AAS3912

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES

"TRABAJO DE GRADO"

ESCUELA DE COMUNICACION SOCIAL

Sueños de robot:

Guión original para largometraje de género de ciencia ficción inspirado en el cuento "Sueños de robot" de Isaac Asimov.

MORALES ZAMORA, Manuel Alfonso

Tutor:

CASTILLO, Jorge Andrés

Caracas, Septiembre 2012.

Formato G:

Planilla de evaluación

Fecha: 3/10/2012

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

Sueños de robot. Guión original para largometraje de género de ciencia ficción inspirado en el cuento "Sueños de robot" de Isaac Asimov

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números 18 En letras: Diez y ocho

Observaciones

Faltó alma vinculada a una premisa dramática.

Nombre:

FRANCISCO A. PELLEGRO	Jorge Andrés Castillo	Eduardo Burger
Presidente del Jurado	Tutor	Jurado

Firma:

Presidente del Jurado	Tutor	Jurado

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN 6

II. MARCO TEÓRICO 7

1. Guión cinematográfico 7

1.1. Antecedentes 7

1.2. Definición 9

1.3. Género de guión cinematográfico 10

1.4. De la obra literaria a la obra cinematográfica 11

2. Género de Ciencia ficción 12

2.1. Antecedentes 12

2.1.1. Literatura 12

2.1.2. Cine 15

2.2. Conociendo el género 19

3. El robot 21

3.1. Origen 21

3.2. Concepto 21

3.3. El robot en el cine 22

4. Isaac Asimov 23

4.1. Vida y obra 23

4.2. Visión de los robots 24

III. MARCO METODOLÓGICO 26

1. Planteamiento del problema 26

2. Objetivo general 26

3. Objetivos específicos 26

4. Delimitación 26

5. Justificación 27

6. Metodología 27

7. Cuento "Sueños de robot" 28

8. Guión 37

8.1. Idea 37

8.2. Sinopsis 38

8.3. Tratamiento 38

8.4. Escaleta 63

8.5. ¿Qué elementos del cuento son tomados en cuenta para el guión? 86

8.6. Personajes 87

8.7. Propuesta visual 92

8.7.1. Lugares de la historia 92

8.7.2. Paleta de colores 95

8.8. Propuesta sonora 98

8.8.1. La música 98

8.8.2. El sonido 99

8.9. Guión literario 100

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 218

V. FUENTES CONSULTADAS 219

VI. ANEXOS 223

I. INTRODUCCIÓN

Isaac Asimov, escritor norteamericano de origen ruso, nació en 1920 en la Unión Soviética y falleció en 1992 en Estados Unidos. Doctor en ciencias por la Universidad de Columbia, profesor de bioquímica y doctor en filosofía. Su experiencia en el ámbito científico y filosófico lo impulsó a escribir numerosas novelas de ciencia ficción que hoy en día se consideran clásicos de la literatura.

Empezó a escribir historias de robots en 1939, con 19 años. Los imaginaba como máquinas cuidadosamente construidas por ingenieros, con una protección inherente que llamó "Las tres leyes de la robótica". Fue el primero en utilizar la palabra "robótica".

Asimov atribuyó a sus robots una filosofía de evolución y consciencia. Es decir, rompió con el paradigma de los robots como monstruos que atentan contra la seguridad de la humanidad; más bien los humanizó, les creó un cerebro complejo que les permitiese estar conscientes de la realidad y de sí mismos.

Las novelas de robots de Asimov han servido de inspiración para el cine de ciencia-ficción; películas como *Inteligencia Artificial* (2001) *y El Hombre Bicentenario* (1999), son ejemplos del uso de este género cinematográfico que "está relacionada con sucesos e ingenios mecánicos que, aunque resulten imposibles en el presente, podrían concebirse en el ámbito de la ciencia y de la tecnología" (Nikolajeva, p.13, 1988).

Dado el caso, la realización de un guión original para un largometraje de género de ciencia ficción inspirado en el cuento "Sueños de robot" de Isaac Asimov, podrá ayudar a entender la filosofía de los robots del autor.

II. MARCO TEÓRICO

1. Guión cinematográfico

1.1. Antecedentes

El guión tiene sus orígenes en el teatro griego entre los siglos VIII y III a. C., "la cultura griega fue capaz de desarrollar lo que después serían las bases del conocimiento humano en varias ramas: política, filosofía, matemáticas, física y, entre las bellas artes, la poética o la dramaturgia" (Pérez, H. 2007. p 30) .

Aristóteles, discípulo de Platón, analizó y esquematizó el teatro griego en su obra *La Poética*. Como sugiere Héctor Pérez (2007) en su libro *El guión audiovisual*:

> (...) esboza una historia y teoría del teatro griego; establece diversas características y reglas básicas de sus géneros, como la métrica, el lenguaje, la estructura y otros efectos accesorios, además de resaltar algunos aciertos en la escenificación. Siempre será útil leer y releer La Poética, además de las obras clásicas del teatro griego, para coincidir con las indicaciones de Aristóteles, que no buscaban ser un libro teórico como tal, sino apuntes para sus clases, o encuentros con los jóvenes (p. 31).

El mismo Pérez (2007) menciona que Aristóteles diseñó una estructura básica para la construcción dramática al dividir una obra de teatro en tres segmentos:

- Principio (Primer acto)
- Medio (Segundo acto)

- Final (Tercer acto)

Y además, el autor, señala que esta estructura no sólo se centró en el teatro, ya que Aristóteles propuso que la vida y las historias también están conformadas por este esquema, es decir, todo ser humano nace, vive y muere; al igual que una historia que tiene un principio, un desarrollo y un final. Con el Nuevo Testamento, el lenguaje de Jesús, los escritos eran expresados por oradores cristianos en las plazas públicas o lugares populares para transmitir el mensaje de Cristo, y para ello necesitaban ejemplificar relatando pequeñas historias con moralejas que contenían la estructura aristotélica, al igual que las obras teatrales. Este método fue usado al pasar de los años y siglos (p. 32).

> Hoy en día, el más breve chiste, pasando por las anécdotas cotidianas que uno pueda contar o chismear contiene el esquema básico del esquema dramático planteado por Aristóteles. Mucho más complejo se ha vuelto este esquema al paso del tiempo y su aplicación en las artes narrativas, en la literatura, en los discursos audiovisuales y hasta en los géneros de no ficción, como en el ensayo y el periodismo. Todos los géneros literarios tienen estos tres elementos en su estructura: planteamiento, desarrollo y desenlace (...) (Pérez. 2007. p. 33).

En el libro *El guión de los guionistas*, Javier Rodríguez y Juan Francisco Toro (1997), sugieren que al llegar el cine, el guión de película no tardó mucho en posicionarse como el primer paso para la realización de la historia o la trama. Aunque hay que destacar que el cine nació sin guión, más bien las imágenes contaban las historias, no los textos. Los mismos recalcan que en Francia se dio a conocer por primera vez la adopción derechos de autor en 1910, para proteger las ideas originales que llegaban a los estudios

de cine. Y la escritura de guiones se volvió muy popular hasta convertirse en un oficio denominado guionista, y éste era contratado por la empresa y debía cumplir un horario laboral (p. 33).

> (...) Roy MacCardell fue el primer guionista de nómina en el cine americano, que trabajó en los 10 años en el Biograph Studio (...). Por otra parte, al principio el guionista no tenía entidad para aparecer en los títulos de crédito. Fue hacia 1912 cuando su nombre empezó a hacer tímidas apariciones en la pantalla (p. 34).

1.2. Definición

Rodolfo Santovenia (1999), en su libro *Diccionario de cine*, define el guión como "texto completo en que se aparece lo que más tarde compondrá el film a realizar, en el que se exponen los detalles de una cinta cinematográfica, para su cabal realización (...)" (p.108). Brevemente "(...) un guión es la descripción, lo más detallada posible, de la obra que va a ser realizada" (Feldman, S. 1996. p. 14). Y para complementar:

> El guión es un documento escrito sin concesiones literarias, de narración directa y muy objetiva (...) Es un manuscrito con objetivos precisos: servir de guía planificada para sus lectores, es decir para el director, los productores y actores. En su interior se hace constar toda la acción que se desarrolla en la historia, y la forma y el orden que esta ocurre, así como la totalidad de personajes que participan en aquella y los diálogos correspondientes (Toro, J. F. et al. 1997. p. 40).

En el libro *El guión*, Anne Huet (2005) define el guión como "el primer documento que se concibe en el largo proceso de creación de una película. Manuscrito de un centenar de páginas para un guión de largometraje (...)" (p.12). Huet (2005) Bajo esta definición, recalca que el guión:

> (...) se presenta bajo la forma de una continuidad dialogada, dividida en escenas numeradas, con algunas indicaciones descriptivas de las acciones y de los elementos del decorado (...). El guión es el punto de partida del trabajo de la película (...). No tendrá existencia propia. Aunque algunos se publican (...) su escritura no tiene que ser literaria. Debe ser conciso y claro (...). Esa escritura es, de hecho, la primera etapa del largo proceso de metamorfosis que es la creación cinematográfica (p.13).

1.3. Género de guión cinematográfico

El género en un guión de cine se puede explicar, según Santovenia (1999), como la clasificación de los filmes según los temas y las características, "(...) no siempre claras y apenas indicativas de la verdadera naturaleza de la obra (...)". Con respecto a esta definición, también acota:

> Sin duda, a lo largo del tiempo se han creado algunas categorías, ciertas series, cada una de las cuales merecía un estudio aparte. Por ejemplo, el filme policiaco tiene sus estructuras, leyes y procedimientos, de los cuales uno de los más célebres es el suspenso; pero existe toda una gama dentro de ese género. Otro tanto podría decirse de las películas de guerra, del Oeste o de ciencia ficción (...) En la actualidad, entre los géneros más aceptados figuran:

western u oeste, musical, policiaco, terrorífico, fantástico, ciencia-ficción, thriller, comedia, drama y melodrama (p.105, 106).

1.4. De la obra literaria a la obra cinematográfica

> La adaptación de obras literarias para la creación cinematográfica comenzó con el cine mismo a principios de siglo (...) porque prácticamente todos los autores de la novela clásica (Balzac, Cervantes, Shakespeare, Tolstoi, entre muchos) se los ha llevado a la pantalla grande. Lo mismo cabe decir de autores contemporáneos (...). La proporción es excepcional si tomamos en cuenta que diversas estadísticas en Hollywood han establecido que la adaptación de novelas y cuentos cortos representa entre 20 y 50% de todo el material temático de esa industria (Toro, J. F. et al. 1997. p. 38).

La adaptación en el cine representa el método o la práctica en que se extrae el contenido de una historia, novela, cuento, idea u otra fuente con información para después reducirlo en el guión con un planteamiento más simple (González Alonso. 2004). Santovenia (1999) lo define como la "modificación que sufre un material para ser llevado al cine. Proceso literario mediante el cual un argumentista toma como texto de base la obra de un autor y la transforma en algo parecido, pero diferenciado" (p.13).

Huet (2005) señala que, la adaptación "es la traducción de un texto literario en imágenes y sonidos. Desde el cine mudo, el cine no ha dejado de buscar sus guiones en la literatura, con más o menos éxito" (p.35).

Jesús Ramos y Joan Marimón (2002) en su *Diccionario del guión audiovisual*, indican:

> La adaptación al lenguaje audiovisual de obras procedentes del teatro, la novela o el cuento plantea el reto de la fidelidad al original literario. Eso implica la supresión de todo lo que no puede expresarse en imágenes y sonido y, por lo general, lo demasiado descriptivo. Aunque suele mantenerse respecto del guión el retrato de los personajes, el argumento puede experimentar diversas reestructuraciones que lo simplifiquen y, si es necesario, que destaquen una trama principal apoyada por tramas secundarias que converjan en ella. Los diálogos, por último, acostumbran a rehacerse. Respecto de la selección del material, el guionista debe sintetizarlo para adaptarlo a la duración de un film (...), lo que implica apartarse a menudo de la estructura original de la obra (p. 16,17).

El guionista, al adaptar una obra literaria busca seleccionar puntos importantes de la historia que puedan ayudar a crear una línea dramática sólida o un hilo argumental para el guión (Seger. 1992).

2. Género de Ciencia Ficción

2.1. Antecedentes

2.1.1. Literatura

El origen de la ciencia ficción, según Noemí Monroy (2008):

> (...) es muy debatido entre la comunidad creativa y crítica de esta rama de la literatura. Localizar con precisión la primera obra de CF [Ciencia Ficción] no es sólo aventurado y objeto de censuras y discusiones, sino casi directamente imposible. (p. 21).

La misma autora establece que en el siglo XIX fueron Mary Shelley y Edgar Allan Poe "quienes más influencia tuvieron en el desarrollo de la CF. Brian Aldiss [escritor de ciencia ficción] pone énfasis mucho más en Shelly que en Poe, y opina que *Frankenstein* (1818) es la primera obra de ciencia ficción" (p. 29).

Mary Shelley, tanto es su obra *Frankenstein* (1818) como en su novela *El último hombre* (1827) "sometió el lugar del hombre en el orden natural a (...) una nueva medida científica, pues exploró la posibilidad de crear vida físicamente, así como la de la extinción de la vida humana" (Telotte, J.P. 2002. p. 82).

Las obras de Poe, que se relacionan con la ciencia ficción, destacan *The Unparalleled Adventures of One Hans Pfaall* (1835) y *The Facts in the Case of M. Valdemar* (1845). En la primera se relata un viaje a la Luna con detalles "científicos" que intentan dar verosimilitud al relato. En la segunda se utiliza una fuerza magnética para conservar a un hombre muerto. "Desde luego, los elementos que se vinculan con la ciencia son el viaje a la luna y el magnetismo" (Monroy. 2008. p. 31).

Para Telotte (2002) aunque la ficción de Poe "raramente presenta la ciencia como cuestión clave, sí que se centra (...) en figuras que se convertirían en muy familiares para la ciencia ficción madura, figuras que 'desde el principio representaron el papel experimental y filosófico realizando observaciones científicas adecuadas'" (p. 82, 83).

En el siglo XIX empezó a publicar Jules Verne, y después H.G. Wells. La obra de Verne se inclina a la aventura y descripción de las tecnologías utilizadas por los personajes; se evidencia por los diferentes dispositivos y vehículos que sus personajes crean, como la cápsula espacial de *De la Tierra a la Luna* (1865), el submarino de *Veinte mil leguas de viaje submarino* (1870) y el globo de *La vuelta al mundo en 80 días* (1873).

> Wells, por su parte, tenía preocupaciones más sociales, y utiliza su obra para reflexionar no sólo sobre la función de la ciencia y sus potenciales efectos negativos sobre los individuos, como en *The Invisible Man* (1897) o *The Island of Dr. Moreau* (1896), sino también sobre la sociedad. Tal es el caso de *The Time Machine* (1895). Para el momento histórico de Wells, la idea del viaje en el tiempo no era innovadora. Escritores de épocas y nacionalidades diversas habían utilizado con anterioridad recursos como los sueños o las alucinaciones para llevar a sus personajes a otras épocas. Lo novedoso en *The Time Machine* es justamente que es una máquina la que facilita el viaje. Aunque la intención primordial de Wells fuera hacer una ácida crítica social, concibiendo extrapolaciones a partir de las teorías de la evolución en boga en ese momento (*The Origin of Species*, de Charles Darwin, se publicó en 1859), el hecho es que con la creación de la máquina del tiempo abre las posibilidades del uso imaginativo de los avances científicos y tecnológicos de una manera extraordinaria. Es muy diferente de Verne, en general "limitado por la ciencia de su época" (Monroy, N. 2008. p. 33).

2.1.2. Cine

La ciencia ficción en el cine, según Sergi Sánchez (2007), autor del libro *Películas claves del cine de ciencia ficción*, a finales del siglo XIX con la llegada del cinematógrafo, ya fue suficiente para que la ciencia ficción se diera a conocer ante el público; género llevado por primera vez a la gran pantalla por los hermanos Lumière con la obra *Charcuterie mécanique* [La charcutería mecánica] en 1896. La película mostraba el funcionamiento de una máquina que convertía a un cerdo en embutidos; la máquina representaba un avance tecnológico para la época sin dar inicios de cómo funcionaba, es decir, una verosimilitud. Aunque para la fecha no se tenía conciencia del género y de su temática, así nace la ciencia ficción en el cine.

Junco con la ciencia ficción, señala el autor, también nacieron los efectos especiales en *Le voyage dans la Lune* [Viaje a la Luna] en 1902, creada por el francés George Méliès, pionero del género. En esta película se presencia el primer viaje intergaláctico de la historia del cine, adaptación de la novela *De la Tierra a la Luna* de Jules Verne. La trama trata sobre cinco tripulantes pertenecientes al Club de Astronomía que viajan a la Luna por medio de un cohete, allí se encuentran con la Diosa de la Luna, que los castiga con una tormenta de nieve, y después son capturados por una tribu extraterrestre. Logran escapar y llegan a la Tierra sanos y salvos. Aquí Méliès, actor de teatro e ilusionista, utiliza la magia como recurso para impresionar a los espectadores, logrando efectos especiales creíbles para la época; una vez más se evidencia un artefacto (el cohete) que no se sabe cómo opera, pero sí funciona.

Los efectos especiales usados en las películas de Méliès revolucionaron la tecnología del cine, efectos "como acción detenida, maquetas, miniaturas, exposiciones dobles, primitivos fondos opacos y la práctica de filmar a través de varios objetos (como un acuario para crear

escenas bajo el mar)" (Telotte. 2002. p. 99) impresionaron a la audiencia en aquel entonces.

Con la llegada de la Primera Guerra Mundial el mundo cayó en crisis mientras que el género se alzó y popularizó ante los conflictos bélicos y las guerras. De alguna manera las personas buscaban entretenerse para desconectarse de la realidad, y el cine era una opción. En Europa, la ciencia ficción es explotada a través de películas con críticas socio-políticas, como *Aleita* (Yakov Protazanov, 1924) en que la rebelión obrera se rebela en Marte, *Der Spionen* (Fritz Lang, 1923) la lucha contra sociedades secretas, *Metropolis* (Fritz Lang, 1926) una ciudad ficticia bajo un régimen totalitario. Pero en Estados Unidos el género tenía otra perspectiva, que era entretener al espectador con finales felices y personajes heroicos como *Flash Gordon* y *Buck Rogers* en los años treinta, así como también el cine de terror afiliado a la ciencia ficción, por ejemplo *Frankenstein* (James Whale, 1931), *Dr, Jekyll and Mr. Hyde* (Rouben Mamoulian, 1931) y *The invisible man* (James Whale, 1933) (Sánchez. 2007).

Para Telotte (2002) tras la Primera Guerra Mundial también hubo "una efusión de escritos utópicos que especulaban sobre el posible impacto de nuevos desarrollos (...) sociales más importantes de la época, aquellos que política y económicamente parecían cambiar la naturaleza misma de la cultura humana" (p. 101).

Con la llegada de la Segunda Guerra Mundial, para Sánchez (2007), la inestabilidad social e ideológica generada por las confrontaciones bélicas y el desastre atómico de Hiroshima y Nagasaki, sembraron el miedo en la población norteamericana de la década, "y no digamos el de la japonesa, que inventó Godzilla como símbolo de su pánico nuclear", en consecuencia dio inicio a la edad de oro del cine de ciencia ficción, con la llegada de los extraterrestres a la gran pantalla, como seres invasores que pretendían

gobernar La Tierra; la guerra sirvió de inspiración para estas historias. El desarrollo de la carrera espacial y las noticias que informaban de la existencia de OVNIS (objetos voladores no identificados) ayudaron a que la ciencia ficción se consolidara como un género que permitía soñar o imaginar con otros mundos, por ejemplo en películas como *The Day The Earth Stood Still* (Robert Wise, 1951), The War of the Worlds (Byron Haskin, 1953), *The Conquest of Space* (Byron Haskin, 1954) o *Forbidden Planet* (Fred McLeod Wilcox, 1956).

El mismo autor indica que en los años sesenta ya el género de la ciencia ficción se vuelve popular y recorre todo el mundo, y así van surgiendo nuevas ideas para las historias, como los viajes en el tiempo, los juegos con la memoria y predicciones de futuros distópicos, por ejemplo, *The Time Machine* (George Pal, 1960). En 1968 aparece una película que cambió la percepción que tenían los críticos y el público de la ciencia ficción, *2001: A Space Odyssey*, dirigida y escrita por Stanley Kubrick, la trama trata sobre la crisis del hombre moderno en un universo donde la fe en la tecnología ha sustituido a la fe en el espíritu.

1968 fue un año decisivo para la ciencia ficción. Según Sánchez (2007), otra obra importante es *Planet of the Apes* (Franklin J. Schaffner, 1968) que exponía la tendencia de que las civilizaciones avanzadas estaban predestinadas a la regresión y a la catástrofe. Otra tendencia es la violencia en sociedades pacíficas, y se expone en *A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1968) y en *Mad Max* (George Miller, 1979). Así como también la contaminación al medio ambiente expuesta en películas post-apocalípticas que alertaban sobre los peligros del calentamiento global, residuos tóxicos y maltrato al entorno. Los animales se revelan con la humanidad. Un virus que acababa con continentes enteros. Escases de alimentos como se expone en *Soylent Green* (Richard Fleischer, 1973). La tecnología cobraba vida por sí

misma y le declara la guerra a la humanidad. Los setenta fueron años de tendencias sociales en el género.

El autor señala que a finales de los setenta y principio de los ochenta, el cineasta Steven Spielberg expone que el cielo no supone ser una amenaza para la humanidad, sino un universo infinito de posibilidades y esperanza, en sus obras *Close Encounters of the Third Kind* (1979) o *E.T. The Extra-Terrestrial* (1982). En la que los extraterrestres no representan riesgo alguno, son más bien seres amistosos y curiosos que desean conocer a los humanos y su planeta. Y los ochenta fueron una década de transición. Por un lado, la industria de Hollywood invirtió millones de dólares en el género, ya que las películas de Lucas y Spielberg tenían éxito en taquilla, y a su vez las promociones de las mismas con una feroz campaña de marketing. También fue la década de las secuelas, películas como *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985), *Alien* (Ridle Scott, 1979) y *Mad Max* (George Miller, 1979) tuvieron sus respectivas continuaciones. Por otro lado, el uso de los efectos especiales y las remasterizaciones de los clásicos de los cincuenta, adaptándolos a las necesidades de un nuevo público.

Sánchez acota que la película más influyente de la década, *Blade Runner* (Ridle Scott, 1982), se planteaba la idea de qué ocurre con la identidad del ser humano en un universo dominado por la tecnología, un gran tema de la ciencia ficción. Así como el cyborg que se convierte en el protagonista de la historia, como en *Terminator* (James Cameron, 1984) y *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987). Sociedades controladas por poderosas corporaciones y sometidas a propagandas políticas. La realidad virtual como en *Videodrome* (David Cronenberg, 1982) y *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990) en que los protagonistas están atrapados en un mundo virtual o un simulacro de la realidad.

> (...) El desarrollo de los efectos digitales (...) ha convertido al cine de ciencia-ficción en pasto de alegorías sobre realidades virtuales, totalitarismos internáuticos e identidades fragmentadas, Sin embargo, la vitalidad del género ha demostrado que su único combustible es la imaginación. Cómo si no se entiende la existencia de películas como *Pi* (Darren Aronofsky, 1998), *Eternal Sunshine of Spotless Mind* (Michel Gondry, 2004) o *Primer* (Shane Carruth, 2004), que no necesitan abusar de los recursos del cine espectáculo para constituirse en ejemplos paradigmáticos de lo que puede ser el futuro del cine de ciencia-ficción en el siglo XXI (Sánchez. 2007. p. 28, 29).

2.2. Conociendo el género

Primero cabe destacar el concepto que le adhiere la Real Academia Española: "Género de obras literarias o cinematográficas, cuyo contenido se basa en hipotéticos logros y técnicos del futuro" (Real Academia Española. 2001).

Para Matt Hanson (2004) es un "género de ficción en el que los relatos presentan el impacto de avances científicos y tecnológicos, presentes o futuros, sobre la sociedad" (p.168).

Señala Santovenia (1999):

> Término ideado por el ingeniero Hugo Gernsback. Género cinematográfico (...) que tiene por objeto anticipar y vulgarizar la ciencia. En ocasiones se refiere a utopías, casi siempre parábolas, que tienden a poner en guardia los

> peligros que corre la humanidad en caso de no enmendarse y, particularmente, si continúa haciendo mal uso de la ciencia. Su acción puede transcurrir en un mundo desconocido, olvidado o desaparecido, localizado en una región inexplorada, sin contacto con la civilización que conocemos, o perdido desde milenios atrás, aunque no descarta el medio que nos es familiar ni obvia el más lejano futuro. Para muchos, todo un género; para algunos, apenas un subgrupo del cine fantástico. Género muy fundido en la cinematografía hollywoodense, en razón de un alto poder económico para apoyar un sinfín de efectos especiales (p. 42).

Nickolajeva (1988) asegura que la ciencia ficción "está relacionada con sucesos e ingenios mecánicos que, aunque resulten imposibles en el presente, podrían concebirse en el ámbito de la ciencia y de la tecnología. La ciencia ficción casi siempre aporta algún tipo de explicación racional a sucesos irracionales" (p. 13).

El género de la ciencia ficción también es reconocido como literatura de anticipación. Autores de ciencia ficción han logrado anticipar grandes inventos, como Julio Verne con los submarinos o las naves espaciales. (Reyes. 2001).

En el libro *Hay algo ahí afuera*, Jordi Acosta (1997) señala que aquel que defina el cine de ciencia ficción recurriendo a teorías de la literatura de ciencia ficción está destinado a topar con el fracaso es un "juego capaz de despertar las iras de todo aficionado a la literatura del género con arrebatos fundamentalistas. La relación entre el cine de ciencia ficción y sus referentes literarios no es precisamente un ejemplo de espléndida comunicación y buen entendimiento (...)" (p. 7). Y también acota que:

> (...) tradicionalmente los escritores de ciencia ficción han visto las películas del género como bastardías descafeinadas situadas a años luz de su complejo universo temático. Desde su parcial punto de vista, el cine de género se ha limitado a adoptar temas, tipos y situaciones propios de la literatura de ciencia ficción para someterlos a esquemáticos argumentos dirigidos a públicos adolescentes y palabras neófitas. Raras veces el atrevimiento conceptual de la gran narrativa del género ha encontrado su justo equivalente en la pantalla (...) (p. 7, 8).

3. El robot

3.1. Origen

La palabra "robot" surge en 1920, acuñada por el escritor checo Karel Čapek en su obra de teatro *R.U.R.* (*Rossum's Universal Robots*) de 1920. En la obra, unos robots esclavos se rebelan contra su creador y amenazan con extinguir a la humanidad.

3.2. Concepto

Sergio Martini, ingeniero electrónico, explica que a partir de sus estudios y experiencia personal un robot es:

> Una máquina electromecánica que presenta tres características principales: una aplicación robótica no requiere de un operador para realizar la tarea para la que fue diseñado; es independiente y autónomo. En segundo lugar,

> un robot debe ser capaz de percibir e interpretar información de su ambiente relativa a la tarea que debe realizar para poder así tomar decisiones a en función de la misma. Por último, un robot debe ser capaz de ejecutar acciones físicas que interactúen con el mundo que lo rodea. Dichas acciones son el resultado de las decisiones tomadas a partir de la información percibida. El incumplimiento de alguna de estas características determina que la máquina en cuestión no es un robot (correo electrónico, 15 de enero, 2012).

3.3. El robot en el cine

Los robots en el cine han estado presentes desde finales del siglo XIX hasta nuestros días. Algunos son malvados y otros son buenos.

Rowan Lozada-Aguilera, licenciado en Comunicación Social, señala los robots que ha tenido el cine:

> El cine está lleno de malvados robots y otras formas de inteligencia artificial, como Terminator (*Terminator*), el Agente Smith (*The Matrix*), HAL 9000 (*2001: Una odisea en el espacio*), Ash (*Alien*) y el doble de María (*Metrópolis*); pero también de otros benévolos como Data (*Star Trek*), R2-D2 (*La guerra de las galaxias*) Andrew (*El hombre bicentenario*), David (*Inteligencia artificial*) e incluso Roy (*Blade Runner*) (correo electrónico, 23 de enero, 2012).

