear las historias de cada protagonista por sí solo, la propuesta del personaje como el Sol en el sistema solar de McKee es esencial, sobre todo a la hora de mostrar los diferentes niveles del protagonista,

de demostrar sus contradicciones internas, y de darle sentido a todos los personajes que giran a su alrededor. Esto porque, a pesar de que John Truby también habla de esto en sus redes, Mckee especifica que los personajes-planetas son necesarios para mostrar los matices que conforman a nuestro protagonista.

Sin embargo, es Syd Field es quien ve al personaje de una forma mucho más íntima, más preocupado de su esencia, por lo que sería importante utilizar sus propuestas una vez que están establecidos los roles de cada personaje dentro de esta multitrama, ella está encargada de revelar a nuestros personajes y sus historias, a través de las decisiones que toma, de las acciones que realiza y de los motivos que tiene para luchar por lo que desea, ya que es lo más importante a la hora de lograr cautivar al público que se involucra en esta historia.

Establecemos entonces, basados en lo propuesto por estos autores, que lo más importante a la hora de construir personajes de multilínea es considerar, desde el principio, cuál es la red que se aplicará entre ellos: si van a estar directamente ligados o si la unión de sus historias será a través de un espacio, un hecho o un tema. Saber qué tipo de unión habrá entre los protagonistas de nuestra historia, posibilitará que desarrollemos adecuadamente cada una de las historias. No obstante, nunca debemos olvidar que todas las historias deben tener el mismo peso dentro del universo que hemos creado para nuestra historia. Esto porque aun habiendo creado personajes como individuos plenamente reconocibles, con una historia interesante y un cambio importante del protagonista hacia el final, el

trabajo no estará terminado si los otros protagonistas multilínea no son igual de relevantes y consistentes. Incluso, en una historia multilínea suficientemente lograda, las relaciones que cada personaje central tiene dentro de su propia historia afectan a los otros protagonistas, aunque sea de forma indirecta, siendo esto lo que finalmente justifica la existencia de más de un personaje central. Porque, si alguien en el público se pregunta por qué no mejor se contó sólo una historia, toda la película pierde sentido. Si hemos decidido hablar de un mismo tema con más de una historia, debe ser porque tenemos más de un punto de vista que demostrar, aunque la premisa sea la misma.

Nunca está demás aplicar otras disciplinas cuando debemos configurar personajes de cualquier tipo: la psicología, la antropología y la sociología pueden entregarnos muchas herramientas que hablan sobre el comportamiento humano. Y, lo más importante de todo, aparte de tener en cuenta las propuestas descritas en esta investigación, es la observación de quienes nos rodean, porque el público busca sentirse identificado y no hay que olvidar que Syd Field dijo (p.38) que, el mejor complemento que podemos recibir como escritores, es que los lectores/espectadores nos comenten que recordaron a alguien conocido observando a uno de nuestros personajes.

7. Referencias bibliográficas

1. Field, Syd. "El libro del guión: fundamentos de la escritura de guiones", 2002
2. Mckee, Robert. "El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones", 2007.
3. Truby, John. "Anatomía del guión: el arte de narrar en 12 pasos", 2009
4. Aristóteles, "La poética", 2009
5. Campbell, John. "El héroe de las mil caras", 1949

Filmografía

1. "Amores perros": González Iñárritu, A (Director/ Productor). (2000). *Amores Perros* [DVD]. México: Alta Vista Films.
2. "Tiempos Violentos": Bender, L (Productor) Tarantino, Q (Guionista/ Director). (1994). *Pulp Fiction* [DVD]. EE.UU.: Miramax Films.
3. "21 gramos": González Iñárritu, A (Director/ Productor). (2003). *21 grams* [DVD]. México- EE.UU.: Focus Features

4. "La guerra de las galaxias" Saga: Lucas, G. (Creador). (1977- 2015). *Star Wars* [DVD]. EE.UU.: Lucas Films.
5. "Harry Potter" Saga: Rowling, J.K (Creador/ Productor et al). (2001-2011). *Harry Potter* [DVD]. Inglaterra: Heyday Films y Warner Bros.
6. "Forrest Gump": Finerman, W. Et al (Productor). Zemeckis, R (Director). (1994). *Forrest Gump* [DVD]. EE.UU.: Paramount Pictures.
7. "50 sombras de Grey": De Luca, M. & Brunetti, D. (2015). Taylor-Wood, S. (Director), *50 shades of Gray*. EE.UU.: Focus Features y Universal Pictures.
8. "El señor de los Anillos" Trilogía: Welsh, F & Osborne, Barrie M. (Productores). Jackson, P. (Director/Productor). (2001- 2003). *The lord of the Rings trilogy* [DVD]. EE.UU.- Reino Unido- Nueva Zelanda: New Line Cinema.
9. "Pocahontas": Pentecost, J. (Productor). Gabriel, M. & Goldberg, E. (Directores). *Pocahontas* [DVD]. EE.UU.: Walt Disney Pictures.
10. "La familia Addams": Arnold, B. (Productor). Sonnenfeld, B. (Director). (1991). *The Addams Family* [DVD]. EE.UU.: Paramount Pictures.
11. "Los juegos del hambre" Saga: Jacobson, N. & Kilik, J. (Productores). Ross, G. & Lawrence, F. (Directores). (2012-2015). *The hunger Games saga* [DVD]. EE.UU.: Lionsgate.
12. "Troya": Wilson, C. (Productor). Petersen, W. (Director). (2004). *Troy* [DVD]. EE.UU.: Warner Bros. Pictures.
13. "Kill Bill" volumen 1 y 2: Bender, L. (Productor). Tarantino, Q. (Guionista/ Director). (2003- 2004). *Kill Bill* [DVD]. EE.UU.- Japón: Miramax & A band Apart.

14. "Toy Story" saga: Lasseter, J. Et al (Director/Productor). (1995- 2010). *Toy Story* [DVD]. EE.UU.: Walt Disney Pictures & Pixar Animation Studios.
15. "Orgullo y prejuicio": Bevan, T. Et al (Productores). Wright, J. (Director). (2005). *Pride and Prejudice* [DVD]. Reino Unido: Studio Canal & Working Title Films.
16. "Mejor... imposible": Brooks, J.L. (Productor/ Director), Johnson, B. & Zea, C. (Productores). (1997). *As good as it gets* [DVD]. EE.UU.: Gracie Films.
17. "El regalo prometido": Columbus, C. Et al (Productor). Levant, B. (Director). (1996). *Jingle all the way* [DVD]. EE.UU.: 1492 Pictures.

8. Anexo: Proyecto de multilínea “Supongo que no estoy aquí”

A continuación, presentaremos el proyecto de multilínea, basándonos en las propuestas de Mckee, Field y Truby. Tal como John Truby recomienda, nuestra película unirá a los personajes en un mismo espacio y, además, formarán parte de las historias de los demás. En primer lugar, presentaremos el storyline general de la historia: después, los storylines por cada línea, acompañado de las biografías de los personajes más importantes.

Storyline:

En un colegio a punto de recibir su 10mo premio a la excelencia, 4 adolescentes rechazados intentan encontrar su lugar en el mundo. Sin querer, entre ellos mismos se ayudan a enfrentar a quienes los rechazan, logrando liberarse de sus trancas y significando al colegio la pérdida del premio y de su reputación.

Línea 1: Poli y Sergio.

Poli, una niña rebelde de 14 años, está segura de que su hermano, Sergio, 12 años, es víctima de Bullying, pero él se niega a dejarla defenderlo. Observándolo, descubre que es Camilo, 12, un gordo y antipático chico, el que atormenta a Sergio. Poli buscará el momento para enseñarle a Camilo una lección que nunca olvidará.

POLI

Want: Pegarle a quien quiera que esté haciéndole bullying a su hermano.

Need: Dejar de sentirse responsable de él.

Biografía.

Poli es una chica que quiere mostrar ser apática. Le encanta estar sola en los recreos y observar a todo el mundo, sin interactuar con sus compañeros, porque la aburren. Intelectualmente, es superior a los niños con los que está en el colegio... pero le carga tener buenas notas. Disfruta sacándose rojos y con que la profesora jefe intente que sea más responsable con sus pruebas. Le es imposible tener un rojo en matemáticas, porque es muy buena con los números, sin necesidad de estudiar ni ejercitar. Lo mismo pasa con física, y mientras esos ramos tienen promedio siete, en lenguaje, historia y biología está entre el cuatro y el cinco. En artes manuales y tecnología tiene uno, porque nunca jamás hace los trabajos.

Sus papás se separaron poco amistosamente hace un par de meses y, aunque la relación siempre fue desagradable, la infelicidad de los dos se traspasa a ella y a su hermano Sergio, sin piedad. Sobre todo para Sergio, la separación de los padres ha sido muy, muy difícil de asumir. Poli tiende a pensar que no le importa; jamás admitiría ni ante sí misma que hay una herida que sangra por esto. Nunca jamás se ha sentido protegida por sus padres y mostrarse débil, sobre todo ante ellos, sería el mayor fracaso en su vida. Nunca llora ni siente pena, sólo es capaz

de sentir rabia y odio, que canaliza siendo agresiva y cuando no puede serlo, se tranquiliza quemando cosas y mirando fuego. Debido a su carácter y a sus costumbres, en el colegio le dicen “la loca”, porque más de alguna vez la han visto con su encendedor por el patio y le han atribuido unos cuantos basureros incendiados después de sus ataques de rabia. La gente no trata mucho con ella, porque es “mecha corta”, se indigna rápido y responde con mucha agresividad. Como se pasa el tiempo observando a la gente que la rodea, siempre sabe qué decir para aniquilar el ego de quien la molesta.

Como sus padres se casaron peleados, la verdad es que no entiende para qué estuvieron juntos tanto tiempo. Hecha de menos al papá, pero la verdad es que sabe que están mejor así, sin vivir juntos. Se sabe más madura que el resto de sus compañeros, porque siempre, desde que tiene memoria, ha tenido que ocultarle a su hermanito las peleas enormes que había en su casa. A medida que Sergio fue creciendo, ocultar se hizo más y más difícil, pero ella siempre lo protegió en lo que pudo.

Su única debilidad es su hermano. Es la única persona que le interesa en el universo y sabe que lo está pasando mal en el colegio, pero no logra que él diga nada, porque desde que los papás se separaron, se ha alejado más y más de ella. La evita, casi no la habla y le ha dicho que le da vergüenza ser su hermano, porque por su culpa, todos lo molestan. Ella piensa que puede sobrevivir en el mundo sola. No le interesa tener amigos. Lo único que no puede soportar en la vida, es que su hermano sufra y la culpe por eso. Eso le rompe el alma y, la

verdad, es que se cree capaz de todo con tal de lograr la seguridad de Sergio. Y que la ame. Sobre todo, que la ame.

SERGIO

Want: Cuidar al Hámster del curso el fin de semana.

Need: Aceptarse a sí mismo sin buscar aprobación de los demás.

Biografía.

Sergio es un niño frágil y sensible. Cualquier desequilibrio en su mundo arruina su estado de ánimo inmediatamente y, como la suya es una familia que siempre estuvo rota, pareciera que nunca fue estable. No le gusta destacar, mientras más desapercibido pase, mejor. Ahora está en 6to básico, y desde el año pasado, incluso desde antes que sus papás se separaran, un grupo de matones de su curso lo tortura; es flaco, chico, sin nada de personalidad y es hermano de “la loca”, razones suficientes para que lo arrinconen cada cierto tiempo y lo golpean en lugares que nadie podría ver a simple vista. Ninguno de sus papás se fijó en que estaba cada vez más triste y delgado, y cuando lo notaron, lo atribuyeron a la situación de la familia. Poli sospecha que pasa algo, pero él lo oculta, porque no quiere que su hermana se meta y lo convierta en el centro de atención que no quiere ser.

Él es débil para defenderse, pero es fuerte de espíritu: está dispuesto a sobrevivir todo sin molestar a nadie y pasando desapercibido, sin que nadie lo mire con lástima, sin que nadie lo perjudique. Quiere pertenecer al grupo curso a toda costa, ayuda a los profesores y se sentirá mil por ciento realizado el día que la profesora jefe le conceda, al fin, el turno de cuidar al Hámster del curso por una semana. Le encantaría ser invisible y poder ir a clases sin ser visto, poder estudiar.

CAMILO

Want: Demostrar que es el más malo del colegio

Need: Empatizar con sus compañeros

Biografía.

Nacido en una familia de 3 hermanos, Camilo, como hermano menor, ha sido bastante abusado por sus hermanos mayores, que le pegan, lo molestan y lo utilizan todo el día. Sus padres están constantemente peleando con sus hermanos, porque son medio delincuentes, pero él los admira y siente orgullo de ser su esclavo. Cuando grande, sueña con ser punkie como su hermano mayor y andar vestido de negro y con cadenas, para dar miedo. Él también cree que las leyes están hechas para romperlas y se sentirá satisfecho cuando lo echen de los colegios a los que asiste, como a sus hermanos.

Como es natural, el bullying es su deporte favorito y es el líder del grupo que atormenta a los niños de su curso y de otros más. Su víctima favorita es Sergio,

pero también molesta a David y a Cristóbal, porque son los que no lo acusan. Siempre está en inspección, por pegarle a sus compañeros, por robar cosas, por romper vidrios, por molestar a sus compañeras y quemarles el pelo, etc. La madre le ruega que no siga el ejemplo de sus hermanos, pero es una batalla perdida, porque lo lleva en la sangre. Es contestatario, le gusta el desorden y disfruta del caos, sobre todo, si lo ha provocado él.

No le tiene miedo a casi nada: casi, porque lo único que le da miedo del real, es la ira de Poli. Por lo mismo, le encanta provocarla.

Línea 2: Mariela y Danilo.

Mariela, 16, es gorda y tímida, está enamorada del extraño Danilo, 16, quien la ha nominado para ser la reina de la fiesta de celebración. Con la ayuda de Ana, comienza una dieta peligrosa para ponerse el vestido más lindo del mundo y así, conquistar a Danilo y a todos sus compañeros.

MARIELA

Want: Ganarse el amor de todos y ser la reina de la fiesta del colegio.

Need: Amarse a sí misma.

Biografía.

Obesa desde que tiene memoria, Mariela siempre ha lamentado el enorme gusto que le provoca comer. Anhela ser esbelta como la gente que la rodea, comprarse ropa bonita, poder mirarse al espejo y no pensar en la gran cantidad de kilos extra que tiene en la cintura, en las piernas, en la guata, en los cachetes... en todos lados. Le encantaría poder dejar de comer chocolate, pero sólo puede evitarlo cuando está en público. Le avergüenza comer delante de la gente; prefiere comer enormes cantidades de chocolate en la soledad de su pieza, donde tiene lleno de escondites con chocolate y otras golosinas.

Tiene una percepción de sí misma bastante precaria; no cree que es inteligente, mas bien se siente normal, tiene notas normales, todo normal. No se considera bonita ni especial ni nada. Su única amiga es Ana, porque se conocen desde Kinder y ha sido una amistad más bien orgánica. Aunque no tienen mucho en común, se quieren y se respetan. Mariela sueña con ser como Ana: hermosa, popular y amada. Ella quisiera que todos la quisieran, tener muchos amigos y pretendientes. Pero sabe que está lejos de eso y que, probablemente, termine sola. Le encantaría que todo el mundo la amara tanto como ella cree que aman a Ana, le gustaría ser popular, sueña con ser la Reina del colegio aunque eso exista sólo en las películas gringas. Le encanta soñar con verse hermosa en un vestido y coronada como la Reina.

Sus papás la quieren y la cuidan mucho, se la pasan diciéndole que es inteligente y especial. Se lo dicen tanto, que Mariela ya no les cree. En el fondo de su corazón, le agradece a sus papás que intenten hacerla creer que es alguien que valga la pena, pero ella sabe que no pasa de ser una persona más bien promedio, más bien gorda, más bien fome.

Su único amor, aparte del chocolate, es Danilo, su compañero de curso. Le gusta desde siempre, aunque le da vergüenza admitirlo, porque el resto de la gente dice que es gay. Ella no sabe qué pensar de eso; no puede entender por qué Danilo le gusta tanto, porque es todo lo contrario de lo que es ella. Por eso, cuando Danilo comienza a mostrar interés por ella, se convence de que es parte de una broma y no puede creerlo.

Estar en tercero medio igual le provoca estrés, porque todo el mundo se la pasa hablando de lo que harán después de dar la PSU, pero ella no tiene idea. Le encantaría que le pagaran por comer, pero sabe que eso no existe... y jamás se atrevería a admitirlo. No tiene idea de qué la apasiona aparte de la comida, no sabe a qué podría dedicarse. Pensar en eso le produce angustia, la misma angustia que le provoca hablar en una audiencia de más de 3 personas, o cualquier situación en la que alguien tenga que mirarla. Le encantaría poder vivir en su pieza y nunca salir de ahí. Desea tanto estar encerrada para siempre en su pieza, como que Danilo o cualquier galán de ensueño la ame.

Comenzar a pensar en ella como alguien deseable es un desafío. Dejarse amar también. Estar en constante conflicto con sus deseos más profundos, sólo la ayuda a engordar más.

DANILO

Ficha técnica.

Want: Ganar una apuesta y convertir a Mariela en reina de la fiesta.

Need: Humildad.

Biografía.

Danilo ha vivido toda la vida con sus abuelos. Abandonada por el padre de su hijo, la madre de Danilo tuvo que trabajar desde el momento que supo que tendría un bebé, para poder mantenerse ella y a su hijo. Por eso, Danilo fue criado más por sus abuelos que por ella. Los 4 tienen una relación bastante extraña; el abuelo de Danilo siempre se queja por tener que criar al nieto, mas no podría vivir sin él. La abuela sólo intenta alimentarlo y consentirlo en exceso. La madre pone reglas que sólo se respetan cuando ella está en casa.

De todas formas, Danilo es un joven feliz y seguro de sí mismo. Es alto, largo y desgarbado, con una belleza que raya en lo femenino. Es muy afectado en sus modales y toda la vida le han dicho que es marica, pero a él no le importa, porque

sabe que no lo es. Tampoco le gustan las mujeres tan convencionales: nunca se ha interesado en ninguna de sus compañeras de colegio, por ejemplo, porque son muy flacas, se preocupan demasiado de arreglarse y no comen nada. A él le encanta la cocina y le gusta mucho preparar cosas dulces: siempre lleva al colegio cosas que ha cocinado, para compartir. Le gustaría mucho poder compartir sus delicias con sus compañeras, pero siempre están a dieta. Su primer acercamiento con Mariela es el día que ella, por primera vez en la vida, le acepta una de sus preparaciones. La ve por primera vez y decide empezar a conocerla.

Después de la comida, la otra gran pasión de Danilo es la música de la nueva Ola. Cecilia, “La incomparable”, es, sencillamente, su ídola. Como no tiene pudor por nada, la imita casi a la perfección, con la ropa, con los bailes, con el canto. No tiene problemas con hacer su acto ante la más mínima presión del “público”. Obviamente, en el colegio esta imitación no es para nada apreciada, pero en su casa, su abuela y su madre la disfrutaban mucho. El único que sufre cuando lo ve actuar es el abuelo, por que él, como hombre antiguo, preferiría que su nieto fuera... más macho. Sin embargo, lo quiere igual y lo trata bien.

Danilo sabe que es raro y no le importa. Después de ver a su madre esforzarse tanto por darle una vida feliz, está convencido de que él tiene que ser feliz como sea. Cuando era más chico, era más callado, más tímido, más “para dentro”, como decía su abuela. Él quería ser más alegre, pero le daba vergüenza. Pensaba (y con razón) que lo que tenía escondido lo haría fruto de las burlas de sus pares. Pero un día, escuchó a su mamá llegar después de un larguísimo turno: estaba sentada en la mesa, tomando una sopa caliente que él mismo había preparado y

conversaba con la abuela, sobre lo pesado que era el trabajo. La abuela le pedía que dejara de trabajar tanto, pero la mamá, saboreando la sopa, dijo que cualquier turno valía la pena si podía comer las cosas preparadas por su hijo, que lo único que necesitaba saber era que él era feliz para que cualquier sacrificio valiera la pena. Después de eso, Danilo se quedó pensativo, porque él más bien se esforzaba por hacer feliz al resto y no a él mismo; desde ese día, su actitud cambió y se transformó en este niño alegre, medio amanerado, incapaz de disimular cualquier emoción. Su madre es más feliz desde que lo ve feliz a él.

Línea 3: Amador y Begoña

AMADOR

Amador, 17, un chico callado y melancólico, ha perdido a su gran amor: su profesora Begoña, 36, quien se niega a volver con él. Para reconquistarla, deberá demostrarle que puede hacerle regalos como un hombre adulto, aún cuando eso signifique robar una joya a la mujer más sagrada en su vida: su madre muerta.

Want: Reconquistar a Begoña.

Need: Recuperar su cordura

Biografía.

Amador ha tenido un cuarto medio espantoso. No sólo está a punto de repetir de curso: su mamá murió hace un par de meses y está enamorado de Begoña, la profesora de matemáticas. Es el mayor de 4 hijos y, como es de esperar, la situación en su casa no está nada bien. Su padre se la pasa llorando por la esposa que perdió y sus hermanos chicos están casi abandonados por la vida. Amador está totalmente alejado de ese sufrimiento familiar; ha enterrado el dolor de la pérdida de su madre en lo más profundo de su ser y, de forma inconsciente, lo ha reemplazado con este amor enfermizo que siente por Begoña.

