

**UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES  
TRABAJO DE GRADO**

**FAHRENHEIT:  
GUION PARA UN LARGOMETRAJE DE GÉNERO HÍBRIDO BASADO EN EL  
VIDEOJUEGO HOMÓNIMO**

**Tesista**  
CASTELLANOS VILELA, Daniel Alfredo

**Tutor**  
LOZADA-AGUILERA, Rowan

Caracas, septiembre de 2013

## Formato G:

### *Planilla de evaluación*

Fecha: \_\_\_\_\_

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

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

---

---

---

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

**Calificación Final:** En números \_\_\_\_\_ En letras: \_\_\_\_\_

Observaciones \_\_\_\_\_

---

---

---

Nombre:

---

---

---

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

---

---

---

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

## Índice general

INTRODUCCIÓN .....	VI
--------------------	----

### CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1. Fantasía y ciencia ficción .....	8
1.1. Definición de los géneros .....	8
1.1.1. Fantasía .....	8
1.1.2. Ciencia Ficción .....	8
1.1.3. Géneros híbridos .....	9
1.2. Héroe Súper héroe .....	9
1.2.1 Características de un héroe .....	10
1.2.2 El superhéroe .....	10
2. Guion .....	14
2.1 Definición .....	14
2.2. Estructura según Robert McKee .....	15
2.2.1. El clímax y los personajes .....	16
2.2.2. El mundo de un personaje .....	16
2.2.2.1. Los arquetipos de Christopher Vogler .....	18
2.2.3. El Abismo y el Riesgo .....	20
2.3. Guiones originales y guiones de adaptación .....	21
2.4. Según la dialéctica fidelidad-creatividad .....	23
2.4.1. Adaptación como ilustración (pasiva, literal, fiel o académica) .....	23
2.4.2. Adaptación como transposición .....	24
2.4.3. Adaptación como interpretación .....	24
2.4.4. Adaptación libre .....	24
2.5. Guiones híbridos .....	25
3. Videojuego .....	28
3.1. Definición de videojuego .....	28
3.2. Características .....	28
3.3. Tipos de videojuegos .....	29
3.4. Fahrenheit .....	30
3.4.1. Premisa del videojuego .....	30
3.4.2. Personajes principales del videojuego .....	31
3.4.2.1. Lucas Kane .....	31
3.4.2.2. Carla Valenti .....	32
3.4.2.3. Tyler Miles .....	32

## CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del problema .....	34
2. Objetivos .....	35
3. Justificación, recursos y factibilidad .....	36
4. Metodología utilizada en la elaboración del guion .....	38
5. Paradigma de Robert Mckee aplicado al guion <i>Fahrenheit</i> .....	39

## CAPÍTULO III: FAHRENHEIT

1. Idea .....	42
2. Sinopsis .....	43
3. Tratamiento .....	45
4. Biografías de personajes principales .....	56
5. Escaleta .....	59
6. Guion literario .....	91

CONCLUSIÓN .....	197
------------------	-----

BIBLIOGRAFÍA .....	199
--------------------	-----

1. Fantasía y ciencia ficción .....	199
2. Guion .....	200
3. Videojuego .....	201

## Índice de figuras

<b>Fig. 1: Los tres niveles de conflicto según Robert McKee .....</b>	<b>18</b>
<b>Fig. 2: El abismo del personaje según Robert McKee .....</b>	<b>21</b>

## Introducción

Las cosas nunca son lo que parecen... Pensamos que entendemos el mundo que nos rodea, pero solo vemos el exterior, lo que parece ser. Yo solía ser como tú, creía en la humanidad. Los periódicos, las publicidades, la política y los libros de historia. Pero un día el mundo te da una patada en la boca y no te queda otra opción que ver las cosas como son. Me llamo Lucas Kane, mi historia es la de un tipo normal al que le pasa algo extraordinario. Tal vez se suponía que tenía que suceder, quizás estaba destinado a ello, o fuera mi karma o lo que sea. Pero hay una cosa que tengo clara, nada va a volver a ser igual (Cage 2005).

Así es como el guionista y director de *Fahrenheit*, David Cage, comienza su videojuego de la mano de Lucas Kane, el personaje principal de la historia. También de esta manera es como inicia el relato del guión adaptado que propone este trabajo de grado.

El juego, por su parte, presenta tres diferentes finales, que varían según la infinidad de decisiones que puede tomar el jugador durante la experiencia. Esto, sumado a los diferentes estados de ánimo de los personajes en relación con la precisión con la que se cumplan los objetivos del juego; representan un reto para cualquier fanático de los videojuegos y el cine, que desea unir ambos intereses creativos, a través de la adaptación de un código a otro, un tipo de producciones que ha tenido un auge importante durante estos últimos años.

En ese sentido, el trabajo representa una muy buena oportunidad para aprovechar el conocimiento adquirido durante cinco años de carrera y aplicarlo en una trama que mezcla acción, romance, elementos de la novela detectivesca y la conexión con el inframundo; que en esta oportunidad tomará forma, no como videojuego, sino como un libreto para cine.

**I**  
**MARCO TEÓRICO**

## **1. Fantasía y ciencia ficción**

A continuación, se presentan las definiciones correspondientes a los géneros de fantasía y ciencia ficción, para de este modo tener en cuenta la terminología básica pertinente a este trabajo de grado y de este modo facilitar la comprensión de en sus diferentes aproximaciones.

### **1.1. Definición de los géneros**

#### **1.1.1. Fantasía**

En este caso, el guionista Robert McKee, (2009) juega con el tiempo, el espacio y lo físico; curvando y mezclando las leyes de la naturaleza y de lo sobrenatural. También se le pueden unir géneros de acción, y otros tales como la historia de amor, el drama político/alegórico, el drama social, la trama de la madurez.

Por su parte, el escritor J.R.R. Tolkien (2002), define la fantasía como un género que describe ambientes y criaturas surreales derivadas de la imaginación de un autor, y que de ninguna manera su origen puede ser relacionado a través de algún cambio en el nivel de la ciencia o la tecnología. Para este autor, la imaginación es la encargada de otorgar a las criaturas de ficción la consistencia interna de la realidad.

#### **1.1.2. Ciencia Ficción**

Para Asimov (1999), la ciencia ficción es la rama de la literatura que trata de hechos que se desarrollan en contextos sociales no muy diferentes de los que existen ahora o que han existido en el pasado y de cómo la humanidad responde a los

cambios que se generan a nivel de la ciencia y la tecnología, cambios que pueden ser interpretados como avances o retrocesos.

En futuros hipotéticos, que habitualmente son distopías tecnológicas de la tiranía y el caos, el guionista de ciencia ficción mezcla la épica moderna sobre el hombre contra el estado, con acción y aventura (McKee, 2009).

### **1.1.3. Géneros híbridos**

Tanto Asimov como McKee, resaltan que el hecho de que dos autores, cada uno experto en su área, no puedan llegar a un acuerdo sobre algo tan fundamental como son las definiciones, las fronteras o las líneas divisorias entre ciencia ficción y fantasía.

Se puede llegar a decir que no hay ninguna lista definitiva o exhaustiva, ya que dichas líneas a menudo son tenues y los géneros evolucionan, pero mantienen la suficiente firmeza y estabilidad como para poder trabajar con ellos.

## **1.2. Del Héroe al Superhéroe**

Vogler (2002) define al héroe como alguien que puede llegar a sacrificar sus necesidades en beneficio de los demás, ligando el significado de la palabra héroe a la idea del sacrificio personal.

Justamente este sacrificio es lo que convierte a los héroes en símbolos del alma en transformación durante un viaje lleno de retos y conflictos, que cualquier persona puede llegar a enfrentar y recorrer a lo largo de su vida (ídem).

A lo anterior, Velasco haciendo referencia a la tesis de Villar (2000) afirma que, si algún día las personas pudieran materializar sus deseos, estos tendrían las mismas características formales y dinámicas de sus héroes, lo que los convierte en los cristalizadores de las aspiraciones de toda una colectividad.

### **1.2.1. Características de un héroe**

Dinucci (2011) presenta las características de un héroe como aquellas que responden a los valores que una sociedad considera como positivos, y las virtudes que las personas aspiran o quieren alcanzar a modo de ideal; lo que marca la diferencia en estos personajes y los aleja del mundo real. En la actualidad son considerados en ocasiones como *superhombres* o *superhéroes*. Estos personajes poseen habilidades extraordinarias y tienen como objetivo lograr el bien común de los pueblos a los que se encuentran estrechamente relacionados, ya que reflejan sus valores y virtudes, como también sus miedos.

Velasco (2000) hace énfasis en lo interesante que resulta constatar que buena parte de los personajes definidos como héroes en el cine estadounidense contemporáneo parecen responder, de una u otra forma, a muchos de estos arquetipos. La ideología venida de Estados Unidos es también, en muchos aspectos, la ideología dominante; y sus héroes son a menudo muy parecidos a los del resto del mundo. Un ejemplo claro de ello se encuentra en el cine con los personajes clásicos del *comic* estadounidense, los superhéroes.

### **1.2.2. El superhéroe**

A propósito de lo anterior, puede hacerse mención del personaje conocido como el *Capitán Marvel*, que “viene siendo un joven reportero, Billy Batson, quien se

convierte en un atleta musculoso y con súper poderes cuando pronuncia la palabra *shazam*” (Eizykman y Riche, 1976, p. 66). En él se pueden identificar características de héroes antiguos como, Salomón, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles y Mercurio; que a su vez representaban la sabiduría, la fuerza, la resistencia, el poder, el valor y la velocidad. Ante este ejemplo se puede comprender mejor el hecho de que en muchas de las figuras del héroe cinematográfico americano reaparezcan las estructuras del héroe clásico (Delgado y Granados, 2012).

En su artículo web, Rodríguez (2010) expresa:

No existe una definición cerrada de lo que supone ser un superhéroe. Pero hay un acuerdo general en aplicar el término a personajes con poderes o habilidades sobrehumanas o tecnológicas, que dedican sus esfuerzos a combatir el mal y proteger a los inocentes (¶2).

A falta de una definición cerrada, lo que sí hay es una propiedad intelectual del término. *DC* y *Marvel* comparten el *copyright* de la palabra *superhéroe*. Ambas compañías llegaron a un acuerdo muy poco común para reservarse el uso conjunto del término en 2003 (Rodríguez, 2010).

Asimismo, el autor presenta una visión de la evolución y las transformaciones por las que han pasado los superhéroes durante su existencia. Atendiendo a lo que hoy en día se considera como un superhéroe, hay que buscar el precursor en 1911. Rodríguez (2010) considera que *Nyctalope*, el protagonista de una serie de novelas escritas por el francés Jean de la Hire, sería el antecedente más claro de este tipo de personajes. El mismo consiste en un hombre que puede ver en la oscuridad y que tiene un corazón artificial.

En concreto, el término nació en 1917 y se popularizó con el nacimiento de *Superman*. Creado por *DC Comics* en 1938, fue el primer superhéroe que logró un gran reconocimiento social por ser la quintaesencia de la definición. El también llamado *Hombre de Acero*, fue el primero de los muchos personajes que nacieron a partir de entonces y que venían a cumplir una función social no tan conocida hasta ese momento (ídem).

Estados Unidos se encontraba en una etapa difícil, la llamada *Gran Depresión de 1929*, que se extendió hasta comienzos de los años 40. El nacimiento de los superhéroes habría que enmarcarlo en la necesidad y modelos de conducta de la época, con historias optimistas en un momento de penurias económicas (ibídem).

Continúa el autor diciendo que la imagen inmaculada de los superhéroes siguió en acenso durante los años 40, llevando la realidad de la Segunda Guerra Mundial a la lucha del bien contra el mal. Los superhéroes eran el bien, como Estados Unidos lo era en su lucha contra el mal, el fascismo.

Pasados los conflictos, el superhéroe afrontó sus primeras dudas morales. Luego de haber derrotado al mal, las editoriales apostaron por villanos que actuaban con más libertad, con más impunidad incluso. Para controlar el alto contenido de violencia dentro de las historietas, nació el *Comics Code Authority*, que aligeró mucho los contenidos de las historias de superhéroes y así, en los años 60, el superhéroe sufrió su evolución más radical (ibídem).

Los superhéroes ya no eran figuras inquebrantables y modelos intachables de conducta, sino seres humanos que cometían errores y tenían los problemas cotidianos de cualquier otra persona, incluso como reflejo de las grandes cuestiones morales de la época, como el racismo (ibídem).

Hasta entonces, el superhéroe había respondido al modelo estadounidense típico de la época: joven, blanco, heterosexual, entre 20 y 30 años y de clase media alta. Marvel tuvo mucho que ver en la nueva transformación de la percepción del superhéroe con la creación de *Los 4 Fantásticos*, *Spider-Man*, los *X-Men* o *Hulk* (ibídem).

En los años 1970, el superhéroe se cruzó con una nueva figura llamada el antihéroe. Se trata de un personaje menos recto que el superhéroe, que no duda en cruzar líneas morales y éticas para conseguir un bien mayor. A pesar de ello, Rodríguez insiste en que el superhéroe sigue siendo una figura fascinante y en continua evolución, gracias a que el *comic* es un arte en alza y a que sus personajes han dado el salto a otros medios más populares, como el cine (ibídem).

## 2. Guion

### 2.1. Definición

Tal como expresa McKee (2009), el guion debe animar la creación de obras que entusiasmen al público alrededor de mundo y que se mantengan vivas por cientos de años. Para ello se debe volver a encontrar las directrices fundamentales del arte, los hilos conductores que dan rienda suelta al talento, indiferentemente de donde se produzca la película.