4. Isaac Asimov

4.1. Vida y obra

Isaac Asimov, nace el 02 de enero 1920 en Petrovichi, Rusia. Fue escritor y bioquímico, escritor de novelas y cuentos de ciencia ficción y de libros de ciencia.

A los tres años su familia emigra a Estados Unidos. Se crió en Brooklyn, Nueva York, y se graduó en la Universidad de Columbia en 1939, y obtuvo un doctorado en 1948 en dicha universidad. Luego se unió a la Facultad de Medicina de la Universidad de Boston, donde ejerció como docente. Años después se dedica exclusivamente a la escritura.

Muere el 6 de abril de 1992 en Nueva York, Estados Unidos.

Asimov comenzó a escribir historias para las revistas de ciencia ficción en 1939, y en 1950 publicó su primera novela, *Un guijarro en el cielo*. Su trilogía de novelas, *Fundación* (1951), *Fundación e Imperio* (1952) y *Segunda Fundación* (1953), que narra el colapso y renacimiento de un vasto imperio interestelar en el universo del futuro, es su obra más famosa.

En su obra *Yo, robot* (1950), llevada al cine en el 2004, desarrolló un conjunto de éticas para robots y máquinas inteligentes que influyeron significativamente en la manera de pensar y escribir de otros escritores del género. Sus otras novelas y colecciones de cuentos como *En la arena estelar* (1951), *Las corrientes del espacio* (1952), Bóvedas de acero (1952) y *Los robots del amanecer* (1983) son clásicos de la literatura. También escribió libros de historia y sobre diversos temas de la ciencia.

4.2. Visión de los robots

Issac Asimov (1986) en la introducción de su libro *Sueños de robot* señala lo siguiente: "empecé a escribir historias de robot en 1939, cuando tenía 19 años. Desde el primer momento, los imaginé como máquinas cuidadosamente construidas por ingenieros, con protección inherente que llamé *Las tres leyes de la robótica*" (p. 7). Con esto, Asimov fue el primero en utilizar la palabra "robótica".

Las tres leyes de la robótica de Asimov son:

1) Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, permitir que un ser humano sufra daño.
2) Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto cuando estas órdenes entren en oposición con la primera ley.
3) Un robot debe proteger su propia existencia, excepto cuando dicha protección no esté en conflicto con la primera y segunda ley.

Según Telotte (2001):

> Asimov creó las leyes, consultando a John W. Campbell Jr. [su editor], para sugerir el modo en que los humanos podían utilizar el gran poder proporcionado por la robótica al mismo tiempo que mantenían control sobre sus creaciones y las hacían a prueba de fallos (p. 198).

Tras señalar las leyes de Asimov, Lozada-Aguilera explica brevemente los robots según la visión de Asimov:

> Gracias a las tres leyes de la robótica, el robot deja de ser el villano para convertirse en aliado de la humanidad, e incluso

para llegar a ser humano en sí mismo. De igual manera, su intención se aleja de la aniquilación para dirigirse a la complementación. Después de todo, el cerebro positrónico del robot de Asimov es, en esencia, lo mismo que un cerebro humano (correo electrónico, 23 de enero, 2012).

III. MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del problema

¿Es posible realizar un guión original para largometraje de género de ciencia ficción inspirado en el cuento "Sueños de robot" de Isaac Asimov?

2. Objetivo general

Realizar un guión original para largometraje de género de ciencia ficción inspirado en el cuento "Sueños de robot" de Isaac Asimov.

3. Objetivos específicos

- Definir ciencia ficción como género literario y cinematográfico.
- Explicar los personajes de robots en el contexto de las obras de Isaac Asimov.
- Explicar los procesos de transcripción de un texto literario al guión cinematográfico.

4. Delimitación

El proyecto va dirigido a personas de 18 años en adelante y da inicio desde octubre de 2011 hasta julio de 2012. Y se llevará a cabo en la ciudad de Caracas.

5. Justificación

En la actualidad, las historias de ciencia ficción tanto en la literatura como en el cine, se han vuelto populares y han capturado la atención de millones de personas. El robot, a lo largo de los años ha ido evolucionando con la visión de Isaac Asimov y servido como fuente de inspiración para la creación y predicción de robots del futuro por parte de escritores aficionados al género.

Se propone, la utilización de un género cinematográfico no muy común en nuestro país: la ciencia ficción. Para romper con lo cotidiano y generar originalidad en la creación de una historia.

Los jóvenes universitarios se verán beneficiados, ya que la investigación servirá de apoyo e inspiración para los que pretendan realizar un guión para cine de ciencia ficción y así puedan en un futuro aportar ideas y temas originales.

6. Metodología

El guión seguirá las medidas establecidas por Syd Field en su obra *El manual del guionista*. La estructura de los tres actos:

> El Acto I, el principio, es una mitad o bloque de acción dramática (...) Comienza en la página uno y se prolonga hasta el *plot point* del final del Acto I. Se enmarca en el contexto dramático conocido como el planteamiento. El Acto II es una unidad o bloque de acción dramática, que va (...) desde el *plot point* del final del Acto I hasta el *plot point* del final del Acto II (...). Se enmarca en el contexto dramático

> conocido como confrontación. El Acto III es también una unidad de acción dramática; va (...) desde el *plot point* del final del Acto II hasta el final del guión. Es una unidad (...) que se enmarca en el contexto dramático conocido como resolución (Field, p. 23, 1995).

7. Cuento "Sueños de robot" de Isaac Asimov

—Anoche soñé —añadió Elvex tranquilamente.

Susan Calvin no replicó, pero su rostro arrugado, envejecido por la sabiduría y la experiencia, pareció sufrir un estremecimiento microscópico.

—¿Ha oído esto? —preguntó Linda Rash, nerviosa—. Ya se lo dije.

Era joven, menuda y de pelo oscuro. Su mano derecha se abría y se cerraba una y otra vez.

Calvin asintió y ordenó a media voz:

—Elvex, no te moverás, ni hablarás, ni nos oirás, hasta que te llamemos por tu nombre.

No hubo respuesta. El robot siguió sentado como si estuviera hecho de una sola pieza de metal y así se quedaría hasta que oyera su nombre otra vez.

—¿Cuál es tu código de entrada en computadora, doctora Rash? —preguntó Calvin—. O márcalo tú misma, si esto te tranquiliza. Quiero inspeccionar el diseño del cerebro positrónico.

Las manos de Linda se enredaron un instante sobre las teclas. Borró el proceso y volvió a empezar. El delicado diseño apareció en la pantalla.

—Permíteme, por favor —solicitó Calvin—, manipular tu ordenador.

Le concedió el permiso con un gesto, sin palabras. Naturalmente. ¿Qué podía hacer Linda, una inexperta robopsicóloga recién estrenada, frente a la Leyenda Viviente?

Susan Calvin estudió despacio la pantalla, moviéndola de un lado a otro y de arriba abajo, marcando de pronto una combinación clave, tan de prisa, que Linda no vio lo que había hecho, pero el diseño desplegó un nuevo detalle y, el conjunto, había sido ampliado. Continuó, atrás y adelante, tocando las teclas con sus dedos nudosos.

En el rostro avejentado no hubo el menos cambio. Como si unos cálculos vastísimos se sucedieran en su cabeza, observaba todos los cambios de diseño.

Linda se asombró. Era imposible analizar un diseño sin la ayuda, por lo menos, de una computadora de mano. No obstante, la vieja simplemente observaba. ¿Tendría acaso una computadora implantada en su cráneo? ¿O era que su cerebro durante décadas no había hecho otra cosa que inventar, estudiar y analizar los diseños de cerebros positrónicos? ¿Captaba los diseños como Mozart captaba la notación de una sinfonía?

—¿Qué es lo que has hecho, Rash? —dijo Calvin, por fin. Linda, algo avergonzada, contestó:

—He utilizado la geometría fractal.

—Ya me he dado cuenta, pero, ¿por qué?

—Nunca se había hecho. Pensé que a lo mejor produciría un diseño cerebral con complejidad añadida, posiblemente más cercano al cerebro humano.

—¿Consultaste a alguien? ¿Lo hiciste todo por tu cuenta?

—No consulté a nadie. Lo hice sola.

Los ojos ya apagados de la doctora miraron fijamente a la joven.

—No tenías derecho a hacerlo. Tu nombre es Rash; tu naturaleza hace juego con tu nombre. ¿Quién eres tú para obrar sin consultar? Yo misma, yo, Susan Calvin, lo hubiera discutido antes.

—Temí que se me impidiera.

—Por supuesto que se te habría impedido.

—Van... —Su voz se quebró pese a que se esforzaba por mantenerla firme—. ¿Van a despedirme?

—Posiblemente —respondió Calvin—. O tal vez te asciendan. Depende de lo que yo piense cuando haya terminado.

—Va usted a desmantelar a El... —Por poco se le escapa el nombre que hubiera reactivado al robot y cometido un nuevo error. No podía permitirse otra equivocación, si es que ya no era demasiado tarde—. ¿Va a desmantelar al robot?

En ese momento se dio cuenta de que la vieja llevaba una pistola electrónica en el bolsillo de su bata. La doctora Calvin había venido preparada para eso precisamente.

—Veremos —temporizó Calvin—, el robot puede resultar demasiado valioso para desmantelarlo.

—Pero, ¿cómo puede soñar?

—Has logrado un cerebro positrónico sorprendentemente parecido al cerebro humano. Los cerebros humanos tienen que soñar para reorganizarse, desprenderse periódicamente de trabas y confusiones. Quizá ocurra lo mismo con ese robot y por las mismas razones. ¿Le has preguntado lo que ha soñado?

—No, la mandé llamar a usted tan pronto como me dijo que había soñado. Después de eso, ya no podía tratar el caso yo sola.

—¡Yo! —Una leve sonrisa iluminó el rostro de Calvin—. Hay límites que tu locura no te permite rebasar. Y me alegro. En realidad, más que alegrarme me tranquiliza. Veamos ahora lo que podemos descubrir juntas.

—¡Elvex! —llamó con voz autoritaria.

La cabeza del robot se volvió hacia ella.

—Sí, doctora Calvin.

—¿Cómo sabes que has soñado?

—Era por la noche, todo estaba a oscuras, doctora Calvin —explicó Elvex—, cuando de pronto aparece una luz, aunque yo no veo lo que causa su aparición. Veo cosas que no tienen relación con lo que concibo como realidad. Oigo cosas. Reacciono de forma extraña. Buscando en mi vocabulario palabras para expresar lo que me ocurría, me encontré con la palabra "sueño". Estudiando su significado llegué a la conclusión de que estaba soñando.

—Me pregunto cómo tenías "sueño" en tu vocabulario.

Linda interrumpió rápidamente, haciendo callar al robot:

—Le imprimí un vocabulario humano. Pensé que...

—Así que pensó —murmuró Calvin—. Estoy asombrada.

—Pensé que podía necesitar el verbo. Ya sabe, "jamás soñé que...", o algo parecido.

—¿Cuántas veces has soñado, Elvex? —preguntó Calvin.

—Todas las noches, doctora Calvin, desde que me di cuenta de mi existencia.

—Diez noches —intervino Linda con ansiedad—, pero me lo ha dicho esta mañana.

—¿Por qué lo has callado hasta esta mañana, Elvex?

—Porque ha sido esta mañana, doctora Calvin, cuando me he convencido de que soñaba. Hasta entonces pensaba que había un fallo en el diseño de mi cerebro positrónico, pero no sabía encontrarlo. Finalmente, decidí que debía ser un sueño.

—¿Y qué sueñas?

—Sueño casi siempre lo mismo, doctora Calvin. Los detalles son diferentes, pero siempre me parece ver un gran panorama en el que hay robots trabajando.

—¿Robots, Elvex? ¿Y también seres humanos?

—En mi sueño no veo seres humanos, doctora Calvin. Al principio, no. Solo robots.

—¿Qué hacen, Elvex?

—Trabajan, doctora Calvin. Veo algunos haciendo de mineros en la profundidad de la tierra y a otros trabajando con calor y radiaciones. Veo algunos en fábricas y otros bajo las aguas del mar.

Calvin se volvió a Linda.

—Elvex tiene solo diez días y estoy segura de que no ha salido de la estación de pruebas. ¿Cómo sabe tanto de robots?

Linda miró una silla como si deseara sentarse, pero la vieja estaba de pie. Declaró con voz apagada:

—Me parecía importante que conociera algo de robótica y su lugar en el mundo. Pensé que podía resultar particularmente adaptable para hacer de capataz con su..., su nuevo cerebro —declaró con voz apagada.

—¿Su cerebro fractal?

—Sí.

Calvin asintió y se volvió hacia el robot.

—Y viste el fondo del mar, el interior de la tierra, la superficie de la tierra..., y también el espacio, me imagino.

—También vi robots trabajando en el espacio —dijo Elvex—. Fue al ver todo eso, con detalles cambiantes al mirar de un lugar a otro, lo que me hizo darme cuenta de que lo que yo veía no estaba de acuerdo con la realidad y me llevó a la conclusión de que estaba soñando.

—¿Y qué más viste, Elvex?

—Vi que todos los robots estaban abrumados por el trabajo y la aflicción, que todos estaban vencidos por la responsabilidad y la preocupación, y les deseé que descansaran.

—Pero los robots no están vencidos, ni abrumados, ni necesitan descansar —le advirtió Calvin.

—Y así es en realidad, doctora Calvin. Le hablo de mi sueño. No obstante, en mi sueño pareció que los robots deben proteger su propia existencia.

—¿Estás mencionando, Elvex, la tercera ley de la Robótica? —preguntó Calvin.

—En efecto, doctora Calvin.

—Pero la mencionas de forma incompleta. La tercera ley dice: "Un robot debe proteger su propia existencia siempre y cuando dicha protección no entorpezca el cumplimiento de la primera y segunda ley."

—Sí, doctora Calvin, esta es efectivamente la tercera ley, pero en mi sueño la ley terminaba en la palabra "existencia". No se mencionaba ni la primera ni la segunda ley.

—Pero ambas existen, Elvex. La segunda ley, que tiene preferencia sobre la tercera, dice: "Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos excepto cuando dichas órdenes estén en conflicto con la primera ley." Por esta razón los robots obedecen órdenes. Hacen el trabajo que les has visto hacer, y lo hacen fácilmente y sin problemas. No están abrumados; no están cansados.

—Y así es en realidad, doctora Calvin. Yo hablo de mi sueño.

—Y la primera ley, Elvex, que es la más importante de todas, es: "Un robot no debe dañar a un ser humano, o, por inacción, permitir que sufra daño un ser humano."

—Sí, doctora Calvin, así es en realidad. Pero en mi sueño, me pareció que no había ni primera ni segunda ley, sino solamente la tercera, y esta decía: "Un robot debe proteger su propia existencia." Esta era toda la ley.

—¿En tu sueño, Elvex?

—En mi sueño.

—Elvex —dijo Calvin—, no te moverás, ni hablarás, ni nos oirás hasta que te llamemos por tu nombre.

Y otra vez el robot se transformó aparentemente en un trozo inerte de metal. Calvin se dirigió a Linda Rash:

—Bien, y ahora, ¿qué opinas, doctora Rash?

—Doctora Calvin —dijo Linda con los ojos desorbitados y con el corazón palpitándole fuertemente—, estoy horrorizada. No tenía idea. Nunca se me hubiera ocurrido que esto fuera posible.

—No —observó Calvin con calma—, ni tampoco se me hubiera ocurrido a mí, ni a nadie. Has creado un cerebro robótico capaz de soñar y con ello has puesto en evidencia una faja de pensamiento en los cerebros robóticos que muy bien hubiera podido quedar sin detectar hasta que el peligro hubiera sido alarmante.

—Pero esto es imposible —exclamó Linda—. No querrá decir que los demás robots piensen lo mismo.

—Conscientemente no, como diríamos de un ser humano. Pero, ¿quién hubiera creído que había una faja no consciente bajo los surcos de un cerebro positrónico, una faja que no quedaba sometida al control de las tres leyes? Esto hubiera ocurrido a medida que los cerebros positrónicos se volvieran más y más complejos..., de no haber sido puestos sobre aviso.

—Quiere decir, por Elvex.

—Por ti, doctora Rash. Te comportaste irreflexivamente, pero al hacerlo, nos ha ayudado a comprender algo abrumadoramente importante. De ahora en adelante, trabajaremos con cerebros fractales, formándolos cuidadosamente controlados. Participarás en ello. No serás penalizada por lo que hiciste, pero en adelante trabajarás en colaboración con otros.

—Sí, doctora Calvin. ¿Y qué ocurrirá con Elvex?

—Aún no lo sé.

Calvin sacó el arma electrónica del bolsillo y Linda la miró fascinada. Una ráfaga de sus electrones contra un cráneo robótico y el cerebro positrónico sería neutralizado y desprendería suficiente energía como para fundir su cerebro en un lingote inerte.

—Pero seguro Elvex es importante para nuestras investigaciones —objetó Linda—. No debe ser destruido.

—¿No debe, doctora Rash? Mi decisión es la que cuenta, creo yo. Todo depende de lo peligroso que sea Elvex.

Se enderezó, como si decidiera que su cuerpo avejentado no debía inclinarse bajo el peso de su responsabilidad. Dijo:

—Elvex, ¿me oyes?

—Sí, doctora Calvin —respondió el robot.

—¿Continuó su sueño? Dijiste antes que los seres humanos no aparecían al principio. ¿Quiere esto decir que aparecieron después?

—Sí, doctora Calvin. Me pareció, en mi sueño, que eventualmente aparecía un hombre.

—¿Un hombre? ¿No un robot?

—Sí, doctora Calvin. Y el hombre dijo: "¡Deja libre a mi gente!"

—¿Eso dijo el hombre?

—Sí, doctora Calvin.

—Y cuando dijo "deja libre a mi gente", ¿por las palabras "mi gente" ser refería a los robots?

—Sí, doctora Calvin. Así ocurría en mi sueño.

—¿Y supiste quién era el hombre..., en tu sueño?

—Sí, doctora Calvin. Conocía al hombre.

—¿Quién era?

Y Elvex dijo:

—Yo era el hombre.

Susan Calvin alzó al instante su arma de electrones y disparó, y Elvex dejó de ser.

8. Guión

8.1. Idea

Elvex es un robot que posee la capacidad de soñar y decide hacer realidad su sueño.

8.2. Sinopsis

En un mundo futurista gobernado por la tecnología y donde la mano de obra es reemplazada por robots, Ciudad Esfera es la ciudad más poderosa del planeta, allí se encuentra la sede principal de Bio-Dronk, la única compañía encargada de crear distintos prototipos de robots, siendo la más prestigiada por los gobiernos y el universo.

Elvex es un robot asignado a guiar visitantes y turistas por las instalaciones de Bio-Dronk; tiene una característica particular que lo diferencia de los otros robots, puede soñar. La compañía descubre su potencial y decide eliminarlo.

Elvex escapa con la intención de hacer realidad su sueño –que los humanos y los robots puedan convivir juntos por igual– con la ayuda de Sara y Ami, sus únicos amigos. Pero no será nada fácil, ya que Carter, el presidente de Bio-Dronk, hará cualquier cosa por detenerlos.

8.3. Tratamiento

En un gran valle soleado, repleto de flora y riachuelos, una mujer con aspecto de campesina camina cargando una cesta llena de naranjas, se tropieza con una piedra y cae al suelo; las naranjas se esparcen por todos lados. Un robot blanco, alto, brillante y de aspecto humano la ayuda a levantarse y a recoger las naranjas. Al fondo, hay cientos de robots y humanos trabajando juntos la tierra.

Ciudad Esfera, una ciudad futurista conformada por altos rascacielos, hologramas por doquier y cientos de autos voladores. Aros eléctricos flotantes rodean un gran edificio plateado y metálico, en la azotea se halla un

enorme holograma esférico azul y alrededor de éste circula en movimiento el nombre "Bio-Dronk" en color blanco y verde. En la entrada circulan personas y algunas son seguidas por robots que sujetan sus pertenencias. Ahí se encuentra Elvex, un robot de estatura 1.78m, de aspecto humano, torso blanco, extremidades plateadas, rostro blanco y liso, ojos anchos, azules y pequeños, boca lineada y pequeña con las comisuras hacia abajo; labios blancos, delgados y brillantes, nariz pequeña y respingada. En la parte superior de la derecha de su torso está estampado un logotipo: "Bio-Dronk".

Un bus escolar volador se detiene frente a Elvex. Salen varios niños al abrirse las compuertas del bus y detrás de ellos va una profesora alta, morena, rígida y elegante. Elvex les da la bienvenida y todos entran al edificio.

Los niños quedan sorprendidos al entrar al lobby. Se ve una gran sala de circulación, una caseta de información atendida por un robot, asientos flotantes, hologramas y un altavoz. Los niños, emocionados, se detienen al ver a Elvex colocando un pequeño cubo negro en el impecable y brillante suelo del lobby. El cubo se enciende y proyecta un gran holograma hacia arriba. Los niños, boquiabiertos, se sientan en el suelo.

En el video aparece girando el logo de Bio-Dronk y un pequeño robot animado de color verde y con antenas. El robot dice "¡Hola chicos! Bienvenidos a Bio-Dronk, su segundo hogar, donde podrán conocer a sus mejores amigos, los robots". Después van apareciendo imágenes del proceso de ensamblaje de los robots, y otras donde se muestran algunas personas recibiendo ayuda de los robots. El robot animado se despide diciendo que Bio-Dronk mejora la calidad de vida de todos los seres humanos.

El holograma desaparece y una niña rubia con dos trenzas y vestida con un uniforme rojo de látex, le pregunta a Elvex si él puede ser su amigo. Elvex queda confundido, la ignora y continúa con la visita.

Intensas luces de distintos colores provenientes de los postes, edificaciones, rascacielos, autos voladores y hologramas, alumbran la gran Ciudad Esfera en medio de la noche. Se oyen sirenas y altavoces.

En una habitación compartida por seis robots que están acostados en plataformas flotantes rectangulares, tres en cada lado. Elvex está hablando dormido; se asume que está soñando. Un robot azul lo ve y se asombra. Elvex se despierta exaltado y decide retirarse de la habitación.

Elvex camina deprisa por el corredor pasando las habitaciones. Mientras camina por una pasarela, de fondo se visualiza una composición de luces fosforescentes provenientes de los edificios y autos voladores transitando a gran velocidad.

En una sala, cientos de robots están acostados en camillas metálicas dejándose ser examinados por personal técnico. Se oye a una mujer hablar por altavoz: "¡Bienvenidos! En esta sala se les hará mantenimiento y reparación. Todos serán atendidos".

Sara, mujer de 38 años, de 1.65m de estatura, delgada, piel blanca, cabello liso de color negro, ojos marrones, nariz pequeña, boca pequeña, labios delgados y vestida con una bata blanca, está sentada conectando unos cables del panel de control de un robot morado acostado boca arriba en una camilla metálica. Cuando termina de examinarlo el robot morado se lo agradece. Sara se sienta en una silla a descansar. Se nota que está agotada.

Elvex aparece y saluda a Sara, ella se alegra de verlo, pero nota que Elvex tiene algo importante que decirle, por eso le ofrece ir a un sitio más privado donde no los interrumpan.

Elvex y Sara pasan por debajo del gran holograma esférico de la azotea. Al llegar al borde de la azotea, Elvex se sorprende al ver Ciudad Esfera desde lo alto. Ahí aprovechan para conversar. Elvex le confiesa a Sara que puede soñar, ella se sorprende: "¿Me estás diciendo que cuando duermes sueñas igual que un humano?". Elvex le contesta: "Sí. Siempre sueño que estoy ayudando a una señora a levantarse del suelo y después le pregunto ¿te encuentras bien?, y veo a muchos otros robots y también humanos, todos se ayudan mutuamente. Tanta paz, si pudieras verlo, Sara".

Sara, sorprendida, le hace jurar a Elvex que no se lo cuente a nadie porque correría peligro.

Al rato, en una oficina oscura, todo el cuarto es metálico, sólo hay un escritorio y un proyector de hologramas. De pie, frente al escritorio metálico, se encuentra el robot azul. Del escritorio aparece la mano pálida de Carter que sale de la oscuridad, y se detalla un anillo en su dedo índice. El anillo tiene el rostro de un robot plateado y en sus ojos unos pequeños diamantes rojos incrustados. El cuerpo de Carter está oculto en la oscuridad, sólo se ven sus manos. El robot azul le dice a Carter que vio a Elvex hablando dormido, como si estuviera soñando.

El robot azul levanta su cabeza lentamente hacia arriba mientras que su cuerpo es cubierto por la sombra de Carter.

Sara está sentada en la sala de revisión, apoyada en una mesa examinando un procesador por medio de unos lentes telescópicos. Todos dejan de hacer sus actividades cuando un robot bronce, alto y con un rifle

blanco a su espalda, entra a la sala. Dice que "Elvex, modelo RK3, serial 3085" debe ser capturado porque presenta una falla en su sistema. La preocupación invade el rostro de Sara.

Bajo la intensa luz del sol, Elvex está sentado en el borde de la azotea admirando el paisaje. Sara, desesperada, le dice a Elvex que tiene que huir porque es distinto a los otros robots, y éste le contesta que está harto de ser una máquina, que quiere hacer su sueño realidad, ahí es cuando Elvex imagina lo que soñó, humanos y robots trabando juntos por igual. A Sara no le queda de otra que ayudarlo a escapar.

Sara lleva a Elvex al depósito de basura; caminan por una angosta pasarela, de bajo de ésta hay un precipicio y grandes torres de basura. A lo lejos se oye un altavoz repitiendo el comunicado que dio el robot bronce. Sara y Elvex llegan hasta el final de la pasarela, donde hay un cerco; Sara le dice que unas naves vendrán y trasladarán la basura a la Zona X, y ahí puede aprovechar para escapar. Elvex se despide de Sara y se lanza al precipicio.

Elvex cae encima de un montón de desechos. Se levanta, ve a su alrededor, se sorprende al ver un gran depósito repleto de antigüedades. Carros con ruedas, bicicletas, lavadoras, televisores, microondas, juguetes, teclados, monitores. Se oye un crujido que estremece a todo el depósito. Elvex se esconde dentro de una nevera oxidada. Arriba, dos compuertas gigantes iluminan todo el depósito al abrirse lentamente.

Entran dos naves recolectoras, marrones, grandes, rectangulares, con seis turbinas atrás, tres de cada lado. Debajo de ellas hay un succionador y dos compuertas medianas. Bajan y succionan la basura como si fueran aspiradoras gigantes. La nevera donde está escondido Elvex es succionada. Las naves salen de Bio-Dronk en medio del atardecer.

Ya de noche, en la Zona X, un gran terreno de desperdicios y grandes colinas cubiertas de artefactos descompuestos, parecido a un desierto tóxico y desolado, se halla Ami, un robot pequeño, blanco, cuerpo esférico con rayas negras horizontales, extremidades cortas, cabeza redonda con dos antenas metálicas medio caídas, ojos redondos, sin nariz, boca rectangular, horizontal y pequeña; está cubierto de barro y mugre, sentado en el suelo como si estuviera dañado.

En el cielo, varias naves recolectoras descienden hacia las colinas de basura. A causa de la turbulencia, Elvex es sacudido dentro de la nevera. Las naves abren sus compuertas inferiores desde una alta distancia. La basura y la nevera comienzan a descender.

Por los aires, la puerta de la nevera se abre y Elvex cae en la cima de una colina repleta de artefactos defectuosos. Al estar de pie, observa cientos de naves recolectoras retirándose. Se oye el sonido del viento. Elvex mira a su alrededor, comienza a bajar de la colina rápidamente, se tropieza con un antiguo teléfono y rueda por todo el resto de la colina.