Antes de la muerte de su madre, Amador igual era raro. Siempre callado y vestido de negro, le cargaba destacar en cualquier cosa y le encantaba sentirse invisible. Nunca ha tenido ningún amigo, porque le da miedo el contacto con la gente, lo asusta sentirse vulnerable ante otra persona. La relación con su madre era muy buena, ella lo crió con mucho amor y él se sentía muy amado por ella. Era la madre el nexo entre el padre y los hijos, porque el padre nunca supo muy bien cómo relacionarse con ellos. Por eso ahora está todo tan mal en la casa, porque él no conoce a sus hijos y no saben cómo comportarse solos los 4.

Amador nunca habla de nada. Nunca jamás ha podido expresar nada de lo que siente a través de las palabras. Para él, la única forma de demostrar lo que siente es a través de hechos. Su madre comprendía que la amaba cuando encontraba una florcita en su velador, o una galleta o, de la nada, Amador la abrazaba. Se

expresa de la misma forma con Begoña, su amante, aunque desde la muerte de su madre se ha vuelto más dependiente del amor que ella le demuestra, que es escaso.

Es fiel como un perro, jamás cuestionará a quien él considere, le debe lealtad y volverá, una y mil veces, a tratar de recuperar el amor de Begoña, a quien ama ciegamente, sin comprender de que ese amor enfermo es sólo una artimaña de su alma para evitar el sufrimiento de la pérdida de la mujer más importante en su vida.

BEGOÑA

Want: Ser premiada como la mejor profesora en la fiesta del colegio.

Need: Ser más empática.

Biografía.

La menor de 4 hermanos, Begoña nació bajo toneladas de amor y admiración. Sus padres la criaron como hija única y es por eso que ella siente que el mundo gira y debe girar a su alrededor. Siempre le celebraron todo lo que hacía y nunca conoció la palabra “No” ante cualquier deseo. Desde niña, manifestó interés por las artes, quiso ser cantante, actriz, modelo, pintora, escritora, y cualquier profesión que la llevara a la fama. Desafortunadamente, no logró desarrollar ningún talento que significara su lanzamiento a la fama que tanto soñó, y, como

última esperanza, entró a estudiar pedagogía en Lenguaje, convencida de que el conocimiento y el roce con los alumnos la ayudarían a convertirse en una escritora. Está constantemente escribiendo novelas pésimas, que únicamente alaba Antonio, su esposo 20 años mayor.

La historia con él es bien típica: como sus padres eran bastante mayores cuando ella nació, no duraron mucho y cuando estaba en sus 20, quedó huérfana. Necesitada de una figura protectora que más la luciera que la amara, salió con muchos hombres mayores, pero sólo Antonio fue capaz de amarla con su aire de diva y su incapacidad de fidelidad. Él sabe que la única forma de tenerla es dejándola hacer lo que quiera y ella sabe que no podría ser más feliz con otro hombre.

En el fondo, él es el amor de su vida y no lo dejaría por nada, pero no puede vivir sin la constante aprobación de otros hombres, los seduce, los enamora y cuando se aburre, los bota, volviendo siempre a su lugar seguro con su marido.

Como profesora, es excelente, muy exigente con ella misma y con los alumnos. A pesar de su deseo de fama, ha encontrado en la admiración que provoca en los alumnos el consuelo de no tener su espacio en la televisión. Por lo mismo, para mantener esa admiración, siempre está perfeccionándose, porque para ella, ser un profesor de Lenguaje de excelencia es lo mejor que puede hacer en la vida. Fijó sus ojos en Amador porque, de todos los alumnos que la miraban con deseo y admiración, él era el único que sea veía manipulable y, sobre todo, callado. Le

encanta la entrega del chiquillo, aunque, desde que murió la mamá, Amador está cada vez más necesitado y eso la aburre. Además, la cercanía a la premiación de la excelencia docente está cerca y, la verdad, no quiere arruinar su currículum con una aventura que hace rato ya sació su curiosidad.

Línea 4: David y Cristóbal

David, 12, es antisocial y callado. Su única interacción con el mundo es a través de su PSP, por donde juega en línea. Cristóbal, el chico popular de su curso, le roba la PSP sólo para importunarlo, causando grandes problemas a David, quien, por primera vez en su vida, tiene que caminar por el mundo sin su videojuego. Es capaz de hacer mucho daño con tal de recuperarla.

DAVID

Edad: 12 años.

Want: Recuperar su PSP.

Need: Ser más humano.

Biografía.

Hijo único, súper mimado y poco educado, David no tiene concepto de compartir o de empatía con la gente que lo rodea. Criado por su nana, debido a que sus padres trabajan excesivamente para mantener un estilo de vida lleno de lujos, los únicos momentos que tiene con ellos son esos 15 días al año en los que,

legalmente, deben dejar de trabajar y estar en familia. Esos días generalmente los vive fuera del país, en vacaciones tan de adulto, que se aburre. Además, siempre están llenos de actividades y eso no deja mucho espacio para que él y sus papás tengan una relación verdadera.

Con la nana, sin embargo, tiene una relación bastante especial: la señora, viuda, lo ha criado prácticamente desde que nació y lo ama como ama a sus nietos. David la quiere mucho y es la única persona con la que algunas veces tiene contacto humano. Como buena nana, la señora se encarga de que el niño coma y esté sano, sin poner reglas ni enseñar muchos valores, porque, además, David nunca se ha portado mal ni da problemas. Es muy aficionado a los videojuegos y ese, es el único defecto que la nana intenta combatir. Todos los días, David debe enojarse con ella para que lo deje jugar tranquilo en su Play Station y deje de molestarlo para que salga a jugar a la calle. Para él, estar en el sol, todo transpirado, corriendo tras una pelota o lo que sea, no tienen ninguna gracia. Se desenvuelve mejor en el mundo virtual; ahí tiene algunos amigos con lo que juega en línea y es capaz de mantener conversaciones a través de chat.

Su vida sería perfecta si existiera una máquina como la Matrix y él pudiera vivir en un videojuego, salvando princesas, derrotando demonios, cumpliendo misiones. Encuentra que la vida real es muy aburrida y llena de problemas estúpidos que podría resolver perfectamente si pudiera utilizar sus habilidades virtuales.

Obviamente, es rechoncho y muy, muy pálido, porque siempre está encerrado jugando. Cuando habla, cuenta las historias de los videojuegos como si fueran su vida, porque, de cierta forma, lo son. La nana siempre le pregunta cosas triviales, como si le gusta alguna niña o si ha hecho goles, pero él siempre desvía las conversaciones a lo que él le interesa.

Él aún no lo sabe, porque nunca se ha enojado lo suficiente viviendo en su mundo tranquilo, pero la rabia lo ciega y saca la flote la parte más violenta de su ser.

CRISTÓBAL

Want: Esconder la PSP de David para impresionar a sus compañeros.

Need: Empatía.

Biografía.

Nacido en una familia de 5 hermanos hombres, Cristóbal ha tenido que aprender a defenderse desde chico para lograr cualquier cosa. En su casa, hasta los desayunos se convertían en batallas campales si querías comer bien y tranquilo. Sus papás tienen un buen pasar económico, pero tener tantos hijos seguidos les significa grandes gastos, por lo que comprarles cosas nunca es una prioridad. Tienen la ropa justa, si se puede heredar, se hereda, comparten piezas, libros, zapatillas, todo lo que se pueda. Los 3 hijos mayores ya están en la enseñanza

media y se viene pagar universidades, así que estos años han sido los más miserables para su familia, que, de todas formas, se toma con humor estar pobres.

Cristóbal es de naturaleza molestosa y ególatra. Le encanta ser el centro de atención y ser el mejor en lo que sea. Es el mejor alumno del curso y también el más desordenado, el mejor deportista, el mejor en el fútbol, en todo. Siempre molesta a sus compañeros y se luce con las compañeras, tiene un fan club y, obviamente, le encanta. Se sabe hermoso y amado, pero siente envidia de David, que es hijo único y tiene todo, TODO lo que él siempre quiso para él.

Su sueño es ser hijo único y disfrutar de la plata de sus papás él solo, siendo mimado y teniendo todas las cosas que tiene David, cosas que sus papás podrían costear si no tuvieran otros 4 hijos que alimentar. Por lo mismo, su objetivo de bromas siempre es David, aunque nunca ha logrado sacarlo de quicio, como de verdad quiere.

Línea 5: Ana y Antonio.

Ana, 16, controladora e impaciente, está a cargo de organizar la fiesta más importante de la historia del colegio. Con la ayuda de Antonio, 60, intentará que todo resulte perfecto, aún cuando reina el caos en el colegio porque a los alumnos les interesa el baile que por el acto. Aún cuando Ana piensa que puede controlar cualquier situación, no puede controlar lo que hacen sus compañeros.

ANA

Want: Organizar una fiesta perfecta

Need: Reconocer sus debilidades y pedir ayuda.

Biografía.

A pesar de ser una perfeccionista compulsiva, Ana no viene de una familia exigente. De hecho, todo lo contrario; su familia es un desorden. Sus padres podrían tener un mejor nivel socioeconómico si fueran más ordenados con la plata que ganan en el negocio familiar. Como la hija del medio, Ana ayuda a sus padres en cosas menores, como hacer el pan y organizar la mercadería que llega al local... más no puede ayudar, porque no la dejan.

Quizás con ese afán de no parecerse a su familia, Ana desarrolló un amor enfermo por la perfección. Se esfuerza en ser perfecta con sus notas, con su forma de hablar, con su forma de ser, de vestir, de vivir. Espera jamás verse en los problemas económicos que tienen sus papás a causa del desorden de plata, pérdida de mercadería, etc. Por lo mismo, no tiene muchos amigos; en realidad, la única que la soporta es Mariela, y, aunque a veces nadie entiende por qué se quieren tanto, lo cierto es que son perfectas la una para la otra. Mariela es la única capaz de sacarla de la locura cuando siente que todo está colapsando (sobre todo porque, en la mayoría de los casos, no está colapsando “todo”) y, con ella, es con la única que puede aceptar que no todo está bajo su control.

Ana ha decidido ser la Presidente del Centro de Alumnos este año y ella sabe que es un papel importante, puesto que el Colegio ocupa un lugar importante en la comuna. Tiene muy claro que tiene que superar a la Presidente Anterior (la maldita Catalina Valenzuela y su perfecta gestión) y que nadie, aparte de Mariela y Antonio, le tiene fe.

No tiene tiempo para enamorarse, pero cada vez que alguien es galante con ella, cae rendida a sus pies. Habla tan rápido como funciona su cerebro, le gustan los colores brillantes y sería feliz comiendo y siendo sucia, pero su deseo de perfección le impiden disfrutar de esas dos cosas.

ANTONIO

Want: Organizar una fiesta perfecta para el lanzamiento del libro de su esposa.

Need: Verse más como un humano.

Biografía.

Inspector del colegio por años. Desde chico soñó con ser profesor y su buen manejo con los alumnos lo llevó a ascender hasta ser el Inspector general del colegio. Le encanta conversar con los jóvenes, escuchar sus ideas y conocer sus mundos, dice que eso lo mantiene más despierto y con la mente joven. Siempre habla de lo cerca que está de jubilar, pero que planea seguir trabajando hasta que ya no de más, porque, él dice que los “cabros” no pueden estar en ese colegio sin él, pero la verdad es que él no puede estar sin los “cabros”. Se jacta de conocer el

nombre y el apellido de los casi mil alumnos que tiene el colegio, y de saber, por lo menos, la historia de la mayoría. Conoce a los apoderados y a las familias, le gusta aconsejar a la gente y ayudarlos a criar a sus hijos.

Su vida personal, mirada desde afuera, es un desastre, pero él considera que no es así. Casado hace ya 10 años con Begoña, sabe perfectamente que ella le es infiel, pero lo acepta, porque sabe que él es el hombre más importante para ella. De todas formas, trata de hacerse el lesa, no le pide explicaciones de nada para que ella no mienta, porque prefiere no saber qué hace ni con quién. La ama así como es. En sus tiempos libres, lee historias de misterio y terror, además de los manuscritos de su amada, que son pésimos, pero nunca tendrá el corazón para romper el sueño de su mujer, por lo que los alaba, los corrige un poco y los envía a distintas editoriales, con la esperanza de que algún día, alguien encuentre buenas las historias y las publiquen. Hace poco descubrió que existen las editoriales de autopublicación y ha reunido el dinero suficiente para hacer que publiquen la novela que a él le parece menos mala, sobre todo, porque cuenta una historia similar a la de los dos.

Planea hacer el “lanzamiento” del libro el mismo día que se celebren los 10 años consecutivos de excelencia académica del colegio, por lo que está concentrando sus energías en que esa fiesta salga perfecta.

Guión de Multilínea

Supongo que no estoy aquí

Autores: Gabriela Carreño Z.

Nicolás Wellmann G.

SCRIPT TITLE

Written by

Name of First Writer

Based on, If Any

Address
Phone Number

LUNES.

1. EXT. FRONTIS COLEGIO. DÍA.

El sol brilla con la intensidad de mil soles. Los pájaros cantan y la ciudad se siente tranquila. En un edificio antiguo, se lee "Colegio Saint Emilie Dubois". En su gran puerta de madera, Antonio (65), el inspector, un hombre de pelo canoso, complexión media, vestido de terno y rostro bonachón, saluda a los alumnos que entran, todos vestidos con el mismo uniforme, muy ordenados. De pronto, suena EL TIMBRE y muchos empiezan a entrar corriendo.

ANTONIO

¡Apuren niños, apuren!

Mira su reloj y empieza a cerrar la puerta. Dos alumnos alcanzan a entrar justo antes de que la puerta se cierre. Por unos momentos, se siente silencio... de pronto, se escucha alguien que viene corriendo: es un alumno que ha quedado rezagado y, aunque golpea intensamente la puerta, nadie le abre. Rendido y triste, se sienta a esperar en la escalera.

2.EXT. PATIO COLEGIO. DÍA

El patio es grande, y está todo pavimentado. Los alumnos están todos formados, en filas que, en general, están ordenadas, una al lado de la otra, pareciendo una gran masa. Un escenario destaca por sobre las cabezas de los niños: sobre él, un atril con un micrófono, la bandera chilena y unos cuantos parlantes, desde donde suena horriblemente, el himno nacional. Frente al micrófono, la directora del colegio, una mujer sumamente estirada y empaquetada, canta el himno junto con la mayoría de los alumnos, entre los que se pasea Antonio, vigilando. Separa a dos que están peleando y le ordena la corbata a uno. Pasa junto a David (12), pequeño, delgado y muy pálido, que está mirando aburrido hacia el frente, sin cantar. Cerca de él está Sergio (12), aún más flaco, pequeño y pálido, que sí canta el himno con mucha pasión. Camilo (12), un chico grande y gordo le da un paípe, muerto de la risa, y es celebrado por sus amigotes, mientras el pobre Sergio se soba la nuca. Pendiente de eso, varias filas más allá, está Poli, delgada, pelo negro, cara de pocos amigos: tampoco canta, tiene las manos en los bolsillos del delantal sin abrochar y está de las últimas en la fila, a pesar de que no es la más alta del curso. Mira atenta a su hermano Sergio, mientras seguimos avanzando entre las filas y encontramos a Mariela, gordita, de cara tierna, con el pelo perfectamente peinado en una trenza, muy apretada en su uniforme, cantando el himno en voz bajita, como avergonzada. Junto a ella, Ana, alta, esbelta y también perfectamente peinada, cantando con la mano derecha en el pecho.

Más atrás en la fila, Amador, ojeroso, pálido, largo y desgarrado, parece no entender qué está pasando. Cuando termina el himno al fin, la mayoría de los alumnos aplaude y la directora se acerca al micrófono.

DIRECTORA

(Seca)

Chicos, aplaudir después del himno nacional es de mala educación. Les tengo buenas noticias: por décimo año consecutivo, nuestro colegio ha salido primer lugar en la comuna...

Los alumnos comienzan a aplaudir, primero despacio, luego estallan en aplausos. La directora parece muy complacida y espera a que terminen los aplausos antes de seguir hablando.

DIRECTORA (CONT'D)

(Cont' Diálogo)

El primer lugar en el SIMCE de la Comuna. Además, nos dieron un reconocimiento por disciplina y desempeño.

Más aplausos. Más cara de complacida de la directora. Antonio, entre los alumnos, no puede más de emoción. Abraza a Begoña, una alta y estupenda profesora, muchos años menor que

él. Ella se deja abrazar, pero está seria, no le importa el reconocimiento.

DIRECTORA (CONT'D)

Así que, para celebrar, le encargaremos a la presidenta del Centro de alumnos que se encargue de organizar una fiesta ¡porque este título lo celebramos en grande!

Todos aplauden emocionados y Mariela le aprieta el brazo a Ana, quien, orgullosa, se acerca al escenario para hablar con la directora. Se escucha un gran barullo mientras ellas

hablan. La directora se acerca al micrófono otra vez y los hace callar.

DIRECTORA (CONT'D)

(Cuando al fin hay silencio)

Antes de retirarse, ¡EN ORDEN! Ana me pidió que avisara al centro de alumnos que se reunirán ahora, de forma urgente en la biblioteca.

(MORE)

DIRECTORA (CONT'D)

Buenos días a todos y ¡A prepararse!

Los alumnos empiezan a caminar, algunos ordenadamente, otros, como Camilo y Cristóbal (12), complexión media, atractivo y posero, corriendo en medio de la gente, causando desorden y pegándole a otros compañeros al pasar. Antonio camina entre la masa, tranquilo, hasta que divisa a una pareja joven cerca de las oficinas. Los saluda con un gesto y

camina rápido hacia ellos.

3. INT. OFICINA ANTONIO. DÍA.

El lugar es pequeño, antiguo y apenas entra la luz a través de una ventana. Está lleno de estantes cargados con los Expedientes de los alumnos. El escritorio es grande, está lleno de papeles y un computador apagado que, en la pantalla, tiene lleno de post it pegados con recordatorios. Hay una radio sobre el escritorio, que . Antonio está sentado en la silla, mirando a la pareja joven, que no se ve para nada cómoda. Tiene en sus manos un expediente que dice "POLI", el más grande de todos los que hay en ese lugar.

ANTONIO

(Risueño, lee en voz alta)

"La alumna se niega a abrocharse el delantal", todavía se niega, es tan llevada a sus ideas. ¡Ah!, miren, esta es mi favorita "Grita a viva voz '¡Ahí viene la vieja culiá'"

Antonio se ríe, mientras el papá de Poli se pone pálido y la mamá, colorada de rabia. Al ver que la madre está enojada, más serio, Antonio lee la siguiente anotación.

ANTONIO (CONT'D)

"Amenaza a compañero con un lanzallamas artesanal", bueno, esa es la más grave, junto con la que viene ahora, que es por quemar la sala la semana pasada.

PAPÁ DE POLO

(Avergonzado)

Ya no sabemos qué hacer con esta niñita...

MAMÁ DE POLI

(Indignada)

Habla por ti mismo. A esa niñita le falta disciplina y ahora, podré dársela.

PAPÁ DE POLI
 (Tratando de ser amable)
 No me culpes a mi por...

MAMÁ DE POLI
 No te culpo, pero siempre has sido
 blando y le levantabas mis
 castigos. Ahora que no vas a estar
 puedo aplicar la disciplina que yo
 quiera en la casa.

PAPÁ DE POLI
 (Perdiendo la paciencia)
 No estaré en la casa, pero siguen
 siendo mis hijos.

MAMÁ DE POLI
 ¿Ah, sí?...

ANTONIO
 (Evidentemente incómodo)
 Miren, lo importante, es que en el
 fondo, la Poli es una buena niña.
 Está pasando por una edad compleja...

PAPÁ DE POLI
 Todo es tan complejo ahora...

MAMÁ DE POLI
 No tiene por qué serlo. De hoy en
 adelante, habrá reglas en la casa
 que serán respetadas.

RADIO
 (En off, con
 interferencia)
 Antonio, hay un conflicto en el
 patio de básica.

Antonio suspira y se lleva el radio a la boca.

ANTONIO
 (Sonriendo incómodo a los
 papás de Poli)
 Estoy con apoderados.

El padre de Poli se ve triste, mientras la madre no quita el
 gesto duro de su rostro. Antonio mira por la ventana y ve a
 Camilo correr de un lado a otro por el patio.

ANTONIO (CONT'D)
 Voy a echar de menos a estos
 cabros...

PAPÁ DE POLI
¿Por qué? ¿Se va?

ANTONIO
Me jubilo este año.

Antonio se ve triste y el papá de Poli preocupado. La radio vuelve a sonar.

RADIO
(Off, desesperado)
¡Antonio, hay sangre por todos
lados!

Antonio, suspirando, le sonrío a los papás de Poli. Se pone de pie, cansado, se acerca a la puerta y antes de salir, transforma su cara en una más severa.

4. EXT. PATIO DE BÁSICA. DÍA.

Dos niños pelean, uno sangra de por la nariz. A su alrededor, un montón de otros niños están gritando o llorando. Antonio aparece y los separa a todos. Desde el segundo piso,

Sergio observa el patio de los más chicos.

5. INT. SALA DE 6TO BÁSICO. DÍA.

Todo el curso está haciendo una guía de matemáticas. Sentado en el fondo, Camilo dibuja a la profesora que se pasea entre ellos y se la muestra a Cristóbal, que está muerto de la risa. Más hacia el medio, sentado junto a una niña que trabaja muy concentrada, David juega con su PSP debajo del escritorio: está muy concentrado, porque en su juego, está

tratando de descifrar un código para abrir unas puertas. Sergio mira por la ventana el desorden de afuera.