Para Martínez-Salanova (s.f.) el guion es el borrador de un filme, es el relato por escrito que cuenta lo que va a suceder en la película a través de diálogos, escenas, secuencias y –de manera minuciosa– lo que harán los actores en escena. Siempre teniendo en cuenta que será filmado, grabado y montado.

El profesor Santini (s.f.), dice que un guion debe de tener tres partes. El *logos* o la palabra que dará forma al mismo; *pathos*, que es el drama de la historia, lo que provoca dolor e identificación y afecta a las personas; y asimismo, todo mensaje tiene una intención para influir en la audiencia, ese es el *ethos*, la moral, la ética, lo social, político, lo que significa la historia.

Por otro lado, la profesora Romea (s.f.) indica que antes de empezar a elaborar el guión, se requiere de una estructura. En ese sentido, presenta los siguientes pasos para la concreción de un libreto:

La **idea** ha de expresarse de forma clara y sencilla para poder entenderla en poco tiempo. Requiere eliminar todo aquello que no sea fundamental. La **sinopsis** es el resumen que desarrolla brevemente el hilo conductor de la historia, en el cual se señalan los hechos más destacados. Por su parte, el **tratamiento** es un resumen

detallado que integra los hechos, la descripción de la personalidad y el carácter de los personajes, vestuarios y localización; y la **escaleta de secuencias** es una unidad de acción que puede contener uno o más escenarios, pero sin romper su unidad de relato. Finalmente, los **diálogos** motivan la acción de los personajes. Estos imprimen ritmo al relato e impulsan su desarrollo y evolución. Deben de ser párrafos cortos en los cuales no se hable más de lo necesario, con un lenguaje expresivo y funcional, adecuado a la forma de ser de cada personaje (ídem).

## 2.2. Estructura según Robert McKee

La estructura es una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo (McKee, 2009, p.53).

Los acontecimientos son provocados por las personas, que posteriormente se ven afectas por estos. Se puede decir entonces que estos son los que moldean a los personajes, se producen en un entorno, crean imágenes, acción y diálogos; arrastran energía de un conflicto y producen emociones tanto en los personajes como en el público.

Pero la selección de los acontecimientos no se puede dejar en manos del azar, estos deben componer narrativamente un significado. Por lo tanto, el diseño de los acontecimientos tiene que contar con una doble estrategia, con el propósito de expresar tanto ideas como sentimientos (McKee, 2009).

### **2.2.1. El clímax y los personajes**

Continúa McKee (2009) relatando la estrecha relación entre la estructura y los personajes. Parece perfecta hasta que estos se enfrentan al problema relato. Hay una famosa sentencia en Hollywood que dice que, para que una película tenga una oportunidad de ser exitosa, su último acto y su clímax deben constituir la experiencia más satisfactoria de todas.

Si un guion representa el cien por ciento del esfuerzo creativo del autor, alrededor del setenta y cinco por ciento o más, se dedica a diseñar a profundidad de las características que definen a los personajes, su distinción y la organización de los acontecimientos. Y, a su vez, del esfuerzo abrumador que hay que llevar a cabo para diseñar un relato, el setenta y cinco por ciento se concentrará en crear el clímax del último acto. El acontecimiento final de una historia será la tarea definitiva del guionista (ídem).

Sobre esto, McKee presenta dos tipos de finales. Los cerrados responden todas las preguntas planteadas por la historia y satisfacen todas las emociones evocadas, generando un clímax narrativo que ofrece un cambio total y definitivo. Por otro lado, los abiertos responden a la mayoría de las preguntas planteadas, dejando sólo una o dos sin responder. Sin embargo, estas deben poder ser respondidas por el público, y la mayor parte de las emociones evocadas por la película quedarán satisfechas (2009).

### **2.2.2. El mundo de un personaje**

La búsqueda de la sustancia de las historias, se encuentra dentro de la creación del personaje. El escritor se coloca en el lugar del personaje que está creando, gracias a la conciencia que acompaña al ser humano las veinticuatro horas del día, la

identidad que le observa, le riñe o le alaba. En palabras del autor: “Todo lo que se encuentra fuera de ese núcleo subjetivo, es el mundo objetivo de un personaje” (McKee, 2009, p.183).

McKee (2009) invita a imaginar el mundo de un personaje como una serie de figuras concéntricas, con un núcleo que es identidad pura o de conciencia, figuras que marcan los niveles de conflicto del personaje.

El nivel más interno en su propio yo y los conflictos que surjan de los elementos de su naturaleza: la mente, el cuerpo, los sentimientos, todos o cada una de ellos podrían reaccionar o no de un momento a otro como él espera. El nivel de antagonismo más cercano en el mundo de un personaje es su propio ser.

El segundo nivel incluye las relaciones personales y las uniones de una intimidad superior a las desempeñadas por la función social. Por ejemplo, una relación maestro/alumno podría a la larga convertirse en una relación de amistad. En cuanto se deja a un lado el papel convencional es cuando se encuentra la verdadera intimidad de la familia, de los amigos y de los amantes, quienes al no reaccionar como podría esperarse, entran en el segundo nivel de conflicto personal (ídem).

El tercer nivel corresponde a los conflictos extrapersonales, los problemas con lo que se encuentra fuera de lo personal, como aquellos que surgen entre las instituciones sociales y las personas, o con los entornos tanto artificiales como naturales; como el tiempo, el espacio y cada uno de los elementos que los componen (íbidem).

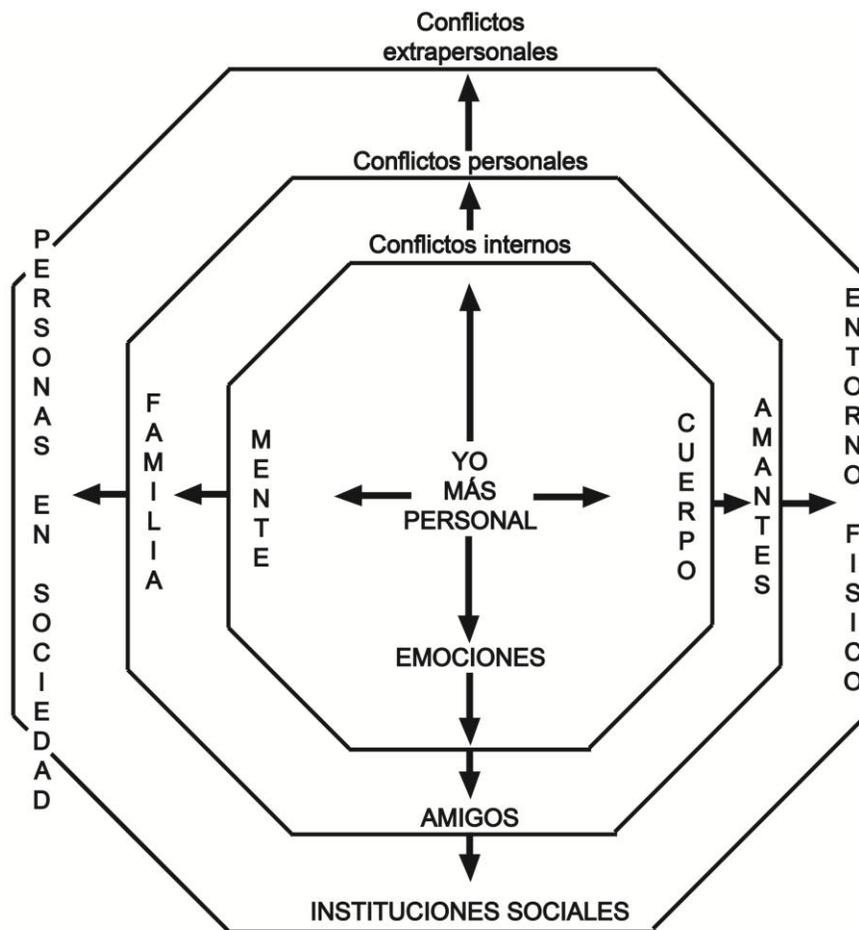


Fig. 1: Los tres niveles de conflicto según Robert McKee.

### 2.2.2.1. Los arquetipos de Christopher Vogler

Si bien Robert McKee propone una aproximación diferente a la de Christopher Vogler en cuanto a la creación de personajes, es válido mencionar brevemente sus arquetipos, ya que se han convertido en un modelo clásico.

Duran (s.f.), en su trabajo sobre los personajes discapacitados, hace referencia a los siete arquetipos propuestos por Vogler:

**El héroe**, es alguien capaz de sacrificarse en beneficio de los demás, y que usualmente genera una empatía con el público, gracias a una combinación de cualidades, rasgos únicos y universales que responden a unas motivaciones entendibles por todos (ídem).

**El mentor** es quien ayuda, instruye y desarrolla una función especial como conciencia del héroe y, en ocasiones, lo motiva a superar sus miedos (ibídem).

**El guardián del umbral** es representado como uno de los primeros obstáculos que debe de superar el héroe y, generalmente, no es el antagonista principal de la historia (ibídem).

**El heraldo** es la persona que lleva un mensaje –literal o metafórico– que supone el inicio del conflicto, lo que genera un cambio de rumbo en el héroe hacia el conflicto principal de la historia (ibídem).

**La figura cambiante** es un personaje difícil de identificar, voluble, variable, de múltiples caras; y el encargado de introducir la duda en la historia (ibídem).

**La sombra** es el personaje antagonista, enemigo y contraparte del héroe en la historia. Su objetivo es desafiar al héroe y crear el conflicto. Saca lo mejor del héroe, colocándolo en una situación que amenaza seria para su vida (ibídem).

**El embaucador** es el personaje representado a través de malicia, el deseo de cambio y la introducción de un alivio cómico en la historia (ibídem).

Naturalmente, estos arquetipos son aplicables no sólo a la historia que se propone en este trabajo de grado, sino también a la mayoría de las producciones cinematográficas y literarias de la actualidad.

### 2.2.3. El Abismo y el Riesgo

“Toda historia nace en aquel lugar donde se rozan los reinos subjetivo y objetivo” (McKee, 2009, p.185).

El protagonista persigue un objeto del deseo que se encuentra fuera de su alcance. Consciente o no de ello, decide tomar acción, motivado por sus pensamientos o sentimientos, dando un paso positivo hacia la realización del deseo. Pero en dicho momento, su mundo interno, las relaciones personales, el mundo extrapersonal, o una combinación de todos; reaccionarán de un modo que resulte más poderoso o diferente de lo que se esperaba (McKee, 2009).

Esta reacción por parte de su mundo bloquea su deseo, frustrándolo o alejándolo de éste. En lugar de conseguir que su entorno coopere, su acción provoca fuerzas antagonistas que abren un abismo entre lo que pensaba que iba a ocurrir y lo que en realidad ocurre, entre lo probable y lo real (ídem).

Continúa McKee (2009) expresando que la necesidad es la verdad absoluta para el personaje, lo que en realidad ocurre cuando este actúa o se enfrenta a su reacción. Esa reacción es la verdad de su existencia, independientemente de lo que hubiese creído hasta el momento. Ocurre en la ficción y en la vida real. Cuando la necesidad objetiva contradice el sentido de la probabilidad que tiene el personaje, de pronto se abre un abismo en la realidad ficticia. Cuando estese abre, el personaje –que no puede obtener lo que desea actuando de la misma manera– debe recuperar fuerzas y luchar para superar el abismo y llevar a cabo una segunda acción, lo que le coloca en una situación de riesgo.

En medio de este tipo de escenarios, el personaje debe arriesgar algo que quiera o tenga, para asegurarse otra que desee proteger o alcanzar. En ese sentido, existe una prueba muy sencilla a la que se puede someter a todas las historias:

“Debemos preguntarnos ¿que hay en juego?, ¿Qué se arriesga a perder el protagonista si no obtiene lo que desea? Más específicamente: ¿Qué es lo peor que le ocurrirá al protagonista ni no alcanza su deseo?” (McKee, 2009, p.187). Si no se puede responder estas preguntas con respuestas interesantes, la historia estará mal concebida desde su núcleo.

Agrega el autor que “la medida del valor de cualquier deseo es directamente proporcional al riesgo que implique su búsqueda. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el riesgo” (McKee, 2009, p.189).

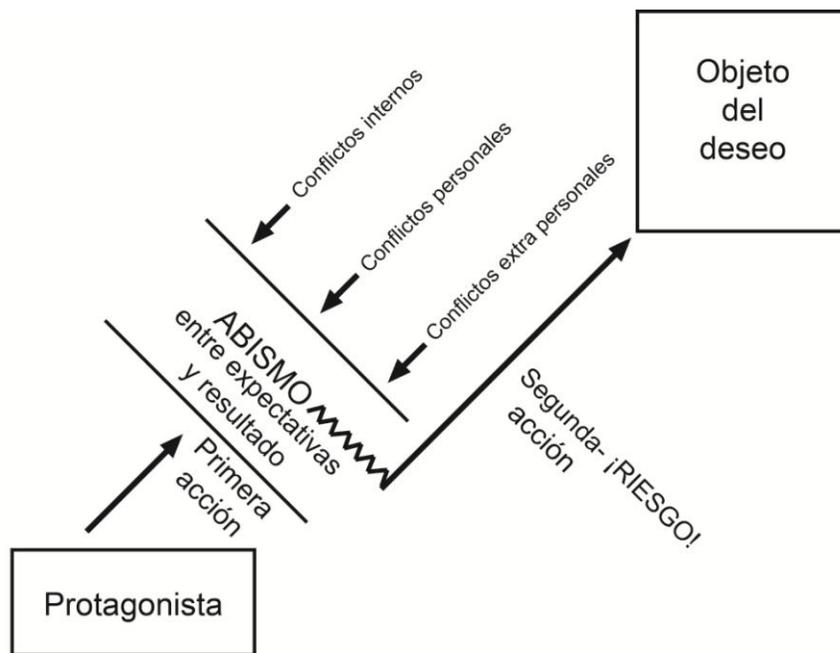


Fig. 2: Los tres niveles de conflicto según Robert McKee.