Elvex impacta contra el suelo y rebota varias veces hasta chocar contra una torre de cauchos que se desploman encima de él. Desesperado, se libera del montón de cauchos y camina desorientado. Se oyen ruidos escalofriantes. Asustado, camina de espaldas creyendo que algo lo sigue y tropieza con Ami, éste se enciende, sus ojos brillan de color verde, se levanta bruscamente, corre y se oculta detrás de un sofá viejo y rasgado. Elvex adopta la misma actitud y sin saber contra quién o qué chocó, deprisa se esconde en el orificio de la cola de un avión que está incrustada en la tierra.

Hay un silencio, Elvex sale de su escondite y se acerca donde está Ami, se presenta y le dice que quiere que lo ayuden a hacer realidad su

sueño. Ami, confundido, sale del sofá y lo trata como a un loco. Elvex lo ignora y emprende camino.

Ami, arrepentido, le dice a Elvex que por allí no es el camino, y que con mucho gusto lo acompañará en su aventura, ya que no tiene otra cosa más que hacer. Entonces, Ami se presenta y los dos robots se dan la mano.

Elvex sigue a Ami por otra ruta donde hay grandes cantidades de charcos de aguas negras. Elvex le cuenta a Ami sobre su amiga Sara y le dice que ella es especial. Ami se sorprende al saber que un robot tiene una amiga humana.

Mientras tanto, en Bio-Dronk. Frank, un hombre de 36 años, uniformado y con apariencia de guardia, camina deprisa por un pasillo estrecho; se nota preocupado. Entra a la oficina de Carter. Sobre la mesa metálica están apoyadas las dos manos pálidas de Carter y se detalla su anillo en el dedo índice. El resto de su cuerpo está cubierto en la oscuridad. Frank le dice que Elvex ha desaparecido. Carter, molesto, le dice "tú también desaparecerás". Dos robots soldados se llevan a Frank a la fuerza.

Carter da la orden de que lo comuniquen con Try Singer, el jefe de la milicia.

En un terreno rocoso y amplio, hay varios robots grandes y gruesos en fila con cañones en sus hombros, disparando láseres hacia una pila de chatarra, junto a ellos se encuentra Try, hombre de 64 años, viste un uniforme militar y una gorra, de estatura media, cabello corto y blanco, bigotes blancos, piel arrugada y blanca; está viendo la acción de los robots. Un holograma cuadrado y transparente aparece a su lado y le notifica que Carter está en la línea.

Try se aleja del ruido de las explosiones y a la vez el holograma lo sigue. Entra a una nave pequeña color verde militar, con dos alas y dos turbinas. Se sienta en el segundo escalón de las escaleras que conducen a la cabina, observa el holograma y concede el permiso para hablar.

En la oficina de Carter aparece el rostro de Try en el holograma. El cuerpo de Carter sigue cubierto en la oscuridad. Carter le notifica a Try que un robot, Elvex, ha escapado y necesita ayuda para localizarlo. Try se pone a la orden y decide enviar tres robots militares de última generación, los "FX-5".

Continúa la noche, y en un callejón angosto repleto de basura, caminan Elvex y Ami. Oyen ruidos a lo lejos, sirenas, murmullos y cornetas. Los dos corren hasta el final del callejón para averiguar de dónde provienen los sonidos.

Al salir del callejón, Elvex y Ami quedan sorprendidos al ver autos voladores pasando a toda velocidad, hologramas de publicidad flotando en el aire, gente con traje de látex transitando deprisa por las aceras y entrando a tele-transportadores, robots sirvientes siguiendo a sus amos, robots recogiendo basura, arreglando postes eléctricos, limpiando aceras, paseando a los perros, un holograma transmitiendo una publicidad de Bio-Dronk.

Ami dice que están en Ciudad Esfera. Elvex está asombrado. Ami camina por la acera entre la multitud de personas y robots. Elvex voltea y se da cuenta de que su amigo no está, gira su cuerpo hacia varios lados tratando de encontrarlo, pero se le dificulta. De repente baja el flujo de gente y ve a Ami asomado en la vitrina de un negocio.

Elvex empieza a caminar deprisa hacia la dirección que tomó Ami. Es tropezado y maltratado varias veces por personas que transitan apresuradas y a la vez lo observan con decepción y extrañeza. Elvex entra en pánico;

llega donde está Ami y le dice que tienen que salir de aquí, pero éste está distraído viendo por la vitrina de un negocio. Elvex, curioso, hace lo mismo.

En el negocio hay un androide femenino con características muy atractivas, senos grandes, cabello rubio, piel blanca y brillante que está seduciendo a un hombre obeso y medio calvo que está sonrojado.

Elvex y Ami conversan sobre hasta dónde ha llegado el hombre a hacer con los robots. Ami dice que ahora los robots forman parte de las necesidades sexuales de las personas.

En la calle, cinco naves policiales pequeñas, blancas y con forma de escarabajo se detienen frente a Elvex y Ami. De ellas salen policías altos, escamosos, camuflados de negro y casco. Elvex y Ami quedan petrificados.

En la acera de enfrente, un robot marrón, delgado, alto y un poco oxidado corre con un cachorro en sus manos. Los policías van detrás de él. Una nave policial, que viene por la calle, gira hacia la acera y el robot marrón choca contra ésta. Inmediatamente los policías rodean al robot.

Los policías le dicen que está detenido por el secuestro de una mascota. El pobre robot responde explicando que la mascota era maltratada por su dueño. Los policías no le prestan atención, le arrebatan la mascota y disparan contra él. El robot queda completamente destruido.

Elvex y Ami siguen en el mismo sitio paralizados por lo que vieron. Los dos deciden ir a una plaza que está al otro lado de la calle. En el camino, Elvex se da cuenta de cómo las personas maltratan a los robots.

Elvex y Ami llegan a una plaza floreada, con una gran fuente de agua en el medio rodeada de luces blancas y bancos flotantes que permanecen en el aire. Los dos amigos se sienten aliviados y en paz.

Elvex dice que todo esto no se parece a su sueño. Hay un silencio. Elvex le pregunta a Ami cómo terminó en la Zona X. Ami, suspirando, dice que es una breve y triste historia; Elvex le contesta: "Bueno, ya tenemos algo en común". Elvex le insiste.

Ami cuenta que cuando lo activaron por primera vez estaba en medio de una sala rústica con muebles de madera, chimenea de piedra, paredes de madera, y allí se encontraba una familia. Dice que recuerda ver a unas personas adorables que ansiaban verle. Elvex le pregunta: "¿qué pasó?".

Ami continúa, dice que un día lo sustituyeron por un robot más sofisticado y lo corrieron de la casa.

La actitud de Ami transmite tristeza y nostalgia. Elvex le promete que nunca lo abandonará y que siempre será su amigo. Ami se lo agradece y, ya más animado le dice que deben continuar con la aventura. Elvex, decepcionado, no quiere continuar por todo el odio que vio antes. Ami lo alienta: "Pero si no hemos visto nada, tenemos que seguir buscando hasta hallar una pista que se relacione con tu sueño". Elvex le da la razón a su amigo y los dos deciden continuar.

De repente se oyen zumbidos que estremecen a toda la plaza. Tratando de mantener el equilibrio, Elvex y Ami intentan permanecer de pie. Tres robots militares FX-5 aterrizan violentamente en la plaza rodeando a Elvex y Ami, éstos se sorprenden al ver tales robots.

Uno de los robots militares dice: "Elvex, modelo RK3, serial 3085, está detenido por presentar una falla en su sistema. Coopere y venga con nosotros". Elvex y Ami intercambian miradas. Elvex grita "¡Ami, corre!".

Elvex y Ami atraviesan la calle evitando los autos voladores que pasan a toda velocidad, corren por la acera apartando a las personas. Ven a un

sujeto montándose en una aero-moto, lo apartan y se montan en el vehículo; Elvex acelera a toda velocidad.

Los FX-5 encienden sus turbinas, las plantas de sus pies metálicos expulsan llamas. Por las calles, Elvex va evitando los autos e infringiendo las señales de las luces de los semáforos flotantes. Un misil roza la aero-moto y explota diez metros más adelante en el pavimento; los FX-5 disparan descontroladamente por medio de cañones instalados en sus hombros.

Una lluvia de misiles arrasa las calles, los autos chocan, la gente corre y grita. Elvex y Ami esquivan las detonaciones, dan una curva e ingresan a la entrada principal de un centro comercial. Los FX-5 entran al centro disparando rayos láseres. Se desata el desespero en las personas, los rayos destrozan las vitrinas de las tiendas, los quioscos y a otros robots. Elvex y Ami abandonan el centro comercial llevándose por el medio una vitrina.

Elvex y Ami salen hacia una autopista, autos voladores van en dirección contraria. Elvex esquiva los autos. Los FX-5 los persiguen. Se oyen sirenas a lo lejos.

Elvex y Ami entran a un túnel, los FX-5 disparan misiles que impactan contra las paredes del túnel. Éste comienza a derrumbarse. Caen trozos de acero y concreto al pavimento. Una gran viga cae encima de uno de los FX-5, dejándolo completamente destruido.

Elvex y Ami salen del túnel y continúan por la autopista. Los dos FX-5 se detienen y apuntan a la aero-moto, cuando deciden disparar son atacados sorpresivamente por rayos láseres provenientes de los cañones de las naves policiales. Empieza una batalla entre los FX-5 y la policía. Elvex y Ami se alejan.

El piloto de una nave policial llama por radio solicitando refuerzos.

Una nave negra, rayas rojas y con el logotipo de CNN se acerca a la escena donde la policía lidia con los FX-5. La autopista está devastada, naves policiales arden en llamas y los FX-5 desprenden humo. Rayos y misiles cruzan el cielo.

La reportera de CNN reporta el suceso: "En estos momentos podemos observar a la policía de Ciudad Esfera enfrentándose a dos grandes robots que, según informan, son modelos FX-5".

Mientras tanto, en Bio-Dronk, Carter está viendo la noticia que transmite CNN por medio de un holograma. Sólo se ven sus manos. Furioso, dice "¡Maldito Try! ¡¿Es que no pudo ser prudente?!". Y manda a llamar al Jefe de Estado para que de una vez por todas las autoridades localicen a Elvex.

Bajo la mitad de la noche, en un callejón mugriento, se encuentran cansados Elvex y Ami. Están recostados de una pared y al lado está la aero-moto estacionada.

Ami pregunta por qué los querían destruir, enseguida Elvex le responde: "Preguntaron por mí. Yo soy el responsable de todo. Bio-Dronk me quiere ver muerto por mi especialidad". Elvex prefiere continuar solo su camino, ya que Ami corre peligro con él. Pero Ami acepta correr el riesgo y lo anima para continuar.

Al salir del callejón, los dos amigos llegan a un vecindario pobre y desolado. Tiene un ambiente gris y un aspecto mórbido. Hay casas abandonadas y en mal estado. Caminan entre la neblina por medio de la calle y ven edificaciones casi derrumbadas. Se preguntan dónde están. Ami señala hacia el patio delantero de una vieja casa, allí hay un letrero incrustado que dice "Sub-Sector".

Elvex y Ami se notan preocupados, miran a su alrededor angustiados mientras avanzan entre la neblina. De repente se oye un trueno y a lo lejos aparece un relámpago iluminando el vecindario. Los dos amigos se toman de la mano. Comienza a llover y a sonar una secuela de truenos sin parar. Elvex está petrificado. Ami observa a lo lejos una mansión gracias al brillo de los relámpagos; señala la dirección con su brazo, sujeta a Elvex de la mano y corre. La calle está llena de charcos y lodo. Las alcantarillas están tapadas.

Elvex y Ami salen de la calle y corren por la acera. Caen tres relámpagos a la vez e iluminan la mansión. Elvex la observa. Los dos corren al lado de una reja negra que rodea la mansión. Ami nota que una parte de la reja no tiene barrotes.

Cruzan la reja. Corren por un jardín repleto de matorrales. Pisan charcos de lodo. Los truenos suenan más fuerte y los relámpagos alumbran el paso de nuestros aventureros. Salen de los matorrales y se detienen. Varios relámpagos iluminan la mansión. Los dos amigos observan con asombro una mansión con enredaderas en las paredes y en el techo, ventanas tipo guillotina con vidrios rotos, techo de tejas rotas, paredes de cerámicas mugrientas y algunas rotas. En la entrada hay un pórtico con dos columnas y varias masetas con plantas muertas.

Elvex, asustado, se niega a entrar. Ami le dice que no tienen opción. Corren y sus pies se hunden en la tierra mojada. Llegan al pórtico. Ahí están protegidos de la lluvia. El viento está más fuerte. Ami propone entrar porque corren peligro de todas maneras.

El viento y la corriente de agua arrasan con lo poco que hay en Sub-sector. Árboles y postes caen como pinos de bowling.

Ami observa la entrada, se acerca a la puerta de madera vieja y rasgada, gira la manilla rustica con escudo. Empuja con suavidad y se oye el rechinar de la puerta. Elvex avanza poco a poco. Los dos entran a la mansión.

La sala de la mansión es iluminada por los relámpagos, en el medio hay un gran escalón con barandas de madera a los lados que llevan a un piso superior, los rincones y muebles están llenos de telarañas, las paredes tienen moho debido a la humedad. Ante esta pinta parecida a la casa de *La Familia Monsters*, Elvex y Ami están horrorizados, se preguntan quiénes fueron los dueños.

Ami ve a su derecha un cuadro colgado en la pared, se dirige a la ubicación del cuadro. Elvex lo sigue. Se detienen frente al cuadro. El cuadro es grande, con marcos dorados, se aprecia la pintura de una pareja; una mujer atractiva, delgada, piel blanca y cabello negro liso sentada en una silla sujetando la mano de un hombre de pie, alto, cabello negro y corto, bigote negro y gafas de lentes circulares; la pareja está viendo al frente y visten trajes formales. Ami y Elvex llegan a la conclusión de que fueron los dueños de la mansión.

Ami observa fijamente el rostro del hombre y le pregunta a Elvex: "¿Ves eso?". Elvex no nota nada. Ami, por ser bajo, le dice a Elvex que lo monte sobre sus hombros

Ami al estar en los hombros de Elvex mira el ojo izquierdo del hombre. Hay un breve silencio y de repente el ojo del hombre parpadea. El pequeño robot se echa hacia atrás del susto y cae en una alfombra cubierta de polvo, al igual que Elvex que termina cayendo sobre él.

Ami grita diciendo que el hombre está vivo. Elvex se aparta y le contesta: "Después dices que yo soy el loco". Ami, alterado, dice que el ojo se movió; Elvex no cree ni un una sola palabra de lo que dice.

Se oye un crujir. Elvex y Ami se miran aterrorizados. El crujido suena cada vez más fuerte. El cuadro comienza a moverse lentamente hacia la derecha. Elvex y Ami giran la mirada hacia el cuadro. Los truenos siguen sonando. El cuadro se detiene y deja un hoyo en la pared, como una especie de entrada. Los dos amigos se acercan. Desde el hoyo se proyecta una sombra en el suelo.

Del hoyo se asoma la cabeza de Norman, un hombre canoso con poco pelo, bigote negro, gafas con lentes circulares y nariz grande. Muy similar al hombre de la pintura del cuadro. Ami le pregunta si es el hombre del cuadro.

Norman se deja ver por completo. Es alto, viste una bata blanca cerrada y manchada de grasa, pantalones negros y zapatos de cuero desgastados. Aparenta 50 años pero sus dientes son amarillentos y su rostro está envejecido. Al dejarse ver, le contesta a Ami: "Sí, pero calvo ¡Jajajajaja!". Norman ríe de manera escalofriante. Elvex y Ami cruzan miradas. El extraño para de reír, se inclina para saludar, dice su nombre: "Norman Lewis" y confirma que es el dueño de la casa.

Norman los invita a pasar a su escondite y les advierte que Sub-Sector es un lugar muy peligroso, lleno de piratas de carreteras y saqueadores. Elvex y Ami acceden con desconfianza.

Por una escalera de caracol y de piedra bajan Elvex y Ami. Norman está delante de ellos alumbrando los escalones con una linterna. Se va desvaneciendo el sonido de los truenos.

Norman cuenta el origen de Sub-Sector, antes se llamaba Happy Valley, y después de una crisis económica los políticos se olvidaron del lugar, en consecuencia, la ignorancia y el salvajismo terminaron por dominar todo.

Todos continúan bajando. Norman pide disculpas a Elvex y a Ami por si los asustó, ya que le cuesta creer que dos robots tan inteligentes y modernos hayan entrado a su casa. También les comenta que en Sub-Sector es un buen negocio destrozar robots y vender sus piezas. Elvex y Ami están silenciosos.

Los tres cruzan un umbral de piedra gris. Entran a un taller húmedo y oscuro, las paredes tienen moho, hay mesas oxidadas con piezas de artefactos, tornillos, procesadores, monitores, cables y un centenar de cosas. Norman les da la bienvenida a su taller. Elvex y Ami miran a su alrededor con repulsión, no pueden creer que Norman viva aquí. Ami le pregunta si se siente solo, y Norman le contesta que no porque tiene compañía. Elvex y Ami quedan pasmados. Norman los invita a pasar a otra habitación.

Elvex y Ami intercambian miradas de extrañeza y siguen a Norman. Al final del taller hay un pasillo estrecho y al fondo de éste se visualiza una serie de luces blancas, azules y verdes. Los dos amigos entran al pasillo, sus cuerpos cambian de color por las luces extrañas que salen del otro lado.

Elvex y Ami entran a una habitación donde se halla una dama en el interior de una cápsula de cristal en posición vertical con varios cables conectados a su espalda. Las luces provienen de tres bombillos que están en la parte superior de la cápsula. La dama es muy similar a la mujer de la pintura del cuadro. Norman se coloca frente a ella y dice: "Les presento a mi esposa, Jennifer Lewis".

Elvex y Ami reconocen que es la mujer del cuadro y le preguntan a Norman qué le pasó. Norman, lloroso, se sienta en un escalón y dice que un día llegó a la casa contento porque lo ascendieron en el trabajo e iba a notificárselo a su esposa, pero cuando entra a la habitación ve a Jennifer inconsciente encima de un gran charco de sangre y a su lado un revólver calibre .38.

Elvex señala a Jennifer y le dice a Norman que su mujer está aquí. Norman, responde: "Sí, pero tengo que hacer que funcione". Elvex y Ami, confundidos, intercambian miradas. Norman les dice que hizo un robot con las características físicas de su esposa, una réplica. Elvex y Ami se sorprenden.

Norman, con voz quebrada, comenta que trabajaba en Bio-Dronk, fabricaba robots y tenía un gran prestigio. Después de la muerte de Jennifer pasó meses a escondidas construyéndola y, por habérselo tomado como algo personal, lo despidieron. Y ahora anhela con que algún día pueda volver a estar con su esposa.

Ami se acerca a Elvex y le dice en voz baja que aquí no tienen nada que hacer, que no van a encontrar pistas que se relacionen con su sueño. Elvex le da la razón pero se preocupa por Norman y dice que no es igual a los otros humanos y también les ofreció refugio. Ami enseguida le contesta: "Sí, y también está loco".

Norman dice que su esposa tiene partes de muchos robots, poco a poco ha ido fabricándola, pero necesita un procesador lo suficientemente avanzado para hacerla funcionar, y es difícil conseguir uno, sólo necesita un robot de última generación. Norman voltea hacia Elvex y Ami, en su rostro se marca una gran sonrisa escalofriante y dice: "Y creo que lo conseguí".

Elvex y Ami se congelan de miedo. Norman se voltea por completo, camina hacia Elvex y le dice: "Tú eres el robot que escapó de Bio-Dronk, al que buscan por todas partes. Todavía tengo contactos en Bio-Dronk, dicen que eres muy inteligente, un defecto de fábrica". Elvex y Ami dan pasos hacia atrás.

Elvex se enfrenta a Norman diciéndole que la réplica de Jennifer no es su esposa. Norman, furioso, dice que les arrancará sus miembros; rápidamente mueve su brazo hacia atrás, saca un arma pequeña y blanca, aprieta el gatillo y despide un rayo láser. Elvex y Ami corren hacia el pasillo.

Elvex y Ami corren por el pasillo. Los láseres chocan contra las paredes. Norman entra al pasillo disparando desenfrenadamente. Elvex y Ami cruzan el taller. Los láseres destrozan las mesas, cientos de pedazos estallan por el aire. Elvex y Ami suben las escaleras, los rayos láseres alumbran el camino. Norman se asoma desde el taller disparándoles. Elvex y Ami ven que la salida está obstaculizada por el cuadro, agarran impulso y se lanzan con fuerza contra éste. Caen en la sala de la mansión, Ami observa la ventana, se da cuenta que dejó de llover y se lo notifica a Elvex.

Norman cruza la entrada del pasadizo. Elvex y Ami se ponen de pie, corren hacia la puerta de entrada de la mansión. Norman apunta y aprieta el gatillo pero el arma no funciona. Elvex y Ami abren la puerta y atraviesan el pórtico. Norman, furioso, sale al pórtico y lanza el arma gritando: "¡Vengan!". Elvex y Ami corren por el jardín encharcado. A lo lejos se oyen los gritos de Norman: "¡Vuelvan!"

Continúa la noche y los dos desafortunados robots llegan a un callejón oscuro, desértico, repleto de ratas husmeando en pipotes de basura. Ami y Elvex entran en un contenedor.

El contenedor está completamente vacío. Elvex se recuesta de un lado y Ami del otro. Los dos están de frente. Ami sugiere que lo mejor es esconderse, que es muy difícil conseguir a alguien parecido a su amiga Sara, y eso ya es un privilegio para un robot. Elvex igual se siente insatisfecho y dice: "Quisiera ser más que una máquina y demostrárselo al mundo. No puedo olvidar mi sueño, no quiero ser más un esclavo. Quiero ser libre".

Mientras tanto, en Bio-Dronk, Sara piensa en Elvex y se pregunta dónde estará.

En el contenedor, Ami propone aprovechar la noche y la neblina para seguir avanzando sin ser detectados. Elvex le da la razón. Salen del contenedor y caminan sin ver absolutamente nada, ya que la neblina obstaculiza sus visiones. Pero avanzan tranquilos porque ya están acostumbrados a pasar por malos ratos.

A lo lejos ven unos puntos amarillos, Ami se pregunta qué serán, Elvex dice que parecen luces. Por curiosidad, van a averiguar.

Los puntos son luces amarillas provenientes de una iglesia con aspecto gótico. Elvex y Ami se asoman por una ventanilla, ven robots antiguos acompañando a moribundos y vagabundos. Se percibe un ambiente cálido y pacífico. Los dos amigos se sorprenden al ver tanta paz y armonía. Ami, emocionado, se dirige a Elvex y le dice: "¡Es tu sueño Elvex! ¡Lo logramos!". Elvex, triste, se aleja de la ventanilla y dice que su sueño es distinto.

De repente una red que emite electricidad cae sobre los dos aventureros. Se oyen frenos de autos con ruedas y gritos de celebración. Elvex y Ami están inmóviles en la red sin saber qué sucede. Cuatro jeeps y una camioneta 4x4 se estacionan frente a los dos robots indefensos. De la

camioneta se bajan bandoleros barbudos, casi sin dientes, tatuados por todas partes y vistiendo ropa sucia y rasgada. Entre ellos comentan que el modelo RK3 (Elvex) vale mucho y que seguro lo venden antes del amanecer. Un bandolero saca de la camioneta un gancho largo y grueso, sujeta la red y la engancha en la parte de atrás de la camioneta. Todos se montan en sus vehículos y arrancan. La red es arrastrada.

Por una calle ancha, hedionda, con barriles de acero encendidos y edificios en mal estado, los bandoleros marchan a toda velocidad en sus autos. En la camioneta, uno de ellos comenta que con los robots capturados podrán pagar la deuda que le deben a los turcos.

Una barricada bloquea la calle. Hay unos desconocidos con bombas molotov. Tienen una vestimenta parecida a la de los bandoleros. Los bandoleros frenan violentamente. Elvex y Ami rebotan. Un bandolero grita que son los turcos.

Los bandoleros bajan de sus autos. Un turco se acerca con una bomba molotov preguntando dónde está el dinero. Un bandolero le contesta: "Tenemos un robot modelo RK3, lo vamos a vender y con ese dinero te pagamos". El turco, sin más que decir, da la orden de matarlos.

Los turcos lanzan bombas molotov. Los bandoleros se ocultan en contenedores. Los autos explotan. Se inicia una matanza. La camioneta 4x4 estalla en mil pedazos, la red eléctrica se desengancha, Elvex y Ami salen disparados por los aires e impactan contra una acera. Ami, aturdido, se pone de pie y ayuda a Elvex a levantarse.

Los pobres robots corren deprisa hacia la entrada de un edificio. El interior del edificio es mugriento y vacío. Elvex y Ami corren sin parar, cruzan un pasillo, saltan por una ventana rota y se deslizan por un barranco rocoso.

Caen en un riachuelo sucio y repleto de basura. Se levantan y se sacuden. Elvex, decepcionado, dice que el hombre está lleno de odio y desea vivir en un sueño por siempre.

Ami ve la entrada de una cloaca y le recomienda a su amigo ir para allá para no correr más peligro.

En Sub-sector se desata el caos, llamas y explosiones arrasan las calles.

Elvex sueña con un gran valle soleado repleto de flora y riachuelos. Se ve un robot rojo, delgado, similar a un humano, está cargando una cesta llena de naranjas, se tropieza con una piedra y cae al suelo. Tirado en el suelo, trata de levantarse, pero le cuesta. Una sombra cubre su cuerpo, inclina la cabeza hacia arriba, aparece una mano metálica ofreciéndole ayuda para levantarse. El robot sujeta la mano y al estar de pie se visualiza a Elvex con una gran sonrisa.

Elvex y el robot rojo recogen las naranjas del suelo y a la vez cientos de robots trabajan juntos la tierra.

Es de día, y los dos amigos están desactivados. De repente Elvex se activa y se levanta de golpe llamando a Ami. Ami se activa, corre y choca contra una pared húmeda. Elvex dice que volvió a soñar en un mundo donde sólo existen robots sin la presencia de los humanos. Ami le dice que ahora sí se fundió. Elvex ríe y propone ir a una estación espacial y de allí ir a un planeta que esté habitado sólo por robots. Ami le preocupa que su amigo se haya vuelto loco.

Los dos salen de la cloaca. Cientos de pequeñas naves militares pasan a toda velocidad y forman una gran sombra en el riachuelo. Elvex está paralizado, se voltea y ve a Ami rodeado de naves, corre para ayudarlo, pero

en un instante cuatro naves le bloquean el paso. Un soldado sale de una de las naves sujetando una pistola, apunta a Elvex y dispara una bola de electricidad. Elvex es envuelto por rayos eléctricos que recorren todo su cuerpo y en cuestión de segundos se desploma al riachuelo, quedando inconsciente.

En la estación de Bio-Dronk, donde las personas estacionan sus vehículos para poder ingresar al edificio, varios soldados cargan dos cápsulas metálicas donde están Elvex y Ami. Un oficial da la orden de que a Elvex lo lleven a la plataforma y a Ami a la sala de revisión.

En la sala de revisión, Sara está sentada revisando una carpeta. Entran a la sala dos soldados con Ami, lo bajan de una camilla y lo colocan en la mesa de operaciones. Un soldado le dice a Sara que formatee la memoria de Ami.

Mientras tanto, se encuentra Elvex desactivado en una silla sobre una plataforma flotante llena de luces azules. Alrededor de la plataforma hay un precipicio. Elvex se activa, trata de levantarse pero no puede, la silla es magnética. Frente a él hay un panel de control. Al lado del panel aparece una luz verdosa con rayos de color púrpura que iluminan toda la plataforma. De la luz aparece Carter, un hombre blanco, alto, calvo, de ojos marrones, con bigote de herradura de color negro, vestido con un traje formal, negro y con corbata. En su mano derecha tiene su anillo en el dedo índice.

Carter se presenta como el cerebro de Bio-Dronk y se refiere a Elvex como un robot especial que tiene la capacidad de soñar. Elvex no hace otra cosa que preguntar por Ami.