PROFESORA DE MATEMÁTICAS
Les advierto, TODO lo que aparece
en esta guía entra en la prueba de
mañana, más les vale terminarla hoy
y cualquier duda me preguntan ahora
o nunca.

Una de las compañeras levanta la mano y la profe camina hacia ella. Sergio se concentra en su guía, pero un ruido le llama la atención: el hámster, que está al fondo de la sala,

muy cerca de su asiento, está corriendo en la rueda. Sergio sonrío.

6. INT. BIBLIOTECA DEL COLEGIO. DÍA.

Amplia y con muchos libros muy viejos, tiene algunas mesas y muy poca luz natural. Por donde entra el sol, se pueden ver partículas de polvo volando en el ambiente. Reunidos en

una mesa, el centro de alumnos, conformado por Ana, que está de pie y tres jóvenes más.

ANA

Y como es la fiesta del décimo año consecutivo que tenemos este premio, es súper hiper mega importante que tiremos la casa por la ventana. ¿Tienen alguna sugerencia? Yo pensaba en hacer una fiesta formal pero igual entrete, como las gringas, con baile, elección de reyes y reinas, trajes elegantes, comida y mucha onda, porque hay que celebrar no sólo que es el décimo año, sino también el hecho de que es nuestro primer año como centro de Alumnos y el último.

JOVEN 1:

Las fiestas que daba la Catalina Valenzuela eran la raja...

ANA

(Enojada)

Lo sé. Pero este año, salí yo presidente y no ella. Punto. Haremos una mejor fiesta que esas tan espectaculares que dices tú, porque somos mejores. Lo primero, es armar comisiones.

Los chicos comienzan a tomar nota, mientras Ana anota cosas importantes en la pizarra tras ella.

7. INT. SALA DE CLASES 4TO MEDIO. DÍA.

La clase está muy calmada. Todos trabajan en su tarea o al menos, fingen hacerla. Sentado en un rincón está Amador, con su aspecto taciturno, sin prestarle ni la más mínima

atención a la tarea: escribe una carta, mientras sus ojos observan a Begoña, que pasea su atractivo cuerpo por toda la sala. Ella parece satisfecha al ver que los alumnos la miran y las alumnas cuchichean sobre su hermosa y sexy ropa, además de las muchas joyas que carga.

Para junto a Amador y se da cuenta de que no está haciendo la tarea. Begoña toma la carta violentamente.

BEGOÑA
(Indignada)
¿Qué significa esto, Amador?

AMADOR
(NERVIOSO)
U... una carta.

Ante el estupor de todos, Begoña rompe la carta en mil pedazos y la tira en el escritorio, frente a él.

BEGOÑA
Pásame tu cuaderno.

Temeroso, Amador le pasa el cuaderno. Al ver la hoja en blanco, Begoña saca su lápiz rojo y se recuesta sobre el escritorio. Los alumnos le miran el trasero, mientras ella escribe en letras gigantes: "NO TRABAJA EN CLASES". Amador la mira sorprendido, mientras ella señala a la puerta con el brazo muy extendido.

BEGOÑA (CONT'D)
A inspección AHORA.

AMADOR SUSPIRA, SE PONE DE PIE
HACIENDO MUCHO RUIDO Y CAMINA HACIA LA
PUERTA. SE ESCUCHAN ALGUNAS RISITAS.

ORELLANA
(Gritando)
¡Buena, Mamador!

Todo el curso ríe, mientras Amador baja la cabeza y sale de la sala.

BEGOÑA
(Enojada)
¡Orellana, léenos tu poema!

El curso entero vuelve a reír, mientras Orellana se para y Begoña mira a Amador caminando por el patio.

8. EXT. PATIO COLEGIO. DÍA.

Amador pasa por el patio del colegio, caminando lento. Se acerca a la inspección pero, en vez de entrar, mira para todos lados y corre hacia una puerta más lejana, que dice "BODEGA DE DEPORTES". Mirando otra vez para todos lados, se mete ahí.

Antonio aparece desde un pasillo, mira su reloj y presiona un botón, para que suene EL TIMBRE. De todas las salas, comienzan a salir todos los alumnos a tropezones.

9. EXT. PATIO ENREJADO. DÍA

Este patio también está pavimentado, pero es más pequeño que el otro. Su ventaja, es que está enrejado y armado para jugar fútbol. Se ve a varios niños corriendo hasta la

puerta, pasados por Cristóbal, que tiene una pelota en la mano. Es el primero en llegar, seguido por Camilo y sus amigotes.

CRISTÓBAL

(Gritando)

¡PRIMERO!

Se escucha un desencanto generalizado. Los ganadores celebran con harta testosterona, chocando manos y golpeándose entre ellos.

CAMILO

(Haciendo un "Pato Yañez")

¡Ahí tienen, hueones pencas!

Se mete a la cancha con una risotada.

10. EXT. PATIO GENERAL. DÍA.

El patio está repleto de alumnos de todas las edades, con el uniforme del colegio. Se ve cómo Cristóbal y sus amigos se organizan en la cancha enrejada, mientras otros hablan o juegan a otras cosas, en un espacio bastante reducido para la cantidad de alumnos que hay. Un montón de niñas están sentadas en un rincón, mirando al resto y riéndose. Cerca de ellas, Mariela está sentada en un banco, acomodándose cada 3 segundos el jumper, nerviosa. Se cruza de brazos, tratando de ocultar su gran estómago, mientras observa a otros conversar entre ellos. Se acerca a ella Ana, con su uniforme impecable y una gran sonrisa. Se sienta a su lado.

ANA

(Emocionada)

La fiesta del viernes va a estar increíble.

MARIELA

¿Sí?

ANA

Obvio, la va a organizar tu amiga, será inolvidable, vas a ver va a ser la mejor fiesta del mundo.

MARIELA

La del año pasado estuvo buena...

ANA

(IMPACIENTE)

Ay Mariela, ¡Qué pesada! Este año será diferente, porque yo la organizo. Será hermosa, ahora que no soy gorda. La gente me escucha más y me presta atención, tengo que demostrar que puedo más que el centro de alumnos anterior. Tú TIENES que venir.

MARIELA

No sé.

ANA

¿Cómo no sé? Será un baile hermoso, con colores, adornos maravillosos, música, trajes elegantes, cada uno con su pareja, yo invitaré a un amigode mi hermano que es de la universidad.

MARIELA

(Espantada)

¿Con pareja? ¡Menos vengo entonces!

ANA

(SABIA)

Ay, Mari, no pos, así no funciona la vida, tienes que amarte más a ti misma para que otros te amen como te mereces, eres tan linda persona, te juro, eres linda. Algún día alguien se atreverá a mirarte más allá y verá tu belleza interior, en serio...

Mariela escucha con enojo y desesperación a Ana en su discurso interminable. Para distraerse, mira para otro lado y fija la vista en David, que está al otro lado del patio.

11. EXT. BANCA JUNTO AL PATIO ENREJADO. DÍA.

David está sentado, jugando "Code Nihongo" en su PSP. Ve muy concentrado como "Mamoru", el personaje principal, utiliza un enorme tronco para hacer palanca contra un portón de un enorme castillo feudal. Al Abrirlo, se encuentra con un gigante que lo aplasta sin que él pueda hacer nada por defenderse. David aprieta los dientes, enojado, se desespera y empieza a jugar el mismo nivel de nuevo.

12. EXT. PATIO ENREJADO. DÍA.

En una de las bancas que hay cerca del patio enrejado, Poli está sentada, leyendo un libro, mientras sostiene un encendedor en sus manos. De vez en cuando, levanta la mirada y vigila a Sergio, que está con el grupo de Camilo que jugará a la pelota. Antonio se acerca a ella, le quita el encendedor y se sienta a su lado.

ANTONIO

Poli, ¿Hasta cuándo vas a jugar con fuego? Tu papá acaba de firmar la anotación del incendio de la semana pasada, estás condicional, y más encima, tuvo que pagar los arreglos. No te metas más en problemas, tu papi se fue súper triste.

Poli lo mira displicente, pero se nota preocupada cuando vuelve a posar su mirada en el libro. Antonio lo nota.

ANTONIO (CONT'D)

Deja de hacer cosas peligrosas, Poli... Yo no voy a estar el otro año, quizás el próximo inspector no te tenga tanta paciencia.

POLI

Quizás él por fin me eche.

ANTONIO

(SERIO)

Ojalá que no. (Amistoso) Tienes que portarte bien, pos, si no, vai a dejar solo a tu hermano en el colegio.

Ambos miran a Sergio, que está callado mirando cómo los otros pelean para jugar a la pelota. Antonio se pone de pie.

ANTONIO (CONT'D)

¿Vienes a la fiesta el viernes?

POLI
(Indiferente)
No, qué lata.

Poli sigue mirando a Sergio, que se da cuenta de que lo mira y camina hacia ella, que intenta disimular que no lo miraba, leyendo el libro. Antonio da un suspiro, le da unas palmaditas en la espalda y se va. Sergio se para frente a ella, enojado.

SERGIO
¡Deja de vigilarme!

POLI
(Desentendida)
Yo estoy acá leyendo no más

SERGIO
Yo me puedo cuidar solo.

Sergio se va, enojado. Poli decide irse también, y se topa con Begoña, que va camino a la bodega de las pelotas. Espera a que se aleje, mira para todos lados y entra.

13. INT. CLÓSET DE LAS PELOTAS. DÍA.

El clóset está oscuro y repleto de pelotas pinchadas. Sólo entra un haz de luz por la parte inferior de la puerta, a la que Amador mira impaciente. Se huele su propio aliento, mientras arregla su corbata y se abre la puerta de golpe, dando paso a Begoña, que lo mira indignada.

BEGOÑA
¡¿A quién le estabai escribiendo una carta?!

AMADOR
(Bajando la vista)
A usted, profesora.

Ella sonrío, coqueta y se lanza sobre él. Comienza a besarlo apasionadamente, apenas pueden respirar. Begoña le pasa las manos por el pelo a Amador y lo despeina, mientras las manos de él, torpes, le acarician la espalda. Begoña se separa de él y le saca bruscamente la corbata.

BEGOÑA
(Jadeando)
¿Y qué decía la carta?

Amador la abraza. Ella le sigue la corriente y lo abraza, cariñosa.

AMADOR

(Nervioso)

Cumplo los dieciocho el próximo mes... (Decidido) Creo que es hora de formalizar lo nuestro.

Begoña lo aparta bruscamente y lo mira, muy seria.

BEGOÑA

¿Qué estás diciendo?

Amador le toma las manos y la mira intensamente a los ojos.

AMADOR

(Con mirada de perro triste)

Te amo.

Begoña lo mira con extrañada y luego, se enojada y le quita las manos. Amador toma mucho aire y recupera el color.

AMADOR (CONT'D)

Deja a tu marido por mí. Yo puedo darte lo que necesitas, trabajaré, podemos vivir juntos y felices para siempre.

Begoña se ríe estrepitosamente y Amador se confunde. Ella, despectiva, le muestra los anillos que lleva en la mano izquierda.

BEGOÑA

(INDICANDO UNO DE LOS ANILLOS)

Tú no puedes darme el amor que necesito, mira, éste es el amor de mi esposo. (MOSTRANDO OTRO) Éste, del profe de Historia. (MOSTRANDO EL MÁS GRANDE) y éste me lo trajo de Inglaterra el profe de inglés.

Al ver la cara de desolación de Amador, ella lo abraza cariñosa.

BEGOÑA (CONT'D)

(FANFARRONA)

Amador, de ti sólo necesito que tengas diecisiete y que seas mi alumno, ahí está la gracia. Nada más.

Begoña se acerca para besarlo, lujuriosa, pero él se aparta, notoriamente dolido. Ella se impacienta.

BEGOÑA (CONT'D)

Si sigues con la tontera del amor,
te pateo ahora mismo.

Amador le toma la mano y la mira a los ojos, desesperado.

AMADOR

Pero te juro que no puedo vivir sin
ti.

Begoña le quita la mano, furiosa.

BEGOÑA

¡Listo! Lo cagaste todo.

Begoña se va, refunfuñando y dando un portazo. Él se queda solo, apoyado contra la puerta y con la desesperación en los ojos.

14. EXT. CANCHA ENREJADA. DÍA.

David, sentado en un banco frente a la cancha, observa a Cristóbal (12), su compañero más popular, atractivo y fornido para su edad y bastante chascón, está organizando el partido sin dejar de mirar a Pamela (12), una chica bastante Desarrollada, que está sentada rodeada de otras niñas que se peinan y pintan las uñas entre ellas mientras hacen un test de la revista Tú. Pamela mira a Cristóbal de vez en cuando, coqueta. En la cancha, están Sergio, Camilo, Matías y otros compañeros, escuchando las órdenes de Cristóbal.

CRISTÓBAL

(FIRME Y A CAMILO)

Ya guatón, tú soy arquero, el
Nico, el Mati y el Pancho al medio
campo, (DIRIGIÉNDOSE A SERGIO) voh
Chechita, defensa y de delanteros
el Pato, yo y...

Cristóbal observa en silencio a sus compañeros por un segundo y luego a los niños del otro curso y equipo contrario.

CAMILO

Nos falta uno Cristóbal... al Nacho
lo castigaron por dibujar las tetas
de la Pamela.

CRISTÓBAL

(MOLESTO)

Sí caché po guatón pero...

Un niño muy alto del otro equipo se les acerca.

NIÑO ALTO
 ¡Apúrense po, culiao! Quel recreo
 dura poco.

Los otros miembros del equipo contrario chiflan insistentes. Cristóbal observa nervioso a sus compañeros, Camilo lo mira él y luego a David fuera de la cancha.

CAMILO
 (BURLÓN)
 Invítate al David po Cristóbal.

El resto de sus compañeros se ríe y Cristóbal observa hacia fuera de la cancha, primero a Pamela, que le devuelve la mirada y luego a David jugando con su PSP, duda al principio, pero bajo la insistencia de sus compañeros, acepta y se acerca hacia David, saliendo de la cancha. Cristóbal se acerca desganado y entre gritos de sus compañeros a donde David juega con su PSP. Se para frente a él.

CRISTÓBAL
 (TÍMIDO)
 ¡Hey! ¿No querí jugar a algo... de
 verdad?

Al no recibir respuesta, Cristóbal observa a sus compañeros dentro de la cancha que lo observan expectantes entre risitas. Enojado, Cristóbal le da un empujoncito a David.

CRISTÓBAL (CONT'D)
 (BURLÓN)
 Yapo marica, podí seguir jugando a
 tu hueaíta cuando querai...

David casi sin prestar atención, aunque un tanto ofendido niega con la cabeza.

DAVID
 (DISTRÁIDO)
 Estoy en la última etapa, ándate.

Cristóbal no sabe cómo reaccionar y se aleja caminando incómodo.

CRISTÓBAL
 (A SUS COMPAÑEROS)
 ¡No quiere jugar el muy mamita!
 ¡Prefiere estar con su jueguito el
 maricón!

Cristóbal se apresura hacia la cancha y entra corriendo. Se acerca a su equipo y al equipo contrario.

CRISTÓBAL (CONT'D)
 (ENGREÍDO)
 Ya juguemos noma oh, si igual les ganamos a estos giles.

CAMILO
 (MORDAZ)
 Too porque no conseguiste al David...

CRISTÓBAL
 (ENOJADO)
 ¿Te gusta acaso?

Camilo se enoja y le levanta el dedo del medio a Cristóbal. El niño alto del equipo contrario empuja a sus compañeros amistosamente y se ríen.

NIÑO ALTO
 No nos ganan ni cagando.

JORGE
 (IMPACIENTE)
 Córtenla y juguemos luego.

El equipo de Cristóbal toma la pelota y empiezan el partido.

15 EXT. PATIO COLEGIO- DÍA

Mariela está sentada en un banco, aburrida, mientras escucha a Ana hablar con un montón de niñas que la miran con admiración.

ANA
 Siempre soñé con una fiesta así, desde que mi hermana se fue de intercambio, yo ya compré mi vestido, te juro que es el más lindo, es azul, si parece un sueño...

De pronto, la mirada de Mariela se posa en Danilo de uniforme impecable, que le ofrece un pastel a una chica que lo rechaza sonriendo coqueta. Ana se da cuenta de esto y se acerca a Mariela.

ANA (CONT'D)
 El Danilo siempre tan tierno, a todas les gusta así que voy a insistir que cante en mi fiesta, ¿Qué opinai?

MARIELA
(FINJIENDO INDIFERENCIA)
No me interesa.

Ana se ríe adivinando el interés de Mariela y ésta se queda mirando fijamente a Danilo, que la saluda batiendo la mano tontamente. Mariela sonrío sonrojada.

16. EXT. PUERTA BODEGA. DÍA.

La puerta se abre lentamente. De entre las sombras, emerge Amador, con el alma destrozada. Camina arrastrando los pies, sin cerrar la puerta siquiera.

17 EXT. CANCHA ENREJADA. DÍA

El partido de Cristóbal y los otros continúa. Cristóbal está muy distraído, mira constantemente a Pamela, que ya no lo mira y se ríe con una compañera. Camilo, malintencionadamente, le da un pelotazo a Sergio en la cara, que se cae al suelo quejumbroso, Camilo se ríe hasta que la pelota que rebotó de la cara de Sergio hace un autogol que hace ganar al otro equipo. Los otros niños celebran y el equipo de Cristóbal se acerca a él, todos enojados.

JORGE
¡Putá perdimos de nuevo! Viste
Cristóbal si nos faltaba otro
defensa.

Sergio se levanta sujetándose la cara adolorido.

CAMILO
(FINGIENDO INDIGNACIÓN)
Putá Chechita... ¿Cómo te atravesai
así?

SERGIO
(NERVIOSO)
No es mi culpa... yo, yo... Nos faltaba
uno, si David hubiese jugado...

MATÍAS
(ABRAZANDO A SERGIO
BRUSCAMENTE)
¡Sí! ¡Si Perdimos porque el hueón
del David no quiso jugar!

CRISTÓBAL

(REMEDANDO)

"Que el David no jugó, si el David
Hubiese jugao...", ya cállate
Chechita.

CAMILO

Deberíamos sacarle la chucha a ese
hueón.

Cristóbal ve a Sergio adolorido y riéndose nervioso mientras Matías le da unos coscorrónes "amistosos", más lejos, ve a David jugando solo con su PSP, muy concentrado. Se dirige hacia él, sin que David se dé cuenta. Cristóbal pasa por el lado de Sergio, que trata de aguantar el llanto de dolor y lo empuja al suelo por la cara otra vez, para la risa de su equipo. Sergio se golpea el codo y se lo aprieta adolorido. Cristóbal se para frente a David, con los brazos cruzados, procurando que Pamela lo mire.

CRISTÓBAL

(QUITÁNDOLE EL PSP)

¿Qué estai jugando, mariconcito?

DAVID

(ENOJADO)

¡Devuélvemelo!

David intenta quitarle el PSP a Cristóbal, que se ríe y lo empuja. Suena el timbre, David sigue intentando recuperar el PSP, pero los niños se lo lanzan entre ellos mientras caminan, muertos de la risa. David mira la pelota llevada por Jorge con rencor, mientras en su mente se escucha música de venganza.

18. EXT. PATIO COLEGIO. DÍA.

Antonio se acerca a su oficina, mira el reloj y presiona el TIMBRE, que suena estrepitosamente. Se escuchan gritos, peleas y conversaciones de miles de alumnos caminando hacia sus salas. Pasa Ana junto a Mariela y la detiene.

ANTONIO

Ana... necesito conversar una cosita
contigo.

ANA

Dígame.

Antonio mira significativamente a Mariela, que, al entender la indirecta, sigue caminando hacia su sala.

ANTONIO

Mira, es que... bueno, no sé si tú sabes, pero el sueño de la profesora Begoña desde toda su vida ha sido publicar un libro.

ANA

(Confundida)

¿Sí?

ANTONIO

Sí, y mira, tengo un plan para la fiesta de este viernes...

Antonio va a empezar a comentarle el plan, pero lo interrumpe la radio.

RADIO

Antonio, Sergio Bustamante está en la enfermería. Llama a su hermana, por favor.

ANTONIO

(Desganado)

Pucha Fernandita, hablemos después de clases, ¿Ya?

FERNANDO

Ningún problema.

Ana se va a su sala y Antonio va en busca de Poli.

19. INT. SALA DE CLASES POLI- DÍA

En la pizarra hay instrucciones para una tarea. Begoña se pasea entre los alumnos, mientras Poli mira distraída por la ventana. Sostiene un nuevo encendedor muy apretado en la mano. Begoña, al ver que no está haciendo nada, se acerca a ella, enojada.

BEGOÑA

(CON RABIA)

¿Está lista tu tarea?

Poli, sin mirarla, le pasa el cuaderno.

POLI

Sí, y está más que buena.

Indignada, Begoña mira el cuaderno, donde, efectivamente, está la tarea terminada. Poli la mira mientras revisa.

POLI (CONT'D)

¿Y?

BEGOÑA

(ENOJADA)

Que hayas terminado note da derecho a ser insolente. Vas a tener que hacer los ejercicios de la página siguiente también.

Suena un golpe en la puerta y entra Antonio, que le sonrío a Begoña. Ella le sonrío de vuelta. Antonio mira a Poli y carraspea antes de hablar.

ANTONIO

(SERIO OTRA VEZ)

Poli, acompáñame por favor.

Todo el curso hace "uuuhh". Extrañada, Poli se para de su asiento, ante la mirada molesta de Begoña, a quien mira desafiante. Al llegar a la puerta, Antonio se le acerca.

ANTONIO (CONT'D)

(AL OÍDO DE POLI)

Sergio tuvo un accidente y...