### 2.3. Guiones originales y guiones adaptados

El profesor Santini (s.f.), comenta que el guion literario tiene algunas reglas determinadas por el tipo de realización audiovisual, por lo cual debe ser claramente entendido por todos los involucrados. Debe de ser narrado en tiempo presente y

describir acciones, situaciones, gestos, imágenes y sonidos por medio del lenguaje escrito. En su redacción se deben evitar expresiones de sensaciones internas o cuestiones subjetivas que se puedan exteriorizar.

Según ABC Guionistas (s.f.), en la redacción de un guion literario debe evitarse incluir indicaciones técnicas como tipos de plano y otras, ya que éstas serán añadidas posteriormente en el guión técnico. Éste se escribe por escenas con sus diálogos.

La estructura del guion literario contempla que cada escena presente los siguientes elementos:

- Encabezado de la escena (número de escena, tipo de locación, nombre de la locación, momento del día en el que se desarrolla la acción).
- Descripción de la situación.
- Nombre del personaje.
- Indicaciones al actor.
- Diálogo.

Por otro lado, el profesor Sánchez (2009) define adaptación como:

El proceso por el que un relato, la narración de una historia, expresado en forma de texto literario, deviene, mediante sucesivas transformaciones en la estructura, en el contenido narrativo y en la puesta de imágenes, en otro relato muy similar expresado en forma de texto fílmico (p.47).

Por su parte, la Fundación Alonso Quijano hace referencia a la profesora en consultoría de guiones Linda Seger (s.f.), quien define adaptación como “el proceso

por el que un relato, expresado en forma de texto literario, atraviesa sucesivas transformaciones en su estructura y contenido narrativo. Para luego ser puesto en imágenes, en otro relato muy similar expresado en forma de texto filmico” (sección: El arte de la adaptación).

También hay que tener en cuenta que la palabra *adaptación* alude a cualquier traslación de un medio a otro diferente, como por ejemplo, del teatro a la televisión, de la novela al cine, de la televisión al cine, etc.

Continúa Seger acotando que no se puede generar una categorización que represente todos y cada uno de los casos que se dan en la realidad, por ello se debe reflexionar sobre las adaptaciones existentes e indagar en los elementos comunes para obtener los modelos más cercanos a la realidad, que pueden ser susceptibles de ser matizados, enriquecidos y posiblemente rechazados por otro modelo igualmente discutible (s.f.).

#### **2.4. Según la dialéctica fidelidad-creatividad**

Para la autora Linda Seger (s.f.), este suele ser el criterio básico que se emplea en los procesos de adaptación, en el cual se tiene en cuenta el mayor o menor grado de similitud entre los personajes y los sucesos de los textos literario y fílmico. En ese sentido, Seger establece cuatro categorías:

##### **2.4.1. Adaptación como ilustración (pasiva, literal, fiel o académica)**

El interés descansa en la historia más que en el discurso, y se trata de plasmar el conjunto de personajes, descripciones visuales y acciones; sin modificar los elementos del texto literario original, más allá de los necesarios para su

transformación en un relato fílmico, es decir, se utilizan los procedimientos más básicos de la adaptación (Seger, s.f.).

#### **2.4.2. Adaptación como transposición**

Mucho más cerca a un balance entre el original y la interpretación, la autora presenta la transposición convergente entre la voluntad de reconocer los valores de la obra y poner en pie la identidad del texto, generando cierta autonomía respecto al literario (Seger, s.f.).

#### **2.4.3. Adaptación como interpretación**

La interpretación del filme se desvía de forma evidente del relato literario a través de un nuevo punto de vista, realizando cambios evidentes en la historia o los personajes, es decir, existe una apropiación, paráfrasis o lectura crítica. Se trata, en todo caso, un modo más personal y autoral de adaptación, que procura crear un texto fílmico autónomo, que va más allá del relato literario (Seger, s.f.).

#### **2.4.4. Adaptación libre**

El punto más lejano de la fidelidad a la obra literaria es este tipo de adaptación. Esta no se genera a partir del texto, quedando este en segundo plano, sino que responde a los intereses del autor fílmico.

Una adaptación libre no debería llevar el mismo título de la obra literaria, pues aun cuando se tengan los derechos de adaptación, queda por fuera de estos la

legitimidad moral. En ese sentido, el autor fílmico hará notoria, su distancia respecto al original anexando al guión la expresión/nota, *inspirado en* (Seger, s.f.).

## 2.5. Guiones híbridos

El profesor de Guión Audiovisual, Antonio Sánchez Escalonilla, expresa en su artículo *Fantasia de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine* (2009), que en toda fantasía de aventura se relata en forma de viaje, en el cual los protagonistas viven una experiencia con elementos tan maravillosos como desconocidos.

En este género híbrido, la fantasía realiza dos aportaciones. Por un lado, un universo que contiene dos mundos opuestos, uno ordinario y otro extraordinario; y en segundo, proporciona la investigación de los misterios humanos como la muerte, el futuro, el tiempo, la identidad, la libertad. El género de aventuras aportan la estructura del relato viajero y el crecimiento que es experimentado por los protagonistas durante la exploración (Sánchez, 2009).

En ocasiones, la fantasía de aventuras incorpora elementos de la ciencia ficción, como sucede en los futuros distópicos de *Terminator 2* [James Cameron, 1991] o *The Matrix* [Lana y Larry Wachowsky, 1999]. En otras, la ciencia-ficción toma elementos de la fantasía de aventuras, como en *2001: una odisea del espacio* [Stanley Kubrick, 1968] durante el viaje de Dave hacia Júpiter y más allá del infinito.

Existe, por otro lado, una tendencia a considerar la ciencia ficción como fantasía, tal como ocurre con las aventuras mágicas y el cuento de hadas. Al respecto, Nikolajeva, citado por Sánchez en el trabajo previamente mencionado, asegura que la ciencia ficción aporta una explicación racional a sucesos irracionales o fantásticos.

Por su parte, para Sánchez (2009) existen otras clasificaciones en las que la fantasía se presenta como un género canónico, y su solidez se advierte tanto en sus temas –lo maravilloso y lo mágico– como en rasgos expresivos. Así lo reconoce Altman (citado por Sánchez en el trabajo previamente mencionado), quien incluye la fantasía entre los géneros claramente distinguidos en la época dorada de Hollywood.

Volviendo con Sánchez, éste considera que uno de los aspectos que han contribuido a esta controversia es el carácter abstracto del término *fantasía*, que no remite a tramas narrativas tan perfiladas como el género policiaco, el *western* o la propia aventura (2009).

La fantasía alude a un universo peculiar, donde se transgreden las leyes naturales y a veces se produce un encuentro entre seres humanos y criaturas de ficción; donde los personajes pueden vivir o al menos percibir los misterios relacionados con su propia existencia. Pero se trata de una categoría que, para existir, requiere de los contenidos canónicos, condición que hace a la fantasía un género híbrido. Continúa el autor:

De este modo, es posible hablar de un mismo elemento fantástico esencial en cuentos de hadas como *La princesa y el duende*; en relatos de ciencia ficción como *Los superjuguetes duran todo el verano* o los cuentos de Asimov; en melodramas como *Big Fish* y *La milla verde*; en comedias como *Big* y *Regreso al futuro*, y por supuesto, en fantasías de aventuras como *Star Wars* o *Un mago de Terramar* (2009, p.7).

En el mismo orden de ideas, Sánchez analiza los géneros híbridos al afirmar lo siguiente:

El desarrollo de esta fórmula dramática, que extendía la gesta exploradora hasta las regiones fantásticas, resultó más efectivo dado que el híbrido procedía de dos géneros canónicos muy populares. A este respecto, Bordwell, y Thompson, (1997) advierten: “Una de las formas más comunes en que los géneros cambian y desarrollan subgéneros consiste en mezclar convenciones e iconografía. La mezcla de géneros ha sido común a lo largo de la historia de la cinematografía popular” (p. 99). La fragua de la fantasía de aventuras se dio de modo progresivo a lo largo del último siglo. Primero en el ámbito literario y, una vez consolidado, el género comenzó su desarrollo en el ámbito cinematográfico desde la mera adaptación hacia el hallazgo de nuevas fórmulas creativas (2009, p.p. 3 y 4).

En ese sentido, no sorprende que gran parte de la producción literaria y cinematográfica de las últimas décadas se haya alejado de los convencionalismos de los géneros en sus estados puros, para explorar las nuevas y numerosas posibilidades que brinda la hibridación. A continuación se estudiará un tercer campo en el cual este fenómeno también ha tenido una presencia y peso importantes.

### **3. Videojuego**

#### **3.1. Definición de videojuego**

Se puede entender por videojuego a todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte y plataforma tecnológica. Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general, y basado en la interacción entre una o varias personas por medio de un controlador y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego. Este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un dispositivo *handheld* (un teléfono móvil, por ejemplo); los cuales son conocidos como plataformas. (Marqués, 2011).

#### **3.2. Características**

En el documental *La era del videogame* (Bailey y Barbato, s.f), se presentan los gráficos como la forma de ver un videojuego, la calidad visual con la que se aprecian los elementos en la pantalla. “En un principio todos los elementos eran en 2D, es decir, todo lo que se mostraba en la pantalla era plano. En la actualidad la mayoría de los juegos se desarrollan en 3D, dando así más realismo a sus contenidos”.

Continúa presentando la interfaz como el control del juego. “Es una de las facetas más importantes. La forma de manejar el juego debe ser fácil e intuitiva, si no el aprendizaje puede ser costoso y, por consiguiente, el juego no llamaría la atención” (ídem). Por ejemplo, si para manejar un avión en un juego de simulación se necesitasen demasiadas teclas, el juego será haría muy complicado y, por

consiguiente, los usuarios necesitarán de un tiempo muy largo para lograr avanzar en el mismo.

De la misma manera, la calidad de sonido ha evolucionado paralelamente a los gráficos, desde el sonido del *speaker* de la computadora —que antes consistía simplemente en pitidos del altavoz interno— hasta las tecnologías de sonido envolvente que existen hoy día.

### 3.3. Tipos de videojuegos

Fraile (2006), en el artículo en línea de la revista *Eroski Consumer*, presenta una clasificación a grandes rasgos de lo que serían los diferentes tipos de videojuegos:

**Tipo arcade:** Este tipo de videojuego se corresponde o se asemeja a los primeros videojuegos comercializados y son los más clásicos. Un ejemplo es la saga *Super Mario Bros*.

**De deportes:** Sobre partidos y competiciones deportivas de todas las clases. Las series *FIFA* y *Pro Evolution Soccer* son ejemplos de este tipo.

**Juegos de aventura y rol:** Su objetivo es desarrollar una gran aventura, en algunos casos, en un universo creado por los propios jugadores. Ejemplos pueden ser las franquicias *Final Fantasy* y *Tomb Raider*.

**Simuladores y constructores:** Su desarrollo imita el vuelo de aviones, la construcción de ciudades, operación de máquinas, etc. Los juegos de *Sim City* y *Flight Simulator* son ejemplos de este tipo.

**Juegos de estrategia:** El protagonista ha de trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. La serie *Estratego* es un ejemplo de este tipo.

**Puzzles y juegos de lógica:** Están pensados para utilizar la percepción espacial, la lógica y la imaginación. Uno de los más populares es la serie *Tetris*.

**Juegos de preguntas:** Además de ser lúdicos, pueden servir para repasar o adquirir conocimientos de todo tipo. Un ejemplo es el caso de *Trivial*.

Es importante mencionar en este punto que el juego *Fahrenheit*, a partir del cual parte la historia que se propone en este trabajo, pertenece a la clasificación de juego de aventura y rol.

### **3.4. Fahrenheit**

El director y guionista David Cage, describe a *Fahrenheit* como un juego de aventura en la que toda decisión tiene un efecto importante en su desarrollo. En este thriller paranormal, la ciudad de Nueva York es sacudida por una serie de particulares asesinatos que siguen un mismo patrón: gente normal y corriente es poseída y matan a desconocidos en público. Lucas Kane se convierte en uno de estos asesinos cuando repentinamente acaba con la vida de un extraño en el baño de hombres de un bar-restaurant. Kane debe descubrir las fuerzas sobrenaturales que se esconden detrás del crimen antes de que la policía le encuentre o antes de que pierda la cordura. (2005)

#### **3.4.1. Premisa del videojuego**

En una helada noche en la ciudad de Nueva York, Lucas Kane es poseído por un oráculo demoniaco y comete un brutal asesinato: apuñala a un hombre desconocido en el baño del café-restaurant Doc's Dinner. A partir de ese momento,

Lucas Kane se empeña en averiguar lo que le sucedió esa noche. Su crimen se encuentra inmerso en un trasfondo de asesinatos rituales similares y una disminución drástica de las temperaturas en el planeta. Los detectives, Valenti y Miles serán los encargados de resolver el caso y de buscar a Kane (Cage, 2005).