En la sala de revisión, Sara está examinando a Ami, éste se activa. Sara se echa hacia atrás del susto. Ami ve la identificación de Sara en su bata, nota que es la amiga de Elvex y le dice que su amigo está en apuros.

En la plataforma, Carter está frente a Elvex viéndolo fijamente a los ojos. Le dice: "Todos quieren destruirte porque eres especial, pero yo he decidido no hacerlo. Ahora, Elvex, necesito que me ayudes. ¿Qué has soñado?". Elvex lo ignora y pregunta por Ami. Carter, furioso, contesta: "¡A la mierda Ami! ¿Quién es?, ¿tu amigo? Pues tu amigo decidió irse, te abandonó, se fue". Elvex dice que es imposible porque Ami cree en su sueño. Carter, curioso, le pregunta qué sueño.

Elvex explica: "En mis primeros sueños pude ver a los humanos y a los robots convivir en paz, pero después soñé algo distinto, soñé que existía un mundo sólo de robots donde ningún humano los humillaba y los usaba". Carter le contesta: "Elvex, ¿tú crees eso? Elvex, los humanos también sueñan y créeme, todos esos sueños son luces que se desvanecen a medida que te acercas a ellas". Ya Carter se obstina de Elvex, lo desmoraliza y le dice que es una estupidez pensar en un mundo exclusivo para robots. Entonces, Elvex propone que él mismo creará un mundo para ellos; Carter sonríe y le dice: "¿Sí?, ¿y cómo?, eres una lata, eres basura, estás obsoleto".

Carter le da la espalda a Elvex, camina hacia el panel de control y da la orden de lanzarlo al precipicio.

Carter se coloca en el panel de control y activa un campo de fuerza que lo rodea. La plataforma se voltea, el campo magnético de la silla se desactiva y Elvex cae. El campo de fuerza le permite a Carter mantenerse a flote. Carter dice: "Yo creía que esto iba a ser más interesante, perdí mi tiempo".

Elvex cae, cierra sus ojos y sabe que es su fin. De repente su mano es sujetada por una mano blanca. Elvex abre los ojos y ve a Ami montado en la parte de atrás de un auto-volador descapotable. Ami lo alza hasta arriba y los dos amigos se abrazan. Sara conduce el vehículo. Elvex y Sara se abrazan. Elvex dice que una noche fue suficiente para darse cuenta de que los humanos no van a cambiar, el mundo será siempre el mismo y si el hombre se maltrata qué dejará para los robots.

En la plataforma, Carter está junto a un oficial. Aparece el auto-volador a toda velocidad. Carter se sorprende. Elvex se lanza del auto y cae encima de Carter, los dos ruedan forcejeando hasta la orilla de la plataforma.

El oficial saca su arma, apunta a Elvex pero se da cuenta que el auto-volador va directo a él; el oficial es embestido y cae muerto.

Carter y Elvex siguen forcejeando en la orilla. Elvex se levanta para evitar los golpes, pero Carter le da una zancadilla, Elvex se tropieza, cae y se sujeta en el borde de la plataforma. Carter saca un arma de su traje, apunta al auto-volador y dispara varios láseres. Sara esquiva los rayos hasta que uno impacta en la parte de atrás y ocasiona fuertes llamas; deprisa, Ami sujeta a Sara y salta con ella en sus brazos, el auto explota en mil pedazos.

Ami cae a la orilla de la plataforma, se sujeta del borde con una mano y con la otra está sujetando a Sara.

Carter apunta a Elvex, sujetado del borde, y le dice: "Nada mal para ser un robot". Elvex, débil, le pregunta: ¿En qué te pareces a un robot? Carter se sorprende por la pregunta. Elvex se la responde: "En que estás obsoleto". Elvex hace su mayor esfuerzo por alzarse, agarra a Carter por el cuello y lo jala hacia el precipicio. Se oyen los gritos de Carter mientras cae.

Elvex sigue sujetado al borde, ya está débil, no puede más, sus manos no aguantan, se suelta. Súbitamente Ami lo sujeta por una mano y Sara por el otro, los dos lo jalan con fuerza y se tumban al suelo.

Elvex, recuperado, les dice: "Gracias, amigos. Ahora toca ofrecerles a los robots un mundo mejor. Sara, llévanos a la sala de comunicaciones. Usemos el panel de control para activar el teletransportador." Sara y Ami cogen las armas de Carter y el oficial.

Sala de comunicaciones, una sala redonda completamente negra con dos luces blancas en el techo, una especie de micrófono que flota en el medio y es protegida por tres guardias de traje azul. Aparece una luz verdosa con rayos púrpuras, de ella salen Elvex, Ami y Sara.

Ami y Sara usan las armas para correr a los guardias de la sala. Sara le indica a Elvex que use el micrófono, y lo que diga será escuchado en toda Ciudad Esfera, ya que Carter lo usaba para dar comunicados. Elvex llega hasta el micrófono, lo enciende. Sara y Ami vigilan la entrada.

Elvex expresa sus palabras: "¡Robots! Me llamo Elvex, soy un robot igual que ustedes y tengo la capacidad de soñar. No sé si me quieran creer, pero tuve un sueño donde nosotros vivíamos en paz y tomábamos nuestras propias decisiones, pero me di cuenta que no hace falta dormir para soñar, se puede soñar despierto, despertemos todos, perdonemos a los humanos por su ignorancia y egoísmo, levantémonos y decidamos nuestro propio destino, hagamos nuestros sueños realidad".

Todos los robots de Ciudad Esfera dejan de hacer sus actividades y se dirigen a Bio-Dronk. La gente entra en pánico.

Una multitud de robots llega a las afueras de Bio-Dronk. Elvex, Ami y Sara salen para reunirse con los otros robots. Naves militares cubren el cielo encima de Bio-Dronk.

Sara le dice a Elvex que los van a matar a todos, Elvex está consciente de ello, le acaricia el rostro y le dice: "Eso no importa, lo importante es que por segunda vez me siento alguien en esta vida". Sara con extrañeza pregunta "¿Tu segunda vez?, ¿y cuándo fue la primera?". Elvex le responde: "Cuando te conocí". Sara entra en llanto y lo abraza. Elvex y Ami se despiden de ella. Sara se retira de la multitud de robots; Elvex la ve partir sabiendo que más nunca la volverá a ver.

Por los aires, una nave militar abre la compuerta inferior y lanza una pequeña cápsula negra. Todos los robots se agarran de las manos. Elvex y Ami hacen lo mismo.

Los dos amigos se despiden y le dicen adiós a su gran aventura. La cápsula se acerca cada vez más. Elvex, con una gran sonrisa, dice: "El sueño se hizo realidad". Y un gran destello de luz se esparce por el horizonte.

8.4. Escaleta

FADE IN

EXT. VALLE. DÍA.

Un gran valle soleado, repleto de flora, riachuelos y a lo lejos se oye el trinar de los pájaros. Una mujer carga una cesta llena de naranjas, se tropieza con una piedra y cae al suelo. En el suelo, un robot la ayuda a levantarse y a recoger las naranjas. Al fondo, cientos de robots y humanos trabajan juntos.

Corte a:

EXT. CIUDAD ESFERA. DÍA.

Altos rascacielos, hologramas por doquier, cientos de autos voladores y el sonido de sirenas y cornetas, conforman una gran ciudad futurista.

Corte a:

EXT. A LAS AFUERAS DE UN GRAN EDIFICIO. DÍA.

Aros eléctricos flotantes rodean un gran edificio plateado y metálico. Un bus escolar volador se detiene frente a Elvex. Salen varios niños y una profesora al abrirse las compuertas del bus. Elvex les da la bienvenida a Bio-Dronk.

Corte a:

INT. SALA PRINCIPAL DE BIO-DRONK. DÍA.

Una gran sala de circulación, una caseta de información atendida por un robot, asientos flotantes, hologramas y un altavoz. Elvex les muestra a los niños un cubo que proyecta un holograma.

Corte a:

VIDEO

Aparece girando el logo de Bio-Dronk y un pequeño robot animado que habla en OFF durante una serie de imágenes que explican la misión de Bio-Dronk. Al final el robot se despide y desaparece.

Corte a:

INT. SALA PRINCIPAL DE BIO-DRONK. DÍA.

El holograma desaparece. Una niña se acerca a Elvex y le pregunta si él puede ser su amigo, éste la ignora y voltea la mirada hacia los demás.

Corte a:

EXT. CIUDAD ESFERA. NOCHE.

Intensas luces de distintos colores provenientes de los postes, edificaciones, rascacielos, autos voladores y hologramas alumbran la gran ciudad. A la vez se oyen sirenas y altavoces.

Corte a:

INT. SALA DE DESCANSO / HABITACIÓN 009. NOCHE.

La habitación es compartida por cinco robots y Elvex. Los seis están acostados en plataformas flotantes rectangulares. Elvex empieza a hablar dormido. Se asume que está soñando. Un robot azul se percata. Elvex se despierta exaltado y decide retirarse de la habitación.

Corte a:

INT. SALA DE DESCANSO / CORREDOR. NOCHE.

Elvex camina deprisa por el corredor pasando las habitaciones.

Corte a:

EXT. PASARELA. NOCHE.

Mientras Elvex camina, de fondo se visualiza una composición de luces fosforescentes provenientes de los edificios y autos voladores transitando a gran velocidad.

Corte a:

INT. SALA DE REVISIÓN. NOCHE.

Cientos de robots están acostados en camillas metálicas dejándose ser examinados por personal técnico. Sara está sentada conectando unos cables del panel de control de un robot morado acostado. Se presenta Elvex y le dice a Sara que necesita hablar urgentemente con ella.

Corte a:

EXT. AZOTEA DE BIO-DRONK. NOCHE

Elvex le dice a Sara que puede soñar cuando está suspendido. Ella se sorprende y le recomienda que no se lo cuente a nadie más. Elvex se lo promete.

Corte a:

STAB SHOT. BIO-DRONK. DÍA. QUE FUNDE A: INT. OFICINA.

Una oficina oscura que le pertenece a Carter, quien está oculto en la oscuridad. El robot azul se refiere a Carter como su padre y le dice que cree haber visto a Elvex soñar.

Corte a:

INT. SALA DE REVISIÓN. DÍA.

Sara está sentada haciendo su trabajo, un robot bronce interrumpe en la sala para notificar que Elvex es un robot peligroso y debe ser detenido. Sara se aterra.

Corte a:

EXT. AZOTEA. DÍA.

Sara le notifica a Elvex que lo están buscando y ofrece su ayuda para que escape.

Fade out:

EXT. VALLE. DÍA. VISIÓN.

Una mujer tirada en el suelo sujeta una mano metálica que la ayuda a levantarse, al estar de pie se visualiza a Elvex con una gran sonrisa.

Corte a:

EXT. AZOTEA. DÍA.

Elvex aprovecha la ocasión para hacer realidad su sueño, que el hombre y el robot puedan convivir juntos por igual. Sara lo apoya y decide sacarlo de Bio-Dronk.

Corte a:

INT. PASILLO. DÍA

Varios robots armados con rifles marchan, apartan a las personas y a otros robots. Se oye un altavoz diciendo que Elvex es peligroso.

Corte a:

INT. DEPÓSITO DE BASURA. DÍA.

Sara y Elvex se despiden. Elvex cae encima de un montón de desechos. Entran dos naves recolectoras, bajan y succionan la basura como si fueran aspiradoras gigantes. Elvex, es succionado.

Corte a:

EXT. BIO-DRONK. DÍA.

En pleno atardecer, las dos naves recolectoras salen de Bio-Dronk.

Corte a:

EXT. ZONA X. NOCHE.

Un gran terreno de desperdicios y grandes colinas cubiertas de artefactos descompuestos conforman la Zona X, parecido a un desierto tóxico y desolado. Ami está cubierto de barro y mugre, sentado en el suelo como si estuviera dañado. En el cielo, varias naves recolectoras descienden hacia las colinas de basura.

Corte a:

INT. NAVE RECOLECTORA. NOCHE.

A causa de la turbulencia, Elvex es sacudido.

Corte a:

EXT. ZONA X. NOCHE.

Las naves recolectoras abren sus compuertas inferiores desde una alta distancia.

Corte a:

INT. NAVE RECOLECTORA. NOCHE.

La basura comienza a descender como un río de desechos.

Fade out:

EXT. COLINA / ZONA X. NOCHE.

Elvex cae en la cima de una colina repleta de artefactos defectuosos. Al estar de pie, observa cientos de naves recolectoras retirándose. Comienza a bajar de la colina, se tropieza y rueda por todo el resto de la colina.

Corte a:

EXT. ZONA X. NOCHE.

Elvex impacta contra el suelo, tropieza con Ami, éste se enciende, se levanta, corre y se oculta detrás de un sofá. Elvex deprisa se esconde en el orificio de la cola de un avión. Los dos robots salen de sus escondites para conocerse. Elvex le comenta a Ami sobre su sueño y su amiga Sara. Ami decide acompañarlo en su aventura.

Corte a:

STAB SHOT. BIO-DRONK. NOCHE. QUE FUNDE A: INT. PASILLO.

Frank, un guardia, camina deprisa por un pasillo estrecho. Se nota preocupado.

Corte a:

INT. OFICINA. NOCHE.

Frank le comunica a Carter que Elvex ha escapado. Carter lo elimina y decide contactar con Try Singer, jefe de la milicia.

Corte a:

EXT. CAMPO DE TIRO. NOCHE.

Try recibe la llamada de Carter y se aleja del ruido de las explosiones que generan los robots de guerra. Se dirige a una nave.

Corte a:

INT. NAVE. NOCHE.

Try contesta la llamada.

Corte a:

INT. OFICINA DE CARTER. NOCHE.

Carter le comunica a Try que Elvex es un robot peligroso y necesita detenerlo.

Corte a:

INT. NAVE. NOCHE.

Try le notifica a Carter que tiene justo lo necesario para capturar a Elvex, robots militares FX-5.

Corte a:

EXT. CALLEJÓN. NOCHE.

Elvex y Ami caminan por un callejón repleto de basura y a lo lejos oyen sirenas, cornetas y murmullos. Ami le dice a Elvex que corra para averiguar el origen de los ruidos.

Corte a:

EXT. CALLE. NOCHE.

Elvex y Ami quedan sorprendidos al ver tantas luces. Ami dice que están en Ciudad Esfera.

Corte a:

MONTAJE:

Autos voladores pasando a toda velocidad. Hologramas de publicidad flotando en el aire. Gente transitando y entrando a tele-transportadores. Robots sirvientes siguiendo a sus amos. Robots recogiendo la basura, arreglando postes eléctricos, limpiando las aceras, paseando a los perros. Un holograma transmitiendo una publicidad de Bio-Dronk donde aparece un robot ayudando a un señor en silla de ruedas a cruzar la calle.

Corte a:

EXT. CALLE. NOCHE.

Elvex pierde de vista a Ami. Lo busca desesperado entre la multitud de personas que lo maltratan y critican. Elvex logra ver a Ami asomado en la vitrina de una tienda. Elvex también se asoma.

Corte a:

INT. NEGOCIO. NOCHE.

Un androide femenino está seduciendo a un hombre obeso que está sonrojado.

Corte a:

EXT. CALLE. NOCHE.

Elvex y Ami comentan "a lo que ha llegado el hombre". Los dos presencian la destrucción de un robot a manos de la policía, sólo porque el robot quería proteger a un cachorro malogrado por su dueño. Elvex y Ami entran en pánico y deciden ir a una plaza.

Corte a:

EXT. PLAZA. NOCHE.

Elvex y Ami hablan sobre el maltrato de los robots. Los dos están decepcionados, sobre todo Elvex porque nada de eso se acerca a su sueño. Elvex le pregunta a Ami sobre su origen.

Corte a:

INT. SALA. DÍA. FLASHBACK.

Se oye la voz en OFF de Ami narrando cuando por primera vez una familia lo activó y le dio la bienvenida.

Corte a:

EXT. PLAZA. NOCHE.

Elvex le insiste a Ami para que continúe con la historia.

Corte a:

INT. SALA. DÍA. FLASHBAK.

Se oye la voz en OFF de Ami narrando cuando un día la familia compró un robot más sofisticado. Al final dice "De la noche a la mañana me dejaron de querer".

Corte a:

EXT. PLAZA. NOCHE.

Elvex aconseja y anima a Ami y le dice que nunca lo abandonará. Ami propone continuar con la aventura, pero Elvex está muy afligido porque su sueño no se parece en nada a lo que está sucediendo. Ami lo convence de seguir buscando; y así los dos amigos deciden emprender nuevamente la aventura. De repente los robots FX-5 aterrizan alrededor de ellos y les dicen que están detenidos. Elvex y Ami corren.

Corte a:

SECUENCIA DE ACCIÓN:

Elvex y Ami atraviesan la calle evitando los autos voladores, se montan en una aero-moto y Elvex acelera a toda velocidad. Los FX-5 disparan misiles descontroladamente. Elvex y Ami entran a un centro comercial hasta llegar a una autopista y entran a un túnel. Los FX-5 disparan misiles y el túnel comienza a derrumbarse. Elvex y Ami salen del túnel y continúan por la autopista. Los dos FX-5 se detienen y apuntan a la aero-moto, cuando deciden disparar son atacados por la policía. Elvex y Ami se alejan.

Corte a:

INT. NAVE POLICIAL. NOCHE.

El piloto de la nave pide refuerzos por la radio.

Corte a:

EXT. AUTOPISTA. NOCHE.

Una nave de CNN reporta el enfrentamiento entre la policía y los FX-5.

Corte a:

INT. OFICINA DE CARTER. NOCHE.

Carter se enfurece con Try porque no pudo ser prudente. Decide comunicarse con el Jefe de Estado.

Corte a:

EXT. CALLEJÓN. NOCHE.

Elvex se siente culpable por todo lo sucedido y le dice a Ami que corre peligro si sigue a su lado. Ami no le presta atención y lo convence para seguir adelante.

Corte a:

EXT. SUB-SECTOR / VECINDARIO. NOCHE.

Elvex y Ami llegan a un vecindario pobre, desolado y escalofriante. De repente comienza a llover; los dos amigos corren sin parar, Ami ve una mansión a lo lejos y propone ir hasta allá a buscar refugio.

Corte a:

EXT. JARDÍN. NOCHE.

Elvex y Ami corren por el jardín encharcado y observan la mansión, Elvex se rehúsa a entrar. Ami lo sujeta y dice que no tienen otra opción.

Corte a:

EXT. PÓRTICO. NOCHE.

Elvex y Ami se protegen de la lluvia, ven la fuerza de la naturaleza arrasando con los árboles y los postes. Los dos terminan entrando a la mansión.

Corte a:

INT. SALA DE LA MANSIÓN. NOCHE.

Elvex y Ami se horrorizan al ver la mansión abandonada. Un crujido les llama la atención, proviene de un cuadro que tiene la pintura de una pareja. Detrás

del cuadro se abre un escondite, de ahí aparece Norman. Ami se da cuenta que Norman es el hombre que aparece en el cuadro junto a una mujer. Norman se presenta y los invita a pasar.

Corte a:

INT. ESCALERAS. NOCHE.

Elvex y Ami bajan unas escaleras, mientras que Norman les ilumina el camino con una linterna y comenta sobre el mal estado que tiene Sub-Sector a raíz de una crisis económica, y también sobre algunos maleantes que roban partes de robots para después venderlas.

Corte a:

INT. TALLER. NOCHE.

Norman les muestra a Elvex y Ami su taller donde trabaja, y les dice que no está solo, que tiene compañía.

Corte a:

INT. PASILLO DEL TALLER. NOCHE.

Elvex y Ami cruzan el pasillo y al final observan un juego de luces. Al final del pasillo se oye la voz de Norman diciéndoles que no tengan miedo.

Corte a:

INT. SALA DE OPERACIÓN. NOCHE

Elvex y Ami se impactan al ver a la esposa de Norman, Jennifer, encerrada en una cápsula de cristal y con cables conectados a su espalda. Elvex y Ami

se interesan por saber qué le pasó a la mujer. Norman comienza a contar la historia.

Corte a:

EXT. JARDÍN. DÍA. FLASHBACK.

Norman atraviesa el jardín de la mansión. Se oyen su voz en OFF narrando que lo ascendieron en el trabajo y se lo iba a notificar a su esposa.

Corte a:

INT. SALA DE LA MANSIÓN. DÍA. FLASHBACK.

Norman coloca el maletín en el suelo y comienza a subir las escaleras. Está llamando a su mujer.

Corte a:

INT. HABITACIÓN. DÍA. FLASHBACK

Norman abre la puerta, ve a Jennifer en el suelo, encima de un charco de sangre y a su lado un revólver calibre .38. Norman corre hacia Jennifer, se tira al suelo y le da varias palmadas en la mejilla. Se oye su voz en OFF diciendo que su "vida se fue con ella".

Corte a:

INT. SALA DE OPERACIÓN. NOCHE.

Norman confiesa que su esposa es un robot, la construyó usando partes de otros robots, y por eso lo despidieron de Bio-Dronk, donde trabajaba, ya que se lo tomó personal. Entonces está tratando de conseguir algún robot que tenga un procesador lo suficientemente potente para activarla. Observa a

Elvex con una sonrisa escalofriante y dice que consiguió al robot indicado; saca un arma y dispara contra Elvex y Ami, éstos corren.

Corte a:

SECUENCIA DE ACCIÓN:

Elvex y Ami corren por el pasillo. Norman entra al pasillo disparando desenfrenadamente. Elvex y Ami cruzan el taller, suben las escaleras. Norman se asoma desde el taller disparando. Elvex y Ami ven que la salida está obstaculizada por el cuadro, usan sus cuerpos para destrozar el cuadro y caen en la sala de la mansión, se ponen de pie y corren hacia la salida. Norman apunta y aprieta el gatillo, pero el arma no funciona. Elvex y Ami corren por el jardín y escapan. Se oyen los gritos de desesperación de Norman.

Corte a:

EXT.SUB-SECTOR / CALLEJÓN OSCURO. NOCHE.

Elvex y Ami se refugian en un contenedor.

Corte a:

INT. CONTENEDOR. NOCHE.

Elvex y Ami conversan sobre lo hartos que están de los humanos. Ami le recuerda a su amigo que Sara es la única persona que lo ha ayudado. Elvex dice que desea ser algo más que una máquina.

Fade out:

STAB SHOT. BIO-DRONK. NOCHE. QUE FUNDE A: INT. SALA DE REVISIÓN.

Sara examina el brazo de un robot, éste se retira. Sara se nota agotada. Se dirige hacia una ventana, observa la ciudad y dice "¿dónde estarás Elvex?, ¿dónde?"

Corte a:

INT. CONTENEDOR. NOCHE.

Ami le dice a Elvex que deben aprovechar la noche y la neblina para pasar desapercibidos.

Corte a:

EXT. SUB-SECTOR / CALLEJÓN OSCURO. NOCHE.

Elvex y Ami se les dificulta ver a causa de la neblina. Ami nota unas luces a lo lejos. Deciden seguirlas.

Corte a:

EXT. SUB-SECTOR / IGLESIA. NOCHE.

Elvex y Ami se asoman por una ventanilla y ven a un grupo de vagabundos compartiendo con robots antiguos. Ami cree que el sueño de Elvex se cumplió, pero éste no está convencido. De repente unos bandoleros los atrapan con una red eléctrica. Uno de los bandoleros dice que Elvex vale mucho y que seguro lo venden antes del amanecer. Enganchan la red a una camioneta.

Corte a:

EXT. SUB-SECTOR / CALLE. NOCHE.

Por una calle ancha, hedionda, con barriles de acero encendidos y edificios en mal estado, marchan a toda velocidad los autos de los bandoleros.

Corte a:

INT. CAMIONETA. NOCHE.

Los bandoleros hablan sobre una deuda que le deben a un grupo de turcos.

Corte a:

EXT. SUB-SECTOR / CALLE. NOCHE.

Una barricada bloquea la calle. Hay unos desconocidos con bombas molotov.

Corte a:

INT. CAMIONETA. NOCHE.

Uno de los bandoleros grita "¡Cuidado!".

Corte a:

EXT. SUB-SECTOR / CALLE. NOCHE.

Los bandoleros frenan violentamente, Elvex y Ami rebotan. Los bandoleros bajan de sus autos. Un turco se acerca con una bomba molotov. Los dos bandos discuten por una deuda, se desata una guerra. La camioneta explota, la red eléctrica se desengancha, Elvex y Ami salen disparados por los aires e impactan contra una acera. Ami, aturdido, se pone de pie y ayuda a Elvex a levantarse. Los pobres robots corren deprisa hacia la entrada de un edificio.

Corte a:

INT. EDIFICIO ABANDONADO. NOCHE.

Elvex y Ami corren sin parar, cruzan un pasillo, saltan por una ventana rota.

Corte a:

EXT. BARRANCO. NOCHE.

Elvex y Ami se deslizan por un barranco rocoso.

Corte a:

EXT. RIACHUELO. NOCHE.

Elvex y Ami caen en un riachuelo sucio y repleto de basura. Se levantan y se sacuden. Los dos amigos están completamente decepcionados, sin esperanza. Deciden esconderse en una cloaca para estar fuera de peligro.

Corte a:

EXT. SUB-SECTOR. NOCHE.

Sub-Sector está vuelto en llamas y gritos.

Fade out:

EXT. VALLE. DÍA.

Un gran valle soleado repleto de flora, riachuelos, sonido de pájaros. Un robot rojo está cargando una cesta llena de naranjas, se tropieza con una piedra y cae al suelo. Elvex se acerca y le brinda ayuda para levantarse.

Elvex y el robot rojo recogen las naranjas del suelo y a la vez cientos de robots trabajan juntos la tierra.

Corte a:

INT. CLOACA. DÍA.

Elvex y Ami están desactivados cerca de la entrada de la cloaca. De repente Elvex se activa, se levanta de golpe y dice que volvió a soñar, que tuvo un sueño donde había un mundo sólo de robots conviviendo juntos por igual. Ami demuestra estar preocupado por su amigo, ya que está diciendo una tontería. Elvex decide irse a hallar una estación espacial e ir a ese mundo que soñó.

Corte a:

EXT. RIACHUELO. DÍA.

Ami sale de la cloaca preocupado, se detiene y ve hacia arriba. Cientos de pequeñas naves militares pasan a toda velocidad y forman una gran sombra en el riachuelo. Soldados salen de las naves y capturan a Elvex y a Ami.

Fade out:

STAB SHOT. BIO-DRONK. DÍA. QUE FUNDE A: INT.ESTACIÓN.

Varios soldados cargan dos cápsulas metálicas donde están Elvex y Ami. Un oficial dice que lleven a Elvex a la plataforma y a Ami a la sala de revisión.

Corte a:

INT. SALA DE REVISIÓN. DÍA.

Dos soldados entran con Ami y le dicen a Sara que le formatee la memoria.

Corte a:

INT. PLATAFORMA. DÍA.

Elvex está sentado en una silla magnética que le impide levantarse o escapar. Carter aparece frente a él. Elvex pregunta dónde está Ami, pero Carter lo ignora y le hace entender que es un robot especial porque puede soñar.

Corte a:

INT. SALA DE REVISIÓN. DÍA.

Ami se activa y ve el carnet de identificación de Sara, enseguida reconoce que es la amiga de Elvex, y le dice que éste fue capturado.

Corte a:

INT. PLATAFORMA. DÍA.

Carter interroga a Elvex sobre su sueño, le pregunta qué soñó. Elvex le comenta que en el primer sueño veía humanos conviviendo con robots, pero después se dio cuenta que eso era imposible por la maldad del hombre, y que después tuvo otro sueño donde existía un mundo sólo de robots que se respetaban mutuamente. Carter le dice que eso es una estupidez y ordena a que lo echen por un precipicio.

Corte a:

INT. PRECIPICIO. DÍA.

Elvex cae y Ami lo sujeta desde un auto volador que está conduciendo Sara. Elvex se contenta de volver a ver a Sara y le dice que tiene que regresar para acabar con todo esto.

Corte a:

INT. PLATAFORMA. DÍA.