Poli cambia su actitud desafiante por preocupación y, sin escuchar más, sale corriendo de la sala.

BEGOÑA

(EXTRAÑADA)

¿Qué pasó?

ANTONIO

(APRESURADO)

Después te cuento.

Antonio sale corriendo tras Poli.

20. INT. SALA DE CLASES DAVID. DÍA

El profesor está escribiendo materia de historia en la pizarra sin explicar nada aún y todos los alumnos conversan, David está sentado en el último puesto de la sala, moviéndose nervioso y observando con ira a Cristóbal y sus amigos, que están un poco más adelante riéndose. David se para y camina hacia ellos.

DAVID

(NERVIOSO)

Ya, pásenme el PSP. ¡Ahora!

Cristóbal y sus amigos se ríen.

CRISTÓBAL
(FINGIENDO)
No sé de qué estai hablando.

DAVID
(MOLESTO)
¿No sabí? ¿No me lo vai a pasar?
entonces voy a tener que acusarlos
noma.

David camina hacia el profesor, Cristóbal saca el PSP y hace el ademán de romperlo clavándole una tijera, amenazando a David.

CAMILO
(BURLÓN)
Uuuuuyyy nos va a acusar con el
profe, cuidado que nos va a acusar
la niñita.

Todo el grupo de Cristóbal se ríe y David se devuelve a su puesto, derrotado y en silencio, juega con un lápiz nervioso.

21. INT. ENFERMERÍA- DÍA

Todo está silencioso, lo único que se escucha son los sollozos de Sergio y a su profesora, una jovencita que está sentada junto a su camilla.

PROFESORA JOVEN
(CONSOLADORA)
Tranquilo, Sergio, si dejas de
llorar, te puedes llevar el hámster
este fin de semana, ¿Ya?

A Sergio se le ilumina la cara, que está bastante hinchada, y se seca las lágrimas con las mangas

SERGIO
(GANGOSO))
¿En serio?

Entra Poli abriendo bruscamente la puerta, descontrolada. Corre hacia la camilla donde está Sergio. La enfermera la toma antes de que entre.

ENFERMERA
(ENOJADA)
Así no se entra a la enfermería. ¿A
quién viene a ver? Poli ve a Sergio
tirado en la cama y se deshace del
agarre de la enfermera,
ignorándola.

POLI
 (A SERGIO)
 ¿Qué te hicieron? ¡Dime al tiro
 quién fue!

Al ver a Poli tan alterada, la profesora joven se pone de pie y mira muy seria a Sergio.

PROFESORA JOVEN
 (NERVIOSA)
 Por favor, mantén al hámster en tu
 pieza.

La profesora joven se va y Sergio mira enojado a Poli.

POLI
 ¿Por qué te enojas conmigo?

SERGIO
 Por tu culpa no puedo hacer nada
 tranquilo. Hasta mi profesora te
 tiene miedo.

POLI
 ¡Nada que ver yo!

SERGIO
 (ENÉRGICO)
 ¡Por tu culpa, ahora me molestan
 siempre!

POLI
 (SIN ENTENDER)
 ¿Mi culpa?

SERGIO
 ¡Si po, si soy el hermano de la
 loca!

POLI
 ¿Y qué tiene que ver eso?

SERGIO
 Tiene que ver, harto, porque eres
 rara y andas quemando cosas y yo
 quiero ser normal, pero por tu
 culpa, no puedo.

POLI
 Pero...

SERGIO
 (INTERRUMPIENDO)
 ¡Pero nada!
 (MORE)

SERGIO (CONT'D)

Porfa, porfa prométeme que no vas a hacer nada malo esta semana, para poder llevarme el hámster. Nunca me lo pasan por tu culpa.

Poli lo mira, sorprendida. Al ver los ojos serios de su hermano, que la observa impaciente, duda un poco.

SERGIO (CONT'D)

Trata de ser normal, hazlo por mí, porfa.

Poli lanza un suspiro. Se acerca a su hermano y le desordena el pelo.

POLI

(CEDIENDO)

¡Ya oh, pendejo, te lo prometo!

Sergio se da vuelta, adolorido, y le da la espalda. Poli, dolida, agarra el encendedor y lo tira con fuerza al basurero.

22. EXT. FRONTIS COLEGIO. DÍA

Los alumnos salen. Muchos se suben a furgones escolares, otros se van caminando. Entre ellos, Mariela, acompañada de Ana.

ANA

Coticé unos globos mega lindos, como azul metálico, te juro que son lo mejor que he visto.

Amador pasa entre ellas, golpeándolas un poco.

ANA (CONT'D)

(ENOJADA)

Ese tal Mamador, desde que se murió su mamá está más loco que antes...
(APENADA) pobrecito, mírale la camisa, nadie le plancha nada, aunque eso...

Mariela hace un gesto de impaciencia y se desconecta de lo que habla Ana, mientras nos vamos más atrás, con David, cabizbajo, moviendo sus pulgares e índices compulsivamente, mira su reloj mientras espera en la puerta del colegio. Juega a saltar las líneas de las baldosas con sólo un pie. Antonio lo ve y camina hacia él.

ANTONIO

David, acuérdate de decirle a tus papás que como no vinieron a la reunión tienen que venir a hablar conmigo.

DAVID

(TRISTE)

Ya, yo les digo.

David mira su reloj una última vez y se va caminando solo. En la dirección contraria, Poli ve a Sergio que cojea más adelante, siendo adelantado por el grupo de niñas de su curso y el de Camilo, seguidos de Cristóbal y Pamela, que hablan coqueta e incómodamente. Poli se acerca a Sergio, le pasa la mano por los hombros. Él la rechaza y Poli ve sus mejillas amoratadas e hinchadas.

POLI

(SERIA)

No voy a dejar que nadie te pegue nunca más.

SERGIO

(ESCÉPTICO)

Sí, claro.

POLI

Te estoy hablando en serio.

Sergio la mira, pero deja de prestarle atención. A lo lejos, su papá los saluda y Sergio, olvidando su dolor, corre hacia él. Poli también va, pero más lento. Su papá se ve preocupado y extrañado Al ver la cara de Sergio mientras éste se acerca.

23 INT. LIVING CASA MARIELA- ATARDECER

Los sillones están repletos de bolsas de tiendas de ropa. La mamá de Mariela revisa las bolsas, feliz, mientras ella la observa, sentada en un sillón, impaciente. La mamá saca de una de las bolsas un cinturón rosado muy chillón. Ambas lo observan.

MAMÁ DE MARIELA

No, no pega, es una fiesta formal.

MARIELA

No voy a ir, mamá.

MAMÁ DE MARIELA
 (IGNORÁNDOLA)
 La Anita me explicó lo de la
 formalidad, es tan exigente la
 niñita...

MARIELA
 ¡Mamá, péscame!

MAMÁ DE MARIELA
 Marielita, sí te escuché, es que
 TIENES que ir, ya compré un
 vestido.

La mamá busca entre las bolsas, sin mirar a su hija, que la
 mira desesperada.

MARIELA
 No me gustan los vestidos ni la
 gente, ni las parejas ni...

De una de las bolsas, la mamá saca un vestido azul marino que
 deja sin habla a Mariela. Intenta reprimir una sonrisa, pero
 se le sale de todas formas.

MAMÁ DE MARIELA
 Se te va a ver precioso.
 ¡Pruébatelo!

La mamá toma la mano de Mariela y la hace pararse. Ella, de
 fingidas malas ganas, se deja arrastrar a su pieza.

24. PIEZA AMADOR. DÍA.

Amador está acostado en su cama, moviéndose continuamente. Se
 nota incómodo, desesperado. Marca el número de Begoña en su
 celular, pero ella le corta. Se pone de pie, se pasea
 intranquilo, nervioso y manosea el "NO PONE ATENCIÓN EN
 CLASES", respirando fuerte. Se sienta en la silla, se para, y
 saca de su bolso el cuaderno de castellano. Busca entre las
 tareas y se detiene en las anotaciones de Begoña. Pasa el
 dedo tembloroso sobre las letras. Se toma la cara con ambas
 manos y, desesperado, se sienta en el escritorio. Así lo
 encuentra su papá, que se preocupa al verlo. Se sienta en la
 cama, mirando a su hijo.

PAPÁ DE AMADOR
 (BUENA ONDA)
 ¿Qué pasa? ¿Problemas de minitas?

AMADOR
 (ARISCO)
 Déjame solo.

El papá se sorprende al principio y luego comprensivo, le acaricia la cabeza.

PAPÁ DE AMADOR
(NOSTALGICO, SUPIRA)

Aah, la juventud. Me acuerdo que la primera vez que vi a tu mamá, me enamoré al tiro y pensé que TENÍA que ser la madre de mis hijos. Me salió difícil si, la conquisté regalándole un disco de Rafael. Qué bonitos tiempos.

Amador sigue desanimado, como a punto de llorar, mientras su papá intenta ordenar algo en la pieza, como para hacer algo, incómodo. Unos segundos después, se rinde. Mira a su hijo, que sigue con la cabeza gacha en el escritorio. Cuando Amador levanta la cabeza, el papá ya no está.

25. LIVING DAVID. ATARDECER

David entra corriendo, bota su mochila al suelo y se saca la corbata que ya traía suelta.

DAVID
(ANSIOSO)
¡Llegué! ¡Mamá! ¿¡Mamá!?! ¿Papá?

Nadie responde, aparece la cabeza de su nana que lo observa desde la cocina y sin prestar mucha atención vuelve a desaparecer.

NANA
(GRITANDO EN OFF)
¡No hay nadie más mijito!

David se encoge de hombros decepcionado y camina lentamente a su pieza.

DAVID
(GRITANDO)
¿Sabes donde están? ¿O a qué hora llegan?

NANA
(GRITANDO EN OFF)
¿Qué cosa mijito? No lo escucho.

David se retira sin insistir, pateando una puerta apenado.

26 INT. PIEZA POLI- DÍA

Las paredes son de color pastel, igual que todos los muebles que hay. Todo está muy ordenado. Frente a la ventana, un escritorio y una pequeña repisa con libros. Sentada en la orilla de su cama perfectamente hecha, está Poli, aún vestida con ropa de colegio, junto a su hermano, también con uniforme. Ambos están mirando fijamente a su mamá (36) que se pasea abriendo cajones, sacando cosas inflamables, encendedores de diferentes formas, uno Zippo, la bencina para cargarlo, chispero de cocina, alcohol y las echa en un canasto. El papá está parado frente a Poli, tocándose la cabeza con una mano.

PAPÁ DE POLI

(SUAVE)

Todavía no puedo creer que hayas quemado esa sala. ¿En que estabas pensando?

Poli lo observa en silencio.

PAPÁ DE POLI (CONT'D)

(SUAVE)

Bueno, supongo que tienes claro que tenemos que castigarte, así que no puedes salir toda esa semana.

POLI

(TRANQUILA)

Okey.

La mamá de Poli deja de sacar cosas de los cajones y se acerca hacia Poli y su papá.

MAMÁ DE POLI

(MOLESTA, AL PAPÁ)

Una semana es muy poco, ¿Cómo pretendes que aprenda algo tratándola así? Ni para castigarlos sirves.

Los papás se miran, tensos. El papá hace el ademán de decir algo, pero mira a los niños y no dice nada. Sergio se angustia y Poli aprieta los puños.

MAMÁ DE POLI (CONT'D)

(SEVERA A POLI)

Todo el mes castigada sin salir, del colegio derecho a la casa.

La mamá se va, llevándose con ella las cosas incendiarias y los libros de Poli. El papá se queda junto a ellos, en silencio. Les acaricia la cabeza y se va.

Sergio mira con resentimiento a Poli cuando se escuchan los gritos de los papás abajo. Se escucha que la mamá se va, dando un portazo.

27 INT. PIEZA MARIELA- ATARDECER

Mariela se mira al espejo con el vestido puesto. Le queda muy apretado, pero ella está embobada con su imagen. Se ve muy bonita, y se arregla disimuladamente el pelo, mientras la mamá intenta subirle el cierre, al que le falta muy poco por subir. La mamá se rinde, jadeando.

MAMÁ DE MARIELA

Bueno, ya veremos cómo se soluciona lo del cierre, lo importante es que te ves bella. Ahora me voy, mira que invité a la vecina nueva a tomarse un tecito conmigo y no he preparado nada.

La mamá sale de la pieza, dejando a Mariela desolada, mirándose al espejo. Ella se mira el estómago, aguanta la respiración para ver cuán delgada se puede ver. No aguanta mucho, suelta el aire, su cuerpo se desarma y el cierre se baja por completo. Mariela, deprimida, se echa sobre la cama; bajo la almohada aparece un chocolate a medio comer. Mariela lo mira con angustia, luego con odio y, molesta, lo guarda en el cajón del velador.

28 INT. HABITACIÓN DAVID. ATARDECER

David recorre con su dedo índice las cajas de todos sus juegos de PSP notoriamente apenado por no poder jugar con ellos. Sus manos tiemblan, por lo que agarra el control del Play Station y enciende la tele. Como no es el juego que necesita pasar, sino uno mucho más infantil, se aburre. De pronto el juego se queda pegado, su desesperación aumenta, saca el juego de la consola y lo tira un lejos. Agarra todos los juegos y los tira por toda la pieza, histérico.

29 EXT. PATIO POLI- ATARDECER

Sentados en la mesa de la terraza, Sergio está parado junto a su papá, que se ve muy triste, mientras asa hamburguesas, bajo la atenta mirada de Poli. Ninguno habla y el ambiente es algo tenso. El papá se fija en que Poli lo observa y, nervioso, carraspea antes de sonreírle a Sergio.

PAPÁ DE POLI

¿Comó dices que te hiciste esos moretones? ¿Jugando a la pelota?

SERGIO

(NERVIOSO)

Ah, es que... tapé un gol con la cara
(ORGULLOSO) gracias a mí no nos
empataron.

Poli pone cara de descontento, mientras el papá sonríe, sin mirarlos a la cara en ningún momento.

PAPÁ DE POLI

(RIENDO INCOMODO)

Que eres loco...

Poli le pega a la mesa violentamente, llamando la atención del papá.

POLI

¿Por qué estás haciendo un asado un día de semana? ¿Qué pasa?

PAPÁ DE POLI

(NERVIOSO)

Nada, porque me dieron ganas no más. (MIRANDO A SERGIO, INCOMODO)
¿Tienes tareas, hijo?

Poli lo mira muy seria. Sergio está callado, nervioso. Los tres están tensos, sobre todo el papá, que parece que perderá la calma en cualquier momento.

POLI

(INQUISITIVA)

¿Por qué estás haciendo un asado po, papá? Es obvio que algo pasa, no somos tontos...

El papá, suspirando, se sienta frente a ellos. La tristeza se apodera completamente de su rostro. Se toma las manos, nervioso y mira a los ojos de sus niños.

PAPÁ DE POLI

Yo sé que no Poli... la verdad... la verdad niños... es que me voy de la casa.

Sergio, impactado, solloza disimuladamente, mientras Poli mira sin expresión a su papá.

PAPÁ DE POLI (CONT'D)

(EMOCIONADO)

Con la mamá... con la mamá, ya se nos acabó el amor y no podemos vivir juntos.

(MORE)

PAPÁ DE POLI (CONT'D)

Pero eso no significa que los
dejamos de amar a ustedes, los
queremos como siempre...

El papá sigue hablando, Sergio se abraza al papá, mientras Poli se desconecta. Lo mira hablar, pero no lo escucha, aunque aprieta los puños bajo la mesa.

30. INT. LIVING-COMEDOR CASA AMADOR. NOCHE

La familia está sentada en la mesa, comiendo. El plato de Amador está frente a él, intacto. Amador está distraído, mientras su familia habla.

HERMANA DE 6

(MAÑOSEANDO LA COMIDA,
PÍCARA)

¿La mamá se comía las arvejas?

PAPÁ DE AMADOR

(ASTUTO)

Le encantaban, eran sus favoritas.

El hermano de 13 se percata de que Amador no ha probado la comida y se ríe al verlo.

HERMANO DE 13

¿En qué estás pensando?

AMADOR

(DISTRÁIDO)

En joyas.

El hermano se ríe. La hermana los mira, confundida. Amador acaba de darse cuenta de que su hermano se ríe de él y lo mira, molesto.

HERMANO DE 13

(BURLÓN)

Mamador, erí terrible de maricón.

PAPÁ DE AMADOR

(SEVERO)

No le hables así a tu hermano.

(CURSI) Las joyas son para su
"persona especial", ¿cierto, hijo?

El hermano se ríe con más fuerza. El papá lo observa y, finalmente, también se ríe.

PAPÁ DE AMADOR (CONT'D)
 (EMPÁTICO)
 Siempre sufrí mucho por el amor de
 tu mamá a las joyas.

Amador posa la vista en una especie de altar que hay en una de las paredes; Rodeado de velas rosadas, una biblia y un rosario se encuentra el retrato de su madre, una mujer de cara redonda y sonrisa amable, bien vestida y cargada en joyas, sus grandes ojos color café se asemejan a los de Begoña. Además hay muchas fotos familiares. Amador se fija en las manos del retrato, un anillo brilla mucho. Amador lo mira fijamente. El papá sigue hablando. Se le llenan los ojos de lágrimas.

PAPÁ DE AMADOR (CONT'D)
 (NOSTÁLGICO)
 Pobrecita, siempre tuvo que usar
 joyas de fantasía... sólo pude
 ahorrar para comprarle un anillo de
 Esmeraldas.

A Amador se le ilumina la cara. Deja el tenedor sobre la mesa y se pone de pie.

AMADOR
 (ENTUSIASTA)
 Permiso, ya no tengo hambre.

Sale rápidamente del comedor, mientras los otros siguen comiendo y hablando.

31 EXT. PATIO CASA POLI- NOCHE

Dentro de la casa, están la mamá y el papá, discutiendo acaloradamente. Sergio llora sentado cerca de la ventana y Poli, sentada junto a la parrilla, escucha sin expresión a sus papás.

MAMÁ DE POLI
 (ENOJADA OFF)
 ¡Cómo pudiste hablar con los niños
 sin mí!

PAPÁ DE POLI
 (ENOJADO OFF)
 ¿Y qué querías, que te esperara?
 ¡Son las once de la noche, nunca
 llegas a la hora que prometes!
 Aunque no sé porqué me sorprendo,
 nunca has cumplido una promesa...

Poli, de aspecto malhumorado y ojos llorosos, mira la parrilla, las hamburguesas están carbonizadas y los carbones aún encendidos. Poli quema con un encendedor el libro que le regaló su papá, lo lanza a la parrilla y observa cómo se consume, mientras aprieta las manos.

32 INT. PIEZA PAPÁ AMADOR. NOCHE

Amador busca entre los cajones de los muebles, hasta que da con una caja de madera tallada. Dentro de ella hay muchas joyas de fantasía, Amador las toma y las examina, feliz. Entra el papá a la pieza y lo sorprende con la caja en las manos.

PAPÁ DE AMADOR
(COMPENSIVO)
No era necesario hacer tanto desorden, hijo.

AMADOR
(IGNORÁNDOLO)
¿Dónde está el anillo?

PAPÁ DE AMADOR
(IGNORÁNDOLO)
Mmm... creo que tú mamá le dejó las pocas joyas de valor a tu tía Miriam. ¿Pero por qué...?

A Amador se le deforma la cara y bota la caja que tenía en las manos, interrumpiendo a su papá, éste se ríe al ver su cara.

PAPÁ DE AMADOR (CONT'D)
No es tan mala tu tía...

Sin creer una palabra de lo que dice, el papá se queda callado. Le da unas palmadas cariñosas en la espalda a su hijo y le desordena el pelo. Amador, desilusionado, sale de la pieza.

33 EXT. FRONTIS CASA TÍA AMADOR. NOCHE.

Amador, con el "No trabaja en clases" apretado en la mano, está frente a la puerta de una casa muy tétrica y descuidada. Toca el timbre, nadie responde.

AMADOR
(GRITANDO)
¡Miriam!

Tampoco hay respuesta. Se da la vuelta saltando una reja y se esconde al ver que una luz de la casa de al lado se prende.

34. INT. PIEZA ANA. NOCHE

En medio de un orden immaculado, Ana está sentada en su escritorio, diseñando los adornos para la fiesta, la torta, la distribución de las mesas, todo. Tiene puesto su vestido elegante y, de vez en cuando, se mira al espejo, contenta.

35 INT. PIEZA POLI- NOCHE

Poli está recostada en su cama, mirando al techo, escuchando hablar a lo lejos a sus papás, sin entenderles. Se abre la puerta y entra Sergio, que se acuesta junto a ella, también mirando al techo. Al cabo de unos segundos, se abraza a ella y solloza, en silencio. Ella aprieta un poco los labios al escucharse un portazo desde afuera y exhala aliviada de no escuchar más gritos.

36 INT. PIEZA CASA TÍA AMADOR. NOCHE

Amador, muy alterado, revisa todos los muebles y no encuentra nada. Desesperado, da vuelta las últimas cajas que quedan por abrir. Se escuchan pasos, mira su reloj y, antes de que la tía abra la puerta, sale por la ventana, rasmillándose la cara. Sin hacer caso de su dolor, corre alejándose velozmente, mientras la tía saca la cabeza por la ventana.

MIRIAM
(CASI COLGANDO POR LA
VENTANA)
¡Delincuente! ¡Ayuda! ¡Ayuda!

Amador desaparece por el final de la calle.