El juego presenta una elasticidad en el número de decisiones que se pueden llegar a tomar, adaptándose a las acciones que se realicen con los tres personajes principales, aunque sea siguiendo un mismo hilo conductor. Esto quiere decir que, en la escena inicial, el jugador –quien controla a Kane luego del asesinato– puede elegir entre esconder o no el cuerpo de la víctima y cómo abandonar el lugar, entre otras muchas cosas que determinarán qué pistas encontrarán Valenti y Miles.

### **3.4.2. Personajes principales del videojuego**

#### **3.4.2.1. Lucas Kane**

Se trata del protagonista masculino, aproximadamente de unos treinta años, estatura media, piel blanca, pelo negro y ojos rasgados. Fue criado junto a su familia en la Base Militar de Wichita, lugar donde fue irradiado por un artefacto no humano llamado *la croma*, mientras se encontraba en el vientre de su madre. Esto le da poderes que le permiten percibir el futuro desde pequeño, y que le suponen un gran impacto emocional y lo llevan a apartarse de los demás. Actualmente trabaja como técnico en el banco *Naser & Jones*, y lleva una vida relativamente normal. Tiene un hermano mayor llamado Marcus, quien es cura.

### **3.4.2.2. Carla Valenti**

Se trata de la protagonista femenina del juego, de pelo castaño claro, estatura promedio, carácter inquisitivo y una extrema dedicación a su trabajo como detective en la ciudad de Nueva York. Dada su devoción a su empleo, no tiene tiempo para muchas cosas, razón por la cual no se le conoce ninguna relación sentimental pasada; aunque esto no quiera decir que no presente cierta sensualidad en varias escenas del juego. Junto a su compañero Miles, son los encargados de investigar el caso de Kane. Padece de claustrofobia y es muy propensa a padecer ataques de pánico en lugares cerrados y oscuros.

### **3.4.2.3. Tyler Milles**

El compañero de Carla y su contraparte en actitud, lleva la vida con mucha calma, sin dejar de lado a su trabajo y a su novia, Samantha Malone; o Sam, como él la llama. Es un afrodescendiente de alta estatura y *dreadlocks* o rastas en su pelo. Su relación con Malone se encuentra bajo un constante estrés, debido a la naturaleza de su trabajo, y el caso de Lucas no ha ayudado mucho a mejorar esta situación.

**II**  
**MARCO METODOLÓGICO**

## 1. Planteamiento y formulación del problema

La cinematografía venezolana presenta una carencia evidente de largometrajes de los géneros de ciencia ficción y fantasía. Mucho menos se puede hablar entonces de una película basada en un videojuego, que mezcle dichos géneros en una sola trama.

Por otro lado, también es necesario tomar en cuenta que tanto el mundo del cine como el de los videojuegos, se disputan el puesto por el reino del entretenimiento de grandes y pequeños por igual. Por ello, valdría la pena comenzar explorar este subgénero –el de las adaptaciones cinematográficas de videojuegos– que tanto auge ha tenido durante la última década en Norteamérica y Europa, y que ha gozado de un relativo éxito a nivel mundial.

En ese sentido, el presente trabajo de grado busca responder a la siguiente pregunta: **¿Es posible realizar un guion cinematográfico de género híbrido, basado el videojuego *Fahrenheit*?**

## 2. Objetivos

### *Objetivo general*

Realizar un guion cinematográfico de género híbrido basado en el videojuego *Fahrenheit*.

### *Objetivos específicos*

- Determinar los elementos clave dentro de la historia del videojuego en cuestión.
- Identificar las características fundamentales de los personajes para trasladarlas al medio cinematográfico.
- Adaptar la estructura narrativa del juego al lenguaje cinematográfico, según los parámetros de Robert McKee.

### **3. Justificación, recursos y factibilidad.**

Más de treinta años han pasado desde la primera aparición, en mayo de 1972, de una consola casera de videojuegos, y tan sólo diez años después se creó un lazo inseparable entre la cinematografía y estos: películas basadas en videojuegos, como *Super Mario Bros* [1993], *Mortal Kombat* [1995], *Pokemón* [1998], *Tomb Raider* [2001] y *Resident Evil* [2002], entre otras, comenzaron a llegar a las salas de cine y fueron capaces de conseguir cierto éxito en la taquilla y popularidad entre la audiencia.

Los videojuegos han tenido una gran evolución, llegando algunos a poseer tramas de una complejidad equiparable a las de muchas películas. Hoy por hoy existe un importante lazo entre el mundo de los videojuegos y la industria cinematográfica, del cual sacan provecho uno del otro. En algunas ocasiones un filme se convierte en un juego exitoso, o uno de estos pasa a las salas de cine, buscando una gran recaudación de taquilla.

Se podría llegar a considerar a los videojuegos como la versión moderna de los *comics*, cuyas adaptaciones cinematográficas tanto furor causaron en los años 1970, de la mano de compañías como *Marvel* y *DC Comics*, grandes responsables de la creación de los héroes que aún continúan maravillando a una buena parte del mundo. Ahora pareciera que luego de cuarenta años de reinado de las historietas, el hermano menos exitoso llegó a crecer lo suficiente como para abrirse paso en el campo cinematográfico, al igual que estas, lo hicieron y lo siguen haciendo.

La idea es la misma, los videojuegos mueven el mundo del entretenimiento, generan grandes cantidades de dinero y divierten a casi todos por igual. Están en pugna con el cine por el trono de rey del sector ocio, y en los últimos años, las adaptaciones de videojuegos a películas se están convirtiendo en uno de los grandes baluartes de Hollywood.

Con lo anterior puede afirmarse que los videojuegos han tenido un peso importante en la industria del entretenimiento en general y en el sector cinematográfico en particular; de modo que valdría la pena en incursionar en una adaptación como la ya mencionada, sobre todo ya que en este país no se ha realizado hasta el momento un proyecto similar.

Asimismo, como se explicó anteriormente, por la complejidad del videojuego en cuestión, la realización de este trabajo de grado supone un reto de adaptación para alguien que durante cinco años ha dedicado sus estudios al mundo audiovisual, y a su vez ha sido un seguidor del entretenimiento electrónico.

Adicionalmente, este trabajo ayudaría a continuar avanzando en la creación de contenido audiovisual de calidad en el país, que vaya a la par con las exigencias del resto del mundo; e incluso contribuir con la empresa cinematográfica nacional en un futuro no muy lejano, y con el Departamento de Audiovisual de la Universidad Católica Andrés Bello.

Por último, vale decir que se cuenta con los recursos necesarios para la realización del guion propuesto, un largometraje fantástico basado en el juego de video *Fahrenheit*. A saber, el juego, la consola, el tiempo, la bibliografía y todas las herramientas necesarias para redactar el trabajo; por lo cual el mismo es perfectamente factible.

#### 4. Metodología o autor utilizado en la elaboración del guion

La realización de la siguiente propuesta está basada en los conceptos de clímax, riesgo, abismo, mundo del personaje y estructura narrativa propuesta por **Robert Mckee** en su libro *El guion*.

Según éste, el protagonista ejecuta una acción, y esta tiene un resultado inesperado entre sus expectativas y la realidad; lo que le lleva a caer en un abismo, presionado por sus conflictos interiores, personales y extrapersonales. Para salir del mismo y alcanzar el objeto del deseo, debe de realizar una segunda acción que implica un riesgo de igual valor que el objeto del deseo.

Asimismo, se utiliza la figura del **superhéroe** (representado por Lucas Kane) para el desarrollo del personaje protagónico y la historia en la cual éste se verá involucrado.

Con respecto al grado de fidelidad con la obra fuente, el videojuego *Fahrenheit*, de David Cage; el guion elaborado en este trabajo corresponde a lo que la autora **Linda Seger** denomina **adaptación como transposición**, en la cual se toman los elementos fundamentales del texto original y se desarrollan con cierto grado de libertad dentro del nuevo texto fílmico, con el propósito de lograr el mayor balance entre fidelidad y creatividad.

Por último, se utiliza el recurso del **género híbrido** como sustento a la premisa del guion, en tanto que los fenómenos que tienen lugar a lo largo del relato, así como los poderes del protagonista y el antagonista, tienen explicaciones que oscilan constantemente entre lo científico (ciencia ficción) y lo metafísico (fantasía).

## 5. Paradigma de Robert McKee aplicado a la historia de *Fahrenheit*.

**Protagonista:** Lucas Kane.

**Primera acción:** Ir al Doc's Dinner a cenar.

**Cae en un abismo:**

- **Entre sus expectativas:** Terminar de cenar e ir a su apartamento.
- **Y el resultado:** Asesinar a un John Willson.

**Sus conflictos**, que siempre será los mismos lo oprimen y no lo dejan salir:

- **Conflictos internos:** cuestionamiento de lo que ha hecho.
- **Conflictos personales:** lo que pueden llegar a pensar o hacer su hermano Marcus y Tiffany cuando lo sepan.
- **Conflictos extrapersonales:** como reaccionarán las personas de su trabajo y de la sociedad si llegan a saber lo que hizo.

Para salir del abismo se necesita una segunda acción: sobreponerse, entender que no esta loco y de este modo alcanzar el objeto del deseo: averiguar lo que le llevo a realizar el asesinato. Pero esta segunda acción conlleva a un riesgo de igual valor que el objeto del deseo: que lo atrapen y no pueda averiguar qué le sucedió.

Antes de alcanzar el objeto del deseo, Lucas Kane cae en un segundo abismo cuando matan a Agatha, quien era la encargada de develarle lo sucedido. Por ello debe ejecutar una tercera acción, volver a sobreponerse a ello y seguir en búsqueda de respuestas con el mismo riesgo.

Lucas Kane se arriesga y cae en múltiples abismos. De manera esquemática, la historia puede presentarse a través de estos abismos:

- Lucas habla con Agatha en la iglesia, pero ella no le termina de aclarar las cosas.
- Va a la iglesia de su hermano Marcus, quien no lo ayuda.

- Habla con Tiffany, pero él debe irse antes de que llegue Tyler.
- Habla con el profesor Kuryaki, quien es el encargado de explicarle su objeto del deseo, por lo cual éste pasa a ser otro a partir de este punto: conseguir a la niña índigo antes que el Oráculo. Al morir el profesor a causa del Oráculo, Lucas cae en otro abismo.
- Va a rescatar a Tiffany, pero esta muere.
- Al conseguir a la niña antes que el Oráculo, el vagabundo Bogart le explica que éste aún no es el final, es decir, se abre un nuevo abismo: deben llevarla a la fuente de la croma, el nuevo objeto del deseo.
- Cuando la niña es llevada a la fuente de la croma y le revela su secreto a Lucas Kane, cae en el último abismo de esta historia: el *¿y ahora qué?* También –como es de esperarse– un nuevo objeto del deseo aparece: saber si su hijo será el próximo niño índigo. No obstante, esta pregunta no llega a contestarse.

**III**  
**FAHRENHEIT**

## **1. Idea**

Durante una noche en la ciudad de Nueva York, Lucas Kane, en medio de un trance, mata a un total desconocido en el baño de un restaurante. En su afán por dar con la explicación de lo sucedido esa noche, descubre que el acontecimiento está relacionado con una serie de asesinatos rituales para abrir las puertas entre el mundo terrenal y el inframundo, cosa que Kane debe evitar.

## 2. Sinopsis

Lucas Kane durante una fría noche en la ciudad de Nueva York, asesina a un desconocido en el baño de un restaurante mientras se encuentra en un trance espiritual, y en su desesperación, huye de la escena del crimen para poder averiguar las razones que lo llevaron a cometer el crimen.

Los detectives Carla Valenti y Tyler Miller llegan a la escena del crimen, y se encargan a partir de ese momento de la investigación del caso.

Gracias a su hermano Marcus, Lucas logra contactar a Agatha, una vidente que le apoyará en su búsqueda a través de visiones luego de su muerte. Mientras tanto, Carla y Tyler, gracias a la evidencia hallada, descubren que Lucas es el homicida, y también que no es el único caso similar que ha ocurrido en los últimos años.

Lucas, por su parte, comienza a generar poderes sobrenaturales, como visiones, súper fuerza y otras habilidades; que le permiten descubrir que lo que le sucedió se debe a que el Oráculo está buscando a una niña índigo que representa el último sacrificio necesario para abrir las puertas entre el mundo terrenal y el inframundo. Carla, al enterarse de que los asesinatos fueron causados por posesiones rituales de carácter paranormal, decide ayudar a Lucas.

Ambos emprenden una carrera en contra del Oráculo para conseguir a la niña índigo, que se encuentra en un orfanato de la ciudad, antes que él. Luego de conseguir a la niña, son ayudados por un grupo de vagabundos que han estado observando a Lucas desde el día del asesinato, y quienes le explican que ha sobrevivido gracias a la *croma*; una especie de fuerza natural que dota a su poseedor de fuerza y habilidades

extraordinarias. En medio de esto, Lucas y Carla terminan desarrollando una relación amorosa.

Finalmente, llevan a la niña índigo a la fuente de la *croma*, ubicada en la base militar en la cual Lucas creció junto a su familia, lugar en donde él fue irradiado en el vientre de su madre, que estudiaba la *croma*. Lucas logra vencer al Oráculo, rescatar a la niña para que pueda revelar su secreto y salvar al mundo de la catástrofe.

Una vez resuelto el conflicto, se revela que Carla está embarazada de Lucas, y su hijo podría ser el próximo niño índigo.

### 3. Tratamiento

Todo comienza una fría noche en la ciudad de Nueva York, cuando Lucas Kane, en una especie de trance espiritual, asesina a un hombre totalmente desconocido en el baño del *Doc's Dinner*, un café-restaurante típico de los años ochenta, que sobrevive en las calles de la Gran Manzana.