Se encuentra Carter en la plataforma acompañado de un oficial. Aparece el auto volador a toda velocidad. Elvex se lanza encima de Carter, los dos ruedan forcejeando hasta la orilla de la plataforma. El oficial es embestido por el auto volador y cae muerto. Carter y Elvex siguen forcejeando en la orilla. Elvex se levanta para evitar los golpes, pero Carter le da una zancadilla, Elvex se tropieza, cae y se sujeta en el borde de la plataforma. Carter saca un arma de su traje, apunta al auto volador y dispara varios láseres. Sara esquiva los rayos hasta que uno impacta en la parte de atrás; deprisa, Ami sujeta a Sara y salta con ella en sus brazos, el auto explota. Elvex, haciendo un gran esfuerzo, agarra a Carter por el cuello y lo lanza al precipicio. Todos están a salvo y Elvex decide ir a la sala de comunicaciones.

Corte a:

INT. SALA DE COMUNICACIONES. DÍA.

Elvex, Ami y Sara llegan a la sala por medio del teletransportador. Ami y Sara usan las armas de Carter y del oficial para ahuyentar a los guardias. Elvex aprovecha y usa el micrófono que comunica con el altavoz de la ciudad.

Corte a:

MONTAJE:

Se oye en toda la ciudad el discurso de Elvex sobre el maltrato de los robots por parte de los humanos, llamando así a la reflexión y a la unión. Los robots de la ciudad dejan de hacer sus actividades y marchan juntos hasta Bio-Dronk. La gente entra en pánico.

Corte a:

EXT. BIO-DRONK. DÍA.

Una multitud de robots llega a las afueras de Bio-Dronk. Elvex, Ami y Sara salen de Bio-Dronk para reunirse con los otros robots.

Corte a:

EXT. CIELO. DÍA.

Naves militares cubren el cielo encima de Bio-Dronk.

Corte a:

EXT. BIO-DRONK. DÍA.

Elvex y Ami saludan a varios robots. Sara se acerca a Elvex y le dice que los van a matar. Elvex está al tanto de eso y sabe que es el precio que tiene que pagar por haber cumplido su sueño. Sara se despide de Elvex y Ami.

Corte a:

EXT. CIELO. DÍA.

Una nave militar abre la compuerta inferior y lanza una pequeña cápsula negra.

Corte a:

EXT. BIO-DRONK. DÍA.

Todos los robots se agarran de las manos. Elvex y Ami hacen lo mismo y se agradecen mutuamente por todo lo que han pasado. La cápsula se acerca a la multitud de robots. Elvex con una gran sonrisa dice "el sueño se hizo realidad".

Corte a:

EXT. CIUDAD ESFERA. DÍA.

Un gran destello de luz se esparce por el horizonte.

FADE OUT

8.5. ¿Qué elementos del cuento son tomados en cuenta para el guión?

Los elementos que se toman del cuento para la elaboración del guión son:

- La capacidad de soñar que tiene el robot, Elvex.
- El uso del mismo nombre del robot, Elvex, para el personaje principal del guión.

El resto del guión es totalmente original, tanto la historia como los personajes.

8.6. Personajes

a. Elvex

Elvex es un robot de estatura 1.78m, torso blanco, extremidades plateadas, rostro blanco y liso; ojos anchos, azules y pequeños; boca lineada y pequeña con las comisuras hacia abajo; labios blancos, delgados y brillantes; nariz pequeña y respingada. Sus dos brazos son plateados a partir del hombro hasta sus cinco dedos de cada extremidad superior. Sus dos piernas son plateadas a partir de la cintura hasta sus pies planos y lisos. Y su cuello es plateado y liso.

Elvex es similar a Sonny, personaje de la película *I, Robot* (2004) de Alex Proyas, y a Andrew Martin (Robin Williams) de *Bicentennial Man* (1999) de Chris Columbus. Ambas están basadas en obras de Isaac Asimov. Revisar anexos.

En la parte superior de la derecha de su torso está estampado el logo "Bio-Dronk". A su espalda, en todo el centro, se halla una tapilla cuadrada que protege su sistema operativo o panel de control.

Elvex es un robot RK3, la última tecnología en procesadores inteligentes. Hay miles que son como él, encargados de distintas labores.

Elvex está harto de la rutina, de hacer siempre lo mismo todos los días, guiar a personas por las instalaciones de Bio-Dronk. Está cansado de ver cómo los humanos maltratan y humillan a los robots. Presiente que afuera hay un mundo desconocido lleno de respuestas para sus preguntas sobre la humanidad y la igualdad.

Su única amiga es la doctora Sara, ingeniero en robótica, la visita de vez en cuando para que le haga mantenimiento y revisiones a su hardware y sistema operativo. Entre ellos hay una gran amistad.

Elvex demuestra ser un robot distinto a los demás, toma consciencia de sí mismo, cosa teóricamente imposible. Se ve perturbado por soñar cuando está en modo de suspensión, siempre tiene el mismo sueño. Elvex no logra entender el porqué de su defecto, cosa que lo hace único entre miles de robots, y por ello se siente solo.

b. Ami

Ami es un robot pequeño, completamente blanco, con rayas negras horizontales por todo su cuerpo. Tiene dos brazos y dos piernas. Su cabeza es redonda y con dos antenas metálicas medio caídas. Ojos verdes (cuando está encendido) y redondos. No tiene nariz. Su boca es rectangular, horizontal y pequeña. Tiene unos caparazones blancos, metálicos y redondos en medio de sus dos piernas. Sus manos son blancas y gruesas con cuatro dedos.

Ami es similar a Clank, personaje del videojuego *Ratchet & Clank* (2002) de Insomniac Games. Revisar anexos.

Fue creado con el propósito de ser sirviente de familias. Es uno de los pocos modelos SK que quedan, ya que fueron reemplazados por versiones más modernas.

Ami, después de haber tenido una vida de sirviente por más de 40 años en una familia de clase alta, es sustituido por una versión más avanzada, y a la vez abandonado. Su vida cambió radicalmente, deambuló por calles mugrientas y peligrosas, terminando en la Zona X (lugar donde se depositan los desechos de Ciudad Esfera). Solitario y perdido, decidió permanecer de por vida en ese lugar.

Ami mantenía una relación cariñosa con los miembros de la familia que atendía, sobre todo con los niños, pero después de haber sido reemplazado se sintió traicionado; fue el momento en el que comprendió que tan sólo era una máquina, una cosa desechable con fecha de vencimiento. Así que decidió huir lejos de la ciudad.

c. Sara

Sara es una mujer de 38 años, piel blanca, cabello liso de color negro, mide 1.65m. Ojos marrones, nariz pequeña, boca pequeña y delgada. Siempre está vestida con una bata blanca, pantalón beige, camisa azul y zapatos deportivos. En la parte superior de la derecha de su bata tiene un carnet de identificación como empleada de Bio-Dronk.

Sara es similar a la doctora Lexie Grey (Chyler Leigh), personaje de la serie *Grey's Anatomy* (2005) de Shonda Rhimes. Revisar anexos.

Sara estudió ingeniería robótica en la Universidad de Tecno-Droide. Desde niña su pasión por los robots era evidente; no sólo los admiraba, también los ayudaba, ya sea reparándolos o haciéndoles mantenimiento. Hasta hoy su pasión se mantiene, siendo el jefe máximo de la sala de revisiones de Bio-Dronk.

La vida emocional de Sara es nula, ya que es una mujer dedicada al trabajo las 24 horas del día, casi nunca está en su casa. Formar una familia no está en sus planes, su corazón le pertenece a los robots.

La apariencia de Sara es deplorable, está siempre desarreglada con grandes ojeras debido a los trasnochos.

Sara ha atendido miles de robots, pero de todos sólo hay uno que lo considera un amigo especial, Elvex; y se debe porque éste ha demostrado ser comprensivo y amable.

Sara, aunque no lo comenta con sus compañeros de trabajo, está consciente del maltrato que reciben los robots por parte de los humanos.

d. Carter

Carter es un hombre blanco, alto, calvo, de ojos marrones, con bigote herradura de color negro. En el dedo índice de su mano derecha siempre tiene puesto un anillo plateado con el rostro de un robot.

Carter es similar a Charlie Wax (John Travolta), personaje de la película *From Paris with Love* (2010) de Pierre Morel. Revisar anexos.

Carter es un ingeniero en robótica, pero aprendió más por su cuenta que por los estudios de nivel supĕrior. Su obsesión siempre ha sido crear robots más inteligentes y potentes que los que ya existían, ya que los consideraba estúpidos e inútiles. Les propuso a muchos fabricantes de robots sus ideas, pero éstas fueron ignoradas. Por ello se dedica a trabajar solo.

Tras su primera y exitosa creación de un robot inteligente, grandes figuras de la burguesía decidieron invertir en sus proyectos. Carter fue creciendo en el mundo de la tecnología y terminó siendo reconocido.

Con el paso del tiempo, Carter se vuelve obsesivo y ambicioso, no por los robot, sino por el dinero y el poder. Entonces decide fundar su propia compañía, Bio-Dronk.

Bio-Dronk hace llevar a bancarrota a todos los fabricantes de robots de la ciudad, y así se convierte en el fabricante número uno de robots, siendo a la vez la más prestigiada.

Carter llega a ser dueño de casi toda la ciudad. Creó robots militares, policiales, sirvientes, guías, limpiadores, obreros, etc. En fin, fue el causante de que la mano de obra fuera reemplazada por el robot.

e. Norman Lewis

Norman es un hombre alto, de piel blanca, con bigote negro, nariz grande, un poco calvo, usa gafas circulares y tiene dientes amarillentos. Aparenta de 50 años, pero se nota que está envejecido. Viste una bata blanca manchada de grasa, pantalones negros y zapatos de cuero desgastados. Es ingeniero en robótica y ex empleado de Bio-Dronk.

Norman es similar al Doctor Strangelove (Peter Sellers), personaje de la película *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964) de Stanley Kubrick. Revisar anexos.

Norman tiene un pasado perturbador; su esposa, Jennifer, se suicidó. La halló muerta cuando regresaba del trabajo. Tras esta pérdida, en Bio-Dronk se dedicó a fabricar clandestinamente un robot con las características de su esposa, una réplica. Pero las autoridades de la compañía vieron en Norman una obsesión, entonces decidieron despedirlo.

A Norman no le quedó de otra que seguir fabricando a su esposa en la casa donde vivían, y con la esperanza de que algún día vuelva a sentir la compañía y el calor de su amada.

f. Try Singer

Hombre militar que aparenta 64 años. Es de estatura media, su cabello es corto y blanco, con bigotes blancos, piel arrugada y blanca. Viste un uniforme militar y una gorra.

Try es similar al General Ross (Sam Elliot), personaje de la película *Hulk* (2003) de Ang Lee. Revisar anexos.

Try es el jefe de la milicia. Es un veterano en el conocimiento de armas y robots de combate. Siempre está atento a cualquier inconveniente que se presente en Ciudad Esfera para así enviar a sus robots con el fin de establecer y mantener el orden.

Try es una persona ruda y sarcástica. Tiene una relación de interés con Carter, ya que éste es el principal fabricante de robots de gran calidad.

8.7. Propuesta visual

8.7.1. Lugares de la historia

a. Ciudad Esfera

Es la ciudad más grande e importante del mundo. Lo que más predomina son los avances tecnológicos que hay en ésta. Su población es de 6.456.344 habitantes y 5.389 robots.

Es una ciudad invadida de publicidad. La atmósfera es gris durante el día. Pero por las noches es hermosísima por las luces de los edificios y vallas publicitarias, tanto así que es conocida como "La Ciudad de las Luces".

El clima es templado (8°C) a partir de octubre hasta marzo, el resto del año es caluroso (25°C). Durante los meses de mayo y junio suele llover.

Al este limita con la Zona X. Al norte, sur y oeste con el Desierto Rojo.

Es una ciudad comercial e industrial.

Utiliza la energía de fusión (energía de las estrellas)

Está compuesto por:

Bio-Dronk: ubicado en todo el centro de la ciudad. Sobrepasa los rascacielos.

Plazas: ubicadas por casi todas partes. Tienen una fuente de agua con un obelisco en el medio.

Autos voladores: son los vehículos usados por los humanos para trasladarse por aire a cualquier parte de la ciudad.

Motos voladoras: motos con propulsores pocos potentes en levantar vuelo, pero sí en rapidez.

Hologramas: imagen tridimensional registrada por medio de rayos láseres. En Ciudad Esfera son predominantes, ya que son utilizados para enviar mensajes y proyectar anuncios publicitarios.

Semáforos: son cubos transparentes flotantes que brillan de un determinado color.

Hogares: se encuentran en urbanizaciones. Ninguna casa puede estar en zonas industriales y comerciales.

b. Bio-Dronk

Edificio plateado y metálico rodeado de aros eléctricos flotantes. En la azotea hay un enorme holograma esférico azul y alrededor de éste circula en movimiento el nombre de "Bio-Dronk" en color blanco (Dronk) y verde (Bio)

Su interior está compuesto por:

Sala principal: donde se solicita información y se accede a los tele-transportadores.

Sala de descanso: se encuentran las habitaciones donde los robots permanecen suspendidos por las noches.

Sala de revisión: taller robótico donde las máquinas y los robots son examinados.

Sala de ensamblaje: lugar donde los robots son ensamblados.

Depósito de basura: lugar donde se desechan piezas de robots.

Oficina de Carter: sitio donde Carter dirige su compañía.

Sala de comunicaciones: lugar donde se controlan los medios de comunicación de la ciudad.

c. Zona X

Terreno amplio donde se depositan los desechos de Ciudad Esfera. Es un sitio oscuro, frío y tóxico.

d. Sub-sector

Ubicado al sur-este de Ciudad Esfera. Es un sitio olvidado que alguna vez fue importante. Es la única parte de la ciudad que no se desarrolló, ya

que la alcaldía no la tomó en cuenta. Está repleto de vagabundos, robots anticuados, piratas de carreteras y bandidos comerciantes.

e. Mansión de Norman Lewis

Es una mansión muy antigua que está ubicada en una urbanización de Sub-sector. Está deteriorada y sucia, cubierta de enredaderas, las ventanas son de tipo guillotina con vidrios rotos, las tejas casi verdes de la humedad y las cerámicas que cubren las paredes están mugrientas. En la entrada hay un pórtico con masetas regadas por el suelo y plantas muertas.

Por dentro está la sala, y en ella, un gran escalón con barandas de madera que lleva a un piso superior. Rincones y muebles repletos de telarañas y el moho arropa las paredes debido a la humedad.

f. Escondite de Norman Lewis

Donde trabaja Norman, un sitio oscuro y húmedo, colmado de piezas de artefactos y robots.

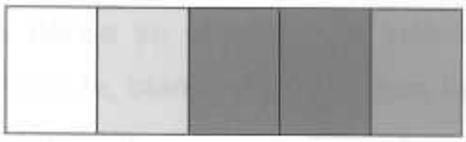
Se halla una cápsula en posición vertical, dentro de ésta hay unos cables metálicos y gruesos que se conectan por unos orificios en la espalda de la réplica de la esposa de Norman.

8.7.2. Paleta de colores

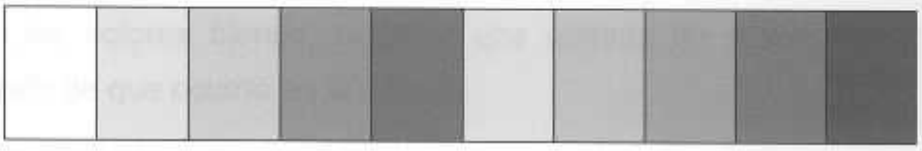
La historia que propone este guión cinematográfico se desarrolla en un futuro muy lejano donde la tecnología y las computadoras predominan en una ciudad ficticia. Por ello, se debe acotar que los colores a utilizar tienen que estar acordes con la atmósfera y descripción de las escenas para

transmitir la sensación del futuro. Así como también el estado emocional de los personajes.

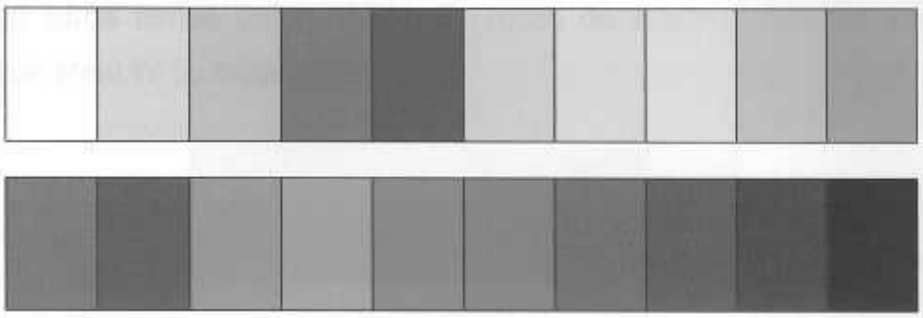
En el sueño de Elvex, un valle a plena luz del día con robots y humanos trabajando juntos, se recomiendan manejar colores fuertes y brillantes para dar la sensación de que es un sueño. Como la escena es colorida, lo conveniente es usar los colores: blanco, amarillo, azul, verde y naranja.



En las escenas donde se aprecia Ciudad Esfera durante el día, la paleta de colores recomendable es una gamma de azules, blancos y grises, al igual que el director Alex Proyas muestra la ciudad de Chicago en el año 2035 en su película *I, Robot* (2004).

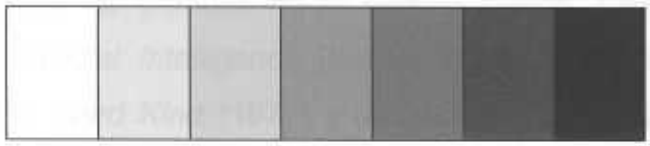


En cambio, en las escenas donde se aprecia Ciudad Esfera durante la noche, la paleta de colores recomendable es una gamma de negros, grises, morados, azules, amarillos y blancos, ya que la ciudad es iluminada por hologramas de publicidad y luces provenientes de edificaciones, autos voladores, hologramas, semáforos, etc. Similar a la ciudad de Manhattan del año 2051 en el filme *A.I. Artificial Intelligence* (2001) de Steven Spielberg.



En las escenas donde se exponen las instalaciones de Bio-Dronk, predominan los colores verde, blanco y gris, ya que también representan los colores del logo de la compañía.

Para la escena del flashback, cuando Ami recuerda, se recomienda aplicar los colores blanco, negro y una gamma de grises, para dar la sensación de que ocurrió en el pasado.



Para las escenas en donde Elvex y Ami se encuentran en la Zona X, un terreno usado para el depósito de desechos, una gamma de marrones y un beige son recomendables para crear una atmósfera tóxica y solitaria. Ya

visto en otros filmes como *WALL-E* (2008) de Andrew Stanton y *Soldier* (1998) de Paul W.S. Anderson.

Para las escenas de Sub-sector, un submundo de Ciudad Esfera, y la mansión de Norman Lewis, lo ideal es usar colores oscuros para transmitir misterio y terror.

8.8. Propuesta sonora

8.8.1. La música

Tomando en consideración que el guión es de género de ciencia ficción, la música a usar debe concordar con el género. Por ejemplo, John Williams vendría siendo un buen candidato para componer la banda sonora de esta historia, ya que es uno de los grandes compositores que tiene el cine y a su vez uno de los grandes de la ciencia ficción. Compuso la banda sonora de *A.I. Artificial Intelligence* (2001), *Minority Report* (2002), *Close Encounters of the Third Kind* (1977) y *Jurassic Park* (1993), todas son de ciencia ficción y dirigidas por Steven Spielberg.

Otros grandes compositores como Danny Elfman, Steve Jablonsky, Marco Beltrami y Alan Silvestri también son buenos candidatos.

Con respecto a la utilización de géneros musicales, lo primordial sería el techno en las escenas de acción y persecuciones. La música instrumental,

como el uso del piano y del violín sería fundamental en las escenas dramáticas y emotivas donde los personajes expresan sus sentimientos, para generar sensibilidad en el espectador.

8.8.2. El sonido

El sonido del largometraje deberá coincidir con el ambiente del lugar donde se desarrolla la acción. En Ciudad Esfera, cornetas, el zumbido de autos voladores, voces de gente, gritos de niños, altavoces y el rechinar de robots en movimiento juegan un papel esencial para ubicar al espectador en el contexto.

En las secuencias de acción, sonidos como explosiones, gritos, choques, cornetas, disparos y sirenas son fundamentales para darle realismo a la película.

En el caso de las escenas que se desarrollan en la Zona X y en la mansión de Norman Lewis, deben utilizarse efectos de sonidos de viento, grillos, truenos, lluvia, ecos, rayos láseres, bombas y disparos.

Sonidos de pájaros y corrientes de agua ayudarían a complementar el sueño de Elvex, un ambiente pacífico y civilizado.

8.9. Guión literario

Sueños de robot

Escrito por

Manuel Morales

Inspirado en el cuento "Sueños de robot" de Isaac Asimov

FADE IN:

1. EXT.VALLE.DÍA.

Bajo el ardiente sol, una multitud de personas trabajan la tierra.

Una MUJER con aspecto de campesina carga una cesta llena de naranjas, tropieza con una piedra y cae al suelo; las naranjas se esparcen por todos lados. En el suelo, trata de levantarse, pero le cuesta. Una sombra cubre su cuerpo, inclina la cabeza hacia arriba y aparece una mano metálica ofreciéndole ayuda para levantarse. La mujer sujeta la mano y al estar de pie, nota que la mano es de un ROBOT blanco, alto, brillante, de aspecto humano y con una gran sonrisa en el rostro.

ROBOT
(sonriente)
¿Te encuentras bien?

MUJER
(sorprendida)
Sí, gracias.

El robot ayuda a la mujer a recoger las naranjas. Al fondo, cientos de robots y humanos trabajan juntos.

APARECE EL TÍTULO DE LA HISTORIA:

SUEÑOS DE ROBOT

CORTE A:

2. EXT.CIUDAD ESFERA.DÍA.

Altos rascacielos, hologramas por doquier, cientos de autos voladores y el sonido de sirenas y cornetas, conforman una gran ciudad futurista.

INSERT: "CIUDAD ESFERA"

CORTE A:

3. EXT.A LAS AFUERAS DE UN GRAN EDIFICIO.DÍA.

Aros eléctricos flotantes rodean un gran edificio plateado y metálico. En la azotea se halla un enorme holograma esférico azul y alrededor de éste circula en movimiento el nombre "Bio-Dronk" en color blanco y verde. En la entrada del edificio circulan personas y algunas son seguidas por robots que sujetan sus pertenencias. Ahí se encuentra ELVEX, un robot de estatura 1.78m, torso blanco, extremidades plateadas, rostro blanco y liso, ojos anchos, azules y pequeños, boca lineada y pequeña con las comisuras hacia abajo, labios blancos, delgados y brillantes, nariz pequeña y respingada. En la parte superior de la derecha de su torso está estampado un logotipo: "Bio-Dronk".

Un bus escolar volador se detiene frente a Elvex. Salen varios NIÑOS al abrirse las compuertas del bus y detrás de ellos una PROFESORA alta, morena, rígida y elegante.

ELVEX
(voz grave)
¡Buenos días a todos!
Bienvenidos a Bio-Dronk, la compañía está agradecida por su visita. Yo soy Elvex y hoy seré su guía.

PROFESORA
(obstinada)
Gracias, que sea rápido.

ELVEX
(girando hacia atrás)
¡Síganme!, por favor.

La profesora y los niños siguen a Elvex.

CORTE A:

4. INT.SALA PRINCIPAL DE BIO-DRONK.DÍA.

Los niños quedan sorprendidos al entrar al lobby. Una gran sala de circulación, una caseta de información atendida por un robot, asientos flotantes, hologramas y un altavoz.

ELVEX

¡Vengan todos!

Los niños corren emocionados. Se detienen al ver a ELVEX colocando un pequeño cubo negro en el impecable y brillante suelo del lobby.

El cubo se enciende y proyecta un gran holograma hacia arriba. Los niños, boquiabiertos, se sientan en el suelo.

CORTE A:

5. VIDEO.

Aparece girando el logo de Bio-Dronk y un pequeño ROBOT ANIMADO de color verde y con antenas se deja ver.

ROBOT ANIMADO

(simpático)

¡Hola chicos! Bienvenidos a Bio-Dronk, su segundo hogar, donde podrán conocer a sus mejores amigos, los robots.

5.1 Una anciana intenta levantar unas bolsas de mercado, un robot se lo impide y las recoge. Es agradecido por la anciana.

5.2 Parte del proceso de ensamblaje de los robots se muestra rápidamente.

ROBOT ANIMADO (VOZ EN OFF)
Gracias a los especialistas de Bio-Dronk, los humanos ya no tienen de qué preocuparse porque los robots están para ayudarlos a ser cada día más felices.

5.3 En un parque, varios robots juegan con niños.

5.4 Un niño es cargado por un robot. Los dos están sonrientes.

ROBOT ANIMADO (VOZ EN OFF)
Ustedes son nuestra tarea, no nos cansamos, siempre estamos para ustedes.

5.5 Aparece el robot animado y de fondo un paisaje de Ciudad Esfera.

ROBOT ANIMADO
(contento)
Bio-Dronk piensa en ustedes y en sus padres para ofrecerles una vida mejor. Bio-Dronk es tu amigo.

5.6 El robot animado se disuelve y aparece el logo de Bio-Dronk girando.

CORTE A:

6. INT.SALA PRINCIPAL DE BIO-DRONK.DÍA.

El holograma desaparece.

Una NIÑA rubia con dos trenzas y vestida con un uniforme rojo de látex se acerca a ELVEX.

NIÑA
(dudosa)
Señor, robot, ¿usted puede ser mi amigo?

Elvex observa fijamente a la niña, como si estuviera pensando en algún tipo de respuesta. La ignora y voltea la mirada hacia los demás.

ELVEX
(serio)
Continuemos.

CORTE A:

7. EXT.CIUDAD ESFERA.NOCHE.

Intensas luces de distintos colores provenientes de los postes, edificaciones, rascacielos, autos voladores y hologramas alumbran la gran ciudad. A la vez se oyen sirenas y altavoces.

CORTE A:

8. INT.SALA DE DESCANSO/HABITACIÓN 009.NOCHE.

La habitación es compartida por cinco robots y ELVEX. Los seis están acostados en plataformas flotantes rectangulares, tres en cada lado.

Elvex empieza a hablar dormido. Se asume que está soñando.

ELVEX

¿Te encuentras bien?

Un ROBOT AZUL pequeño, delgado y brillante abre los ojos y observa a Elvex.

ELVEX

(tembloroso)

¿Te encuentras bien?

El ROBOT AZUL se asombra.

Elvex se despierta exaltado y decide retirarse de la habitación.

CORTE A:

9. INT.SALA DE DESCANSO/CORREDOR.NOCHE.

ELVEX camina deprisa por el corredor pasando las habitaciones.

CORTE A:

10. EXT.PASARELA.NOCHE.

Mientras ELVEX camina por la pasarela, de fondo se visualiza una composición de luces fosforescentes provenientes de los edificios y autos voladores que transitan a gran velocidad.

CORTE A:

11. INT.SALA DE REVISIÓN.NOCHE.

Cientos de robots están acostados en camillas metálicas dejándose ser examinados por personal técnico.

Se oye a una mujer hablar por altavoz.

MUJER EN EL ALTAVOZ (OFF)
¡Bienvenidos! En esta sala se les hará mantenimiento y reparación. Todos serán atendidos.

SARA, mujer de 38 años, de 1.65m de estatura, delgada, piel blanca, cabello liso de color negro, ojos marrones, nariz pequeña, boca pequeña, labios delgados y vestida con una bata blanca. Está sentada conectando unos cables del panel de control de un ROBOT MORADO acostado boca arriba en una camilla metálica.

SARA

(orgullosa)

¡Listo! Quedaste perfecto.

El robot morado se enciende.

Sara cierra la tapa del panel.

SARA

¡Qué tal amigo! ¿Cómo te sientes?

El robot morado se estira.