MARTES

37 INT. PIEZA AMADOR. AMANECER

Amador está echado en la cama, dormitando y moviéndose incomodo. Su papá entra a la pieza, al notarlo, Amador se tapa la cara, ocultando su herida. El papá, al verlo tan inquieto en la cama, se inquieta.

PAPÁ DE AMADOR
(PREOCUPADO)
¿Te sientes bien? Hijo, has estado
muy raro últimamente y..

AMADOR
 (DEBAJO DEL CUBRECAMA,
 INTERRUMPIENDO)
 Estoy bien papá, déjame solo.

PAPÁ DE AMADOR
 (RENDIDO)
 Bueno... apúrate, que te vas a
 atrasar para el colegio.

El papá mira el bulto en la cama de Amador y se va, intranquilo. Amador se sienta en la cama, con un lado de la cara cubierto por una costra inmensa, rodeada de pequeñas heridas y un moretón.

ESC. 37 INT. COCINA MARIELA- AMANECER

Mariela está sentada en la cocina, frente a un té y un par de galletas de agua súper light. Su papá lee el diario mientras toma café y su mamá termina de lavar los platos, se sienta frente a ellos, radiante.

MAMÁ DE MARIELA
 La vecina me contó que su nieto,
 Danilo, va en el mismo curso tuyo,
 ¿Cómo no me habías contado?

Mariela se encoje de hombros, concentrada en su poca comida.

MAMÁ DE MARIELA (CONT'D)
 Podrías llevarlo a la fiesta, te
 ves tan linda con el vestido.
 Además, seguro que con la dieta
 estos dos días y la faja, te verás
 espectacular.

Mariela sonrío y asiente todo el rato, dándole una mascada pequeña a una de sus galletas. Parece desconfiada e incómoda.

ESC. 38 EXT. FRONTIS CASA POLI- AMANECER

El papá de Poli cierra la maleta de un auto cargado con sus cosas. Los niños, con uniforme y en silencio, lo observan. Poli tiene los labios apretados y el ceño fruncido, Sergio tiene los ojos hinchados, pero está tranquilo. Su papá se acerca a ellos, con los ojos llenos de tristeza, pero sonriendo.

PAPÁ DE POLI
 Nos vemos mañana niños
 ¿Ya? Los quiero mucho.

El papá los abraza, mientras la mamá, seria, los observa desde la puerta. El papá le hace un gesto para despedirse, que ella responde sin saber cómo comportarse. Cuando está a punto de subirse al auto, Sergio no aguanta y corre a bloquear la puerta.

SERGIO

(DESESPERADO)

Papá no te vayas, por favor no te vayas, puedes dormir en mi pieza, así están separados con la mamá... por favor, no te vayas.

PAPÁ DE POLI

(AL BORDE DEL LLANTO)

Todo va a estar bien hijo, te lo prometo.

Poli agarra a su hermano y lo separa del auto. El papá, destrozado, cierra la puerta y se va. Sergio lucha por librarse de Poli, que, sin querer, desgarró la chaqueta de su hermano. Llega la mamá y lo mira, dolida pero muy seria. Poli suelta a Sergio, que ahora está callado, pero solloza muy fuerte. La mamá le saca la chaqueta.

MAMÁ DE POLI

(AMARGADA)

Están atrasados para el colegio, entren a tomar desayuno.

La mamá vuelve a entrar a la casa, seguida de Sergio, que camina cabizbajo. Poli entra al final, apretando el trozo de tela de la chaqueta rota de Sergio entre sus manos.

ESC. 39 INT. LIVING DAVID - DÍA

La nana peina a David, mientras este mira la hora.

DAVID

¿A qué hora sale mi mamá?

NANA

Ah, cierto... la mamá ya se fue mijito, le llamó un taxi para que lo llevara al colegio.

David frunce el ceño y no deja que la nana lo siga peinando. Sube las escaleras enojado. La nana lo mira con tristeza.

40 EXT. CALLE CASA MARIELA- DÍA

Mariela sale de la casa con su uniforme y ve a Danilo subido en uno de los almendros de la plaza con un canasto en el brazo. Ella intenta arreglarse el jumper, para que no le quede tan apretado y se fija que la gente que está yendo al trabajo observa a Danilo, burlona. Él la ve, pero antes de que alcance a decir algo, ella acelera el paso. Danilo observa cómo se va y sigue sacando almendras. Su Abuela sale a recoger el diario y se da cuenta como los vecinos miran a su nieto.

ABUELA MERCEDES
(DESDE LA PUERTA DE LA
CASA)

¡Danilo, bájate de ahí y ándate al
colegio!

Danilo hace como que no la escucha y su abuela, indignada, se mete de nuevo a la casa, refunfuñando.

41 EXT. CALLE-FRONTIS COLEGIO. AMANECER.

Amador camina derrotado al colegio. Ve pasar a la gente a su alrededor como si no existieran, aún cuando la gente lo mira mucho por su gran herida. Pasa junto a David, que camina raro y entra al colegio.

CORTE A:

42 EXT. PASILLO TEMPLO "CODE NIHONGO". DÍA

David, vestido con armadura y con la cara pintada como guerrero, observa a Cristóbal, también vestido con armadura y lo acecha con una espada, todos los alumnos del colegio son ahora personajes del juego, vestidos con armaduras medievales. David procura esquivarlos. Hasta que divisa una espada enterrada en el suelo, se acerca a ella y la toma, triunfante.

FADE A:

43 EXT. FRONTIS COLEGIO. DÍA

David se acerca corriendo a Cristóbal con una delgada rama en la mano. Cristóbal, al ver a David correr hacia él alzando la rama, se ríe y lo golpea en la frente burlándose antes de ser golpeado con la rama.

CRISTÓBAL
(BURLÓN)
¡Córtala, rarito!

Los alumnos que están alrededor de ellos se ríen. David observa a Cristóbal irse, sin entender qué pasó.

ESC. 44 INT. SALA DE CLASES. DÍA

Begoña está sentada frente a todos los alumnos. Amador está en su puesto y la mira, insistente, pero ella lo ignora por completo.

BEGOÑA
(MANDONA)
Romina, reparte las pruebas que
están revisadas.

Amador se sienta en su banco, mientras Romina reparte las pruebas. La de él tiene un rojo. Amador sonríe, y la guarda. Begoña se pone de pie frente a la clase.

BEGOÑA (CONT'D)
El trabajo del lunes es con nota,
así que lean "Mala Onda" a
conciencia.

Todos comienzan a moverse. Begoña se fija en Amador, que la observa, embobado. Ella carraspea.

BEGOÑA (CONT'D)
¿Alguna duda con la prueba? (AMADOR
LEVANTA SU MANO, ELLA LO IGNORA)
¿No? Salgan a recreo no más
entonces.

Todos salen. Begoña intenta reunir sus cosas rápidamente, pero Amador es más rápido que ella y llega a su escritorio, con la prueba en la mano.

AMADOR
(INTENTANDO SER COQUETO)
No entiendo por qué no tengo ningún
punto, "Profesora".

Begoña sigue metiendo sus cosas en su bolso y toma el libro de clases. Luego mira fijamente a Amador.

BEGOÑA
Tu prueba estaba asquerosa, debí
ponerte menos nota.

Amador intenta ponerse en actitud seductora.

AMADOR

No me puso peor nota por que, en el fondo, le duele... ¿Verdad?

Begoña, decidida, toma un lápiz y le pone un uno. Camina hacia la puerta, seguida por él, que se ve incrédulo.

AMADOR (CONT'D)

(ANGUSTIADO)

¿No te importo nada? ¿No quieres saber qué me pasó en la cara?

Begoña ni siquiera lo mira y sigue caminando a la puerta con aires de grandeza. Amador la mira irse y sale tras ella.

45. INT. SALA DE CLASES 3ERO MEDIO. DÍA

Ana está de pie frente a todos, con una carpeta en sus manos. El profesor está ocupado revisando pruebas, mientras los alumnos están en consejo de curso, como se lee en la pizarra.

ANA

Y bueno, como saben, la fiesta de este viernes está a cargo mío, así que pueden ayudarme en lo que quieran, obvio, pero más importante que eso, es que tenemos que elegir a quien nos representará como reina del colegio, porque habrá votaciones privadas, coronación y todo...

Todos empiezan a cuchichear entre ellos. Se escuchan risas nerviosas por todos lados. Danilo levanta la mano.

ANA (CONT'D)

Danilo, por fa, no puedes nominarte a ti mismo como reina...

Varios se ríen, incluido Danilo.

DANILO

No, aunque me encantaría... pero yo pensaba cantar algo y nominar a Mariela como la reina.

Silencio sepulcral en la sala. Mariela, sorprendida, está roja como un tomate.

RUBIA ESPIGADA

¿Ella? Pero nada qué ver, no cumple con los estándares...

DANILO

(Al ver que Mariela
enrojece aún más)
¿Estándares de qué? Las bases dicen
que tiene que ser mujer, ser
elegida por todos y ser bonita. La
Mariela cumple don dos de esas
cosas ahora; sólo falta que ustedes
me apoyen.

ANA

¡Toda la razón Danilo!
(ANOTA EL NOMBRE DE MARIELA EN LA
PIZARRA) ya tiene... dos votos, el
mío y el del Danilo... ¿Quién más?

Muchas manos se alzan y comienzan a hablar todos al mismo tiempo. Danilo se ve satisfecho y Mariela quiere hundirse en la tierra.

46 INT. SALA DE CLASES 6TO BÁSICO.
DÍA

La profesora de Biología está dictando. Muy pocos toman apuntes. David lo intenta, pero sus manos tiemblan y su mente está concentrada en pensar cómo derrotar al último jefe de "Code Nihongo". Sus dedos hacen los movimientos de memoria, casi por inercia. David golpea ansioso la mesa y murmura.

PROFESORA

(ENOJADA, A DAVID)
¡Contreras! ¡Quédese tranquilo
y ponga atención! ¡Nadie sale a
recreo hasta que termine de dictar!
¿Escucharon?

Todo el curso se ríe, la profesora los hace callar poniendo su dedo en su boca bruscamente y se da vuelta. Cristóbal y Camilo le lanzan un papel en la cabeza a David, Sergio los observa incomodo. David toma el papel, lo abre y descubre un dibujo del PSP secuestrado, pidiendo ayuda. David tiembla de rabia al oír a sus compañeros reír.

INSERT 1 INT/EXT. INSPECTORÍA/PATIO COLEGIO. DÍA

Antonio mira su reloj y, dando un suspiro, toca el timbre. Ve por la ventana como los niños salen corriendo de sus salas. Al cabo de unos segundos, la radio hace su ruidito.

RADIO

(OFF)
Antonio, en el baño de básica hay
un escape de agua y los niños están
jugando ahí.

Antonio suspira, sale al patio y se dirige al baño. Más allá, Amador sigue a Begoña, que camina rápido. Le da alcance, se pone frente a ella y se arrodilla, en medio del patio.

AMADOR
(SUPLICANTE)
Por favor, escúcheme...

Algunos alumnos lo señalan y se ríen de él. Begoña lo mira indignada y se aleja. Amador se cubre la cara, rendido.

47 EXT. PATIO COLEGIO. DÍA

Poli está sentada sola en el patio, leyendo "Los Detectives Salvajes" de Roberto Bolaño. De vez en cuando, mira a Sergio, que está cerca, solo, mirando al suelo mientras unas niñas cantan saltando la cuerda.

NIÑAS
(CANTANDO)
Uno, dos y tres ¿A quién Poli quemará esta vez? Cuatro, cinco y seis ¿Será a su hermano o será a un pez?

Camilo está muerto de la risa, y al ver que Poli no reacciona, se para junto a las niñas, mirándola malévolamente.

CAMILO
(DESAFINADO)
Siete, ocho, nueve, Sergio es maricón.

Sergio mira a Camilo y baja la cabeza, apenado. Las niñas dejan de darle vuelta a la cuerda. Poli, enojada, deja a un lado el libro, se para y va hacia ellos.

NIÑA UNO
¡Pero eso no rima!

CAMILO
(RIÉNDOSE)
¡Pero es chistoso! ¡Y real!

Poli se abalanza sobre él y Camilo intenta zafarse, riéndose. Antonio llega corriendo y a duras penas los separa. Poli todavía quiere pelear.

ANTONIO
(GRITANDO ENOJADO)
¡Basta! ¡Córtenla los dos!

Enérgico, los agarra a los dos y se los lleva a inspectoría. Camilo está muerto de la risa y Poli está muy enojada.

48 EXT. PATIO COLEGIO- DÍA

Todos los alumnos están inmersos en sus propios asuntos, mientras Mariela, rodeada de gente, mira con envidia a Amador, que está sentado solo en un rincón, triste y con la cara herida. Ana está junto a ella, radiante y sonriendo insistentemente

ANA

(ENTUSIASTA)

Entonces, como la Mari es nuestra candidata, tenemos que hacerle campaña, aparte de la organización de la fiesta, que eso lo estoy viendo yo, ya llamé a un DJ, uno que pusiera igual música más Pop y no tanto reggaeton, que es un horror. (A MARIELA) ¿Me estás pescando?

MARIELA

Sí.

ANA

(ENTUSIASTA)

Se me olvidó felicitarte por lo de tu dieta, tu mamá me contó del vestido, ¿Te dijo que yo le sugerí el azul? Es el tema de la fiesta, todo es azul y obvio que tú, que eres mi mejor amiga, te tienes que ver increíble. Encargué mucha comida, habrá pizzas y muchas cosas ricas que no como hace como un año, así que prohibido hacer dieta ese día, ¿Ok? (BAJANDO LA VOZ) Te traje un laxante, a mi me ayudó hartito en mi dieta.

Ana se saca de un bolsillo una pastilla que le pasa a Mariela, ella la observa insegura, luego mira a Danilo, que está lejos. Mariela saca una botella de agua y se traga la pastilla, mira a Danilo de nuevo, que está sacando cosas de repostería preparadas por él de su mochila y mostrándoselas a sus compañeras, que sólo le sonríen, sin aceptar ninguna.

ANA (CONT'D)

(NOTANDO EL INTERÉS DE
MARIELA)

(MORE)

ANA (CONT'D)

Tienes que invitarlo a él a la fiesta, ¿Ok? Se van a ver tan lindos los dos juntitos, como yo con el Manuel, el amigo de mi hermano, ay, es tan mino y está en la universidad, podríamos salir un día los cuatro...

Ana se fija en Danilo y luego mira a Mariela, que está al borde de un ataque de nervios. Comienzan a tiritarle las manos y a desesperarse. Ana le toma las manos y de un bolsillo saca un chocolate con maní. Le pasa un pedazo a Mariela, que la mira con estupor.

ANA (CONT'D)

(EXTRAÑADA)

¿Qué?

MARIELA

(MOLESTA)

¡Te he dicho que soy alérgica a al maní!

ANA

Ah, perdona, se me olvida, es que tengo tantas cosas en la cabeza, cuando empecé a hacer dieta me tiritaban caleta las manos, te juro, te entiendo tanto...

En ese momento, la voz de Ana se apaga porque nota que Danilo la mira y le sonríe desde su banco. Mariela le sonríe también, con cara de boba.

49 EXT/INT. PASILLO COLEGIO/SALA DE PROFESORES. DÍA

Amador observa a lo lejos, desde el pasillo, como Begoña entra en la sala de profesores, donde algunos conversan y toman café. Amador se acerca un poco a la ventana, curioso. Amador ve a Begoña y como se acerca a ella el profesor regordete, sudoroso y de peluquín, éste, disimuladamente, le toca el trasero y huele su pelo mirando a Amador, quien le tiritita un ojo, entre enojado y dolido. Begoña sonríe coqueta y le toma la mano al profesor sudoroso para salir de ahí apresuradamente, el resto de los profesores empieza a hablar de Begoña pero Amador se va a encontrar con Begoña en la puerta, sin detenerse a escuchar que es lo que comentan. Suena el timbre otra vez y Begoña sale de la sala junto al profesor sudoroso. Amador los alcanza y se interpone entre ellos. El profesor lo mira, burlón.

PROFESOR SUDOROSO
(MOLESTO)
¿Qué pasa?

BEGOÑA
(MIRANDO ENOJADA A AMADOR)
Nada, no le hagas caso.

Amador va a tomarle el brazo a Begoña, pero el profesor sudoroso lo detiene, enojado. Le da un pequeño empujón para apartarlo del camino.

PROFESOR SUDOROSO
¿Qué es eso de molestar a los profesores? Váyase.

Amador ve, devastado, como Begoña y el profesor se alejan coquetos, en dirección al clóset de pelotas.

50 INT. INSPECTORÍA. DÍA

Antonio mira a Poli del otro lado de su escritorio, mientras revisa la enorme carpeta de su expediente.

ANTONIO
(ENOJADO)
¡Ya no sé cómo castigarte!
Explícame por qué le pegaste a Camilo.

POLI
Se lo merecía.

ANTONIO
(IMPACIENTE)
No sé qué hacer contigo... pero no pienso dejarte sola, como castigo, tendrás que ayudar a organizar la fiesta de celebración...

POLI
(ENOJADA)
¡¿Qué?! ¡NO!

ANTONIO
(MALICIOSO)
¿Cómo no? Es muuuucho mejor que estar castigada, ayudarás a decorar y compartirás con tus compañeros y todo eso...

Antonio mira su reloj, toca el timbre y, por la ventana, Poli ve pasar corriendo a Sergio, muy asustado.

Tras él, pasa Camilo, amenazador. Poli deja hablando solo a Antonio, que no se da cuenta de que se ha ido.

51 EXT. PATIO COLEGIO. DÍA

Solitario en una banca, David mira al resto del mundo en el patio, algunos de los alumnos con armaduras medievales. Su mente de pronto se va al campo de batalla, suena música de guerra, pero él sacude la cabeza para mantenerse alerta. Cree ver a Cristóbal vestido de guerrillero, pero vuelve a la realidad y lo mira muy serio. Cristóbal y sus amigotes se acercan sonriendo. Se ponen en actitud matona frente a David.

CRISTÓBAL

Ya, mamita, te tenemos un trato
para que recuperes tu famoso PSP.

David abre los ojos atento y agitado.

CRISTÓBAL (CONT'D)

(FINGIENDO SEGURIDAD)

Tení que traerme el sostén de la
Pamela.

Cristóbal se pone absolutamente colorado al decirlo, sus amigos cuchichean entusiastas. David titubea, hace el ademán de hablar, pero acepta inseguro y en silencio, dándole la mano a Cristóbal que se aleja triunfante.

52 INT. SALA DE CLASES 6TO BÁSICO. DÍA

Rodeado de un montón de compañeros, Camilo intenta meter a Sergio en el estante, mientras los otros le hacen barra.

COMPAÑEROS

¡Dale, mételo! ¡Por niñita!
(ENTRE OTROS GRITOS)

Poli aparece y Camilo, muerto de la risa, deja escapar a Sergio, que respira agitado y asustado en un rincón. Poli agarra a Camilo por el cuello y lo apoya contra la pared.

POLI

(AMENAZANTE)

Si vuelves a tocar a mi hermano, te
voy a matar, hueón.

Camilo se asusta un poco, pero ve que entra la profesora joven. Intenta separar a Camilo de Poli, que no quiere soltarlo.

PROFESORA JOVEN
(BRUSCA, A POLI)
Ándate a tu sala.

Poli no quiere soltar a Camilo, pero finalmente lo hace. Lo mira amenazadora.

POLI
(ENOJADA, A CAMILO)
Acuérdate de lo que te dije.

Al ver la cara de Sergio enojado, Poli se va. Camilo, entre asustado y aliviado, mira con odio a Sergio.

53 INT. SALA DE CLASES MARIELA. DÍA

El curso entero está concentrado en la tarea de matemáticas, mientras el profesor se pasea entre los puestos. Mariela transpira mucho y su estómago hace sonidos extraños. Mira distraída a Danilo, que está en el patio ensayando su canto. Sin mucho entusiasmo ve como las niñas de ese curso miran con interés mientras una delgada y desabrida rubia espigada le coquetea exagerada e insistentemente. Con pena, Mariela ve como uno de los compañeros le lanza una pelota que él no puede esquivar y que lo golpea en el estomago, Danilo se ríe adolorido. El profesor de matemáticas llega junto a Mariela y se da cuenta de que no ha hecho nada.

PROFESOR DE MATEMÁTICAS
Mariela, deja de mirar al patio y
has tu tarea.

Mariela lo mira, sorprendido, el curso se ríe. Ella intenta fijar la mirada en el cuaderno, pero se ve borroso, su estómago hace más ruido y ella se pone muy pálida. Mariela se pone de pie y el profesor la mira, extrañado.

MARIELA
(MURIENDO)
¿Puedo ir al baño?

El profesor la mira, espantado por su aspecto y asiente con la cabeza. Mariela afirma su estómago y sale corriendo de la sala, sus compañeros la comentan y el profesor, volviendo en sí, les ordena volver a trabajar.

54 INT. SALA DE CLASES. DÍA.

Amador intenta hacer una prueba de inglés, pero se mueve desconcentrado, sin contestar nada.

Mira hacia afuera, al techo, y de nuevo afuera, observa la puerta del clóset de las pelotas pinchadas.

FADE A:

INSERT 7 EXT. CLÓSET PELOTAS. DÍA.

Visiones de Begoña con el profesor sudoroso, tocándose con lujuria, atormentan a Amador.

FADE A:

54 EXT. SALA DE CLASES. DÍA.

Amador, de la rabia, rompe el lápiz que tiene en la mano y la compañera del banco de al lado, mirándolo con desdén, se aleja de él sonoramente. Algunos compañeros ya entregaron sus pruebas y el profesor de para frente a la clase.

PROFESOR DE INGLÉS

Los que terminaron, pueden salir al patio.