Lucas asesta tres puñaladas en el pecho de su víctima, asegurándole un muerte muy dolorosa. Antes de salir del trance, experimenta una visión en la que una pequeña niña extiende su mano en una oscuridad total. Tras volver en sí, Lucas se encuentra sobre el cuerpo de su víctima, se sobresalta e intenta ocultar lo sucedido. Al verse en el espejo, se percata de que está sangrando y tiene unos cortes en forma de serpiente en los antebrazos.

Lucas sale del baño y se sienta en el lugar que ocupaba en la sala del restaurante. Observa que un policía se encuentra en la barra, paga la cuenta y sale por la puerta de atrás. En el callejón trasero del establecimiento, un vagabundo se detiene a observarlo con detenimiento, mientras Lucas se pierde entre las oscuras calles nevadas de Nueva York.

Pocos minutos después, llegan a la escena del crimen los detectives Carla Valenti y Tyler Milles, quienes serán los encargados de investigar lo que sucedió esa noche en el viejo café-restaurante. Carla habla con el policía McCarthy, quien se encontraba en la barra y fue el primero en encontrar el cuerpo. Éste le indica a Carla que debe interrogar a Kate Morrison, la camarera del establecimiento. Mientras tanto, Tyler habla con los inspectores Garred y Fran, quienes previamente se encargaron de examinar la escena del crimen.

Luego de recolectar las pruebas necesarias, Carla decide echar un vistazo al callejón trasero, y mantiene una conversación poco entendible con el vagabundo, quien aún se encontraba allí.

Al día siguiente, Lucas se despierta de golpe en su cuarto y, por las marcas de sus antebrazos, se percató de que lo que ha sucedido no fue sólo un sueño. Suena el teléfono de la sala. Es su hermano mayor, Marcus, el cura de la Iglesia San Pablo, con quien queda en verse en unos momentos en el parque de la ciudad. Luego de colgar el teléfono, Lucas decide tomarse un baño, curarse las heridas y descansar un poco.

Posteriormente, tiene una visión en la cual un policía toca el timbre de su casa, razón por la que Lucas decide ordenar su apartamento lo más rápido que puede. Suena el timbre, y —efectivamente— es el policía de su visión, que luego de dar una revisión rápida al apartamento y hacer algunas preguntas, se retira.

Unas horas después, Marcus espera a Lucas cerca de la estatua del parque. Éste le confiesa a Marcus que ha asesinado a un hombre sin querer, y que algo raro le está sucediendo. Marcus se asusta, pero promete ayudarlo a resolver todo y le entrega un pequeño crucifijo, tras lo cual ambos se despiden.

Luego de dar unos pasos, Lucas tiene una premonición en la que un niño cae al lago congelado del parque y pierde la vida. Unos segundos después, ve realmente al pequeño, que camina peligrosamente por el borde del lago y cae a éste. Lucas se lanza al agua y rescata al chico, quien es ayudado por McCarthy. El policía reconoce a Lucas, pero lo deja ir, tal vez por considerar que ha resarcido de alguna manera su terrible acto.

Luego de pasar por su casa a cambiarse, Lucas va a su trabajo en el *Banco Naser & Jones*, pero padece de un malestar muy intenso y sus visiones continúan.

Tiffany, su ex novia y con quien compartía su apartamento, lo llama para terminar de retirar algunas pertenencias del mismo esa noche.

Ese día Carla visita la morgue para presenciar la realización de la autopsia del hombre asesinado en el restaurante. El forense le revela que la muerte fue causada por tres puñaladas muy certeras en las principales arterias del corazón, y que él había trabajado en un caso similar hace ya unos años, en el que la víctima llevaba por nombre Kristem. Por su parte, Tyler recibe a Kate en su oficina para realizar un retrato robot del sospechoso.

Lucas llega a su casa en la noche, enciende el televisor de la sala y ve las noticias que hacen referencia a su caso, por lo que prefiere poner música, tomarse unas pastillas y dormir un rato. Luego Tiffany llega a la casa, ambos toman ginebra y, luego de tocar guitarra, hacen el amor.

Lucas se despierta de golpe en medio de la noche y escucha un ruido que proviene de la sala. Es un cuervo que picotea las puertas de vidrio del balcón. Su atención, sin embargo, se desvía hacia la puerta de entrada, que se encuentra abierta. En el pasillo está la niña de sus visiones, que le extiende la mano. Al final, era sólo un sueño, y Lucas se despierta en su cuarto al lado de Tiffany.

A la mañana siguiente, Lucas va al cementerio a visitar la tumba de sus padres. Marcus ya se encuentra allí, y comienzan a salir los recuerdos de la niñez de Lucas: Marcus juega con el grupo de niños que vive junto a ellos en la *Base Militar Wichita*, mientras Lucas los observa desde las escaleras de una de las casas. Su hermano lo invita a jugar, pero él se niega. Curd, uno de los niños, se burla de Lucas. El grupo planea entrar en uno de los hangares por un agujero en la estructura, y Lucas, al otro lado de la base, tiene una visión en la que el hangar se incendia. Corre a advertirles a los demás, pero no logra convencer a Curd, quien muere.

De nuevo en el cementerio, Marcus le da a Lucas el contacto de Agatha, una anciana que posiblemente puede ayudarlo a explicarse lo que le está sucediendo.

Mientras tanto, Carla y Tyler ponen al tanto del caso al capitán Gordon de la policía de Nueva York. Al salir de allí, Carla le dice a Tyler que ella se encargará de averiguar todo sobre el caso Kristem en el sótano de la comisaría, en tanto que él deberá investigar algo más sobre el libro *La tempestad*, de William Shakespeare, que consiguieron en la escena del crimen.

En el sótano de la comisaria, Carla se enfrenta con uno de sus más grandes miedos, la claustrofobia, pero logra conseguir el archivo. Éste se encuentra vacío, salvo por el nombre del investigador encargado, Robert Mitchell.

Tyler, por su parte, no tiene mayor suerte. El dependiente de la tienda no coopera, pero gracias a una segunda ojeada al libro, más a fondo, consigue un pedazo de hoja con códigos, usado como marca páginas, y una dedicatoria que dice “M.K.”.

Esa noche Lucas visita a Agatha, una anciana ciega en silla de ruedas, que luego de presentarle a sus cuervos, inicia una regresión a la noche del asesinato. En esta se ve a Lucas sentado en su puesto, y un hombre —que posteriormente será conocido como el Oráculo— se sienta frente a él. Aparentemente, nadie más en el lugar se percata de su presencia aparte de Lucas, quien entra en trance al ser tocado por el individuo.

Al volver de la regresión, Lucas le pregunta a Agatha si sabe algo del hombre, pero ella se niega a decir nada y lo invita a volver la noche siguiente, con lo que tendría el tiempo necesario para averiguar más a fondo.

Carla, por su parte, decide hablar con Robert Mitchell, el investigador encargado del caso similar al de Lucas, en el campo de tiro de la comisaría. Mitchell le comenta a Carla que, como Lucas, Janos —el hombre implicado en aquel caso—

tampoco se quitó la vida después de haber cometido el asesinato. No obstante, también le recomienda tener cuidado, ya que —para él— estos casos no eran nada comunes y existe un trasfondo mucho más oscuro.

Al llegar a su apartamento, Lucas contesta el teléfono. Es el Oráculo, quien le habla en lenguas, y todos los objetos del lugar comienzan a volar hacia él. Lucas esquivo cada uno de estos con una habilidad sobrehumana, pero el piso comienza a colapsar. El único lugar aparentemente seguro es el balcón, que también termina cediendo, pero gracias a que su hermano Marcus había decidido ir a verlo, consigue a Lucas colgado por fuera de la baranda y lo salva.

Mientras tanto, Carla toma un baño en su apartamento y el teléfono suena. Es Tyler, quien le informa de las novedades y le envía una imagen del trozo de papel por *e-mail*. Cuando Carla lo abre, tocan el timbre. Es su vecino, Tony, quien trae una botella de vino y unas cartas de tarot. Luego de hablar sobre la homofobia que aún prevalece en el país, procede a leerle el futuro. Al parecer, cosas muy malas le sucederán a Carla. Apenado, Tony decide irse, pero el trozo de papel en la computadora de Carla le llama la atención. Él le dice que pertenece a la lista de cotizaciones de algún banco, y que debe de tener alguna marca de agua con el número de registro fiscal del mismo.

Carla se presenta al día siguiente a la oficina de Lucas, quien —gracias a una visión— ya sabía que ella llegaría, y guardó el papel rasgado en su gaveta. Carla lo interroga, pero Lucas se muestra nervioso y le pide a Carla que le de unos minutos para ir al baño. Ella aprovecha el descuido de Lucas para tomarle las huellas y el papel de la gaveta. Para cuando él regresa del baño, ya es muy tarde. Carla obtuvo lo que necesitaba de él, y se va del banco.

De acuerdo a lo hablado la noche anterior, Lucas va a visitar a Agatha, pero resulta que ella está muerta. Sin embargo, Lucas escucha la voz de ella en su cabeza,

que le indica que busque una pista, y la consigue en una de las jaulas de los cuervos. Es un recorte de periódico de un asesinato similar, cometido 80 años atrás. Con esto Lucas comprende que no ha sido el primer asesinato de este tipo que se ha registrado.

Al salir del apartamento de Agatha, Lucas tiene una visión en la que en una lavandería sucede un asesinato idéntico al que él cometió. Cuando recobra la noción de la realidad, unos policías lo apuntan, pero él se deshace de ellos con facilidad. Corre por las calles huyendo de la policía, que lo persigue en un helicóptero. Lucas salta a éste, y finalmente, escapa por un puente del tren de Nueva York.

Al día siguiente, el capitán Gordon le reclama a Carla y Tyler sobre lo sucedido la noche anterior. A pesar de haber sido visto por muchas personas, él no cree una palabra de los que dicen, y quiere a Lucas tras las rejas. Al salir de la oficina, Fran le informa que Lucas ha estado en casa de Agatha y que ha ocurrido un asesinato en una lavandería.

Lucas acaba escondiéndose en la *Iglesia San Pablo*, donde vive su hermano. Agatha aparece en su silla de ruedas y le explica que él sólo fue un instrumento de un ritual para abrir las bocas de la serpiente, un portal entre el inframundo y el mundo terrenal. Agatha desaparece y los ángeles del altar cobran vida para atacar a Lucas, quien luego de luchar contra ellos hasta el final, se desmaya. Marcus lo despierta y le dice que debe irse rápido de la iglesia por si llega la policía.

Carla y Tyler van a la lavandería donde se cometió el asesinato, pero —a diferencia de Lucas— esta vez el hombre se quitó la vida luego de realizar el acto homicida. Carla va al *Hospital Psiquiátrico de Bellevue* en busca de Antom Janos, del caso Kristem. El sistema de energía del lugar está fallando, como consecuencia de las fuertes nevadas. Barry, el encargado del hospital, le indica el camino hasta la celda de Janos y le comunica que no tiene de qué preocuparse, ya que el edificio posee su propio grupo electrógeno.

Al iniciar el interrogatorio, Janos —quien se encuentra inmovilizado en una silla— le relata a Carla el asesinato de la lavandería, con lujo de detalles. Continúa explicando que puede ver cada uno de los asesinatos, y que él sólo fue un instrumento de matanza. Para finalizar con su relato, le dice a Carla que es demasiado tarde y que el mundo se va a acabar pronto. Al salir ella de la celda, se va la luz definitivamente, y Carla debe de luchar contra su claustrofobia para resistir hasta llegar a la puerta principal, sin que los enfermos mentales la atrapen.

Lucas decide ir al único sitio que cree seguro, el apartamento de Tiffany, pero antes de llegar al edificio, le llama la atención un vagabundo que le observa desde el otro lado de la calle. Tiene una visión que le advierte que la residencia se encuentra custodiada por policías, por lo que resuelve trepar por un edificio y entrar en el apartamento de Tiffany rompiendo la ventana trasera que da al callejón.

El apartamento está solo. Luego de buscar algo de comer, Lucas enciende la televisión. El pronóstico del clima ha empeorado, y él ha sido incriminado por el asesinato de la lavandería, por lo cual se ha intensificado su búsqueda. Al cambiar el canal, se encuentra con una entrevista al profesor Kuryaki, quien es experto en temas paranormales, posesiones, y todo lo relacionado con el más allá y cómo éste puede afectar nuestro mundo. En ese momento, Lucas tiene una premonición en la cual Tyler toca el timbre del apartamento. De nuevo en la realidad, Tiffany llega y él le explica todo lo que le ha sucedido. Ella confía en él, pero Lucas debe de irse del apartamento.

Luego de salir de la residencia, Lucas se hace pasar por un periodista y entra en el *Centro de Convenciones Javits*, donde el profesor Kuryaki está culminado una charla. Lucas le realiza algunas preguntas al profesor, quien le da una posible explicación al desequilibrio climático. Según el éste, el fenómeno es entendido en muchas culturas como un suceso previo a un cambio profundo, al apocalipsis o fin del mundo, y a la cercanía del mundo terrenal con el inframundo. Asimismo, le

comenta que se requieren algunos sacrificios para que se abra el portal o agujero negro entre los dos mundos, el cual los mayas simbolizaban como una serpiente bicéfala.

Luego de terminar su explicación, el profesor se percata de quién es Lucas realmente, y lo ayuda a salir por la puerta de atrás para que los guardias no lo atrapen.