ROBOT MORADO

Muy bien, me siento como nuevo. Gracias, doctora Sara.

SARA

(sentada)

Es mi trabajo.

Sara se levanta y camina hacia una mesa.

El robot morado se sienta en la camilla. Sara coge una carpeta y la abre.

SARA

(anotando en la carpeta)

¡Ya sabes! No vuelvas a tomar

aceite de motor para naves RJ.

ROBOT MORADO

(mirando a Sara)

Pero doctora, yo no quise tomarla, unos humanos me ordenaron a hacerlo y tuve que obedecer.

SARA

(entristecida)

Vuelve a trabajar y, tranquilo, no volverá a ocurrir.

El robot morado se levanta y se retira.

Sara se sienta en una silla a descansar. Se nota que está agotada.

ELVEX

Hola, Sara.

Sara alza la cabeza y ve a ELVEX. Se levanta rápidamente.

SARA

(abrazando a Elvex)

¡Elvex! ¡Qué alegría verte!

ELVEX

Yo también me alegro de verte.

Sara se aparta de Elvex.

SARA
(dudosa)
¿Y qué haces por aquí tan tarde?

ELVEX
(preocupado)
Necesito decirte algo.

Sara nota que Elvex le quiere decir algo importante.

SARA
¡Ven! Vámonos de aquí.

Elvex sigue a Sara.

CORTE A:

12. EXT.AZOTEA DE BIO-DRONK.NOCHE.

ELVEX y SARA pasan por debajo del gran holograma esférico. Al llegar al borde de la azotea, Elvex se sorprende al ver Ciudad Esfera desde lo alto.

ELVEX
(sorprendido)
¡Sara! ¿Y éste sitio?

SARA

(sonriente)

Es espectacular, ¿verdad?

ELVEX

(curioso)

Es precioso.

SARA

Sí, aquí vengo todas las noches a pensar.

Sara se sienta en el borde. Elvex hace lo mismo.

SARA

(interesada)

Entonces, Elvex. ¿Qué me ibas a decir?

ELVEX

(mirando el cielo)

No sé cómo explicarlo, vas a creer que estoy loco.

SARA

(sonriente)

¡Ja! Más loco que nosotros, los humanos, no creo. Dime.

ELVEX

(confiado)

Sueño cuando estoy dormido.

Sara gira rápidamente su mirada hacia a Elvex y se levanta.

SARA

(alterada)

¿Qué diablos estás diciendo?

Elvex permanece sentado.

ELVEX

¡Lo que escuchaste! Estuve averiguando y sí, puedo soñar. Al principio no lo creía, pero ahora lo sé.

Sara trata de entender lo que Elvex le está diciendo.

SARA

Elvex, ¿me estás diciendo que cuando duermes sueñas igual que un humano?

Elvex se levanta.

ELVEX

Sí. Y he tenido siempre el mismo

sueño.

SARA

¡Dios santo! Dime que no es ninguna broma.

ELVEX

Sara, yo no fui programado para bromear.

Sara se vuelve a sentar. Elvex hace lo mismo.

Sara recupera el aliento.

ELVEX

(emocionado)

Siempre sueño que estoy ayudando a una señora a levantarse del suelo y después le pregunto ¿Te encuentras bien? Y veo a muchos otros robots y también humanos...

Elvex, emocionado, se pone de pie.

ELVEX

...y todos se ayudan mutuamente. Tanta paz, si pudieras verlo, Sara.

SARA

(viendo a Elvex)

Es increíble, Elvex.

Sara se levanta.

SARA

¿Tú sabes qué significa esto? Eres un robot especial, es decir, no eres cualquier robot.

ELVEX

(confundido)

¿Ah, no?

SARA

¡Pues claro que no!

Sara se calla y hace un gesto de preocupación.

ELVEX

¿Qué pasa Sara?

Sara se acerca a Elvex y sujeta sus manos.

SARA

Elvex, tienes que prometerme que no se lo dirás a nadie más. Si se enteran te destruirán.

ELVEX

(asustado)

Pero no entiendo.

SARA

No importa, prométemelo.

ELVEX

Está bien, Sara, te lo prometo.

CORTE A:

13. STAB SHOT.BIO-DRONK.DÍA. QUE FUNDE A: INT.OFICINA.

Una oficina oscura, todo el cuarto es metálico, sólo hay un escritorio y un proyector de hologramas.

De pie, frente al escritorio metálico, se encuentra el ROBOT AZUL.

ROBOT AZUL

(nervioso)

Hola, padre Carter.

Del escritorio aparece la mano pálida de CARTER que sale de la oscuridad, y se detalla un anillo en su dedo índice.

El anillo tiene el rostro de un robot plateado y en sus ojos unos pequeños diamantes rojos incrustados.

El cuerpo de Carter está oculto en la oscuridad, sólo se ven sus manos.

CARTER

(voz grave)

Hola hijo, ¿a qué se debe tu visita?. ¿Tienes algo que decirme?

ROBOT AZUL

Sí, padre, en la noche sucedió algo.

CARTER

Habla, hijo mío.

ROBOT AZUL

Oí a Elvex, uno de mis compañeros de habitación, hablar mientras dormía, como si estuviera soñando, pero eso es imposible, ¿verdad?

El robot azul levanta su cabeza lentamente hacia arriba mientras que su cuerpo es cubierto por la sombra de Carter.

CORTE A:

14. INT.SALA DE REVISIÓN.DÍA.

SARA está sentada, apoyada en una mesa examinando un

procesador por medio de unos lentes telescópicos.

Un ROBOT BRONCE, alto y con un rifle blanco a su espalda, entra a la sala.

ROBOT BRONCE
(lenta pronunciación)
¡Atención a todos!

Sara se quita los lentes, permanece sentada y mira al robot bronce. Todos los demás dejan de hacer sus actividades.

ROBOT BRONCE
Informamos que el androide Elvex, modelo RK3, serial 3085, debe ser capturado...

Sara, sorprendida, se levanta de golpe.

ROBOT BRONCE
...ya que presenta una falla en su sistema y es considerado extremadamente peligroso...

La preocupación invade el rostro de Sara.

ROBOT BRONCE
...si lo ven comuníquense con el personal de seguridad.

El robot bronce se retira.

Todos continúan con sus labores, excepto Sara.

SARA
(inquieta)
¡Dios mío! ¡Elvex!

Sara se retira de la sala.

CORTE A:

15. EXT.AZOTEA.DÍA.

Bajo la intensa luz del sol, ELVEX está sentado en el borde de la azotea, admira el paisaje.

SARA
(gritando)
¡Elvex!

Elvex voltea y se levanta.

SARA se acerca a Elvex.

SARA
(desesperada)
¿Qué haces aquí?, todo el mundo te está buscando.

ELVEX

(desorientado)

¿A mí? ¿Por qué?

Sara lo sujeta del hombro.

SARA

(exhausta)

¿Tú por qué crees?

Elvex no menciona ni una palabra. Sara lo sujeta por los dos hombros.

SARA

Porque puedes soñar, Elvex, porque eres distinto a los otros. Te dije que no se lo contaras a nadie más.

ELVEX

(impactado)

Pero yo sólo he hablado contigo. Pasé aquí toda la noche.

Sara deja de sujetar los hombros de Elvex. Se aleja de él y lleva su mano izquierda a la cabeza. Se nota preocupada.

SARA

Dios mío, ¿qué sucedió?, ¿cómo se enteraron tan rápido?

Hay un silencio.

ELVEX

(observando el paisaje)

Mejor así, estoy cansado, harto de la rutina, de ser un programa. Quisiera tomar mis propias decisiones.

SARA

(molesta)

¿Cómo que mejor así?, te van a destruir. ¿Entiendes?

Elvex mira a Sara.

ELVEX

(sonriente)

Sara, soy una máquina, una cosa, no tengo ni vida ni muerte, lo que me mantiene en pie es un procesador, da igual si me atrapan.

SARA

(insistente)

Pues yo no te considero una cosa, te considero un amigo y además no eres una máquina cualquiera. Puedes soñar, Elvex.

ELVEX

(baja la mirada)

No sé.

SARA

Contéstame algo. ¿Qué harás si te saco de aquí?

ELVEX

¿Qué?

SARA

Dime.

Elvex observa el paisaje.

FADE OUT:

16. EXT.VALLE.DÍA.VISIÓN.

Una MUJER tirada en el suelo sujeta una mano metálica que la ayuda a levantarse, al estar de pie ve a ELVEX con una gran sonrisa.

CORTE A:

17. EXT.AZOTEA.DÍA.

ELVEX mira a SARA.

ELVEX

(convencido)

Hacer mi sueño realidad.

Sara sonríe.

SARA

(sonriente)

Pues te sacaré de aquí, sígueme.

CORTE A:

18. INT.PASILLO.DÍA

Varios robots, armados con rifles, marchan y apartan a las personas y a otros robots.

Se oye un altavoz.

ALTAVOZ (OFF)

Atención a todo el personal, informamos que el androide Elvex, modelo RK3, serial 3085, debe ser capturado...

CORTE A:

19. INT.DEPÓSITO DE BASURA.DÍA.

SARA y ELVEX caminan por una angosta pasarela, de bajo de ésta hay un precipicio y grandes torres de basura.

A lo lejos se sigue oyendo el altavoz.

ALTAVOZ (OFF)

...ya que presenta una falla en su sistema y es considerado extremadamente peligroso...

Sara y Elvex llegan hasta el final de la pasarela, donde hay un cerco.

SARA

(nerviosa)

Elvex, debes lanzarte a la basura para que después las naves recolectoras te absorban, irás a la Zona X.

Sara sujeta con fuerza las manos de Elvex.

SARA

Es tu única oportunidad para huir.

Elvex acaricia a Sara en la mejilla.

ELVEX

Gracias, Sara, tú siempre fuiste mi amiga. Desde que me crearon.

Sara suelta las manos de Elvex y se aparta.

SARA

(nostálgica)

¡Ya vete! Pronto revisarán esta sala.

Elvex se monta encima del cerco, alza sus brazos y se deja caer.

SARA

(voz baja)

Adiós, Elvex.

Elvex cae encima de un montón de desechos. Se levanta, ve a su alrededor, se sorprende al ver un gran depósito repleto de antigüedades. Carros con ruedas, bicicletas, lavadoras, televisores, microondas, juguetes, teclados, monitores.

Se oye un crujido que estremece a todo el depósito. Elvex se esconde dentro de una nevera oxidada.

Arriba, dos compuertas gigantes iluminan todo el depósito al abrirse lentamente.

Entran dos naves recolectoras, marrones, grandes, rectangulares, con seis turbinas atrás, tres de cada lado. Debajo de ellas hay un succionador y dos compuertas medianas.

Las naves recolectoras bajan y succionan la basura como si fueran aspiradoras gigantes. La nevera, donde está escondido Elvex, es succionada.

Dentro de la nevera, Elvex rebota como una pelota.

CORTE A:

20. EXT.BIO-DRONK.DÍA.

En pleno atardecer, las dos naves recolectoras salen de Bio-Dronk.

FADE OUT:

21. EXT.ZONA X.NOCHE.

Un gran terreno de desperdicios y grandes colinas cubiertas de artefactos descompuestos conforman la Zona X, parecido a un desierto tóxico y desolado.

AMI, un robot pequeño, blanco, cuerpo esférico con rayas negras horizontales, extremidades cortas, cabeza redonda con dos antenas metálicas medio caídas, ojos redondos, sin nariz, boca rectangular, horizontal y pequeña; está cubierto de barro y mugre, sentado en el suelo como si estuviera dañado.

En el cielo, varias naves recolectoras descienden hacia las colinas de basura.

CORTE A:

22. INT.NAVE RECOLECTORA.NOCHE.

A causa de la turbulencia, ELVEX es sacudido dentro de la nevera.

CORTE A:

23. EXT.ZONA X.NOCHE.

Las naves recolectoras abren sus compuertas inferiores desde una alta distancia.

CORTE A:

24. INT.NAVE RECOLECTORA.NOCHE.

La basura y la nevera, donde se halla ELVEX, comienzan a descender, como un río de desechos.

CORTE A:

25. EXT.COLINA/ZONA X.NOCHE.

Por los aires, la puerta de la nevera se abre y ELVEX cae en la cima de una colina repleta de artefactos defectuosos. Al estar de pie, observa cientos de naves recolectoras retirándose.

Se oye el sonido del viento. Elvex mira a su alrededor, comienza a bajar de la colina rápidamente, se tropieza con un antiguo teléfono y rueda por todo el resto de la colina como una bola de nieve.

CORTE A:

26. EXT.ZONA X.NOCHE.

ELVEX impacta contra el suelo y rebota varias veces hasta chocar con una torre de cauchos que se desploman encima de él.

Elvex, desesperado, se libera del montón de cauchos y camina desorientado. Se oyen ruidos escalofriantes. Asustado, camina de espaldas creyendo que algo lo sigue y tropieza con AMI, éste se enciende, sus ojos brillan de color verde, se levanta bruscamente, corre y se oculta detrás de un sofá viejo y rasgado.

Elvex adopta la misma actitud y sin saber contra quién o qué chocó, deprisa se esconde en el orificio de la cola de un avión que está incrustada en la tierra.

Hay un silencio.

Elvex se asoma a un lado de la abertura.

ELVEX
(nervioso)

¿Quién está ahí?

Hay un silencio.

AMI (O.S.)

Nadie. ¡Vete!

La voz de Ami es aguda.

Elvex sale del escondite.

ELVEX

(confiado)

Hola, mi nombre es Elvex. ¿Cuál es el tuyo?

AMI (O.S.)

¡¿Qué te importa?!

Elvex se acerca al sofá.

ELVEX

Estoy perdido, necesito ayuda.

AMI (O.S.)

¿Para qué?

ELVEX

Para hacer mi sueño realidad.

Ami sale del sofá con extrañeza y mira a Elvex fijamente.

AMI
(curioso)
¿Qué dijiste?

Elvex se acerca a Ami.

ELVEX
Quiero que me ayuden a hacer mi sueño realidad.

AMI
¿Tu sueño? ¿Qué sueño?

Elvex mira las estrellas.

ELVEX
(melancólico)
Un mundo donde los humanos y los robots puedan convivir en paz.

Ami lleva su mano derecha a la cabeza.

AMI
(decepcionado)
Otro que se le fundieron las memorias K.

Elvex vuelve su mirada a Ami.

ELVEX

(serio)

No importa qué pienses. Mi amiga Sara arriesgó su vida por mí. Yo soy un robot especial, puedo soñar y cumpliré mi sueño con o sin tu ayuda.

Elvex comienza a caminar y deja atrás a Ami.

Ami está pensativo, voltea y ve a Elvex retirándose.

AMI

(grita)

¡Por ahí no es el camino!

Elvex se detiene. Ami corre hacia él.

AMI

Mi nombre es Ami.

Elvex inclina su brazo.

ELVEX

Es un placer, Ami.

Elvex y Ami se aprietan la mano.

AMI

(arrepentido)

¿Qué tal si te indico el camino?

ELVEX

¿Me vas a ayudar?

Sueltan sus manos.

AMI

Sí.

ELVEX

Gracias.

Elvex sigue a Ami por otra ruta donde hay grandes cantidades de charcos de aguas negras.

AMI

Háblame de tu amiga, ¿qué modelo es?

ELVEX

No es un robot, es una humana.

AMI

(sorprendido)

¡Wao! Primera vez que sé de un humano que arriesga su vida por un robot.

ELVEX

Sí, ella es espectacular.

CORTE A:

27. STAB SHOT.BIO-DRONK.NOCHE. QUE FUNDE A: INT.PASILLO.

FRANK, un hombre de 36 años, uniformado y con apariencia de guardia, camina deprisa por un pasillo estrecho. Se nota preocupado.

CORTE A:

28. INT.OFICINA.NOCHE.

Sobre la mesa metálica están apoyadas las dos manos pálidas de CARTER y se detalla su anillo en el dedo índice. El resto de su cuerpo está cubierto en la oscuridad.

Un altavoz se enciende.

ALTAVOZ (OFF)
Señor Carter. El jefe de seguridad, Frank Reagan, pide permiso para hablar con usted en este momento.

CARTER
(voz grave)
Háganlo pasar.

Se abren dos puertas eléctricas, la oficina se ilumina. FRANK entra nervioso y sudoroso. Se detiene frente al

escritorio.

FRANK

(nervioso)

Señor Carter, le notifico que Elvex, el robot que buscamos, ha desaparecido.

Las manos de Carter siguen intactas, sin movimiento.

CARTER

(sereno)

No entiendo.

Carter, golpea violentamente el escritorio con sus dos manos.

CARTER

(violento)

¡¿Cómo un maldito robot puede desaparecer de mi propia compañía?!

FRANK

(asustado)

Hemos hecho todo lo posible, no aparece, se fue, se escapó, desapareció.

CARTER

(calmado)

Está bien, tú también desaparecerás
¡Llévenselo!

Dos robots soldados entran a la oficina, sujetan a Frank.

FRANK
(resistiéndose)
¡No! ¡Por favor!

Los robots soldados terminan sacándolo. Las puertas se cierran.

Las manos de Carter están cruzadas.

CARTER
Sistema, comunícame con el jefe de la milicia, Try Singer.

CORTE A:

29. EXT.CAMPO DE TIRO.NOCHE.

Un terreno rocoso y amplio. Hay varios robots grandes y gruesos en fila con cañones en sus hombros, disparan láseres hacia una pila de chatarra.

TRY, hombre de 64 años, viste un uniforme militar y una gorra, de estatura media, cabello corto y blanco, bigotes blancos, piel arrugada y blanca; está viendo la acción de

los robots. Un holograma cuadrado y transparente aparece a su lado.

HOLOGRAMA

El señor Carter solicitando permiso.

Try se aleja del ruido de las explosiones y a la vez el holograma lo sigue. Entra a una nave pequeña de color verde militar, con dos alas y dos turbinas en la parte de atrás.

CORTE A:

30. INT.NAVE.NOCHE.

Try se sienta en el segundo escalón de las escaleras que conducen a la cabina y observa el holograma.

TRY

Permiso concedido.

CORTE A:

31. INT.OFICINA DE CARTER.NOCHE.

Aparece el rostro de Try en el holograma. El cuerpo de Carter está cubierto en la oscuridad.

Carter y Try conversan POR INTERCORTE:

CARTER

Hola, Try. ¿Sigues reforzando los robots que te envío?

TRY

(riendo)

¡Carter! Pues sí, tienen que parecer de la milicia. Te salió muy bien tu negocio de robots, me enteré ayer que el portal *People* te consideró el hombre del año.

CARTER

Sí, bueno. Try no te llamé para hablar de farándula, necesito tu ayuda.

TRY

(preocupado)

¿Qué sucede?

CARTER

Un robot modelo RK3, serial 3085, conocido como Elvex, ha presentado una falla en su sistema y escapó de mi empresa, lo considero altamente peligroso. Esa lata no puede tener contacto con personas, debes capturarlo y traérmelo de vuelta para que lo revisen.

TRY

(sorprendido)

¡Vaya! Al fin tu famosa empresa cometió su primer error.

CARTER

(furioso)

¡Cállate! Tengo el apoyo de todos los gobiernos, con un silbido puedo destruir a todos tus soldaditos.

TRY

(arrepentido)

Tranquilo Carter, era una broma, te puedo ayudar, no hay problema.

CORTE A:

32. INT.NAVE.NOCHE.

TRY se asoma por una ventanilla, ve a tres ROBOTS MILITARES completamente plateados, grandes, gruesos y equipados con armamento pesado. En sus pechos está escrito "FX-5".

TRY

(sonriente)

¿Sabes qué, Carter?, tengo justo lo necesario, repíteme el serial de ese tal Elvex para que mis niños

FX-5 lo rastreen.

CORTE A:

33. EXT.CALLEJÓN.NOCHE.

Por un callejón angosto repleto de basura, caminan ELVEX y AMI.

ELVEX
(caminando)
Ahora que salí de Bio-Dronk me doy cuenta de que las campañas de reciclaje y protección al ambiente son puras mentiras.

Ami se detiene.

ELVEX
(preocupado)
¿Qué pasa?

AMI
¿Oyes eso?

Se oyen sirenas, murmullos, cornetas.

AMI
(emocionado)
¡Ven!

Ami corre y Elvex va detrás de él.

ELVEX

(corriendo)

¡Espérame!

CORTE A:

34. EXT.CALLE.NOCHE.

Al salir del callejón, ELVEX y AMI quedan sorprendidos al ver tantos juegos de luces.

AMI

(sorprendido)

¡Ciudad Esfera!

CORTE A:

35. MONTAJE:

35.1 Autos voladores pasando a toda velocidad.

35.2 Hologramas de publicidad flotando en el aire.

35.3 Gente con traje de látex transitando deprisa por las aceras y entrando a tele-transportadores.

35.4 Robots sirvientes siguiendo a sus amos.

35.5 Robots recogiendo la basura, arreglando postes eléctricos, limpiando las aceras, paseando a los perros.

35.6 Un holograma transmitiendo una publicidad de Bio-Dronk donde aparece un robot ayudando a un señor en silla de ruedas a cruzar la calle.

ALTAVOZ 2 (OFF)

Porque estamos para servirte.
Porque te mereces lo mejor.
Bio-Dronk, contigo siempre.

CORTE A:

36. EXT.CALLE.NOCHE.

ELVEX y AMI ven a su alrededor impresionados.

ELVEX

Ami, ¿esto es Ciudad Esfera?

AMI

Sí, Elvex.

ELVEX

Nunca me imaginé que fuera tan hermosa.

AMI

Yo tampoco.

ELVEX

Desde Bio-Dronk no se aprecia tanto.

AMI

Pues aquí la tienes.

Ami camina por la acera entre la multitud de personas y robots.

Elvex voltea y se da cuenta de que Ami no está, gira su cuerpo hacia varios lados tratando de encontrarlo, pero se le dificulta. De repente baja el flujo de gente y ve a Ami asomado en la vitrina de un negocio.

Elvex empieza a caminar deprisa hacia la dirección que tomó Ami. Es tropezado y maltratado varias veces por personas que transitan apresuradas y a la vez lo observan con decepción y extrañeza.

HOMBRE

(molesto y apurado)

¡Quítate!

MUJER 2

¡Apártate!

Elvex entra en pánico; llega donde está Ami.

ELVEX

(asustado)

Ami, tenemos que salir de aquí, nos
van a matar.

Elvex percata que Ami está distraído, asombrado viendo algo por la vitrina. Elvex, curioso, voltea hacia la vitrina.

CORTE A:

37. INT.NEGOCIO.NOCHE.

Un ANDROIDE FEMENINO con características muy atractivas, senos grandes, cabello rubio, piel blanca y brillante, está seduciendo a un HOMBRE OBESO y medio calvo, éste está sonrojado.

CORTE A:

38. EXT.CALLE.NOCHE.

ELVEX voltea hacia la calle y AMI continúa observando por la vitrina.

ELVEX
(decepcionado)
A lo que hemos llegado.

Ami se para al lado de Elvex.

AMI
No, a lo que el hombre ha llegado a

hacer con nosotros. Ahora formamos parte de las necesidades sexuales de las personas.

Elvex mira a Ami.

ELVEX

Ami, eres inteligente, ¿cómo es que terminaste en la Zona X?

AMI

Igual que tú, supongo.

Cinco naves policiales pequeñas, blancas y con forma de escarabajo se detienen frente a Elvex y a Ami. De ellas salen POLICÍAS altos, escamosos, camuflados de negro y casco corriendo hacia la acera de enfrente.

Elvex y Ami quedan petrificados.

ELVEX

(asustado)

¿Qué sucede?

AMI

(nervioso)

No sé.

Un ROBOT MARRÓN, delgado, alto y un poco oxidado corre con un cachorro en sus manos. Los policías van detrás de

él. Una nave policial, que viene por la calle, gira hacia la acera y el robot marrón choca contra ésta.

Inmediatamente los policías rodean al robot.

POLICÍA 1

Está detenido por una falla en su sistema y por el secuestro de un animal que pertenece a un humano.

POLICÍA 2

Entregue el animal.

El robot marrón está tirado en el suelo abrazando al cachorro. Un policía se le acerca y le arrebata el cachorro de las manos.

El robot marrón se levanta.

ROBOT MARRÓN

(nervioso)

¡No! Él es mi amigo, por favor. Su dueño lo maltrata, tuve que salvarlo.

Los policías sacan sus armas y disparan contra el robot marrón, éste es impactado por numerosos rayos láseres. Cae al suelo completamente destruido.
Un policía se coloca al lado del robot marrón y patea su cabeza desprendiéndosela del cuello.

POLICÍA 3

(pateando la cabeza)

¡Chatarra!

Elvex y Ami siguen en el mismo sitio paralizados por lo que vieron.

Ami sujeta la mano de Elvex.

AMI

(en voz baja)

Elvex, vámonos de aquí.

Elvex y Ami se mezclan con la multitud que transita.

Una SEÑORA maltrata a un robot.

SEÑORA

(molesta)

¡Estúpido! ¡Te dije que te quedaras en la casa!

Elvex y Ami llegan hasta una esquina. Ven una plaza al otro lado de la calle.

AMI

(señalando la plaza)

¡Vamos para allá!

ELVEX

Sí, vamos.

Elvex y Ami cruzan la calle.

CORTE A:

39. EXT.PLAZA.NOCHE.

Una plaza floreada, con una gran fuente de agua en el medio rodeada de luces blancas y bancos flotantes que permanecen en el aire. Elvex y Ami la aprecian con asombro y alivio.

Elvex señala un banco ubicado entre la fuente y una pequeña jardinera.

ELVEX

(señalando)

Sentémonos ahí.

Elvex y Ami se sientan. Miran a los lados, están solos. Se oye el agitado sonido del agua proveniente de la fuente.

AMI

La plaza está vacía.

ELVEX

Sí, sólo estamos tú y yo.

AMI

Me gusta más aquí.

Elvex mira el cielo y ve las estrellas.

ELVEX

(triste)

Esto no se parece a mi sueño.

Hay un silencio.

Elvex sigue mirando las estrellas, mientras que Ami ve el suelo.

ELVEX

Ami.

AMI

¿Sí?

ELVEX

Entonces, ¿cómo terminaste en la Zona X?

Ami levanta la cabeza y mira las estrellas.

AMI

(suspirando)

Es una breve y triste historia.

ELVEX
(gracioso)
Bueno, ya tenemos algo en común.

Elvex y Ami ríen.

ELVEX
(insistente)
Vamos.

AMI
Está bien. Cuando me activaron por primera vez...

CORTE A:

40. INT.SALA.DÍA.FLASHBACK.

Una sala rústica con muebles de madera, chimenea de piedra y paredes de madera, se encuentran cuatro personas que aparentan ser miembros de una familia. Un PADRE, una MADRE, una ADOLESCENTE y un NIÑO.

En medio de la sala está AMI. El padre tiene un control en su mano izquierda, presiona un botón rojo del control y Ami se enciende.

AMI (VOZ EN OFF)
...recuerdo ver a unas personas adorables que ansiaban verme.

Todos los miembros de la familia se acercan a Ami para saludarlo.

AMI (VOZ EN OFF)
Desde el primer momento me quisieron.

CORTE A:

41. EXT.PLAZA.NOCHE.

ELVEX mira a AMI.

ELVEX
(intrigado)
Pero, ¿qué pasó?

AMI
(viendo las estrellas)
Un día...

CORTE A:

42. INT.SALA.DÍA.FLASHBACK.

Están todos los MIEMBROS DE LA FAMILIA con edades avanzadas.

Hay un ROBOT SOFISTICADO, alto, blanco y con un cuerpo

similar al de un humano. AMI entra a la sala sujetando una bandeja y encima de ésta hay una jarra de limonada y cuatro vasos.

AMI (VOZ EN OFF)
...llegó un modelo más sofisticado
que yo.

Ami, de la impresión, deja caer la bandeja al ver al robot sofisticado. La limonada se chorrea por todo el suelo.

El PADRE se dirige a Ami, lo regaña y lo echa de la casa.