Amador escribe su nombre rápidamente, se para ruidosamente y deja su prueba en blanco en la mesa del profesor, éste nota inmediatamente que está en blanco.

PROFESOR DE INGLÉS (CONT'D)

(ENOJADO)

¡Amador, no contestaste nada!

Sin hacerle caso, Amador va hacia la puerta y sale corriendo al patio.

55 EXT. PATIO COLEGIO. DÍA

Los alumnos realizan ejercicios guiados por el profesor de Educación Física. David mira pensativo hacia una puerta. El profesor se le acerca con un papel en la mano, que dice "Mi hijo no puede hacer la clase de hoy porque tiene osteoporosis".

PROFESOR

(VIRIL)

Este falsificativo no te lo compran ni en el persa, cabrito.

David prefiere ignorarlo a defender como real un justificativo que no lo es, además se concentra en observar a Pamela, la única niña desarrollada del curso.

Ve que sus compañeros también la miran, claro que con más lujuria y disimulo.

PROFESOR (CONT'D)
(VIRIL E INSISTENTE)
¿Ah? ¿Te lo hiciste tú mismo o no?

DAVID
(DISTRÁIDO)
¿Ah? ¿Qué?

El profesor suspira, se rinde y lo deja solo. David se pone de pie bruscamente y aprieta los puños con decisión.

56 INT. BAÑO NIÑAS. DÍA

El baño está vacío. Suena agua correr y Mariela, pálida, sale de uno de los cubículos, avergonzada y agitada se mira en el espejo del baño. Alguien golpea, Mariela mira con horror la puerta.

ANTONIO
(EN OFF)
¿Quién está ahí? ¡Abra la puerta!

Mariela intenta respirar, se suelta la faja y se arregla el uniforme. Se seca la transpiración y se lava mucho las manos antes de abrir la puerta. Entra Antonio, seguido de algunas alumnas, pero ella no las escucha. Sin hacerles caso, se va a la enfermería, afirmada de la pared, intentando parecer digna.

ANTONIO (CONT'D)
(PREOCUPADO)
¿Qué pasó? ¿Estás bien?

Mariela no escucha a Antonio y sigue su camino. Las niñas que entraron al baño se tiran agua, risueñas y mojan a Antonio.

ANTONIO (CONT'D)
(ENOJADO)
¿Pa' eso querían entrar al baño?
¡Ya córtenla!

Las niñas escapan y Antonio cierra las llaves.

56 INT. CAMARINES NIÑAS. DÍA

David entra sigilosamente, ve los bolsos de las niñas colgados y se acerca a ellos sonriente. La sonrisa se le congela al notar que todos son parecidos. Armándose de valor, los abre uno a uno, tarareando una canción de un videojuego.

En el cuarto encuentra un cuaderno de Pamela y un sostén no muy llamativo, escucha ruidos de ruedas y a alguien que se acerca, David entra en pánico e intenta ordenar los bolsos.

AUXILIAR
(GRITANDO EN OFF)
¡Permiso! ¿Hay alguien?

David toma el sostén rápidamente y es descubierto por el auxiliar mientras lo mete en su mochila.

AUXILIAR (CONT'D)
(FIRME PERO RISUEÑO)
¡Hey tú! ¿Qué estai haciendo?

David con el sostén en la mano, se queda paralizado y no dice nada mientras el auxiliar se le acerca curioso.

57 EXT. PASILLO COLEGIO. DÍA

Los alumnos están en clases, no hay prácticamente nadie en el pasillo. Caminando afirmada a la pared, Mariela casi se muere cuando aparece Danilo, aún con el buzo para educación física. Él la saluda y se da cuenta de que está enferma. Se acerca a ella, mientras el corazón de Mariela late a mil por hora.

DANILO
(PREOCUPADO)
¿Estás bien? ¿Qué te pasó?

MARIELA
(MURIENDO)
Estoy bien.

DANILO
(ESCÉPTICO)
Dale, te llevo a la enfermería.

Ella se pone colorada y transpira más, cosa que preocupa a Danilo, la toma del brazo cariñosamente y la ayuda a caminar. Mariela está nerviosa y se siente mal, pero se esfuerza por parecer lo más normal y digna posible, se apoya en él, observándolo a ratos, embobada pero disimulando. Ambos caminan en silencio.

58 INT. INSPECTORIA. DÍA

Antonio mira a David desde el otro lado del escritorio, preocupado.

ANTONIO
 (INQUISITIVO, INTENTANDO
 MANTENERSE SERIO)
 Pero explícame qué estabas haciendo
 David, ¿Por qué estabas robándote
 ese sostén de tu compañera?

DAVID
 (NERVIOSO Y
 DESCONCENTRADO)
 Yo quiero que me devuelvan mi PSP
 nomás... que me lo devuelvan.

ANTONIO
 (CONFUNDIDO)
 ¿Pero qué tiene que ver eso por
 Dios?

David no dice nada y se mueve de adelante hacia atrás
 nervioso.

ANTONIO (CONT'D)
 (AMENAZANTE)
 Voy a tener que llamar a tus papás
 entonces...

Antonio toma el teléfono y llama a los papás de David, éste
 lo observa ansioso, al no recibir respuesta Antonio
 simplemente le entrega a David una comunicación para sus
 papás. David mira hacia fuera, más triste que aliviado porque
 sus papás no hayan contestado.

59 INT. ENFERMERÍA. DÍA

Tras una de las cortinas, Mariela está recostada en la
 camilla, con Danilo sentado a su lado. Mariela está incomoda
 pero feliz de que Danilo la acompañe. Del otro lado de la
 cortina, se escucha sollozar un niño. Aparece la enfermera,
 con aspecto agotado y una carpeta en las manos.

ENFERMERA
 ¿Tú fuiste la del problema en el
 baño?

Mariela mira a Danilo con los ojos muy abiertos,
 increíblemente avergonzada y nerviosa, y se sienta en la
 camilla.

MARIELA
 ¡No!

Mariela mira de reojo a Danilo, que finge no haber escuchado, incómodo y empático, reconcentra en mirar por la ventana como si su vida dependiera de ello. La enfermera se encoge de hombros, desinteresada.

ENFERMERA

Recuéstate, te voy a tomar la temperatura.

La enfermera le pone a Mariela un termómetro en la boca y se va. Mariela se recuesta, resignada. La respiración de Danilo la hace darse cuenta de que está sentado cerca de ella y eso le provoca escalofríos a Mariela. Intenta taparse, pero las manos le tiritan mucho y no puede controlarlas. Danilo se da cuenta y la ayuda. De su bolsillo saca un dulce casero y se lo pasa a Mariela.

DANILO

(AMABLE)

Lo hice yo... me tinca que te falta azúcar.

Mariela, avergonzada, se lo mete a la boca y Danilo le sonrío. Ella le sonrío de vuelta. Se escuchan pasos y ella, sin que él se dé cuenta, guarda el papel del dulce en uno de sus bolsillos. Vuelve la enfermera con Ana, que está nerviosa y sostiene la mochila de su amiga.

ANA

(PREOCUPADA)

Perdona, Mari, te juro que no pensé que te haría mal.

ENFERMERA

(QUITÁNDO EL TERMÓMETRO)

Los laxantes se toman en casa, señorita.

Mariela, avergonzada, se tapa con la frazada hasta la coronilla. Danilo, sonriendo, se acerca a la mochila de Mariela.

ANA

(CULPABLE)

¡Mariela, no, perdóname! ¡Que no te de vergüenza! Fue mi culpa ¿Te traigo algo, una bebida, un té, un jugo? ¡Dime! ¡Por fa, déjame traerte algo!

Danilo abre sigilosamente la mochila de Mariela, saca un cuaderno y sale, dando una última mirada al bulto bajo la frazada.

Mariela observa a Danilo irse, pensando en que acaba de perder cualquier oportunidad que pudiera tener con él, observa a la enfermera con rabia. Ana la acompaña intranquila.

60 INT. FRONTIS COLEGIO. DÍA

David camina entre sus compañeros, todos se ríen de él y algunos lo felicitan irónicamente, excepto Pamela y sus amigas que lo miran ofendidas. El profesor de Educación Física pasa por su lado y lo codea.

PROFESOR

Buena galán.

David mira con recelo a Cristóbal. Empujándolo, sale Amador, que sigue a Begoña. Ella está besando a Antonio y se sube al auto de éste. Amador llega junto a ellos y les golpea la ventana.

AMADOR

¡Begoña, escúchame!

Ella lo ignora y Antonio, impaciente, intenta sacar a Amador de la ventana, pero él lo empuja.

AMADOR (CONT'D)

¡Tú no te metas!

ANTONIO

(MALGENIO)

Put a Amador córtala, ya la cagaste...
A la Begoña hay que regalarle cosas
para tenerla, no hacerle promesas
hueonas.

Amador, sorprendido, lo empuja otra vez.

AMADOR

(OFENDIDO)

¡No hablé así de ella! Yo puedo
darle lo mejor... yo... yo...

Antonio lo ignora y se sube al auto, risueño y lamentándose por la ingenuidad de Amador. Amador mira cómo el auto se aleja de él.

61 INT. AUTO ANTONIO BEGOÑA. DÍA

Begoña observa a Amador mientras avanza, su marido se pone el cinturón de seguridad. Vuelve a reírse.

ANTONIO

Para la otra, consíguate uno más normal.

BEGOÑA

(BURLONA)

Al menos este niño no necesita pastillas para funcionar.

Ambos se ríen cómplices, Antonio se ofende a medias. Begoña le toma la mano a Antonio amorosamente.

62 EXT. FRONTIS CASA POLI. ATARDECER

Sergio está abriendo la puerta. Tras él, aparece Poli, que le toca el hombro.

POLI

(EXTRAÑADA)

¿Por qué no me esperaste?

Él no le contesta y Poli, enojada, lo agarra del brazo para que la mire a la cara.

POLI (CONT'D)

¿Qué te pasa?

SERGIO

(MOLESTO)

Por tu culpa, la profe no me quiere pasar el hámster el fin de semana. Prometiste portarte bien.

POLI

(DESPECTIVA)

Pff, la media hueá

SERGIO

(ENOJADO)

¡Cómo la media hueá! A mí me importa. Nunca me pasan el hámster por tu culpa, porque todos te tienen miedo.

Poli lo mira, dolida, pero a él no le importa.

SERGIO (CONT'D)

Lo echas todo a perder.

Sergio entra a la casa dando un portazo. Poli se queda mirándolo desde afuera, impotente.

63 INT. COCINA MARIELA. ATARDECER

Mariela y sus papás están sentados en la mesa. Ella toma el usual té con galletas, absolutamente deprimida. Su mamá, feliz, le prepara un pan al papá, que mira a su hija.

MAMÁ DE MARIELA

(A SU MARIDO)

Y ya le compré el vestido para la fiesta, la vieras, se ve preciosa, va con el vecino, Danilo creo que se llama, es tan amable, le trajo a la niña un cuaderno que se le quedó en la enfermería.

Mariela se atora y se pone coloreada como un tomate, mientras que el papá, ante la palabra enfermería, parece despertar, ignorando el atoro de su hija.

PAPÁ DE MARIELA

(PREOCUPADO)

¿Enfermería? ¿Qué pasó?

Mariela, roja como tomate, hace como que no escuchó.

MAMÁ DE MARIELA

(APENADA)

Tuvo un problema con un laxante.

Al oír esto, Mariela se pone colorada y toma una galleta de agua con manos temblorosas, intentando darle una mascada.

PAPÁ DE MARIELA

¡Laxante! ¿Siguen con la dieta? ¡Te ves bien así, Mariela! Te lo he dicho, si no te amas tú misma, nadie...

Mariela, enojada, se para y le da un golpe a la mesa. Los dos papás la miran, estupefactos.

MARIELA

(INSOLENTA)

¡"Si no te amas a ti misma, nadie te amará"! ¡Me tienen chata con ese discurso!

Deja su once a medio comer y se va, en medio del estupor de sus papás, que se miran sin saber qué hacer.

64 INT. PIEZA DAVID. NOCHE

David busca en Internet una foto de una mujer en bikini y le pone la cara de Cristóbal, imprime la foto sonriendo maliciosamente.

65 INT. PIEZA AMADOR. NOCHE

Amador se da vueltas en su pieza. Ve un montón de ropa e intenta ordenarla, pero la imagen de Begoña besando a Antonio, su marido, lo acosa y termina por tirar la ropa lejos.

66 INT. COCINA CASA POLI. NOCHE

Los niños y la mamá toman once. Ella sostiene un café mientras revisa la libreta de Sergio.

MAMÁ DE POLI

(SIN MIRARLA)

¿Cómo es posible que hayas peleado otra vez? ¿Quieres seguir castigada? Suficientes problemas ya tuve con tener que ir a hablar con ese niñito que molesta a tu hermano.

Poli parece no prestarle atención a su mamá.

SERGIO

(INTERRUMPIENDO, INCÓMODO)

Mamá, este fin de semana me van a pasar el hámster del curso.

La mamá no le presta atención y mira a Poli, molesta. Mueve el cuello de lado a lado, intentando relajarse.

MAMÁ DE POLI

(SUSPIRANDO)

¿A qué hora es la fiesta el viernes?

SERGIO

(EMOCIONADO)

¡A las 8! ¿Puedo invitar a mi papá?

MAMÁ DE POLI

(ENOJADA)

¡No! Y no quiero escuchar más al respecto... otro día puedes verlo a él.

Sergio se apena y mira al suelo algo molesto. Poli, al verlo enojado, mira a la mamá, inocente.

POLI
Al Sergio le van a pasar el hámster
el fin de semana.

Sergio esboza una sonrisa que intenta contener desesperadamente, está enojado con Poli y no quiere que ella note que aprecia su apoyo.

MAMÁ DE POLI
(A SERGIO)
No quiero ratones en mi casa.

Poli se ve arrepentida, mientras Sergio mira al suelo decepcionado.

67 INT. PIEZA PAPÁ AMADOR. NOCHE

Las manos de Amador tiemblan mientras abre la puerta de la pieza de su papá, que está acostado viendo tele. Amador entra intentando hacerse el lesa, aunque no le resulta mucho.

AMADOR
¿Cómo va papá?

Sin esperar respuesta, comienza a buscar entre los cajones, revolviéndolo todo. El papá se sienta en la cama.

PAPÁ DE AMADOR
(CURIOSO)
¿Qué estás buscando?

Amador no le contesta y sigue su búsqueda, intentando no perder la paciencia, sin mucho éxito. El papá se pone de pie y lo hace darse vuelta, para verlo a la cara. Se encuentra con la enorme costra que tiene su hijo en la cara.

PAPÁ DE AMADOR (CONT'D)
(PREOCUPADO)
¿Qué te pasó?

Amador intenta calmarse un poco, pero su cara refleja mal carácter.

AMADOR
Me caí. ¿Dónde mierda están las
joyas de mi mamá?

PAPÁ DE AMADOR
(CAUTELOSO)
En la casa de tu tía, ya te dije.

AMADOR
 (PERDIENDO LOS ESTRIBOS)
 ¡Ya fui ahí y no hay nada!

Desesperado, Amador se deja caer en la cama del papá. Él se sienta junto a su hijo y trata de tranquilizarlo con palmaditas en la espalda. Amador se calma un poco. De pronto, el Papá parece darse cuenta de algo, procesa lo que dijo Amador sobre haber ido donde su tía y mira a su hijo, sorprendido. Lo abraza muy paternalmente, lo que sorprende a Amador.

PAPÁ DE AMADOR
 (PREOCUPADO PERO AFECTIVO)
 ¿Tú entraste ayer a la casa de Miriam? ¿Por eso tienes esa herida?

Amador se queda mirando a la pared, sin decir nada, avergonzado y preocupado.

PAPÁ DE AMADOR (CONT'D)
 (EMPÁTICO)
 Entiendo que el amor hace volverse loco, hijo, pero eso no perdona que te metas a las casas de la gente como un ladrón.

Amador se deshace del abrazo de su papá y se levanta enojado.

AMADOR
 Tú no entiendes nada, papá.

Amador se dispone a dejar la pieza, pero un ruido que hace su papá lo detiene.

PAPÁ DE AMADOR
 (SATISFECHO)
 ¡Ya sé dónde está ese anillo! Tu mamá, Dios la tenga en su santo reino, le pidió a Miriam que la enterraran con él. Hasta el final fue pretenciosa, la pobre...

La cara de Amador se deforma en sorpresa y decepción. Su papá, comprensivo, le da palmadas en la espalda.

PAPÁ DE AMADOR (CONT'D)
 Ya vendrá otra mujer, hijo, una que te quiera por lo que eres.

Sin decir nada, Amador se va a su pieza. Su papá se queda meditabundo.

68 INT. PIEZA MARIELA. NOCHE

Tirada en su cama, Mariela mira con detención el chocolate que sostiene entre sus manos temblorosas y le da una mordida, pequeña al principio, luego grande. Lo mira y lo tira al basurero, angustiada. Comienza a darse vueltas en la pieza, se abre la blusa y se saca la faja que la aprieta. Se abrocha de vuelta la blusa y empieza a arreglar la ropa para el otro día. Ve encima del escritorio el cuaderno que había robado Danilo y da un pequeño suspiro. Lo mira y ve un papel que sale de los bordes. Lo saca, dice "Mejórate". Mariela sonrío enamoradiza y lo observa mientras saca de su bolsillo el papel del dulce que le dio Danilo. Los pega en una hoja de block adornada con corazones y flores, y los apoya sobre el escritorio. Saca el vestido del clóset y se lo pone encima mientras prueba diferentes peinados y baila esperanzada. Por la ventana mira hacia la plaza y ve a Danilo en otro almendro. Mariela se queda pegada mirándolo y sonrío mientras lo hace.

69 INT. PIEZA POLI. NOCHE

Poli está acostada, mirando su encendedor. Hace esfuerzos por no prenderlo, está inquieta. Escucha pasos fuera de su pieza, que se detienen en su puerta. La manilla de la puerta gira un poco. Poli mira ansiosa la puerta, esperando que sea Sergio dispuesto a perdonarla o quien sea que pueda decirle que todo va a estar bien, pero no se abre. Cuando nota que los pasos se alejan, comienza a respirar fuerte, intentando no llorar, se desespera. Se levanta a la ventana y lanza el encendedor. Agarra un montón de papeles y los rasga, tira sus peluches contra la pared y golpea cosas, pero nada de eso logra tranquilizarla y termina llorando.

JUEVES.

ESC. 68 EXT. CALLE CASA MARIELA. AMANECER

Mariela pasa por el frente de la casa de Danilo, oliendo el aire y sonriendo. Él está mirando por la ventana. Se miran unos instantes. La Abuela de Danilo sale por la puerta y la mira enojada. Se da cuenta de que Danilo está en la ventana.

ABUELA MERCEDES

¡¿Qué estás haciendo ahora?! ¡Vas a llegar tarde al colegio!

Mariela huye cuando escucha a la abuela retar a Danilo, no quiere meterlo en problemas ni menos lidiar con la pesada de su abuela. Danilo no parece preocupado y sigue en lo suyo.

70 EXT. FRONTIS COLEGIO. DÍA

Poli y Sergio bajan del auto de su mamá. Sergio comienza a caminar muy rápido hacia el colegio. Poli se acomoda la mochila.

POLI
¡Espérame po!

SERGIO
(CALMADO)
Prefiero que no me vean tanto contigo, a ver si se les olvida que eres mi hermana.

Poli, triste, se queda atrás, mirando como su hermano entra al colegio.

71 INT. PASILLOS COLEGIO/SALA DE CLASES. DÍA

David pega copias de "Bikini Cristóbal" por el colegio, cortando la cinta adhesiva con un tiptop, escuchando música de espías en su cabeza, evitando ser visto por profesores y alumnos que se pasean con guirnaldas y decoraciones para el escenario, con motivo de la despedida de Antonio. Algunos llevan una pancarta que dice "Buen viaje Antonio". David se da cuenta que está atrasado para entrar a clases, reguarda el tiptop en el bolsillo y corre a la sala esquivando obstáculos imaginarios. David entra a la sala atrasado, la profesora joven lo mira desganada y sigo revisando algunos papeles. Cristóbal observa a David iracundo, pero no dice nada. David camina a su puesto nervioso.

72 INT. SALA AMADOR. DÍA

Amador está sentado, mirando un cuaderno, sin prestar atención a lo que pasa en la sala.

73 INT. SALA POLI. DÍA

Poli dibuja el escenario del colegio incendiándose en clases de historia con el profesor sudoroso.

74 INT. SALA MARIELA. DÍA

Mariela escribe su nombre y el de Danilo. Luego, borra el de ella, avergonzada. Ana lo ve y se acerca a ella.

ANA
(CANTURREANDO)
Uuy, Mariela y Danilo, Mariela y
Danilo...

MARIELA
(INCÓMODA)
Ana, córtala, obvio que nunca le
voy a gustar.

Apenada pero algo ilusionada, cierra bruscamente el cuaderno, mientras Ana la mira con ternura. Suena el timbre.

75 EXT. PASILLO COLEGIO. DÍA

El timbre deja de sonar y la profesora joven se va. David intenta salir apurado de la sala, Cristóbal lo detiene, enojado, con uno de los "Bikini Cristóbal" en la mano. David, decidido, le hace frente. El curso los rodea.

COMPAÑEROS
(GRITANDO)
¡Pelea, pelea! ¡Queremos ver sangre
correr!

David camina hacia una repisa y toma la pelota de Cristóbal, saca el tiptop de su bolsillo y lo pone encima de la pelota, con movimientos exagerados.