Al llegar al estacionamiento, los carros cobran vida y atropellan a Kuryaki. Lucas se deshace de ellos, y el profesor, agonizando, le revela que el último sacrificio necesario es el de una *niña índigo*, de alma pura, que mantendría el portal abierto definitivamente. El profesor muere y aparece el Oráculo, quien usa sus poderes para dejar inconsciente a Lucas.

En un lugar desconocido, el Oráculo examina a Lucas y se percata de que éste posee la *croma*, razón por la cual ha resistido todo lo que le ha sucedido y ha desarrollado ciertas habilidades sobrenaturales. El Oráculo se convierte en una criatura negra de cuatro patas, que persigue a Lucas por la oscuridad. Cuando parece no haber escapatoria, la bestia es detenida por Agatha, quien le dice a Lucas que debe llegar antes que el Oráculo a la niña que ve en sus visiones.

Lucas despierta en un hotel de la ciudad e inmediatamente tiene una visión en la que el Oráculo está en la *Iglesia San Pablo*. Inmediatamente después, Lucas llama a Marcus y le dice que se encierre en la iglesia. Mientras tanto, Carla y Tyler llegan a la recepción del hotel y suben corriendo las escaleras hasta el piso de Lucas, quien rápidamente cuelga el teléfono. Carla y Tyler entran en la habitación, pero ya no hay nadie. Lucas recuerda que los ha visto antes en sus premoniciones, y se queda suspendido en la fachada de hotel, por medio de sus extraños poderes. Suena el teléfono de la habitación. Es Tiffany, quien fue secuestrada por el Oráculo y es prisionera de éste en el parque de diversiones.

Lucas llega al parque y escucha unos gritos entre la gran tormenta de nieve que azota. Un cuervo lo observa desde el letrero de la entrada, y le llama la atención un vagabundo que está tirado debajo de éste. Es el mismo mendigo de la noche del *Doc's Dinner*, pero Lucas no llega a identificarlo. Tiffany se encuentra amarrada en la cima de la montaña rusa, a la cual sube Lucas para rescatarla. Al llegar ahí, sin embargo, el Oráculo derrumba la montaña rusa y ambos caen al vacío. Tiffany muere y Lucas queda inconsciente. Sueña que baja en el ascensor del hangar de la *Base Militar Wichita*. Al abrirse las puertas del mismo, Lucas queda atónito ante lo que ve.

Posteriormente, Carla decide visitar la tumba de Tiffany en busca de respuestas, y Lucas aparece tras ella. Carla lo apunta con su pistola, pero él le dice que puede leer su mente y sabe que está dudando sobre lo que sucede. Asimismo, le explica todo y la convence de que lo ayude a llegar a la niña antes que el Oráculo.

Al día siguiente, Lucas tiene una visión en la que la niña le extiende su mano. Esta vez logra ver la insignia del *Orfanato Santo Tomás* en el uniforme de la pequeña. Lucas despierta en la sala del apartamento de la detective.

Carla decide ir ese día a la comisaría para hablar con Tyler, quien sospecha de algo, y Carla le confiesa lo de Lucas. Éste responde que "mientras ella haga lo que crea correcto, nunca se equivocará".

En ese momento llega Sam, la novia de Tyler, con quien él ha tenido algunos problemas por el descuido que le ha dado a su relación, a causa de lo exigente de su trabajo. Ella le dice que se irá a Florida dentro de una hora, ya que las cosas en Nueva York están muy mal por el clima. Tyler decide irse con ella. Antes de hacerlo, ve a Carla, quien le repite, "mientras hagas lo que creas correcto, nunca te equivocarás".

Lucas y Carla llegan al *Orfanato Santo Tomás* y rescatan a la niña, pero el Oráculo les pisa los talones. Lucas debe luchar contra él en la azotea del recinto hasta

que llegan tres helicópteros de la policía y el Oráculo desaparece. Lucas toma a la *niña indigo* en brazos y corre sobre las fachadas de los edificios hasta perderlos. Entra finalmente en un edificio abandonado, donde le está esperando Agatha.

La anciana le explica que él sobrevivió a lo sucedido en el parque de diversiones gracias a la *croma*, y le dice que debe apresurarse. En ese momento Lucas escucha los gritos de Carla, quien se encuentra abajo del edificio. Va en su ayuda, y ambos son conducidos a una alcantarilla por un vagabundo.

El pordiosero los lleva a un lugar donde se encuentra Marcus, también salvado por los indigentes, que se hacen llamar *el grupo de los invisibles*, cuyos miembros han estado siguiendo a Lucas desde el día del asesinato. El líder de este grupo es el vagabundo del *Doc's Dinner*, llamado Bogart, quien le explica que la niña debe de ser llevada cuanto antes al lugar de la *croma* para que revele su secreto al mundo antes de que muera. De lo contrario, la humanidad desaparecerá. Bogart le dice a Lucas que el sitio más cercano es la *Base Militar Wichita*, y que pueden descansar mientras el grupo termina con los preparativos para llegar hasta allá.

Lucas y Carla deciden tomar un descanso en uno de los vagones del metro antes de llevar a la niña a la base. Carla le confiesa que está enamorada de él, y ambos terminan haciendo el amor. Al quedarse dormidos, Lucas sueña que se encuentra en su habitación de niño. Escucha a sus padres discutir sobre el día de la explosión del hangar y cómo Lucas sabía lo que sucedería. Su madre insiste en que es por la radiación del artefacto que ellos estaban estudiando, y su padre afirma que es imposible, dado que todos los que se expusieron a ella siguen siendo normales; pero la madre acota que Lucas la recibió mientras ella estaba embarazada.

Lucas y Carla llevan a la débil niña al hangar. Él desciende con la pequeña en brazos al lugar de la *croma*, por el mismo ascensor que vio en su sueño. Al llegar

abajo, el Oráculo lo espera para acabar lo que empezó en la azotea del orfanato, pero Lucas lo vence, lanzándolo a la fuente de *croma*.

Lucas coloca a la niña encima de una roca que flota sobre el aire en la *croma*. De esta salen luces y se escucha una suave voz que sólo Lucas puede distinguir. Carla llega a la *croma* y ambos se abrazan.

Tres meses después, todo vuelve a la normalidad. Lucas y Carla siguen juntos y van a tener un hijo. Sin embargo, Lucas sospecha que aún quedan cosas por aclarar y cree que su hijo será el próximo *niño índigo*.

## **4. Biografías de personajes principales**

### **4.1. Lucas Kane**

Lucas es un hombre de 32 años, blanco de estatura media, pelo negro y ojos rasgados. Fue criado por sus padres científicos junto a su hermano mayor Marcus, en la remota base militar de Wichita en Kansas. La muerte de sus padres, 10 años atrás, les afectó fuertemente y distanció a los hermanos. Lucas trabaja como técnico experto para el banco *Naser & Jones* en Manhattan, y hace un mes terminó con la relación que mantenía con su ex novia Tiffany, con quien compartía apartamento. Desde su infancia ha tenido premoniciones, cuya inquietante naturaleza le supuso un gran impacto emocional desde niño. Estas visiones, que aparentemente habían permanecido inactivas durante unos años, se incrementan repentinamente tras el asesinato que comete en el café-restaurant *Doc's Dinner*, junto con un gran aumento de su fuerza física y desarrollo de telepatía. Según los arquetipos de Vogler, planteados en el marco teórico, este personaje pertenece a la categoría de héroe.

### **4.2. Carla Valenti**

Carla es una mujer de 30 años, de estatura media, blanca y pelo castaño claro. Miembro de la Policía de Nueva York desde hace 5 años, y junto a su compañero Tyler, están a cargo de la investigación del asesinato cometido por Kane. Es conocida entre sus compañeros del departamento por su gran ética profesional y su compromiso hacia su trabajo, el cual es a veces excesivo. Su devoción hacia su profesión es, en parte, debido a su limitada vida social; ya que sus únicos amigos son sus compañeros de trabajo y su vecino Tony. Tampoco se le conoce ningún compañero sentimental hasta el momento, aunque en el futuro Lucas y ella terminan involucrándose en una relación sentimental. Con un carácter inquisitivo, a Carla le

llaman la atención los casos difíciles que llevan largas horas de estudio de evidencia. Padece de claustrofobia, lo que la lleva a sufrir de ataques de pánico en lugares cerrados y oscuros. Vive sola en un apartamento en Manhattan. Según los arquetipos de Vogler, este personaje pertenece a la categoría de figura cambiante, que pasa de guardián del umbral a ser heroína .

### **4.3. Tyler Milles**

El compañero de Carla. Es un hombre de 34 años, alto, afrodescendiente y con *dreadlocks* o rastas. De actitud mucho más calmada hacia la vida, aunque es un devoto de su trabajo y de su novia, Samantha Malone; o Sam, como él la llama. Su relación con ella siempre ha sido íntima pero también ha estado bajo un constante estrés debido a la naturaleza de su trabajo. Las largas horas y el frío cada vez mayor han empezado a apoderarse de su espíritu, y el último caso de asesinato no ha ayudado mucho; llevándole a reconsiderar su vida como oficial de policía, y tal vez el mudarse con Sam a Florida para abrir una tienda junto a los padres de ella. Según los arquetipos de Vogler, este personaje pertenece a la categoría de embaucador.

### **4.4. Oráculo**

Muy como se sabe de él. Es un hombre que ha vivido durante muchos años – aproximadamente unos diez mil– pero su aspecto es el de un hombre de 50 años, alto, corpulento, blanco y de voz gruesa. Viste siempre un sobretodo con capucha de piel marrón, y su único interés es realizar los sacrificios necesarios para abrir las puertas del inframundo; y de este modo poseer todas las respuestas del universo, que serán reveladas por la niña índigo. Según los arquetipos de Vogler, este personaje pertenece a la categoría de sombra.

#### **4.5. Agatha**

Agatha es una anciana parapléjica de pelo cano y ojos completamente blancos debido a su ceguera, pero esto no le impide ver tanto el futuro como el pasado a través de sus habilidades de clarividencia. Ella será la encargada de ayudar y guiar a Lucas durante la búsqueda de las respuesta de lo que le sucedió la noche del *Doc's Dinner*. A pesar de que Agatha es asesinada por el Oráculo, esto tampoco la detiene para comunicarse con Lucas por medio de visiones y apariciones. Según los arquetipos de Vogler, este personaje pertenece a la categoría de mentor.

#### **4.6. Marcus**

Marcus es el hermano mayor de Lucas y cura de la Iglesia San Pablo. Tiene 35 años, pelo negro corto, usa lentes de pasta y una sotana negra. Desde pequeño ha intentado llevar una buena relación con su hermano menor, pero nunca ha podido comprender sus extrañas habilidades; tal vez por su devoción a Dios, la cual debe poner a prueba para ayudar a su hermano luego del asesinato. Según los arquetipos de Vogler, este personaje pertenece a la categoría de mentor.

#### **4.7. Niña Índigo**

Es una niña de alma pura, que nunca ha reencarnado. Tiene entre 7 y 9 años de edad, y no presenta expresiones de ningún tipo. Sólo Lucas puede saber lo que piensa y siente, gracias a sus poderes telepáticos. Ella lleva un mensaje que dará a quien lo escuche un gran poder y las respuestas a todas la interrogantes de universo. Según los arquetipos de Vogler, este personaje pertenece a la categoría de heraldo.

## **5. Escaleta**

Fahrenheit

por Daniel A. Castellanos Vilela

Basado en el videojuego homónimo de David Cage

1.EXT. AFUERAS DE LA CIUDAD DE NUEVA YORK. NOCHE NEVADA.

Un cuervo vuela al ras del mar bajo una intensa nevada, que casi no deja ver las luces de la gran ciudad a la cual se dirige. El pájaro pasa por sobre un barco y luego sobre la Estatua de la Libertad. Poco a poco, el cuervo se aleja, internándose entre los edificios más altos de Manhattan, cubiertos por una espesa capa de nieve. LUCAS KANE inicia su relato.

DISOLVENCIA A:

2.EXT. CALLE DE MANHATTAN. NOCHE NEVADA.

El cuervo continúa atravesando la tormenta de nieve entre los edificios. Va descendiendo poco a poco al nivel de la calle y pasa por el frente de un café-restaurante que hace esquina, el cual lleva el nombre de Doc's Dinner escrito con grandes letras corridas de neón, muy al estilo de los años 1980. Entra en el callejón atrás del café-restaurante y se posa en una pequeña ventana que da a uno de los baños del establecimiento.

CORTE A:

3.INT. BAÑO DEL CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

Lucas Kane, quien se encuentra en una especie de trance, sale de uno de los cubículos del baño y mata a JOHN WILLSON, el único hombre que se encuentra en el lugar, dándole tres puñaladas en el pecho. El cuervo observa todo a través de la ventana. Mientras comete el asesinato, Lucas experimenta una serie de visiones relámpago en la que él se halla en un espacio oscuro, rodeado de velas blancas encendidas, y sentado en una silla de madera con una especie de toga negra. Entre la negrura, logra ver a la NIÑA ÍNDIGO vestida con un uniforme de orfanato, quien le extiende la mano. Lucas sale del trance y se levanta impresionado por lo que ha hecho.

CORTE A:

4.INT. CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

El policía MCCARTHY toma un café y lee el periódico en la barra del restaurante.

CORTE A:

## 5.INT. BAÑO DEL CAFÉ-RESTAURANT DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

Lucas esconde el cuerpo en uno de los cubículos, cierra la puerta, y se percata de que tiene unos cortes en los antebrazos. Se lava las manos y la cara, cubre sus antebrazos con su chaqueta y sale del baño.