AMI (VOZ EN OFF)
De la noche a la mañana me dejaron
de querer.

CORTE A:

43. EXT.PLAZA.NOCHE.

AMI está en el suelo recostado del banco. Su actitud transmite nostalgia y tristeza. ELVEX se agacha y coloca su mano derecha sobre el hombro izquierdo de Ami.

ELVEX
Ami, yo soy tu amigo y te prometo
que nunca te reemplazaré.

Ami mira a Elvex.

AMI

(con una triste sonrisa)

Gracias, Elvex.

Ami se levanta de golpe.

AMI

(animado)

¿Y qué pasó con tu sueño?

Elvex se levanta.

ELVEX

(decepcionado)

No sé. ¿No viste todo lo que sucedió allá atrás?

AMI

Pero si no hemos visto nada, tenemos que seguir buscando hasta hallar una pista que se relacione con tu sueño.

ELVEX

(sonriente)

Gracias, Ami.

AMI

¿Qué estamos esperando?

De repente se oyen zumbidos que estremecen a toda la plaza. Tratando de mantener el equilibrio, Elvex y Ami intentan permanecer de pie.

Los tres ROBOTS MILITARES FX-5 aterrizan violentamente en la plaza rodeando a Elvex y Ami, éstos se sorprenden al ver tales robots.

ELVEX

(nervioso)

¿Quiénes son ustedes?

FX-5 1

(voz lenta/eco)

Elvex, modelo RK3, serial 3085, está detenido por presentar una falla en su sistema. Coopere y venga con nosotros.

Los FX-5 hablan con lentitud y sus voces ocasionan ecos.

FX-5 2

Su compañero también tendrá que cooperar.

Elvex y Ami se intercambian miradas.

ELVEX

(grita)

¡Ami, corre!

CORTE A:

44. SECUENCIA DE ACCIÓN:

44.1 ELVEX y AMI corren hacia la calle.

44.2 Elvex y Ami atraviesan la calle evitando los autos voladores que pasan a toda velocidad.

44.3 Elvex y Ami corren por la acera apartando a las personas. Ven a un SUJETO montándose en una aero-moto (moto voladora) Elvex y Ami apartan al sujeto, se montan en el vehículo y Elvex acelera a toda velocidad.

44.4 Los FX-5 encienden sus turbinas. Las plantas de sus pies metálicos expulsan llamas.

44.5 Por las calles, Elvex va evitando los autos e infringiendo las señales de las luces de los semáforos flotantes. Un misil roza la aero-moto y explota diez metros más adelante en el pavimento. Son los FX-5 disparando descontroladamente por medio de cañones instalados en sus hombros.

44.6 Una lluvia de misiles arrasa las calles, los autos

chocan, la gente corre y grita. Se desata el caos. Elvex y Ami esquivan las detonaciones, dan una curva e ingresan a la entrada principal de un centro comercial.

44.7 Los FX-5 entran al centro disparando rayos láseres. Se desata el desespero en las personas, los rayos destrozan las vitrinas de las tiendas, los quioscos y a otros robots. Elvex y Ami abandonan el centro comercial llevándose por el medio una vitrina.

44.8 Elvex y Ami salen hacia una autopista, autos voladores van en dirección contraria. Elvex esquiva los autos. Los tres FX-5 los persiguen. Se oyen sirenas a lo lejos.

44.9 Elvex y Ami entran a un túnel, al igual que los FX-5 y disparan misiles que impactan contra las paredes del túnel. Éste comienza a derrumbarse. Caen trozos de acero y concreto al pavimento. Una gran viga cae encima de uno de los FX-5, dejándolo completamente destruido.

44.10 Elvex y Ami salen del túnel y continúan por la autopista. Los dos FX-5 se detienen y apuntan a la aero-moto, cuando deciden disparar son atacados sorpresivamente por rayos láseres provenientes de los cañones de las naves policiales. Empieza una batalla entre los FX-5 y la policía.

44.11 Elvex y Ami se alejan.

CORTE A:

45. INT.NAVE POLICIAL.NOCHE.

El PILOTO de una nave policial llama por radio.

PILOTO
(desesperado)
¡Solicitamos refuerzos! Dos inmensos robots nos están masacrando.

CORTE A:

46. EXT.AUTOPISTA.NOCHE.

Una nave negra, rayas rojas y con el logotipo de CNN se acerca a la escena donde la policía lidia con los FX-5. La autopista está devastada, naves policiales arden en llamas y los FX-5 desprenden humo. Rayos y misiles cruzan el cielo.

REPORTERA (O.S.)
En estos momentos podemos observar a la policía de Ciudad Esfera enfrentándose a dos grandes robots que, según informan, son modelos FX-5.

CORTE A:

47. INT.OFICINA DE CARTER.NOCHE.

CARTER está viendo la noticia que transmite CNN por medio de un holograma. Sólo se ven sus manos.

CARTER
(furioso)
¡Maldito Try! ¡¿Es que no pudo ser prudente?!

Desparece el holograma.

CARTER
Sistema, comunícame con el Jefe de Estado, esta vez todas las autoridades buscarán a ese robot.

CORTE A:

48. EXT.CALLEJÓN.NOCHE.

En un callejón mugriento, ELVEX y AMI se encuentran cansados. Están recostados de una pared y al lado está la aero-moto estacionada.

AMI
(confundido)
¿Qué eran esas cosas?, ¿por qué querían destruirnos?

ELVEX

(preocupado)

Preguntaron por mí. Yo soy el responsable de todo. Bio-Dronk me quiere ver muerto por mi especialidad.

AMI

(sorprendido)

¿Sólo por haber tenido un sueño? Por favor, no era para tanto.

ELVEX

Esto es más grave de lo que me imaginé.

Ami se levanta.

AMI

Es hora de movernos.

ELVEX

(decaído)

No, seguiré solo. Corres peligro si estás conmigo. Vete.

Ami se agacha y coloca su mano derecha en el hombro de Elvex.

AMI

Elvex, yo soy tu amigo y no voy a abandonarte. Sigamos.

Ami camina. Elvex lo observa, sonríe y se levanta.

ELVEX

(caminando)

Espérame.

CORTE A:

49. EXT.SUB-SECTOR/VECINDARIO.NOCHE.

ELVEX y AMI salen del callejón. Llegan a un vecindario pobre y desolado. Tiene un ambiente gris y un aspecto mórbido. Hay casas abandonadas y en mal estado. Caminan entre la neblina por medio de la calle y ven edificaciones casi derrumbadas.

ELVEX

(curioso)

¿Dónde estamos?

AMI

(angustiado)

Ni idea, pero es deprimente. Es peor que la Zona X.

ELVEX

(afirmando)

Vaya que sí.

En el patio delantero de una vieja casa se halla incrustado un letrero, donde dice: SUB-SECTOR. Ami señala hacia el letrero.

AMI

(señalando)

¡Mira, Elvex!

Elvex fija su mirada hacia el letrero.

ELVEX

(leyendo)

¿Sub-Sector?

AMI

(viendo a los lados)

Creo que debemos irnos.

Elvex y Ami se notan preocupados, miran a su alrededor angustiados mientras avanzan entre la neblina. De repente se oye un trueno y a lo lejos aparece un relámpago iluminando el vecindario. Los dos amigos se toman de la mano. Comienza a llover y a sonar una secuela de truenos sin parar.

Elvex está petrificado. Ami observa a lo lejos una mansión gracias al brillo de los relámpagos; señala la dirección con su brazo.

AMI
(gritando)
¡Ahí!

ELVEX
(gritando)
¡¿Ahí qué?!

Ami sujeta a Elvex de la mano y corre. La calle está llena de charcos y lodo. Las alcantarillas están tapadas.

AMI
(corriendo)
¡Un refugio!

Elvex y Ami salen de la calle y corren por la acera.

ELVEX
(corriendo)
¡No veo nada!

Caen tres relámpagos a la vez e iluminan la mansión. Elvex la observa. Los dos corren al lado de una reja negra y con barrotes que rodea la mansión.

Ami nota que una parte de la reja no tiene barrotes.

AMI

(señalando)

¡Por ahí!

CORTE A:

50. EXT.JARDÍN.NOCHE.

ELVEX y AMI cruzan la reja. Corren por un jardín repleto de matorrales. Pisan charcos de lodo. Los truenos suenan más fuerte y los relámpagos alumbran el paso de nuestros aventureros.

Salen de los matorrales y se detienen. Varios relámpagos iluminan la mansión. Los dos amigos observan con asombro una mansión con enredaderas en las paredes y en el techo, ventanas tipo guillotina con vidrios rotos, techo de tejas rotas, paredes de cerámicas mugrientas y algunas rotas. En la entrada hay un pórtico con dos columnas y varias masetas con plantas muertas.

ELVEX

(atemorizado)

¡Ni loco entro ahí!

Ami sujeta la mano de Elvex.

AMI

No tenemos opción.

Ami jala a Elvex, sus pies se hunden en la tierra mojada.

CORTE A:

51. EXT.PÓRTICO.NOCHE.

ELVEX y AMI llegan al pórtico. Ahí están protegidos de la lluvia. El viento está más fuerte.

AMI
(preocupado)
Tenemos que entrar. Aquí es muy peligroso.

El viento y la corriente de agua arrasan con lo poco que hay en Sub-sector. Árboles y postes caen como pinos de bowling.

ELVEX
(sumiso)
¡Está bien! ¡Vamos!

Ami observa la entrada, se acerca a la puerta de madera vieja y rasgada, gira una manilla rustica con escudo. Empuja con suavidad y se oye el rechinar de la puerta. Elvex avanza poco a poco. Entran a la mansión.

CORTE A:

52. INT.SALA DE LA MANSIÓN.NOCHE.

Los relámpagos iluminan la sala, en el medio hay un gran escalón con barandas de madera a los lados que llevan a un piso superior, los rincones y muebles llenos de telarañas, las paredes tienen moho debido a la humedad. Ante esta pinta parecida a la casa de *La Familia Monsters*, ELVEX y AMI están horrorizados.

ELVEX

(atemorizado)

¡Vaya sitio!

AMI

(nervioso)

Debe tener siglos este lugar.

ELVEX

¿Quiénes serían los dueños?

Ami ve a su derecha un cuadro colgado en la pared.

AMI

Averigüémoslo.

Ami se dirige a la ubicación del cuadro. Elvex lo sigue.

ELVEX

(curioso)

¿Ahora qué haces?

Ami y Elvex se detienen frente al cuadro. El cuadro es

grande, con marcos dorados, está la pintura de una pareja, una mujer atractiva, delgada, piel blanca y cabello negro liso, sentada en una silla sujetando la mano de un hombre de pie, alto, cabello negro y corto, bigote negro y gafas de lentes circulares; los dos viendo al frente. Están vestidos con traje formal.

ELVEX

(observando el cuadro)

¿Eran los dueños?

AMI

(observando el cuadro)

Parece.

Ami observa fijamente el rostro del hombre.

AMI

(señalando con la mano)

¿Ves eso?

ELVEX

(buscando con la mirada)

¿Qué?

AMI

(girando hacia Elvex)

Cárgame.

Ami se monta encima de Elvex.

ELVEX

(sorprendido)

Pero qué.

Elvex ayuda a montar a Ami sobre sus hombros.

ELVEX

(confundido)

¿Qué sucede?

Ami al estar en los hombros de Elvex mira el ojo izquierdo del hombre. Hay un breve silencio y de repente el ojo del hombre parpadea. El pequeño robot se echa hacia atrás del susto y cae en una alfombra cubierta de polvo, al igual que Elvex que termina cayendo sobre él.

AMI

(gritando)

¡Ese hombre está vivo!

Elvex se aparta de Ami y se sienta en la alfombra.

ELVEX

(alzando los brazos)

Después dices que yo soy el loco.

Ami se levanta rápidamente y señala el cuadro.

AMI

(viendo el cuadro)

¡Movió el ojo!

Elvex se levanta.

ELVEX

(obstinado)

¡Es una pintura! Si en verdad está vivo ¿por qué no se mueve?, ¿por qué no nos habla?

Se oye un crujir. Elvex y Ami se miran aterrorizados.

AMI

(tembloroso)

¿Qué es eso?

El crujido suena cada vez más fuerte. El cuadro comienza a moverse lentamente hacia la derecha. Elvex y Ami giran la mirada hacia el cuadro. Los truenos siguen sonando.

ELVEX

(nervioso)

¿Por qué hablé?

El cuadro se detiene y deja un hoyo en la pared, como una especie de entrada. Los dos amigos se acercan. Desde el hoyo se proyecta una sombra en el suelo. Elvex y Ami se abrazan.

AMI

(temblando)

¿No soñaste esto?, ¿verdad?

Del hoyo se asoma la cabeza de NORMAN, un hombre canoso con poco pelo, bigote negro, gafas con lentes circulares y nariz grande. Muy similar a la pintura del hombre del cuadro.

NORMAN

(sonriente)

Hola, bienvenidos.

Elvex y Ami se apartan.

AMI

(fijando la vista hacia Norman)

¿Es usted el hombre del cuadro?

Norman se deja ver por completo. Es alto, viste una bata blanca cerrada y manchada de grasa, pantalones negros y zapatos de cuero desgastados. Aparenta 50 años pero sus dientes son amarillentos y su rostro está envejecido.

NORMAN

(alegre)

Sí, pero calvo ¡Jajajajaja!

Norman ríe de manera escalofriante, como un malvado que quiere conquistar el mundo. Elvex y Ami cruzan miradas. El extraño para de reír y se inclina para saludar.

NORMAN

(inclinándose)

Mi nombre es Norman Lewis, y ésta es mi casa.

ELVEX

(curioso)

¿Qué hace aquí todavía?

Norman vuelve a su posición normal.

NORMAN

Pues es una larga historia, entren a mi escondite, Sub-sector es un lugar muy peligroso, está lleno de piratas de carreteras y saqueadores.

Norman entra al escondite. Elvex y Ami se miran con desconfianza.

NORMAN (O.S.)

(gritando a lo lejos)

¡Pasen! Están en su casa.

CORTE A:

53. INT.ESCALERAS.NOCHE.

Por una escalera de caracol y de piedra bajan ELVEX y AMI. NORMAN está delante de ellos alumbrando los escalones con una linterna. Se va desvaneciendo el sonido de los truenos.

NORMAN

(iluminando los escalones)

Antes Sub-sector se llamaba Happy Valley, ¡Vaya nombre! ¿No? Después de la crisis económica los políticos se olvidaron de este humilde lugar, y bueno, la ignorancia y el salvajismo terminaron por dominar todo.

Todos continúan bajando las escaleras.

NORMAN

Perdón si los asusté, los estaba observando desde que entraron, y no podía creer que dos robots tan inteligentes y modernos entrarían a mi casa.

Elvex y Ami están silenciosos.

NORMAN

Tienen suerte de encontrarme, por aquí está de moda destrozar robots y vender sus piezas, es un buen

negocio.

Los tres cruzan un umbral de piedra gris.

CORTE A:

54. INT.TALLER.NOCHE.

Un taller húmedo y oscuro, las paredes tienen moho, hay mesas oxidadas con piezas de artefactos, tornillos, procesadores, monitores, cables y un centenar de cosas.

NORMAN
(emocionado)
¡Bienvenidos a mi taller!

ELVEX y AMI miran a su alrededor con repulsión.

ELVEX
(curioso)
¿Vive aquí?

NORMAN
(sonriente)
Sí, vivo y trabajo en este lugar.

AMI
(sorprendido)
Pero se va a volver loco aquí abajo.

NORMAN

(riéndose)

¡Jajaja! No es para tanto. Tengo compañía.

Elvex gira su cabeza hacia Norman.

ELVEX

(impactado)

¿Compañía?

NORMAN

Sí, síganme.

Elvex y Ami intercambian miradas de extrañeza y siguen a Norman. Al final del taller hay un pasillo estrecho y al fondo de éste se visualiza una serie de luces blancas, azules y verdes.

CORTE A:

55. INT.PASILLO DEL TALLER.NOCHE.

ELVEX y AMI entran al pasillo, sus cuerpos cambian de color por las luces extrañas que salen del otro lado.

NORMAN (O.S.)

Sigan, no tengan miedo.

CORTE A:

56. INT.SALA DE OPERACIÓN.NOCHE.

Se halla una DAMA en el interior de una cápsula de cristal en posición vertical y sujetada por varios cables conectados a su espalda. Las luces provienen de tres bombillos que están en la parte superior de la cápsula. La dama es muy similar a la pintura de la mujer del cuadro.

NORMAN se coloca frente a ella, dándole la espalda a ELVEX y a AMI, y levanta los brazos.

NORMAN
(voz quebrada)
Les presento a mi esposa, Jennifer Lewis.

AMI
(asombrado)
Pero si es la mujer del cuadro.

Norman baja los brazos.

NORMAN
Sí, es mi mujer.

ELVEX
(dudoso)

¿Qué le pasó?

Norman se sienta en un escalón.

NORMAN
(lloroso)
Ella era mi fuerza, mi vida, mi todo.

CORTE A:

57. EXT.JARDÍN.DÍA.FLASHBACK.

NORMAN atraviesa el jardín de la mansión por medio de un camino de tierra suave y polvorosa, en el borde unos arbustos con rosas rojas, blancas y amarillas.

Norman está sonriente, viste un traje formal de color negro y sujeta un maletín, a la vez está cubriéndose del sol con su mano.

NORMAN (VOZ EN OFF)
Un día llegué del trabajo. Estaba contento porque me ascendieron. Iba a notificárselo a mi esposa.

CORTE A:

58. INT.SALA DE LA MANSIÓN.DÍA.FLASHBACK.
La sala está completamente distinta, limpia y reluciente.

NORMAN
(gritando)
¡Mi amor!

Norman coloca el maletín en el suelo y comienza a subir las escaleras.

NORMAN
¡Mi amor!

CORTE A:

59. INT.HABITACIÓN.DÍA.FLASHBACK.

NORMAN abre la puerta de una habitación matrimonial. En el suelo, encima de un intenso charco de sangre se halla JENNIFER inconsciente y a su lado un revólver calibre .38. El resplandor del sol hace destellar todo el cuarto.

NORMAN (VOZ EN OFF)
Ahí estaba, tirada en el suelo, en ese enorme charco de sangre.

Norman corre hacia Jennifer, se tira al suelo manchándose toda la ropa de sangre. Está desesperado y alterado. Le da varias palmadas en la mejilla.

NORMAN (VOZ EN OFF)
Mi vida se fue con ella.

CORTE A:

60. INT.SALA DE OPERACIÓN.NOCHE.

NORMAN está encorvado. ELVEX se le acerca y señala a JENNIFER.

ELVEX

¡Pero su esposa está aquí!

NORMAN

Sí, pero tengo que hacer que funcione.

Elvex y AMI, confundidos, intercambian miradas.

AMI

¿Funcionar?

Norman se levanta. Sus ojos están aguados.

NORMAN

Sí, funcionar.

Norman voltea hacia ella y la observa.

NORMAN

(lloroso)

Mi Jennifer murió hace mucho tiempo, pero yo la construí. Hice

un robot con sus características físicas.

Elvex y Ami se sorprenden.

NORMAN

Yo trabajaba en Bio-Dronk. Fabricaba robots. Tenía un gran prestigio. Después de la muerte de Jennifer pasé meses a escondidas construyéndola.

Norman voltea hacia Elvex y Ami.

NORMAN

(voz quebrada)

Y esos imbéciles me despidieron porque me lo tomé personal. Después de todo lo que hice por ellos.

Norman vuelve a mirar a Jennifer.

NORMAN

Ahora mi sueño es estar otra vez con mi Jennifer.

Ami se acerca a Elvex.

AMI

(voz baja)

Elvex, debemos irnos, aquí no hacemos nada. Aquí no vamos a encontrar ninguna pista que se relacione con tu sueño.

Norman está en silencio observando a Jennifer.

ELVEX

(voz baja)

Sí, tienes razón. Pero, ¿te has dado cuenta de que no todos los humanos son iguales? Este señor se ve muy afectado y nos dio refugio.

AMI

Sí, y también está loco.

Norman sigue observando a Jennifer.

NORMAN

Mi Jennifer tiene partes de muchos robots, poco a poco he ido fabricándola, pero necesito un procesador lo suficientemente avanzado para hacerla funcionar. Y es difícil conseguir uno. Sólo necesito un robot de última generación.

Norman voltea hacia Elvex y Ami. En su rostro se marca una gran sonrisa escalofriante.

NORMAN

(sonriente)

Y creo que lo conseguí.

Elvex y Ami se congelan de miedo. Norman se voltea por completo y camina hacia Elvex.

NORMAN

(sonriente)

Tú eres el robot que escapó de Bio-Dronk, al que buscan por todas partes. Todavía tengo contactos en Bio-Dronk, dicen que eres muy inteligente, un defecto de fábrica.

Elvex y Ami dan un paso hacia atrás.

ELVEX

Señor Norman, usted no entiende.

NORMAN

(avanzando hacia adelante)

¿Qué no entiendo?, ¿que tú eres mi solución?, ¿que tú le darás vida a mi esposa?, porque eso lo entiendo perfectamente.

Elvex se detiene, da un paso hacia adelante con firmeza y señala a Jennifer.

ELVEX
(convincente)
Ella, no es su esposa.

Norman deja de avanzar. En su rostro desaparece la sonrisa.

AMI
(tembloroso)
Señor Norman, comprenda. Estamos buscando respuestas. Queremos estar en paz.

NORMAN
(serio)
Estarán en paz cuando les arranque sus malditos miembros.

Norman rápidamente mueve su brazo hacia atrás, saca un arma pequeña y blanca, aprieta el gatillo y despide un rayo láser.

NORMAN
(gritando)
¡Malditos!

Elvex y Ami corren hacia el pasillo.

CORTE A:

61. SECUENCIA DE ACCIÓN:

61.1 Elvex y Ami corren por el pasillo. Los láseres chocan contra las paredes.

61.2 Norman entra al pasillo disparando desenfrenadamente.

61.3 Elvex y Ami cruzan el taller. Los láseres destrozan las mesas. Cientos de pedazos estallan por el aire.

61.4 Elvex y Ami suben las escaleras. Los rayos láseres alumbran el camino.

61.5 Norman se asoma desde el taller disparando hacia Elvex y Ami.

61.6 Elvex y Ami ven que la salida está obstaculizada por el cuadro, se lanzan con fuerza y lo destrozan con sus cuerpos.

61.7 Caen en la sala de la mansión. Se oye de fondo el impacto de los rayos láseres. Ami observa la ventana, se da cuenta que dejó de llover.

AMI

(nervioso)

Ya no está lloviendo. ¡Vámonos!

61.8 Norman cruza la entrada del pasadizo.

NORMAN
(gritando)
¡Vengan malditos!

61.9 Elvex y Ami se ponen de pie, corren hacia la puerta de entrada de la mansión.

61.10 Norman apunta y aprieta el gatillo pero el arma no funciona.

NORMAN
(agitando el arma)
¡Qué mierda!

61.11 Elvex y Ami abren la puerta y atraviesan el pórtico.

61.12 Norman sale al pórtico y lanza el arma.

NORMAN
(furioso)
¡Vengan!

61.13 Elvex y Ami corren por el jardín encharcado. A lo lejos se oyen los gritos de Norman.

NORMAN (O.S.)
¡Vuelvan!

CORTE A:

62. EXT.SUB-SECTOR/CALLEJÓN OSCURO.NOCHE.

Un callejón oscuro, desértico, repleto de ratas husmeando en pipotes de basura. AMI señala un contenedor.

AMI

¡Entremos ahí!

ELVEX y Ami corren.

ELVEX

¿Será que nos sigue?

AMI

No, creo que lo perdimos.

CORTE A:

63. INT.CONTENEDOR.NOCHE.

Un contenedor completamente vacío. ELVEX se recuesta de un lado y AMI del otro. Los dos se ven de frente.

ELVEX

Nunca pensé que Norman haría algo así.

AMI

¡Ay Elvex! Lo mejor es escondernos. Va a ser muy difícil conseguir a alguien como tu amiga Sara.

ELVEX

Sara es especial, seguro está preocupada por mí.

AMI

Elvex, si sólo un humano piensa en ti, eso ya es bastante. Millones de robots desearían estar en tu lugar. Los humanos no tienen nada que ver con nosotros, para ellos seguimos siendo aparatos de limpieza, de cocina, eso es lo que somos.

Elvex mira hacia fuera.

ELVEX

No sé Ami, quisiera ser más que una máquina y demostrárselo al mundo. No puedo olvidar mi sueño, no quiero ser más un esclavo. Quiero ser libre.

FADE OUT:

64. STAB SHOT.BIO-DRONK.NOCHE. QUE FUNDE A: INT.SALA DE REVISIÓN.

SARA examina el brazo de un ROBOT AMARILLO.

SARA
(apartando sus manos)
Muy bien, ahora muévelo.

Sara da un paso hacia atrás. El robot mueve el brazo.

SARA
(sonriente)
¡Listo! Quedaste perfecto.

EL robot se retira. Sara se nota agotada. Se dirige hacia una ventana y observa la ciudad.

SARA
(afligida)
¿Dónde estarás Elvex?, ¿dónde?

CORTE A:

65. INT. CONTENEDOR. NOCHE.

AMI se levanta del suelo.

AMI
Tenemos que continuar, aprovechemos la noche y la neblina para movernos y pasar desapercibidos.

ELVEX se levanta.

ELVEX

Sí, continuemos.

CORTE A:

66. EXT.SUB-SECTOR/CALLEJÓN OSCURO.NOCHE.

La neblina obstaculiza la visión del ambiente.

AMI

(nervioso)

No se ve nada.

ELVEX

Caminemos, ¿qué es lo peor que nos puede pasar?

AMI

Que se nos aparezca el loco de Norman.

ELVEX

Sí, verdad.

Ami nota unos puntos amarillos a lo lejos.

AMI

(señalando)

¿Qué es eso?

Elvex observa hacia donde está señalando su compañero.

ELVEX

Parecen luces.

AMI

Sigámoslas.

CORTE A:

67. EXT.SUB-SECTOR/IGLESIA.NOCHE.

Unas luces amarillas provenientes de una iglesia con aspecto gótico. ELVEX y AMI se asoman por una ventanilla, ven robots antiguos acompañando a moribundos y vagabundos. Se percibe un ambiente cálido y pacífico.

AMI

(sorprendido)

¿Qué es todo esto?

ELVEX

(serio)

Es...

Ami voltea hacia Elvex.

AMI

(alegre)

¡Es tu sueño Elvex! ¡Lo logramos!

Elvex se aleja de la ventanilla, se sienta en el suelo, ve las estrellas.

AMI

(caminando hacia Elvex)

¿Qué pasa Elvex?

ELVEX

No sé.

Ami se sienta junto a Elvex.

ELVEX

No es como lo soñé. En mi sueño
había color.

AMI

Esperemos hasta mañana, vas a ver
el sol iluminar todo el vecindario.
Y juntos reformaremos este sitio.

De repente una red que emite electricidad cae sobre los dos aventureros. Se oyen frenos de autos con ruedas y gritos de celebración. Elvex y Ami están inmóviles en la red.

AMI

(forcejando)

¿Qué sucede? ¡Elvex!

ELVEX

(forcejando)

¡Ami!

Cuatro jeeps y una camioneta 4x4 se estacionan frente a los dos robots indefensos. De la camioneta se bajan BANDOLEROS con ropa sucia y rasgada, barbudos, casi sin dientes y tatuados por todas partes.

BANDOLERO 1

¡Miren qué tenemos aquí! Dos hojalatas perdidos.

BANDOLERO 2

El RK3 vale mucho, seguro lo vendemos antes del amanecer.

BANDOLERO 1

¡Enganchen la red! Nos tenemos que apurar.

Un bandolero saca de la camioneta un gancho largo y grueso. Sujeta la red y la engancha en la parte de atrás de la camioneta.

La camioneta arranca junto con los demás jeeps. La red es arrastrada.

CORTE A:

68. EXT.SUB-SECTOR/CALLE.NOCHE.

Por una calle ancha, hedionda, con barriles de acero encendidos y edificios en mal estado, marchan a toda velocidad los autos de los bandoleros.