DAVID
(ENLOQUECIDO)
¡La voy a rajar!

Cristóbal se sorprende por la actitud de David y, preocupado, mira a Matías y le hace un gesto para que le pase el PSP. Matías lo saca de su mochila y se lo tira a Cristóbal, pero él no lo alcanza a agarrar. El PSP, en cámara lenta, cae al suelo y, ante la mirada horrorizada de David, se hace añicos. Él se agacha a recoger los pedazos, mientras el curso se ríe. Cristóbal se siente culpable y no sabe cómo reaccionar, sabe que fue demasiado lejos.

CAMILO
(MUERTO DE RISA, IMITA VOZ
DE COMPUTADOR)
Game over.

CRISTÓBAL
(ENOJADO)
¡No se rían!

David toma algunos pedazos del PSP y se va corriendo y gritando, Cristóbal lo sigue. En la persecución, David y Cristóbal chocan con Antonio, manchándolo con su café. A Antonio le suena la radio y molesto los agarra a los 2.

ANTONIO
¡Hasta cuando pelean!

Los agarra a los dos de los hombros y se los lleva a inspección.

76 EXT. PATIO COLEGIO. DÍA

Los mismos grupos de siempre están reunidos, salvo por un montón que está cerca de Mariela, que está muy aburrida sentada en un banco junto a Ana, ésta disfruta mucho de la atención.

ANA
(ENTUSIASTA)
¿Todos vienen a la fiesta mañana, supongo? Estoy organizando cosas muy divertidas, aparte de buscar el tema para bailar, no me refiero a la canción, si no al tema de la decoración, me cachan, porque tiene que ser la mejor fiesta...

Entre medio de la gente y mientras Ana sigue parloteando, Mariela divisa a Danilo, que le hace señas para que se acerque. Ella, incrédula, camina hacia él, que se dirige a otro banco para sentarse y le hace espacio a su lado. Mariela se sienta, complicada. Ana, sin dejar de hablar, los observa interesada.

DANILO
(TRANQUILO)
Mi abuela está enojada porque ayer me quedé haciendo... experimentos.

Danilo la mira fijamente. Mariela no es capaz de mantener su mirada y se avergüenza.

MARIELA
(HABLANDO APENAS)
Ah...

DANILO
(AMOROSO Y ALGO TÍMIDO)
Hice algo para ti.

MARIELA
(SORPRENDIDA)
¿Para mí?

DANILO
(CONTENTO)
Sí, me encanta cocinar y tú eres la
única que acepta mis dulces. Mi
abuela es diabética y estas niñas
viven a dieta, me carga.

Mariela se ríe, sorprendida, mientras él de su mochila saca una pequeña cajita de cartón y se la pasa. Mariela la abre, dentro hay un mazapán con forma de oso de peluche. Danilo la observa, expectante; ella está emocionada pero no sabe qué decir. Mariela se pone nerviosa al notar que Ana los observa. Él parece no advertirlo y sonrío. Suena el timbre y Mariela se pone de pie automáticamente. Danilo hace lo mismo.

DANILO (CONT'D)
¿Estás lista para ser coronada
reina?

Ella asiente, como inconsciente.

DANILO (CONT'D)
(CANTANDO LA CANCIÓN DE
CECILIA)
Aaaaleeeeluyaaaa

Antes de irse, Danilo le da un beso en la mejilla y le toca el pelo, Mariela sonrío paralizada. Apenas Danilo se va, Ana aparece como un rayo y habla sin parar, pero Mariela no se da cuenta de nada, todo a su alrededor parece un sueño.

77 INT. INSPECTORÍA. DÍA.

Antonio está sentado en su silla y Begoña está sentada sobre el escritorio, haciéndole cariño en la cabeza.

ANTONIO
(NOSTÁLGICO)
Parece que nadie se acuerda que
este es mi último año.

BEGOÑA
(TRANQUILIZADORA)
Todo va a salir bien, relájate.

ANTONIO
 (SUSPIRANDO)
 Acabo de castigar a dos niños. Me
 carga castigarlos.

Begoña se sienta en sus piernas y lo abraza.

BEGOÑA
 Todo va a estar bien, te van a
 recordar como el mejor inspector.

ANTONIO
 (TRANQUILO)
 Gracias...

Se besan con ternura y Begoña le revuelve el pelo. La radio
 hace su sonido de entrada.

RADIO
 (OFF)
 Antonio, una niña de primero está
 vomitando en el baño.

Antonio aleja a Begoña, suspirando. Begoña lo mira
 comprensiva.

78 INT. SALA DE CLASES. DÍA

Todos trabajan haciendo adornos para la despedida de Antonio,
 menos Poli, que mira por la ventana. La profesora de
 Tecnología, al ver que no está trabajando, pone los ojos en
 blanco como diciendo "Esta pendeja de nuevo" y se acerca a
 ella.

PROFESORA TECNOLOGÍA
 (HASTIADA)
 ¿Por qué no estás trabajando ahora?

POLI
 (SARCÁSTICA)
 No trabajo los viernes, mi religión
 lo prohíbe.

PROFESORA TÉCNOLOGÍA
 (MOLESTA)
 Esa actitud no te va a llevar a
 ninguna parte, tienes...

POLI
 (INTERRUMPIENDO)
 No pretendo que me lleve tampoco.

La profesora se enoja pero, rendida, no alcanza a decirle nada.

80. INT. BIBLIOTECA. DÍA

Ana está toda despeinada, intentando armar algunos adornos. A su alrededor, algunas personas la ayudan. Mariela se le acerca.

MARIELA

¿Te puedo ayudar en algo?

ANA

(MEDIO HISTÉRICA)

¿Puedes poner música tú en la fiesta? Porque el estúpido DJ decidió anular la hora con nosotros para ir a tocar a no sé dónde y ahora no hay nadie que pueda poner la música, y más encima, el viejo Antonio quiere pedirme un favor y todavía no me dice nada y te juro que si me cambia los planes de nuevo, lo voy a matar, porque no puedo con más problemas, en serio.

MARIELA

Ya, bueno, tranquila...

Mariela se queda sentada al lado de Ana, que tiembla, ayudándola a armar los adornos que tiene ahí amontonados.

MARIELA (CONT'D)

Quizás deberías derivar responsabilidades...

ANA

(INDIGNADA)

¿Y qué hagan todo mal y después tener que volver a hacerlo yo? No thank you, ya tengo demasiado trabajo con esto.

Mariela decide que es mejor callar y sigue ayudando a su amiga.

81. INT. AUTO DEL PAPÁ DE POLI. DÍA.

El auto se detiene frente a la casa de los niños. Sergio se despide del papá y se baja corriendo del auto. Poli espera a que su hermano esté casi entrando a la casa.

PAPÁ DE POLI
¿Pasa algo, hija?

POLI
Papá, todos los días le pegan al Sergio en el colegio, ¡Hay que hacer algo!

PAPÁ DE POLI
Se supone que tu mamá iba a ir al colegio..

POLI
(ENOJADA)
¡No! Necesito que me des permiso a mi para hacer algo.

PAPÁ DE POLI
(Severo)
Deja que se encarguen los grandes, tú no te metas, Poli.

POLI
(Desesperada)
¡Lo mismo dice la mamá! ¿Sabís qué pasa cuando se meten los grandes? El Antonio va y reta al pendejo del Camilo y el pendejo finge y pide perdón y después va y le pega al Sergio... ¡A ese hueón hay que sacarle la chucha!

PAPÁ DE POLI
No digas garabatos...

POLI
¡Qué importan los garabatos, papá, por la chucha! ¡A tu hijo lo están TORTURANDO!

PAPÁ DE POLI
Ay, hija, no seas alharaca... Iré a hablar con el niño y...

POLI
(Rendida)
Ya, eso, háblale al pendejo, eso ha funcionado perfecto hasta ahora. Si le pasa algo a mi hermano, va a ser culpa de ustedes.

Se baja del auto, dando un tremendo portazo.

VIERNES.

82. EXT. PATIO CON EL ESCENARIO. DÍA.

Desde muy temprano, los alumnos están decorando el escenario. Ana se pasea entre ellos, nerviosa, corrigiendo todo lo que hacen, sin estar quita ningún segundo. Danilo está en el escenario, probando el sonido. Algunos se ríen cuando empieza a cantar "Compromiso". Antonio se acerca a ella.

ANTONIO

Anita, nunca pude decirle cuál era mi plan...

ANA

(Impaciente)

Ay, don Antonio, no me venga a cambiar nada ahora, mire que me ha costado un mundo lograr que estos cabros hagan las cosas como la gente.

ANTONIO

No, no, no, lo que pasa es que, mira (SACA UN LIBRO DE SU BOLSILLO), ¿Te acuerdas que te conté que la Begoña siempre quiso publicar un libro? Encontré unas editoriales que hacen todo por un poco de plata, y la Bego se lo merece tanto...

ANA

(Sin entender)

¿Y qué tengo que ver en eso?

ANTONIO

Ah, en nada, pero es que me gustaría que usáramos la fiesta para el lanzamiento del libro.

ANA

(ALIVIADA)

¡Ah, pero si usted es el que ve el libreto! Puede hacer lo que quiera.

Antonio sonrío y Ana vuelve a dirigir la decoración.

83. ESCENARIO COLEGIO. DÍA

Todo está lleno de serpentinas y adornos hechos a mano, la mayoría horribles. En medio de todo, el cartel de "Diez años siendo los mejores". Amador está con un grupo de alumnos que están decorando el escenario para la ceremonia de despedida de Antonio. Al verlo, Begoña primero se extraña, luego se enoja y camina hacia él. Lo separa del resto de la gente.

BEGOÑA

(MOLESTA)

¿Qué estás haciendo aquí?

Amador se da vuelta para mirarla. Se queda callado un instante, luego se hace el indiferente.

AMADOR

(FINGIENDO, ESTOICO)

No estoy aquí por ti. Quiero ayudar.

Begoña, enojada, le sonrío cínica y le da la espalda.

BEGOÑA

(A UN CHICO)

Faltan vasos en esta mesa.

El chico busca los vasos, mientras Amador observa a Begoña impotente.

84. INT. BIBLIOTECA. DÍA.

Desde la biblioteca, Mariela observa a Danilo ensayar, con profunda admiración. Poli, que está con ella intentando ordenar un trillón de platos, suspira, molesta.

POLI

Oe, ya pos, si no nos tienen acá para mirar al patio.

MARIELA

Ay, sí, perdona, es que... estoy nerviosa.

POLI

(SIGUIENDO CON SU TAREA)

Aajá...

MARIELA

(Sonrojada)

sí, perdona, es que Danilo me nominó para ser reina, y... no sé, es tan raro... ¿Por qué alguien cómo él se fijaría en alguien como yo?

POLI

(Apuntando a Danilo, que baila como Cecilia en el escenario)

¿Alguien como él?

MARIELA

(Risueña)

Sí... es tan lindo, tan caballero, interesante, hermoso, amoroso...
(suspira, triste)

POLI

(Mirándolo)

Es súper fleto.

MARIELA

Ay...

POLI

(Impaciente, toma mucho aire)

Mira, niña... a mi me carga la gente, pero no sé por qué, me dan ganas de decirte esto. Tu problema es que no te queris nada. El tal Danilo puede ser todo eso que dices, pero igual se ríen de él por fleto.

MARIELA

Si sé, es que...

POLI

... y acá estás, toda enamorada, creyendo que es mucho para ti, y ni siquiera lo defiendes cuando lo trato de fleto. Yo quiero puro pegarle a un pendejo porque le hace la vida imposible a mi hermano y tú, nada, me dejas ofender no más. Tenís que quererte más tú y defender más tus ideas. Todos tenemos algo hermoso bajo la fealdad... todos somos Susan Boyle.

MARIELA

(Llorosa)

¿Tú crees?

POLI

Sí, por la chucha, y si me haces decir las cosas tuyas que encuentro bonitas, te voy a pegar.

MARIELA

(Risitas)

Ya, tranquila... oye, pégale no más al niño ese.

POLI

Sí... debería importarme poco lo que pase después.

MARIELA

(Ruborizada)

y... la próxima vez que le digas fleto a Danilo, te voy a pegar.

POLI

Trato.

Poli y Mariela se dan la mano y siguen trabajando. De pronto, Poli ve a Antonio de pie en la puerta, con cara de funeral. Presintiendo por qué estaba ahí, corre hacia la puerta y ni siquiera le habla.

84 INT. ENFERMERÍA. DÍA

La enfermera, de mala gana pero rendida, recibe a Poli, quien ni siquiera la mira al entrar, Antonio la sigue y la espera en la puerta. Sergio está en la camilla, con la mano vendada. Su rostro está muy triste, pero no llora, Poli se acerca.

SERGIO

(FRÍO)

Me dijeron niñita y me encerraron en el estante... me rompí la mano tratando de salir.

Junto a su cama aún están los algodones y las cosas con las que le limpiaron la herida. Poli se pone colorada de rabia, aprieta mucho los puños y le da un golpe a una pared. La enfermera hace ademán de controlarla pero Antonio la detiene, comprensivo. Poli se acerca a Sergio para que él no más la escuche.

POLI

(FIRME)

Tú tranquilo, le voy a sacar la chucha a esos pendejos.

SERGIO

(AMURRADO)

Me da lo mismo, no pienso volver al colegio. Nunca más.

Poli le hace cariño en la cabeza. Lo mira fijamente, con determinación en los ojos.

POLI

Me voy a asegurar de que ninguno de los dos tenga que volver

Sergio parece no escucharla, la ignora incrédulo y triste. Ella le hace cosquillas, pero ni eso lo hace reír.

85 EXT. ESCENARIO COLEGIO. ATARDECER

El escenario y las mesas están casi listos. Amador se acerca al escenario con una bandeja con copas y ve a Antonio llegar con Poli y Sergio. Antonio se para junto a Begoña.

ANTONIO

¡Qué bien está quedando esto!

Se acerca a Begoña, besándola y manoseándola con fallido disimulo. Amador arde en rabia y lanza las copas contra una pared, rompiéndolas en mil pedazos. Todos se giran a verlo. Begoña lo mira indignada y le señala la salida, con el brazo muy estirado.

BEGOÑA

(IRACUNDA)

¡Ándate de aquí huéon!

Amador se va, dolido. La gente mira, asustada a Begoña.

86 EXT. CANCHA ESCENARIO. ATARDECER

El lugar está tapizado de guirnaldas y cosas de papel. Se ve muy feo y desordenado. Poli está colgando las guirnaldas, muy triste y de malas ganas. Mira constantemente a Sergio, que está sentado en un rincón. Camilo pasa cerca de ella y le mueve la silla donde está parada, haciéndole perder un poco el equilibrio. Poli baja y camina hacia él, pero la mirada de Antonio los detiene.

POLI
 (SONRIENDO)
 Ríete no más pendejo. A la otra, te voy a matar.

Camilo hace ademán de burlarse de ella, pero la amenaza en sus ojos lo asusta un poco. Antonio, inquisitivo, se acerca a ellos. Poli le sonrío, cínica, mientras sostiene una guirnalda horrible.

POLI (CONT'D)
 (CON SARCASMO)
 ¡Qué linda la decoración que hicieron los niños!

ANTONIO
 (CAMBIA DE INQUISITIVO A FELIZ)
 ¿Verdad? Es muy emocionante que lo hayan hecho todo con sus propias manos.

Camilo se junta con Matías y se van, asustados, mientras Poli habla con Antonio.

87. INT. SALA DE CLASES 6TO BÁSICO. DÍA.

David está sentado en su banco, intentando terminar el adorno que le han pasado. En su cerebro, está en otra dimensión: se ve a sí mismo como "Mamoru", hecho de píxeles y recorriendo un bosque. Cristóbal pasa por su lado y lo empuja.

CRISTÓBAL
 ¿Qué te pasa, hueón raro?

David lo ve como a un enemigo, no logra distinguirlo. Lo mira con odio y corre para atraparlo, pero Cristóbal se escapa.

88. EXT. PASILLO VIEJO. ATARDECER.

Cristóbal corre, muerto de la risa, por el pasillo, seguido de David, con una expresión sicótica. Cristóbal corre, hasta toparse con Antonio.

ANTONIO
 (IMPACIENTE)
 ¿Qué pasa ahora? (Ve a David, corriendo detrás de Cristóbal) Ya, me aburríeron.

Saca unas llaves de su bolsillo y abre una puerta, que es una vieja oficina. Hace ademán con la cabeza para que los niños se metan.

CRISTÓBAL

¡Pero, tío Antonio...!

ANTONIO

¡Se quedan ahí hasta que hagan las paces!

Indignado, cierra la puerta y se va. Los dos niños se miran, David con odio y al borde de un colapso nervioso, Cristóbal culpable y preocupado.

89. PIEZA MARIELA. ATARDECER

Mariela deja el mazapán que le regaló Danilo junto al papel del dulce y la nota que le dejó él también en su cuaderno. Los observa, sonriendo, luego se arregla el vestido, que cierra apenas, mientras su mamá la intenta maquillar. Mariela no deja de moverse, no deja que la pinte ni peine mucho.

MAMÁ DE MARIELA

¡Quédate quieta que no te puedo peinar bien!

Mariela no deja de sonreír y se emociona cuando suena el teléfono, lo contesta apresurada.

ANA

(EN OFF, SIN ESPERAR
RESPUESTA)

¡Mari, llegó el DJ, te juro que es increíble! ¡Y mi vestido, te mueres, me queda espectacular! ¿Te quedó el tuyo?

MARIELA

(RISUEÑA)

Sí...

ANA

(EN OFF, EMOCIONADA)

¡Espectacular! ¿Estás nerviosa?

MARIELA

(SUSPIRANDO)

Quiero ver a Danilo.

Ana da un grito y Mariela se pone roja, su mamá la observa enternecida y copuchenta.

90 EXT. CALLE. ATARDECER

Amador camina desganado y todo le recuerda a Begoña, parejas jóvenes besándose en el pasto, parejas de ancianos alimentando parejas de palomas, perros teniendo sexo y dos helados pegados derritiéndose en el suelo.

91 EXT. PATIO CON EL ESCENARIO. DÍA

Antonio observa cómo está quedando la decoración, satisfecho. De pronto, recuerda algo y busca entre sus bolsillos. Ana, arreglada de pies a cabeza, lo ve y se acerca.

ANA

¿Qué le pasa, don Antonio?

ANTONIO

¡Pero qué linda te ves, Anita!

ANA

(Sin modestia)

¡Pero, obvio, por favor!

ANTONIO

No sé dónde dejé mis llaves, y quiero empezar a poner los libros acá...

ANA

No se preocupe, yo le ayudo a buscar.

Ana y Antonio se separan para buscar las llaves.

92. EXT. PASILLO. NOCHE

Está oscuro ya. Ana aparece por el pasillo y ve puestas las llaves de Antonio en la puerta de la oficina vieja. Sonríe, corre haciendo mucho ruido con sus zapatos de taco y las toma.

89 INT. OFICINA VIEJA. NOCHE

Cristóbal está sentado frente a la puerta. Al escuchar los tacos, se pone de pie, dispuesto a salir. Pero escucha como alguien gira la llave, la saca y después, corre. Incrédulo, se acerca a la puerta... pero está cerrada.

CRISTÓBAL

(Gritando)

¡No nos encierren!

Cristóbal mira preocupado como David se mueve agitado en una esquina, tarareando música de videojuegos. Se acerca cuidadosamente a él.

CRISTÓBAL (CONT'D)
(Preocupado)
¿Estai bien?

David no reacciona, está completamente ido. Cristóbal mira por la pequeña ventana las estrellas, pensando que hacer con David y por sobre todo, como salir de ahí.

CRISTÓBAL (CONT'D)
(DECIDIDO)
Está de noche ya. Mejor nos escapamos.

Cristóbal empieza a forzar la manilla de la puerta para salir, de una patada logra abrirla. Sonriendo, se acerca a David y lo toma de un brazo.

CRISTÓBAL (CONT'D)
Vamos.

David, al ser tocado por Cristóbal se enfurece, se vuelve loco, lo golpea en la cara y sale corriendo y gritando de la oficina. Cristóbal lo sigue, entre preocupado y enojado por el golpe.

90 INT. LIVING CASA MARIELA. NOCHE

Los papás de Mariela están al pie de la escalera, expectantes. Mariela, radiante, luce su vestido ultra apretado. La mamá saca fotos, mientras abraza al papá, que está emocionado. Mariela apenas puede bajar la escalera y su papá la ayuda. La mamá le saca fotos sin parar, vuelta loca de orgullo.

PAPÁ DE MARIELA
(AMOROSO)
Te ves linda, hijita.

MAMÁ DE MARIELA
(CON LA VOZ QUEBRADA)
Serás la más linda de la fiesta.

PAPÁ DE MARIELA
(EMOCIONADO)

Estás tan grande, si parece que ayer no más entraste al kínder...

MARIELA
(AVERGONZADA)
Ay papá, qué cursi.

Mariela no puede dejar de sonreír, alegre y nerviosa, mientras su mamá le saca fotos abrazada a su papá.

91 EXT. CANCHA ESCENARIO. NOCHE

Hay mucha gente, entre alumnos, profesores y apoderados que comen y se pasean. Poli mira a Camilo, a Matías y sus secuaces, que bailan y hacen gestos, burlándose de ella. Suena un acople y Poli ve que Antonio está sobre el escenario, sonriendo. La gente lo mira, en silencio.

ANTONIO
Buenas noches, señoras y señores,
amigos todos. En esta noche tan
especial, en la que celebramos por
décimo año consecutivo el premio a
la excelencia académica de la
comuna. Tengo el agrado de
presentarles al grupo de folclor
del colegio...