CORTE A:

## 6.INT. CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

Lucas se sienta en la mesa que ocupaba antes de ir al baño, toma un poco de café y deja unas monedas para pagar la cuenta; pero la camarera KATE MORRISON no se percata de esto último. Lucas sale por la puerta de atrás.

CORTE A:

## 7.EXT. CALLEJÓN TRASERO DEL CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

Lucas sale al callejón, y un indigente borracho (BOGART) que se encuentra tirado entre la basura, le habla. Lucas no le presta mucha atención y se va. El indigente se queda parado en el callejón, muy lúcido, mirando a Lucas correr por las escaleras del subterráneo.

CORTE A:

## 8.INT. BAÑO DEL CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

El policía McCarthy entra en el baño y se detiene por unos segundos a ver las manchas de sangre que hay en el suelo. Se acerca al cubículo en donde Lucas escondió el cadáver y encuentra a la víctima.

CORTE A:

## 9.INT. CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

El policía McCarthy sale del baño y le advierte a los presentes que se ha cometido un asesinato, por lo que deben permanecer en sus asientos.

CORTE A:

## 10.EXT. CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

Un viejo Camaro de 1970, amarillo con unas líneas negras, se estaciona en frente del Café-Restaurante Doc's Dinner. Los detectives CARLA VALENTI y TYLER MILES se bajan del auto y entran al establecimiento. Una ambulancia espera en la esquina para llevarse el cadáver.

CORTE A:

## 11.INT. CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

McCarthy espera a Carla y Tyler. El policía se queda a la espera de que Carla interrogue a la camarera Kate, para acompañar a esta última a su casa. Tyler habla con los dos forenses, GARRED y FRAN, quienes ya han hecho su trabajo. Luego de que Carla culmina con el interrogatorio, se une a la conversación de Tyler y van hasta el baño. McCarthy lleva abrazada a Kate hasta la salida de local.

CORTE A:

## 12. INT. BAÑO DEL CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

Tyler y Carla entran en el baño. Mientras Tyler toma nota, Carla revisa el cadáver, el cubículo y la sangre que ha quedado en éste. Tyler observa el colete ensangrentado, revisa el tanque de la poceta del otro cubículo, ve el lavamanos lleno de sangre y consigue el cuchillo en la papelera.

CORTE A:

## 13.INT. CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

Tyler le da sus anotaciones a Garred. Carla revisa la mesa de Lucas y sale por la puerta de atrás.

CORTE A:

## 14. EXT. CALLEJÓN TRASERO DEL CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

Carla interroga al mismo indigente que le habló a Lucas. El mendigo sigue tirado entre la basura.

CORTE A:

15. INT. BAÑO DEL CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA (FLASHBACK).

Montaje de imágenes con los momentos clave del asesinato en el baño.

CORTE A:

16. INT. DORMITORIO DE LUCAS. DÍA.

Lucas se levanta de golpe y se pone las manos en la cara. Las sábanas de la cama están llenas de sangre. Lucas se levanta y se marea fuertemente. Al terminar éste, suena el teléfono.

CORTE A:

17. INT. SALA/COCINA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. DÍA.

De camino al teléfono, Lucas agarra un frasco de pastillas y se toma una. Contesta el teléfono. Es su hermano mayor, MARCUS, invitándolo a ir al cementerio a visitar la tumba de sus padres y reconciliarse. Lucas le dice que tiene un gran problema y quedan en verse en el parque en una hora. Lucas activa la contestadora mientras va a la nevera a tomar algo de leche. Entra una llamada de su ex novia, TIFFANY, quien dice que irá a recoger unas cosas al apartamento luego de salir de su trabajo en el hospital.

CORTE A:

18. INT. BAÑO DEL APARTAMENTO DE LUCAS. DÍA.

Lucas toma una ducha rápida, sale del baño, abre el espejo del lavamanos para tomar unas vendas y se venda los antebrazos. Cuando lo cierra, ve por unos instantes como si el difunto John Willson, con su cara pálida llena de sangre y vestido con el mismo traje de la noche de su muerte, se encuentra atrás de él, viéndolo por el espejo.

CORTE A:

19. INT. DORMITORIO DE LUCAS. DÍA.

Lucas entra en la habitación y se viste. Toma el periódico y lee la portada. Un fuerte dolor de cabeza interrumpe la lectura de Lucas.

CORTE A:

## 20. INT. PASILLO DEL EDIFICIO DE LUCAS

Lucas tiene una visión en la que un policía llega a su puerta y lo descubre, al ver la camisa y las sábanas llenas de sangre.

CORTE A:

## 21. INT. SALA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. DÍA.

Al pasar por la sala, Lucas observa por la mirilla de la puerta y ve que no hay nadie. Se detiene unos segundos a pensar y continúa hacia el balcón.

CORTE A:

## 22. EXT. BALCÓN DEL APARTAMENTO DE LUCAS. DÍA.

Cuando Lucas abre la puerta de vidrio del balcón, un cuervo que se encontraba en la baranda sale volando. Justo en ese momento alguien toca la puerta del apartamento.

CORTE A:

## 23. INT. SALA/COCINA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. DÍA.

Lucas recuerda la visión, y rápidamente agarra la franela llena de sangre que llevaba puesta el día del homicidio.

CORTE A:

## 24. INT. PASILLO DEL EDIFICIO DE LUCAS. DÍA.

Lucas abre la puerta y el POLICÍA entra.

CORTE A:

## 25. INT. SALA/COCINA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. DÍA.

El policía se para en medio de la sala. Luego se dirige hacia la habitación y entra a esta. No consigue nada extraño, pues Lucas tapó las sábanas llenas de sangre. El policía se va del apartamento. Lucas cierra la puerta, se apoya en esta y se desliza hasta quedar sentado con las manos en la cabeza.

CORTE A:

26.EXT. CENTRAL PARK. DÍA.

Lucas piensa en él y su hermano mientras camina hasta el centro del parque donde Marcus le espera. Al encontrarse, ambos hablan durante un rato. Lucas le muestra sus cortes en las muñecas. Marcus le ofrece un crucifijo. Lucas duda, pero lo toma y se va.

CORTE A:

27.EXT. CAMINO CERCA DEL LAGO EN CENTRAL PARK. DÍA.

Mientras Lucas camina por el parque, con rumbo a su trabajo, un cuervo le observa desde un árbol cubierto de nieve. En ese momento Lucas tiene una visión.

CORTE A:

28.EXT. LAGO DE CENTRAL PARK. DÍA (FLASHFORWARD)

Un niño que juega frente a Lucas, resbala y cae al agua helada del lago, mientras que el policía McCarthy viene justo hacia Lucas.

CORTE A:

29.EXT. CAMINO CERCA DEL LAGO EN CENTRAL PARK. DÍA.

Al salir del trance, ve a McCarthy y duda, pero justo en ese momento el niño cae al agua y Lucas se lanza a rescatarlo.

CORTE A:

30.EXT. BAJO EL AGUA DEL LAGO. DÍA.

Lucas nada hasta el fondo del lago, donde se encuentra el niño inconsciente por el fuerte golpe con el hielo. Lo agarra y lo lleva a la superficie.

CORTE A:

31.EXT. CAMINO CERCA DEL LAGO EN CENTRAL PARK. DÍA.

Lucas coloca al niño boca arriba en la orilla del lago. Sale del agua y ve que McCarthy está justo al lado de él. Lucas le mira a la cara, pero McCarthy está pendiente del niño. Lucas logra reanimar al pequeño. McCarthy reporta lo sucedido por radio y un HOMBRE DEL PARQUE elogia a Lucas.

(CONTINÚA)

Éste espera por unos segundos a que McCarthy lo arreste, pero el policía lo deja ir.

CORTE A:

32. INT. OFICINA DE CARLA Y TYLER EN LA COMISARÍA. DÍA.

Garred entra a la oficina, saluda a Carla y le comenta que tiene nuevas noticias sobre el caso del restaurante. Carla revisa su computadora mientras espera por Tyler para ir con Garred.

CORTE A:

33. INT. DORMITORIO DE TYLER Y SAM. DÍA.

En una cama matrimonial, Tyler está acostado en ropa interior junto a su esposa, SAM. Contesta una llamada de Carla en su teléfono celular, y le dice que ya casi sale a la comisaría. Su esposa, no muy contenta, le suplica que se quede un rato más. Suena el teléfono de la casa y Tyler lo toma de su mesa de noche.

CORTE A:

34. INT. BAÑO DE LA CASA DE TYLER. DÍA.

Tyler sale del baño, camina hacia el cuarto y se viste.

CORTE A:

35. INT. SALA/COCINA DE LA CASA DE TYLER. DÍA.

Tyler sale de la habitación. Sam lo espera, apoyada con el codo en el mesón de la cocina. Tyler toma la taza de café que le hizo Sam. Luego de una discusión tensa, Tyler se pone su chaqueta, le da un beso en la frente a Sam, y se va.

CORTE A:

36. INT. OFICINA DE GARRED EN LA COMISARÍA. DÍA.

Tyler llega a la oficina. Cara le espera. Comienzan a hablar con Garret sobre las pruebas encontradas en la escena del crimen

CORTE A:

## 37. INT. PASILLO DE LA COMISARÍA. DÍA.

Tyler habla con Carla, quien le dice que se encargue de la camarera y el retrato robot, pues ella irá a hablar con el forense.

CORTE A:

## 38. INT. BAÑO DE LA OFICINA DE LUCAS. TARDE.

Lucas, quien lleva un suéter manga larga para ocultar sus vendas, vomita en uno de los cubículos del baño. Sale de éste, se ve en el espejo, se lava la cara y se va del lugar.

CORTE A:

## 39. INT. PASILLO DE OFICINAS DEL BANCO NASER &amp; JONES. TARDE.

Lucas camina hacia su oficina como si nada hubiese pasado, para no despertar sospechas.

CORTE A:

## 40. INT. OFICINA DE LUCAS Y WARREN. TARDE.

En una gran oficina, ubicada en uno de los pisos más altos del edificio, Lucas se sienta en su escritorio. Habla con WARREN, su compañero de trabajo. Lucas pasa por dos episodios de visiones. Recibe una llamada de TIFFANY para buscar unas cosas en su apartamento en la noche. Warren recibe una llamada de una falla y Lucas sale a ver qué sucede.

CORTE A:

## 41. INT. PASILLO DE OFICINAS DEL BANCO NASER &amp; JONES. TARDE.

Lucas camina por el pasillo e ingresa en uno de los cuartos repletos de computadoras.

CORTE A:

## 42. INT. SALA DE COMPUTADORAS. TARDE.

Lucas camina entre las torres de computadoras, casi a oscuras, hasta llegar a la sesenta y dos. Mientras revisa los cables, ve como una especie de insecto de luz le trepa por el brazo. Lo ve extrañado, y cuando se mira el otro

(CONTINÚA)

brazo, se da cuenta de que cada vez son más. Se los sacude y comienza a caminar rápidamente. Se encuentra con el piso repleto de insectos que lo persiguen. Corre por los pasillos de computadoras buscando otra salida y se encuentra a John Willson, su víctima, del otro lado del pasillo. El hombre está demacrado, pálido y lleno de sangre. Camina hacia Lucas mientras él se queda paralizado.

FADE TO BLACK:

43. INT. MORGUE DE LA COMISARÍA. TARDE.

El FORENSE prepara los instrumentos quirúrgicos con sus lentes y guantes de protección puestos. La morgue se encuentra totalmente a oscuras, con excepción una intensa luz sobre la mesa de autopsias, encima de la cual está el cadáver de John Willson, cubierto con una tela blanca de la cintura hacia abajo, y con el pecho lleno de sangre. Mientras el forense practica la autopsia, va describiéndole lo que ve a Carla. Ella le hace preguntas al respecto. El forense le comenta que vio antes un caso similar, cuya víctima se llamaba Kirstem.

CORTE A:

44. INT. OFICINA DE CARLA Y TYLER EN LA COMISARÍA. TARDE.

Tyler y Kate, la camarera del Doc's Dinner, llegan a la oficina para realizar el retrato robot. Kate se sienta en la silla frente al escritorio de Tyler, quien le realiza algunas preguntas acerca del sospecho, a medida que van cambiando los rasgos de un dibujo digital que esta en su computadora. Kate puede ver la pantalla y le indica a Tyler qué cambiar. Al terminar, ella se retira de la oficina.

CORTE A:

45. INT. SALA/COCINA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas llega a su apartamento, se quita la chaqueta y se sienta en silencio en el sofá por unos segundos. Enciende la televisión y se levanta para prepararse un cereal. En las noticias hablan sobre el asesinato, dicen que ya se encuentra disponible un retrato robot y que la temperatura seguirá estando a menos diez grados. Lucas apaga la televisión. Golpea fuertemente el saco de boxeo que está cerca de la ventana, y continúa haciéndolo hasta lanzar el saco por los aires. Consternado, coloca música en el equipo de la casa y entra al cuarto.

CORTE A:

## 46. INT. DORMITORIO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas agarra un frasco de pastillas que está en su mesa de noche y se toma unas sin agua siquiera. Se recuesta en la cama y se queda dormido.

FADE TO BLACK:

## 47. INT. DORMITORIO DE LUCAS. NOCHE.

Suena el timbre, Lucas se despierta y va a la sala.

CORTE A:

## 48. INT. SALA/COCINA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas abre la puerta y TIFFANY entra al apartamento. Se sienta en el sofá y Lucas le pregunta si quiere ginebra. Lucas trae los dos vasos primero, y luego las cajas que ella fue a buscar. Coloca las cajas en la puerta y se sienta con ella a conversar.