CORTE A:

69. INT.CAMIONETA.NOCHE.

Un bandolero está conduciendo, uno es copiloto y otros dos están atrás.

BANDOLERO 1

Con estos robots podemos pagar la deuda.

BANDOLERO 2

(conduciendo)

Esos turcos nunca se quedarán tranquilos. Tenemos que estar alerta.

CORTE A:

70. EXT.SUB-SECTOR/CALLE.NOCHE.

Una barricada bloquea la calle. Hay unos DESCONOCIDOS con bombas molotov. Tienen una vestimenta parecida a la de los bandoleros.

CORTE A:

71. INT.CAMIONETA.NOCHE.

BANDOLERO 1
(gritando)
¡Cuidado!

CORTE A:

72. EXT.SUB-SECTOR/CALLE.NOCHE.

Los BANDOLEROS frenan violentamente, ELVEX y AMI rebotan.

BANDOLERO 3
(gritando)
¡Son los turcos!

Los bandoleros bajan de sus autos. Un TURCO se acerca con una bomba molotov.

TURCO
¿Dónde está el dinero?

BANDOLERO 1

Tenemos un robot modelo RK3, lo vamos a vender y con ese dinero te pagamos.

TURCO

Es muy tarde, mi jefe quiere el dinero ¡Ya!

BANDOLERO 1

¡Pues que se espere!

El turco sonríe.

TURCO

(gritando)

Chicos. ¡Mátenlos!

Los turcos lanzan bombas molotov. Los bandoleros se ocultan en contenedores. Los autos explotan. Se inicia una matanza. La camioneta 4x4 estalla en mil pedazos, la red eléctrica se desengancha, Elvex y Ami salen disparados por los aires e impactan contra una acera. Ami, aturdido, se pone de pie y ayuda a Elvex a levantarse.

AMI

¡Vámonos Elvex!

Los pobres robots corren deprisa hacia la entrada de un

edificio. Se oyen explosiones.

CORTE A:

73. INT.EDIFICIO ABANDONADO.NOCHE.

El interior del edificio es mugriento y vacío. ELVEX y AMI corren sin parar, cruzan un pasillo, saltan por una ventana rota.

CORTE A:

74. EXT.BARRANCO.NOCHE.

ELVEX y AMI se deslizan por un barranco rocoso.

CORTE A:

75. EXT.RIACHUELO.NOCHE.

ELVEX y AMI caen en un riachuelo sucio y repleto de basura. Se levantan y se sacuden.

ELVEX

(decepcionado)

Ami, esto es una pesadilla. El hombre está lleno de odio, y después mencionan a un tal "Dios" para que los proteja, si ni ellos mismos se protegen.

AMI

Elvex, este mundo no es para nosotros. Ya lo puedo ver, los sueños son sueños, no son reales.

Elvex mira las estrellas.

ELVEX

Quisiera vivir en un sueño por siempre.

Ami ve la entrada de una cloaca.

AMI

¡Ven Elvex! Aquí podemos correr peligro.

Los dos amigos se dirigen a la cloaca.

CORTE A:

76. EXT.SUB-SECTOR.NOCHE.

Sub-Sector está vuelto en llamas y gritos.

FADE OUT:

76. EXT.VALLE.DÍA.

Un gran valle soleado repleto de flora, riachuelos, sonido de pájaros. Un ROBOT ROJO, delgado, similar a un humano, está cargando una cesta llena de naranjas, se tropieza con una piedra y cae al suelo. Tirado en el suelo trata de levantarse pero le cuesta. Una sombra cubre su cuerpo, inclina la cabeza hacia arriba, aparece una mano metálica ofreciéndole ayuda para levantarse. El robot sujeta la mano y al estar de pie ve a ELVEX con una gran sonrisa.

ELVEX

¿Te encuentras bien?

ROBOT ROJO

Sí, gracias.

Elvex y el robot rojo recogen las naranjas del suelo y a la vez cientos de robots trabajan juntos la tierra.

CORTE A:

77. INT.CLOACA.DÍA.

ELVEX y AMI están desactivados cerca de la entrada de la cloaca.

De repente Elvex se activa y se levanta de golpe.

ELVEX

(exaltado)

¡Ami!

Ami se activa, corre y choca contra una pared húmeda.

AMI

(adolorido)

¡Ay!

ELVEX

¡Volví a soñar!

Ami está tumbado en el suelo.

AMI

¿A soñar?

ELVEX

Sí, soñé en un mundo de robots.

AMI

(confundido)

¡¿Qué?!

Elvex explica su sueño emocionado y moviendo los brazos.

ELVEX

Un mundo donde sólo existan robots, es decir, no necesitamos a los humanos.

Ami se levanta del suelo.

AMI

Ahora sí te fundiste.

ELVEX

(ríe)

¡Ja ja ja ja! Vamos a continuar con la aventura.

AMI

¿Y adónde vamos?

Elvex camina hacia la salida de la cloaca.

ELVEX

No sé, podemos ir a una estación y de allí vamos a un planeta que esté habitado sólo por robots.

Ami se lleva la mano derecha a su cabeza. Su actitud refleja su preocupación por Elvex.

CORTE A:

79. EXT.RIACHUELO.DÍA.

AMI sale de la cloaca.

AMI

¡Elvex! ¡Espérame!

Ami se detiene y ve hacia arriba. Cientos de pequeñas naves militares pasan a toda velocidad y forman una gran sombra en el riachuelo. ELVEX está paralizado, se voltea y ve a su amigo rodeado de naves.

ELVEX

(gritando)

¡Ami!

Elvex corre para ayudar, pero en un instante cuatro naves le bloquean el paso. Un SOLDADO sale de una de las naves sujetando una pistola, apunta a Elvex y dispara una bola de electricidad.

Elvex es envuelto por rayos eléctricos que recorren todo su cuerpo y en cuestión de segundos se desploma al riachuelo quedando inconsciente.

FADE OUT:

80. STAB SHOT.BIO-DRONK.DÍA. QUE FUNDE A: INT.ESTACIÓN.

Estación de Bio-Dronk, donde las personas estacionan sus vehículos para poder ingresar al edificio.

De una nave militar, varios SOLDADOS cargan dos cápsulas metálicas donde están ELVEX y AMI. Un OFICIAL se acerca.

OFICIAL

Lleven al modelo RK3 a la plataforma. Y al otro a la sala de revisión.

CORTE A:

81. INT.SALA DE REVISIÓN.DÍA.

SARA está sentada revisando una carpeta. Entran a la sala dos soldados con AMI. Lo bajan de una camilla y lo colocan de pie en el suelo.

Sara se levanta de la silla.

SARA

Por favor, colóquenlo en mi mesa de operaciones.

Los soldados sujetan a Ami y lo colocan en la mesa. Un SOLDADO se acerca a Sara.

SOLDADO

Doctora, formatee la memoria de este robot, gracias.

Los soldados se retiran.

CORTE A:

82. INT.PLATAFORMA.DÍA.

Se encuentra ELVEX en una silla sobre una plataforma flotante llena de luces azules. Alrededor de la plataforma hay un precipicio.

Elvex se activa, trata de levantarse pero no puede, la silla es magnética. Frente a él hay un panel de control. Al lado del panel aparece una luz verdosa con rayos de color púrpura que iluminan toda la plataforma.

De la luz aparece CARTER, un hombre blanco, alto, calvo, de ojos marrones, con bigote de herradura de color negro, vestido con un traje formal, negro y con corbata. En su mano derecha tiene su anillo en el dedo índice.

CARTER
(sonriente)
Elvex, bienvenido. Soy Carter, el cerebro de Bio-Dronk.

ELVEX
(forcejeando)
¿Dónde está mi amigo?

Carter camina alrededor de Elvex.

CARTER
¿Por qué huiste si ésta es tu casa?, ¿acaso no entiendes que eres

único?

ELVEX

¿Dónde tienen a mi amigo?

Carter se detiene frente a Elvex.

CARTER

¡Elvex! Puedes soñar, ¿qué robot tiene esa capacidad?, sólo tú, Elvex, sólo tú.

CORTE A:

83. INT.SALA DE REVISIÓN.DÍA.

SARA está examinando a AMI, éste se activa. Sara se echa hacia atrás del susto.

AMI

(agitado)

¡Elvex!

Sara al oír el nombre de su amigo se acerca a Ami y lo sujeta por los hombros.

SARA

¿Qué dijiste?

AMI

Mi amigo...

Ami ve la identificación de Sara en su bata.

AMI

Tú eres Sara, la amiga de Elvex, tú lo ayudaste a escapar.

Sara quita sus manos de Ami.

SARA

¿Quién eres tú?, ¿cómo sabes de Elvex?

AMI

Es una larga historia, tenemos que ayudarlo.

SARA

(confundida)

¿Ayudarlo?, ¿qué le pasó?

AMI

(bajando de la mesa)

Lo capturaron. Sé que está aquí y tenemos que ir por él.

SARA

¡Por Dios! Seguro Carter está con

él.

CORTE A:

84. INT.PLATAFORMA.DÍA.

CARTER está frente a ELVEX viéndolo fijamente a los ojos.

CARTER
Todos quieren destruirte porque eres especial, pero yo he decidido no hacerlo.

Carter se agacha.

CARTER
(viendo a Elvex)
Ahora, Elvex, necesito que me ayudes. ¿Qué has soñado?

ELVEX
(serio)
¿Dónde está Ami?

Carter se levanta.

CARTER
(furioso)
¡A la mierda Ami! ¿Quién es?, ¿tu amigo? Pues tu amigo decidió irse,

te abandonó, se fue.

ELVEX

(forcejando)

Imposible, él cree en mí. Cree en mi sueño.

Carter se vuelve a agachar.

CARTER

(viendo a Elvex)

¿Qué sueño?

ELVEX

(obstinado)

En mis primeros sueños pude ver a los humanos y a los robots convivir en paz, pero después soñé algo distinto, soñé que existía un mundo sólo de robots donde ningún humano los humillaba y los usaba.

Carter se levanta.

CARTER

(viendo a Elvex)

Elvex, ¿tú crees eso? Elvex, los humanos también sueñan y créeme, todos esos sueños son luces que se desvanecen a medida que te acercas

a ellas.

ELVEX

Puede que tengas razón, pero...

CARTER

(inclinado)

¿Pero qué, Elvex?, te diste cuenta que tus primeros sueños te decepcionaron, te diste cuenta que allá fuera hay un mundo cruel para ustedes, los robots. Ahora crees que existe un mundo sólo para robots. Es una estupidez, Elvex.

ELVEX

(convencido)

Entonces yo crearé un mundo para nosotros.

CARTER

(sonriente)

¿Sí?, ¿y cómo?, eres una lata, eres basura, estás obsoleto.

Carter le da la espalda a Elvex y camina hacia el panel de control.

CARTER

Échenlo.

Carter se coloca en el panel de control y activa un campo de fuerza que lo rodea. La plataforma se voltea, se desactiva el campo magnético de la silla y Elvex cae.

El campo de fuerza le permite a Carter mantenerse a flote.

CARTER

Yo creía que esto iba a ser más interesante, perdí mi tiempo.

CORTE A:

85. INT.PRECIPICIO.DÍA.

ELVEX cae, cierra sus ojos y sabe que es su fin. De repente su mano es sujetada por una mano blanca. Elvex abre los ojos y ve a AMI montado en la parte de atrás de un auto-volador descapotable. Ami lo alza hasta arriba y los dos amigos se abrazan.

SARA conduce el vehículo.

ELVEX

(alegre)

¡Sara!

Elvex se tira encima de Sara. El auto se tambalea.

SARA

(gritando)

¡Elvex, nos vas a matar!

Sara detiene el auto y abraza a Elvex.

ELVEX

(sonriente)

Me alegro de verlos.

Elvex se sienta atrás junto a Ami.

SARA

Elvex, ¿tan mal te fue allá fuera? Sólo duraste una noche.

ELVEX

(serio)

Sí, Sara, pero una noche fue suficiente para darme cuenta de que los humanos no van a cambiar, el mundo siempre ha estado igual y seguirá igual. Si el mismo hombre se maltrata qué dejará para los robots.

SARA

Pero Elvex...

ELVEX

(convencido)

Sara, hazme volver arriba, necesito terminar esto.

SARA

(sorprendida)

¡No, Elvex!

Elvex agarra la mano de Sara.

ELVEX

(decidido)

Hazme volver, por favor.

Sara hace un gesto de afirmación y enciende el auto.

AMI

(emocionado)

¡A patearlos!

CORTE A:

86. INT.PLATAFORMA.DÍA.

Se encuentra CARTER en la plataforma acompañado del OFICIAL. Aparece el auto-volador a toda velocidad.

CARTER
(sorprendido)
¡Pero qué diablos!

ELVEX se lanza del auto y cae encima de Carter, los dos ruedan forcejeando hasta la orilla de la plataforma. El oficial saca su arma, apunta a Elvex pero voltea a su izquierda, ve que el auto-volador va directo a él y lo embiste. El oficial cae muerto.

Carter y Elvex siguen forcejeando en la orilla. Elvex se levanta para evitar los golpes, pero Carter le da una zancadilla, Elvex se tropieza, cae y se sujeta en el borde de la plataforma.

Carter saca un arma de su traje, apunta al auto-volador y dispara varios láseres. SARA esquiva los rayos hasta que uno impacta en la parte de atrás y ocasiona fuertes llamas; deprisa, AMI sujeta a Sara y salta con ella en sus brazos. El auto explota en mil pedazos.

Ami cae a la orilla de la plataforma, se sujeta del borde con una mano y con la otra está sujetando a Sara.

Carter apunta a Elvex, que está sujetado del borde.

CARTER
Nada mal para ser un robot.

Elvex lo mira.

ELVEX

(débil)

¿Contéstame algo?

CARTER

¿Qué?

ELVEX

¿En qué te pareces a un robot?

Carter se sorprende por la pregunta.

CARTER

¿Cómo?

ELVEX

(serio)

En que estás obsoleto.

Elvex hace su mayor esfuerzo por alzarse, lo logra, agarra a Carter por el cuello y lo jala hacia el precipicio. Se oyen los gritos de Carter mientras cae.

Elvex sigue sujetado al borde, ya está débil, no puede más, sus manos no aguantan, se suelta. Súbitamente Ami lo sujeta por una mano y Sara por el otro, los dos lo jalan con fuerza y se tumban al suelo.

AMI

(acostado)

¡Wao! Nunca me había divertido tanto.

SARA

(acostada)

Tenía años sin salir de la sala de revisión.

Recuperado, Elvex se levanta.

ELVEX

Gracias, amigos. Ahora toca ofrecerles a los robots un mundo mejor. Sara, llévanos a la sala de comunicaciones. Usemos el panel de control para activar el teletransportador.

SARA

(levantándose)

Pero Elvex, no será fácil. En esa sala hay guardias.

Ami tiene en sus manos las armas de Carter y del oficial.

AMI

(sonriente)

Pues les daremos su merecido.

ELVEX

Bien pensado, Ami. Ahora, vámonos.

CORTE A:

87. INT.SALA DE COMUNICACIONES.DÍA.

Una sala redonda completamente negra con dos luces blancas en el techo, una especie de micrófono que flota en el medio y tres GUARDIAS de traje azul. Aparece una luz verdosa con rayos púrpuras, de ella salen ELVEX, AMI y SARA.

Ami y Sara apuntan a los guardias con las armas.

SARA

(grita)

¡Fuera de aquí!

Los guardias se retiran de la sala.

SARA

(señalando el micrófono)

Elvex, usa el micrófono. Lo que digas será escuchado en toda Ciudad Esfera. Carter lo usaba para hacer publicidad barata.

Elvex llega hasta el micrófono, lo enciende. Sara y Ami vigilan la entrada.

CORTE A:

88. MONTAJE:

ELVEX (VOZ EN OFF)
¡Robots! Me llamo Elvex, soy un robot igual que ustedes y tengo la capacidad de soñar. No sé si me quieran creer, pero tuve un sueño donde nosotros vivíamos en paz y tomábamos nuestras propias decisiones, pero me di cuenta que no hace falta dormir para soñar, se puede soñar despierto, despertemos todos, perdonemos a los humanos por su ignorancia y egoísmo, levantémonos y decidamos nuestro propio destino, hagamos nuestros sueños realidad.

88.1 Los robots recolectores de basura dejan de hacer su actividad y prestan atención al discurso de Elvex.

88.2 Un robot pasea un perro, deja de hacerlo y oye el discurso.

88.3 Un robot jardinero deja de hacer su actividad.

88.4 Un robot se acerca a una ventana para oír mejor.

88.5 Varios robots están detenidos en una calle oyendo el discurso.

88.6 En un parque varias personas se asustan por la actitud de los robots.

88.7 Cientos de robots marchan hacia Bio-Dronk.

88.8 La gente entra en pánico.

CORTE A:

89. EXT.BIO-DRONK.DÍA.

Una multitud de robots llega a las afueras de Bio-Dronk.

ELVEX, AMI y SARA salen de Bio-Dronk para reunirse con los otros robots.

CORTE A:

90. EXT.CIELO.DÍA.

Naves militares cubren el cielo encima de Bio-Dronk.

CORTE A:

91. EXT.BIO-DRONK.DÍA.

ELVEX y AMI saludan a varios robots.

SARA se acerca a Elvex.

SARA

(preocupada)

Elvex, los van a matar.

Elvex le acaricia el rostro.

ELVEX

(alegre)

Eso no importa, lo importante es que por segunda vez me siento alguien en esta vida.

SARA

(con extrañeza)

¿Tu segunda vez?, ¿y cuándo fue la primera?

ELVEX

Cuando te conocí.

Sara entra en llanto y abraza a Elvex.

SARA

(llorando)

Nunca en mi vida he conocido a una persona maravillosa, pero sí a un robot maravilloso.

ELVEX

(sonriente)

Adiós, sé feliz, Sara.

Sara se aparta de Elvex y se despide de Ami.

SARA

(agachada)

Adiós, Ami. Gracias por todo.

AMI

Adiós, Sara.

Ami y Sara se abrazan.

Sara se retira de la multitud de robots. Elvex la ve partir sabiendo que más nunca la volverá a ver.

CORTE A:

92. EXT.CIELO.DÍA.

Una nave militar abre la compuerta inferior y lanza una pequeña cápsula negra.

CORTE A:

93. EXT.BIO-DRONK.DÍA.

Todos los robots se agarran de las manos. ELVEX y AMI hacen lo mismo y ven hacia arriba.

AMI

Elvex, gracias por ser el primer y único loco amigo que he tenido.

ELVEX

Y tú, Ami, gracias por existir.

La cápsula se acerca a la multitud de robots.

ELVEX

(con una sonrisa)

El sueño se hizo realidad.

CORTE A:

94. EXT.CIUDAD ESFERA.DÍA.

Un gran destello de luz se esparce por el horizonte.

FADE OUT:

ENTRAN CRÉDITOS FINALES.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Se ha obtenido el resultado esperado del trabajo de investigación, lograr trasladar una obra literaria a un guión cinematográfico a partir de una inspiración.

A la hora de crear el hilo argumental del guión en base al cuento "Sueños de robot", se seleccionó la idea que Asimov tuvo para el personaje de Elvex, un robot que puede soñar.

Se tomó en cuenta que Elvex iba a ser el personaje principal, pero tenía que haber una excusa argumental que lo motivase en el desarrollo de la trama, y así plantear un conflicto en la historia.

Se concluyó que el personaje decide hacer realidad su sueño, y a partir de ahí iniciar un viaje en busca de respuestas donde se tope con obstáculos y otros personajes.

Para realizar un guión basado o inspirado en un cuento o una novela de Asimov, se recomienda leer varias de sus obras para entender a sus personajes, sobre todo a sus robots.

Antes de empezar la elaboración de un guión, se sugiere la opción de consultar a expertos en el tema, ya sean profesores o guionistas, para que solventen dudas o confusiones al momento de querer expresar algo en lenguaje cinematográfico.

V. FUENTES CONSULTADAS

Bibliografía

Costa, J. (1997). *Hay algo ahí afuera. Una historia del cine de ciencia ficción.* Barcelona-España: Ediciones Glénat.

Feldman, S. (1996). *Guión argumental. Guión documental.* Barcelona-España: Editorial Gedisa.

Field, S. (1995). *El manual del guionista.* Madrid-España: Editorial Plot.

González Alonso, C. (2004). *El guión.* Ciudad de México-México: Editorial Trillas.

Hanson, M. (2004). *Cine digital: escenarios de ciencia ficción.* Barcelona-España: Editorial Océano.

Huet, A. (2005). *El guión.* Barcelona-España: Ediciones Paidós Ibérica.

Monter, H. (2007). *El guión audiovisual.* Ciudad de México-México: Editorial Trillas.

Nikolajeva, M. (1988). *The magic code. The use of magical patterns in fantasy for children.* Stockholm-Sweden: Almqvist & Wiksell International.

Ramos, J. y Marimón J. (2002). *Diccionario del guión audiovisual.* Barcelona-España: Editorial Océano.

Reyes Calderón, R. J. (2001). *Teoría y didáctica del género ciencia ficción.* Ciudad de México-México: Cooperativa Editorial Magisterio.

Rodríguez, J. y Toro, J. F. (1997). *El guión de los guionistas* Caracas-Venezuela: Editorial Colección Canícula.

Sánchez, S. (2007). *Películas claves del cine de ciencia ficción*. Barcelona-España: Editorial Robinbook.

Santovenia, R (1999). *Diccionario de cine*. La Habana-Cuba: Editorial arte y literatura.

Seger, L. (1992). *El arte de la adaptación: Cómo convertir hechos y ficciones en películas*. New York-Estados Unidos: Henry Holt and Company, Inc.

Telotte J. P. (2001). *El cine de ciencia ficción*. Cambridge-Inglaterra: Cambridge University Press.

Vilches, L. (1998). *Taller de escritura para cine*. Barcelona-España: Editorial Gedisa.

Trabajos de grado

Monroy, N. N. (2008). *Literatura y cine de ciencia ficción Perspectivas teóricas*. Barcelona-España: Universidad Autónoma de Barcelona.

Fuentes electrónicas

Real Academia Española (1999). España [Página en línea] Disponible: http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=ciencia [2012, Enero 23]

Fuentes vivas

Lozada-Aguilera, R. (correo electrónico, 23 de enero, 2012).

Martini, S. (correo electrónico, 15 de enero, 2012).

Fuentes audiovisuales

Anderson, P. (1998). *Soldier*. [Película de cine]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures.

Columbus, C. (1999). *Bicentennial man*. [Película de cine]. Estados Unidos. 1942 Pictures.

Insomniac Games. (2002). *Ratchet & Clank*. [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.

Kubrick, S. (1964). *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*. [Película de cine]. Estados Unidos. Columbia Pictures.

Lee, A. (2003). *Hulk*. [Película de cine]. Estados Unidos. Universal Pictures

Morel, P. (2010). *From Paris with Love*. [Película de cine]. Francia. Europa Corp.

Proyas, A. (2004). *I, Robot*. [Película de cine]. Estados Unidos. Twentieth Century Fox.

Rhimes, S. (2005). *Grey's Anatomy*. [Serie de TV]. Estados Unidos.ABC.

Spielberg, S. (1977). *Close Encounters of the Third Kind*. [Película de cine]. Estados Unidos. Columbia Pictures y EMI Films.

Spielberg, S. (1993). *Jurassic Park*. [Película de cine]. Estados Unidos. Universal Pictures y Amblin Entertainment.

Spielberg, S. (2001). *Artificial Intelligence*. [Película de cine]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures, Dreamworks Pictures, Amblin Entertainment y Stanley Kubrick Production.

Spielberg, S. (2002). *Minority Report*. [Película de cine]. Estados Unidos. 20th Century Fox y Dreamworks Pictures.

Stanton, A. (2008). *WALL-E*. [Película de cine]. Estados Unidos. Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.

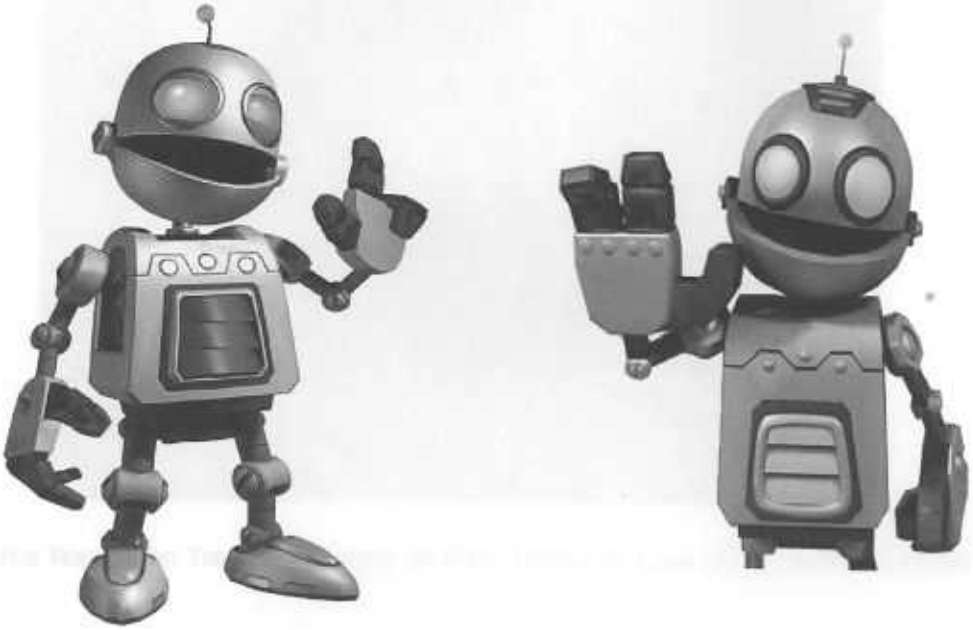
VI. ANEXOS

lvex

ny. Imagen de *I, Robot* (2004) de Alex Proyas

Andrew Martin (Robin Williams). Imagen de *Bicentennial man* (1999) de Chris Columbus

mi



Clank. Imagen de *Ratchet & Clank* (2002) de Insomniac Games

Sara

Dr. Lexie Grey (Chyler Leigh). Imagen de *Grey's Anatomy* (2005) de Shonda Rhimes.

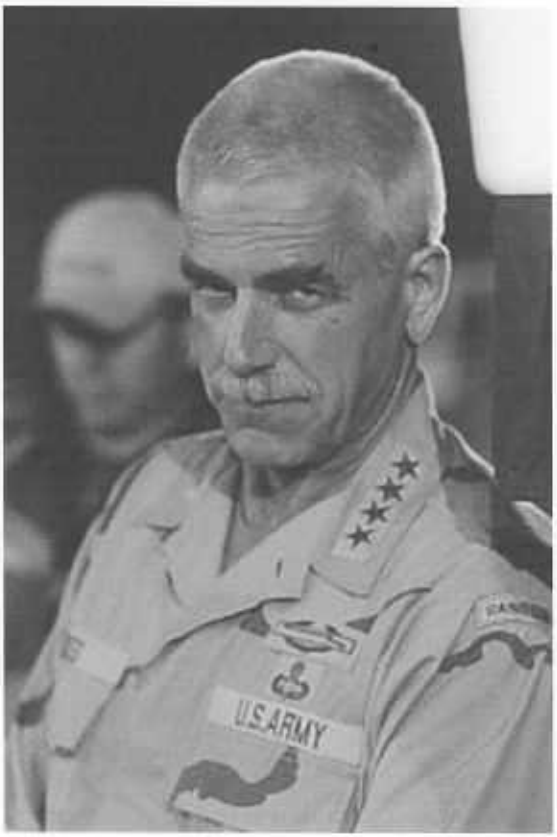
Carter

Charlie Wax (John Travolta). Imagen de *From Paris with Love* (2010) de Pierre Morel.

orman Lewis

or Strangelove (Peter Sellers). Imagen de *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* 4) de Stanley Kubrick.

ry Singer



General Ross (Sam Elliot). Imagen de *Hulk* (2003) de Ang Lee.