Antonio espera que terminen los aplausos de la gente y que el grupo suba por completo al escenario. Uno de los niños saluda a sus papás, que están en la cancha.

ANTONIO (CONT'D)
Con ustedes... ¡Los Saltamontes de la
Pradera!

La gente aplaude, mientras Poli busca con la mirada. Divisa a Camilo, que al verla decidida, corre junto a Matías para huir del lugar, los demás niños se dispersan. Poli corre tras él, segura de que esta vez vengará a su hermano.

92 INT. PASILLOS COLEGIO. NOCHE.

Camilo y Poli se cruzan con David, que escapa hasta una bodega del colegio, desde ésta cree ver salir una luz dorada, escucha música de "Code Nihongo" y mueve sus dedos compulsivamente, Cristóbal viene tras él.

CRISTÓBAL
(PREOCUPADO)
¡David, calmao, qué te pasa!

David, sin escucharlo, se encierra en la bodega. Poli y Camilo se pierden en la distancia.

93 INT. PIEZA AMADOR. NOCHE

Amador está a oscuras en su pieza, con los ojos pegados en el techo, se ve tranquilo, pero en la mirada se nota que está ansioso, muriendo por dentro. Sobre su pecho, está el pedazo de papel escrito por Begoña. De pronto, se pone de pie bruscamente, saca algo de un cajón y sale por la ventana.

94 EXT. CANCHA CON ESCENARIO. NOCHE

Mariela está sentada en un sillón, mientras los invitados, todos muy elegantes, bailan y hablan. La rubia espigada y desabrida camina tambaleante junto a Mariela. Ana, que baila con un joven de aspecto ñoño, le grita desde el otro lado de la pista de baile.

ANA
(CURIOSA)
¿A qué hora llega tu pololo? ¡tiene que cantar!

Mariela, enojada, mira para otro lado.

MARIELA
(EN VOZ BAJA)
No es mi pololo, ¿ya?

Aparece Danilo junto a su abuela, muy arreglado. Mariela camina con cuidado hacia ellos. La abuela mira el reloj, malhumorada.

ABUELA MERCEDES
(A DANILO)
¿A qué hora hay que venir a buscarte?

ANA
(INTERRUMPIENDO)
Es libre, señora, no hay horarios en esta fiesta.

La abuela mira a todos lados y, para su tragedia, pone los ojos en Mariela, que se queda congelada. La abuela sonrío maliciosa.

ABUELA MERCEDES
(DESAGRADABLE)
¡Lograste meterte en el vestido! Te queda bien apretado eso si, pareces un paté.

Las niñas que están alrededor miran a Mariela y se ríen sonoramente. Ana está indignada.

ANA
(AGRESIVA)
¡Oiga! ¿Qué le pasa con mi amiga?

La abuela hace como si no entendiera que hizo mal mientras su nieto, Danilo, la observa enojado. Mariela, roja como un tomate, les da la espalda y se va aguantando el llanto.

95 EXT. PASILLO CEMENTERIO. NOCHE

Está muy oscuro, sólo los sonidos de la noche acompañan el sombrío ambiente. Detrás de una pared, Amador espera que el cuidador, que se pasea con una linterna y silbando, se aleje del pasillo donde se encuentra su mamá. Cuando el cuidador ya está lejos, Amador se para frente a la lápida de su mamá y saca un martillo de su chaqueta. Intentando hacer el menor ruido posible, golpea la lápida, que se quiebra fácilmente. Aparta las piedras y ve el cajón. Procurando que no venga nadie y sollozando nervioso, lo arrastra apenas, lo observa nervioso, haciéndose de valor y luego lo abre con la parte de atrás del martillo. Con cara de absoluto asco, Amador mira los restos del cuerpo de su mamá, su respiración está agitada, hasta que divisa los dedos y, en uno de ellos, el anillo ostentoso que ha gastado tanto tiempo buscando, una leve sonrisa se le dibuja en la cara a la vez que le brillan los ojos. Asqueado y llorando saca el anillo, vuelve a cerrar el cajón y lo mete de vuelta a su lugar. Se apoya agitado en la pared y vomita violentamente, sin dejar de mirar el anillo en su mano.

96 EXT. PASILLO COLEGIO. NOCHE

Poli corre tras Camilo y Matías, que van directo a las salas de clases. Se meten en su sala y Poli avanza hacia ellos. Intenta abrir la puerta, pero los niños la han cerrado por dentro. Poli empieza a golpear y escucha las risas de Camilo y Matías desde adentro. Enojada, comienza a golpear más fuerte.

POLI
(FUERA DE CONTROL)
¡Abran la puerta, pendejos de mierda!

Poli, comienza a patear la puerta con más fuerza, mientras el grupo musical se escucha a lo lejos.

97 INT. SALA DE CLASES 3ERO MEDIO. NOCHE

Mariela está encerrada, llorando desconsolada. Se escuchan pasos y luego, golpes en la puerta.

DANILO
 (EN OFF)
 ¿Mariela, estás ahí? ¡Ábreme!

Mariela, al escucharlo, intenta secarse las lágrimas y guardar silencio. La puerta suena dos veces más.

DANILO (CONT'D)
 (EN OFF)
 Si estás ahí... perdona a mi abuela,
 ella es así. Yo no creo que... que
 parezcas un paté...

Apoiada en la puerta, Mariela sonrúe a medias, que Danilo no esté de acuerdo con su abuela es un alivio, pero el hecho de que él repita esa frase aun la avergüenza. Se escuchan los pasos de Danilo alejarse. Intentando controlarse, Mariela abre la puerta y a sus pies, encuentra un mazapán con su forma, vestida con uniforme del colegio. Mariela se seca las lágrimas, mientras sonrúe embobada. Lo recoge, agachándose complicada por su vestido. Vuelve a entrar a la sala e intenta arreglarse un poco el maquillaje, corrido por las lágrimas. Una vez que se encuentra relativamente presentable, sale del clóset, sin dejar de sonrúer.

98 EXT. PASILLOS COLEGIO/ESCALERA. NOCHE

Desde lejos se escucha la música de "Los saltamontes de la pradera". Amador, mugriento, se abre paso en medio de la gente, que lo mira asqueada. Él parece no darse cuenta.

AMADOR
 (GRITANDO)
 ¡Begoña! ¡Begoña!

Amador busca a su amada profesora entre alumnos que corren jugando y profesores vestidos formales, El Auxiliar intenta detenerlo en la escalera, pero Amador lo empuja despreocupado, botándolo, y sigue como si nada.

99 INT. BODEGA COLEGIO. NOCHE

Cristóbal logra entrar a la bodega, que está muy poco iluminada. Busca a David con la mirada, hasta que lo encuentra, sentado en un rincón, moviéndose y tarareando compulsivamente, fuera de sí.

CRISTÓBAL
 (PREOCUPADO)
 Pucha, David, perdona, yo no
 quería...

Cristóbal se acerca y David lo observa amenazante, como preparándose para atacarlo, cargado de adrenalina. Entonces, muestra los dientes y saca de su bolsillo el tip top.

FADE A:

100 INT. TEMPLO DE "CODE NIHONGO". ATARDECER

David, vestido como Mamoru, apuñala una y otra vez al gigante/Cristóbal hasta desintegrarlo. Sostiene entonces la espada en alto y ríe frenético, mientras la música de triunfo suena por todos lados.

101 INT. SALA DE CLASES. NOCHE

Poli ha roto la puerta y entra a la sala a oscuras. Camilo sale de entre las sombras con un desodorante y un encendedor usándolo como lanzallamas, amenazándola.

CAMILO
(AGRESIVO PERO ASUSTADO)
A ti te gusta el fuego po ¿O no? Si
nos haces algo... te voy a quemar.

Poli, al ver el fuego, se distrae y el Matías la empuja, Poli se abalanza sobre Camilo, que forcejea un rato y pierde el lanzallamas. Poli lo toma y, ansiosa, lo activa en contra de los niños, alcanzando la chaqueta de Camilo, que comienza a quemarse.

CAMILO (CONT'D)
(DESESPERADO)
¡Aggh! ¡ME QUEMO!

Poli reacciona y, asustada, intenta acercarse a él.

POLI
(PREOCUPADA)
¡Imbécil, quédate quieto!

Camilo está muy asustado pero intenta quedarse quieto, Poli lo agarra y le saca la chaqueta, quemándose las manos y gritando de dolor. La chaqueta cae cerca de una cortina, que inmediatamente se prende. Los niños escapan espantados y ella, tras observar el fuego unos segundos, escapa con ellos.

102 EXT. COSTADO ESCENARIO COLEGIO. NOCHE

Amador busca entre la gente que está al lado del escenario. Begoña lo ve y, enojada, camina hacia él.

BEGOÑA

(MOLESTA)

¿Qué estás haciendo aquí? ¡Te dije que no quería volver a verte!

Amador, estupefacto, no dice nada y sólo atina a estirar la mano y mostrarle el anillo de esmeraldas. Begoña se queda sin habla al verlo, aun está molesta pero el brillo del anillo se refleja en sus ojos. Begoña se acerca lentamente a Amador y toma el anillo como si fuera una delicada pluma. Se pone el anillo en su dedo y mira a Amador, interesada. Begoña se lanza sobre él y lo besa excitada. Él la besa apasionado y luego se separa unos centímetros.

AMADOR

(ALIVIADO)

Te amo, Begoña.

BEGOÑA

(MIRANDO EL ANILLO)

¿De dónde sacaste esta maravilla?

AMADOR

(ALGO CULPABLE)

Era de mi mamá...

Amador hace el ademán de besarla nuevamente, pero Begoña se aparta al escuchar que la música ha terminado. Mira a Antonio, que está sobre el escenario.

ANTONIO

Todo esto, queridos amigos, no hubiera sido posible sin mi querida esposa, Begoña Acevedo, a quien le tengo una sorpresa... ¡Su primera novela publicada!

Antonio tiende los brazos a Begoña sosteniendo uno de los muchos libros que tiene sobre el escenario, mientras la gente aplaude. Ella, feliz, camina hacia su marido, emocionada, subiendo al escenario, y le da un beso, que todo el mundo celebra. Amador se desespera histérico y con el corazón roto.

103 PATIO CASA ANA. NOCHE

Mariela sale al patio, entre medio de la gente que baila y celebra el libro del Begoña. La gente está borracha, ocultando las sillas que hay. Ana habla coquetamente con su universitario. De pronto, la multitud se separa, y Mariela ve a esa maldita rubia espigada y desabrida, sentada sobre Danilo y abrazándolo, en actitud muy cariñosa, evidentemente borracha. Danilo se nota bastante incómodo.

La rubia espigada besa a Danilo y Mariela siente que queda sin respiración, destrozada. Se da vuelta y vuelve a entrar a la sala, al borde del llanto, sin ver que Danilo intenta escapar de la rubia, extremadamente irritado.

104 INT. BODEGA COLEGIO. NOCHE

David, cubierto de sangre, celebra por haber vencido y asesinado al gigante del videojuego, riéndose como un loco. Cristóbal se queja, adolorido y moribundo, David poco a poco vuelve a la normalidad, y entre espasmos se da cuenta de lo que ha hecho. Se guarda el PSP roto en el bolsillo y toma un fierro, lo usa como palanca para abrir la puerta, tal como Mamoru en el videojuego. Cuando la abre, se devuelve, muy concentrado, para llevarse a Cristóbal, que está inconsciente. Intenta cargarlo, manchándose con su sangre, pero Cristóbal pesa mucho y lo tiene que sacar a la rastra.

105 EXT. PASILLO COLEGIO. NOCHE

Poli, Sergio y Matías, ya a salvo y fuera de la sala, observan como rápidamente el fuego toma las cortinas y el resto de la sala. Sergio llega a la sala notoriamente asustado y se para junto a su hermana, que mira fascinada la progresión del fuego.

SERGIO
(PREOCUPADO)
¡El hámster se quedó adentro!

A Poli, al ver a su hermano angustiado, se le borra la sonrisa de la cara y, decidida, se mete otra vez a la sala. Sergio mira asustado a su hermana meterse entre las llamas.

106 EXT/INT. ESCENARIO COLEGIO/CASA AMADOR/CEMENTERIO. NOCHE

Amador, de pie al lado del escenario, observa a Begoña abrazada a Antonio, los ve besándose. Luego recuerda el altar de su mamá en su casa, cuya foto se parece más que nunca a Begoña, ambas caras se mezclan. Amador recuerda el cadáver putrefacto de su mamá y observa el rostro del profesor sudoroso riéndose burlesco. Amador vuelve a ver como Antonio manosea a Begoña. Su mente vuelve al escenario y ve como el cadáver de su mamá abraza a Antonio y él la manosea. Amador se siente intensamente confundido y asqueado, entra en shock. Sube abruptamente al escenario, para sorpresa del público y de Antonio y, empujando a Begoña, le quita el anillo casi quebrándole el dedo. Ella, gritando adolorida y enojada, intenta recuperarlo pero Amador abanica su martillo alejándola y la empuja botándola al suelo.

ANTONIO
(ASUSTADO)
¡Cálmate Amador!

Amador rompe las decoraciones con el martillo, la mesa con los libros, golpea a Antonio en el estómago y sale corriendo del escenario. La gente grita en caos, Antonio se pone apenas de pie para seguirlo, pero aparece David, manchado con sangre y arrastrando a Cristóbal agonizante. La multitud se sorprende, algunos se acercan a David pero luego, se empiezan a ver las columnas de humo y fuego en el pasillo de al lado.

ALGUIEN
(GRITANDO)
¡Se está quemando esta mierda!

Todo el mundo grita y corre por todos lados, desesperados, creando gran caos. La enfermera corre y se arrodilla frente a Cristóbal, mientras David, absolutamente sin sentido, ve como Antonio mueve la boca, pero no logra entender nada de lo que dice, sólo escucha música de "Code Nihongo" y un zumbido, distraído observa a Cristóbal ser atendido por la enfermera.

107 INT. SALA DE CLASES. NOCHE

Poli busca entre el humo, tosiendo. Encuentra la jaula del hámster, que está chillando, lo toma y sale con él.

108 EXT. PATIO DEL ESCENARIO. NOCHE

Conteniendo las lágrimas, Mariela se abre paso a través de la gente, que corre escandalizada. Ana la ve y, preocupada, la sigue hasta las mesas, donde Mariela comienza a comer desesperada todo lo que pilló. Mucha gente se da cuenta y, boquiabiertos, miran como engulle. Ana está junto a ella.

ANA
(INQUIETADA)
¿Qué pasa, Mari? ¡Cálmate, por favor! ¿Qué pasó? ¿Alguien te hizo algo? ¡Dime y lo echo al tiro!

Mariela no escucha a nadie, come y come, hasta que divisa un plato con maní. Lo toma y se las trata de comer, pero Ana la detiene.

ANA (CONT'D)
(PREOCUPADA Y SEVERA)
¡No, alergia! ¿Recuerdas? Amiga, porfa, no me gusta verte así... ¿Qué te pasa?

Mariela le hace caso, mientras solloza desesperada. La gente ya no las mira y encuentra en su bolsillo la figura de mazapán, la observa con el corazón roto. En un descuido de Ana, que le sirve un vaso de bebida, Mariela se come los maníes de una vez y luego masca el mazapán, partiendo con la cabeza. Ana la observa, derrotada.

ANA (CONT'D)
 (EN ACTITUD DE APOYO)
 Tranquila, Mariela, dime quién te hizo algo y yo le pego, te juro que le pego. Nadie se mete con mi amiga.

Mariela no puede contestarle, porque respira con dificultad. Muchos de los fiesteros ya se han dado cuenta de la situación y observan a Mariela. Entre ellos, aparece Danilo, en el instante en que el cierre del vestido de Mariela explota y comienza a inflarse como un globo, ante el asombro de todos, que primero se ríen pero al ver el estado en que se encuentra Mariela se preocupan. Ana, rápidamente y muy nerviosa, toma los bordes del vestido, intentado juntarlos.

ANA (CONT'D)
 (DESESPERADA)
 ¡Alguien haga algo!

Mariela alcanza a ver a Danilo acercándose, antes de ver todo borroso y luego perder la conciencia por completo.

FADE A NEGRO

109 EXT. FRONTIS COLEGIO. NOCHE

Los camilleros suben el cuerpo de Cristóbal a una camilla y lo tapan con un plástico, se lo llevan a una ambulancia. Sentada en otra ambulancia, Poli, con una máscara de oxígeno y recibiendo atención en sus manos quemadas, mira como los bomberos intentan apagar el fuego. Se le acerca Sergio, con la jaula del hámster, sonriendo. A lo lejos se ven los papás, que se acercan rápidamente a ellos. Los dos hermanos los miran acercarse.

SERGIO
 (TIERNO)
 Cumpliste tu promesa.

POLI
 (DIFÓNICA, SEÑALA A SUS
 PAPÁS)

Por lo menos se ponen de acuerdo para castigarnos. Él se ríe y la abraza contento.

SERGIO
(CARIÑOSO)
Quizás que seas rara no es tan malo... me gusta como eres.

Ella, sonriendo emocionada, lo abraza de vuelta. De la mano, ven cómo se quema el colegio.

ESC. 110 EXT. AMBULANCIA. NOCHE

Sentado en una camilla, sin expresión en la cara, David mira a Antonio, que está siendo examinado por un paramédico mientras habla por celular.

ANTONIO
(ANGUSTIADO)
Señora Mónica, soy el inspector del colegio de David, la necesitamos urgente, por favor, devuelva la llamada.

David se ve triste, los carabineros lo escoltan a su auto, entre bomberos y gente asustada. David parece no reaccionar y no suelta en ningún momento su PSP ensangrentado.

111 INT/EXT. PIEZA AMADOR/LIVING-COMEDOR/CALLE. AMANECER

El papá de Amador entra a su pieza y abre las cortinas contento, hace el ademán de hablar pero como no ve movimiento en la cama se queda callado, se acerca y la desarma, descubriendo que Amador no está.

PAPÁ DE AMADOR
(GRITANDO DESPREOCUPADO,
BUSCÁNDOLO)
¡Amador! ¿Dónde estás?

El papá de Amador recorre la casa buscándolo, no lo encuentra por ninguna parte, luego ve el altar de su mujer, toma la foto y la observa como entendiendo a donde debe ir, vuelve a dejar la foto en su lugar y apresuradamente sale de casa y se sube a su auto y se va. Los Hermanos de Amador salen de la casa y ven a su papá llendose.

CORTE A:

113 EXT. PASILLO CEMENTERIO. AMANECER

El papá de Amador llega corriendo a la tumba de su mujer. Ve a Amador todo sucio y malherido, acostado inconsciente junto a la tumba de su mamá.

Los ladrillos de la lapida están rotos, pero vueltos a poner en su lugar, el papá se acerca, toca la lápida y se sienta junto a su hijo, acariciándole el pelo, sollozando. Siente tristeza por su hijo, al darse cuenta de cuanto extraña a su mamá, pero también siente cierta alegría al ver que su hijo no es tan frío como ha aparentado últimamente.

ESC. 114 INT. PIEZA HOSPITAL. DÍA

En el hospital, la mamá de Mariela está junto a su cama, mirando el matinal y riéndose. Mariela, otra vez con su gordura normal, mira melancólica por la ventana mientras su papá se da vueltas por la pieza, refunfuñando. Ana aparece por la puerta y camina decidida hacia Mariela.

ANA
(ENOJADA)
¡Discúlpate ahora por echar a perder mi fiesta!

Mariela y sus papás la miran. El gesto de Ana cambia rápidamente a preocupación y abraza a Mariela, sollozante.

ANA (CONT'D)
(DURA)
¿Cómo me haces pasar estos sustos?
¡Pensé que ibas a morir en mi fiesta! ¿Te imaginas te mueres el día de mi cumpleaños? ¡Nunca más sería un cumpleaños feliz, nunca!

Mariela se ríe y la mira significativamente. Ana, comprendiendo, se pone seria.

ANA (CONT'D)
(COPUCHENTA)
Pasaron hartas cosas anoche. Aparte de tu ataque de comida, la Maldita rubia espigada esa se besuqueó hasta con las escobas en la fiesta.

Mariela se ríe con Ana, aunque un tanto resentida por la mención a la maldita rubia espigada.

ANA (CONT'D)
(SONRIENDO CÓMPLICE)
Te traje una sorpresa.

Se escucha un ruido en la puerta, es Danilo, con una bandeja oculta bajo un paño de plato. Los papás se miran incómodos y salen junto a Ana, que se va sonriendo, mientras Mariela, sin creer lo que ve, no habla;

Danilo, también sin hablar, se acerca sigilosamente a ella y destapa la bandeja. En ella, hay variedad de dulces hechos en casa.

DANILO
(TIERNO)
Todos sin almendras.

Mariela lo mira, sin poder creer que está ahí. Finalmente, se larga a reír, contagiando a Danilo, que le toma la mano, cuidando de no pasar a llevar nada.

DANILO (CONT'D)
(TÍMIDO Y NERVIOSO)
Me da mucha pena lo que pasó. Te veías tan linda ayer... a mí no me gusta esa niña, se me tiró encima, no sé ni cómo se llama...

MARIELA
(SONRIENDO)
Ana le puso "Maldita Rubia Espigada".

DANILO
(RISUEÑO)
Le queda perfecto. (MOSTRANDO SUS DULCES) Mira, estas recetas son mezcla de cosas que he hecho antes...

Mariela mira su mano entre la de Danilo. Lo observa hablar, sonriendo, más que feliz.

FADE OUT.

CRÉDITOS