CORTE A:

## 49. EXT. BALCÓN DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Sentados en el piso, Lucas toca la guitarra y Tiffany lo escucha. Al terminar la canción, Tiffany se levanta y se dispone a irse, pero Lucas la abraza y ella le da un beso. Ambos salen del balcón y Lucas cierra las puertas de éste.

CORTE A:

## 50. INT. DORMITORIO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas y Tiffany hacen el amor apasionadamente y se quedan dormidos.

FADE TO BLACK:

## 51. INT. DORMITORIO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas se despierta con frío y ve cómo Tiffany duerme. Se levanta de la cama en ropa interior y cierra la ventana del cuarto, por la que entra un viento helado. Se escucha un ruido que proviene de la sala.

CORTE A:

52. INT. SALA/COCINA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas ve a un cuervo que picotea la puerta de vidrio del balcón. La puerta del apartamento se encuentra abierta. Lucas sale del apartamento.

CORTE A:

53. INT. PASILLO DEL EDIFICIO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas sale al pasillo y no ve nada inusual, pero cuando se dispone a entrar de nuevo al apartamento, aparece frente a él la niña índigo, quien le extiende la mano.

FADE TO WHITE:

54. INT. DORMITORIO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas despierta de golpe, ve a Tiffany durmiendo. Lucas se agarra la cabeza y Tiffany le habla.

CORTE A:

55. EXT. CEMENTERIO DE LA CIUDAD. DÍA.

Con un ramo de rosas rojas en la mano, Lucas camina por entre las lápidas.

CORTE A:

56. EXT. LÁPIDA DE LOS PADRES DE LUCAS EN EL CEMENTERIO DE LA CIUDAD. DÍA.

Lucas llega a la lápida de sus padres. Su hermano Marcus lo espera. Lucas coloca las rosas sobre la lápida donde se lee "John & Mary Kane, 1949-1999 1951-1999".

FLASHBACK:

57. EXT. ESCALERAS DE LA CASA EN LA BASE MILITAR WICHITA. DÍA (FLASHBACK).

Cuatro CHICOS juegan mientras LUCAS (NIÑO) está apartado del grupo, sentado en las escaleras de la casa. MARCUS (NIÑO) se le acerca y le invita a jugar. Uno de los niños, CURD, le grita a Marcus, quien se va, dejando solo a Lucas.

CORTE A:

58. EXT. HANGAR DE LA BASE MILITAR WICHITA. DÍA (FLASHBACK)

Los chicos entran al hangar por un agujero que se encontraba tapado por una lámina de acero en uno de los costados del mismo.

CORTE A:

59. EXT. ESCALERAS DE LA CASA EN LA BASE MILITAR WICHITA. DÍA (FLASHBACK - FLASHFORWARD).

Lucas (niño) tiene una visión en la que el hangar se incendia. Corre hacia éste y entra.

CORTE A:

60. INT. HANGAR DE LA BASE MILITAR WICHITA. DÍA (FLASHBACK)

Lucas (niño) corre por el hangar gritando, cuando se consigue a Marcus (niño), quien sale del sitio. Lucas sigue corriendo y se consigue a Curd, pero éste se rehúsa a salir.

CORTE A:

61. EXT. HANGAR DE LA BASE MILITAR WICHITA. DÍA (FLASHBACK)

Lucas (niño) sale del hangar detrás de los tres chicos, por el mismo sitio a través del cual habían entrado. El hangar está en llamas y sale un denso humo negro de éste. Un MILITAR los ayuda a salir. La MADRE DE CURD llega gritando y preguntando por su hijo. Lucas le informa que no quiso salir.

FIN FLASHBACK:

62. EXT. LÁPIDA DE LOS PADRES DE LUCAS EN EL CEMENTERIO DE LA CIUDAD. DÍA.

Marcus habla con Lucas y le entrega un papel con la dirección de alguien que le puede ayudar.

CORTE A:

## 63. INT. OFICINA DEL CAPITÁN DE LA POLICÍA. DÍA.

Carla y Tyler están sentados en las sillas frente al escritorio de GORDON, el capitán de la policía, quien está sentado en su gran silla de cuero marrón. Les pregunta a los detectives sobre el caso del Doc's Dinner.

CORTE A:

## 64. INT. PASILLO DE LA COMISARÍA. DÍA.

Carla y Tyler caminan por el pasillo mientras hablan.

CORTE A:

## 65. INT. DEPÓSITO DE ARCHIVOS DE LA COMISARÍA. TARDE.

Carla busca los archivos del caso Kirstem entre los múltiples pasillos de estantes corredizos, hasta que encuentra la caja que lo contiene. Dentro de esta se encuentra *un diskette*, pero la única información que tiene es el número del caso, el nombre de la víctima: Alam Kirstem, y el del asesino: Antom Janos. La fecha es 28/01/1988 y el agente a cargo es Robert Mitchell.

CORTE A:

## 66. INT. LIBRERÍA LOCAL EL DRAGÓN. TARDE.

Tyler llega a la librería y habla con el señor CHANG. Tyler le muestra el libro encontrado debajo de la mesa del Doc's Dinner. Al principio, el anciano no colabora, pero finalmente permite que Tyler revise el libro con una de las potentes lupas de la librería. El detective encuentra que el libro contiene una dedicatoria y un pedazo de papel con código usado como marca páginas.

CORTE A:

## 67. EXT. CALLE DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas ve el papel que le entregó Marcus en el cementerio, para verificar si es la dirección correcta. Luego de tocar varias veces sin respuesta, decide entrar a la casa indicada en la nota.

CORTE A:

68. INT. PASILLO DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas camina lentamente por un pasillo oscuro con puertas a los lados. Se escuchan ruidos de aves, provenientes de la primera puerta de la izquierda. Continúa caminando hasta llegar a la puerta del fondo.

CORTE A:

69. INT. SALA DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

AGATHA, en una silla de ruedas antigua, está sentada de espaldas a una de las ventanas, del otro lado de la puerta por la que entra Lucas. El lugar es muy sombrío y tiene un aspecto abandonado. Ambos intercambian algunas palabras, luego Lucas la ayuda a salir de la sala.

CORTE A:

70. INT. CUARTO DE LAS AVES EN LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Agatha le realiza preguntas a Lucas mientras le pide que le dé de comer a sus aves.

CORTE A:

71. INT. SALA DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Agatha le pide a Lucas que busque tres velas, las coloca en la mesa y las enciende. Agatha extiende sus manos, Lucas se las toma y cierra sus ojos. Ambos entran en trance.

FADE TO WHITE:

72. INT. CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE (FLASHBACK)

El ORÁCULO, un hombre encapuchado, cuya identidad permanece oculta, se acerca a la mesa en donde está Lucas. El hombre le recita algunas líneas de "La Tempestad", de William Shakespeare, y se sienta frente a Lucas. Kate se acerca y el Oráculo pide un café, pero realmente habla con Lucas. Es como si el Oráculo no estuviese ahí. Luego de tomar un sorbo de café, toca a Lucas, que se retuerce, y el Oráculo desaparece.

FADE TO WHITE:

## 73. INT. SALA DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas sale del trance, habla con Agatha y se va de la casa. Ella le dice que regrese al día siguiente para poder darle más respuestas.

CORTE A:

## 74. INT. CAMPO DE TIRO DE LA COMISARÍA. NOCHE.

Carla da un vistazo a la galería de tiro, en busca del sargento MITCHELL, quien se encuentra disparando. Hablan sobre el caso Kirstem.

CORTE A:

## 75. INT. SALA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas abre la puerta del apartamento y entra. Suena el teléfono. Al levantarlo, se escucha la voz de Oráculo. Las ventanas del apartamento se abren bruscamente por el viento y las cosas empiezan a volar hacia Lucas, quien las esquiva con una habilidad increíble. El piso del apartamento se desploma. Lucas corre hacia el balcón.

CORTE A:

## 76. EXT. BALCÓN DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

El balcón es el último lugar en desplomarse. Lucas cae al vacío, rodeado de edificios y nieve.

CORTE A:

## 77. INT. PASILLO DEL EDIFICIO DE LUCAS. NOCHE.

Marcus camina por el pasillo hasta llegar a la puerta del apartamento de Lucas. Escucha los gritos de Lucas dentro del apartamento.

CORTE A:

## 78. INT. SALA/COCINA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Marcus recorre rápidamente el lugar con la vista. Lucas vuelve a gritar, está colgando del balcón. Marcus corre a ayudarlo.

CORTE A:

79. EXT. BALCÓN DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Marcus sube a Lucas y lo pone en el piso. Lucas le cuenta lo sucedido y se abrazan.

CORTE A:

80. INT. BAÑO DEL APARTAMENTO DE CARLA. NOCHE.

Carla toma una baño. Suena el teléfono en la sala. Carla sale de la tina y se coloca una toalla.

CORTE A:

81. INT. SALA DEL APARTAMENTO DE CARLA. NOCHE.

Carla contesta el teléfono, es Tyler.

CORTE A:

82. INT. OFICINA DE CARLA Y TYLER EN LA COMISARÍA. NOCHE.

Tyler habla por teléfono con Carla. Tiene los pies cruzados sobre el escritorio y el trozo de papel con códigos en la mano. Envía a Carla por e-mail una imagen del trozo de papel.

CORTE A:

83. INT. SALA DEL APARTAMENTO DE CARLA. NOCHE.

Carla sale del cuarto en camiseta y ropa interior, aún hablando por teléfono con Tyler. Se sienta en la computadora y abre el correo. El timbre suena y Carla cuelga el teléfono. se levanta, va hasta la puerta y ve por la mirilla.

CORTE A:

84. INT. PASILLO DEL EDIFICIO DE CARLA. NOCHE.

Su amigo y vecino TONY espera a que Carla le abra la puerta, apoyado con una mano en la pared. Trae una botella de vino consigo.

CORTE A:

## 85. INT. SALA DEL APARTAMENTO DE CARLA. NOCHE.

Carla abre la puerta. Tony pasa y se sienta en la mesa. Toman vino. Tony le propone leerle las cartas a Carla. Él se asusta por lo que aparece en ellas, pero Carla elige otras dos más. Tony se disculpa, se levanta y va hacia la puerta. Antes de irse, le llama la atención la imagen de la computadora de Carla. Le comenta algo al respecto y se va.

CORTE A:

## 86. INT. OFICINA DE LUCAS Y WARREN. TARDE (FLASHFORWARD)

Lucas tiene una visión en la que Carla viene a su oficina.

CORTE A:

## 87. INT. OFICINA DE LUCAS Y WARREN. TARDE.

De vuelta en sí, Lucas esconde el papel rasgado de las cotizaciones en su gaveta. Carla llega a la oficina de Lucas, se presenta, le muestra el retrato robot y le hace algunas preguntas. Lucas escucha los pensamientos de Carla y se anticipa a sus preguntas. Lucas se va de la oficina para ir al baño. Carla toma un bolígrafo y el papel rasgado de la gaveta. Observa la foto de Lucas y Marcus, que por detrás dice "L.K y M.K.". Lucas regresa del baño, pero Carla ya obtuvo lo que necesitaba y se retira de la oficina.

CORTE A:

## 88. INT. OFICINA DE CARLA Y TYLER EN LA COMISARÍA. NOCHE.

Carla recibe una llama de Garred, quien le dice que le ha enviado las huellas del bolígrafo de Lucas por e-mail. Esta coincide con las huellas tomadas de la mesa de Lucas en el restaurante. Asimismo, el trozo de papel con codigos corresponde al papel de cotizaciones de la gaveta de Lucas. Carla llama a Tyler por teléfono para informarle. Entra a la oficina McCarthy, quien le confiesa a Carla lo sucedido en el lago.

CORTE A:

89. EXT. CALLE DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas entra a la casa de Agatha.

CORTE A:

90. INT. PASILLO DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas ve que le puerta del fondo está abierta y la sala tiene todas las ventanas abiertas. Corre hacia la sala.

CORTE A:

91. INT. SALA DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Agatha se encuentra tirada en el piso, con el teléfono cerca de ella. Una persona habla del otro lado de la línea. Lucas intenta reanimar a Agatha, pero está muerta. Ve a su alrededor y escucha la voz de Agatha como un recuerdo. Corre y sale de la sala.

CORTE A:

92. INT. CUARTO DE LAS AVES EN LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas revisa jaula por jaula y toma un viejo recorte de periódico de 1928 que está adherido a una de estas. Lucas sale del cuarto.

CORTE A:

93. INT. SALA DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas vuelve a ver a Agatha muerta y salta por la ventana.

CORTE A:

94. EXT. CALLE CERCANA DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas camina lo más normal que puede por la calle, y ve cómo los policías entran en la casa de Agatha. En ese momento tiene una visión.

CORTE A:

## 95. INT. LAVANDERÍA CLEAN CLOTHES. NOCHE (FLASHFORWARD)

Un ASESINO mata a puñaladas a una MUJER HISPANA que habla por un teléfono de monedas en la lavandería. Se suicida tras cometer el crimen.

CORTE A:

## 96. EXT. CALLE CERCANA A LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas es rodeado por tres policías que le apuntan con sus pistolas. Inicialmente, Lucas colabora y pone manos contra la pared, pero luego somete a los tres policías. Del otro lado de la calle, dos policías más, en una patrulla, le disparan. Lucas esquiva las balas y noquea a ambos hombres. Corre por el medio de la calle en contra del sentido de los carros.

CORTE A:

## 97. EXT. A UNAS CALLES DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas es perseguido por unas patrullas de policías y un helicóptero, mientras esquiva todos los carros que vienen en sentido contrario. El helicóptero alcanza a Lucas. Él salta sobre una camioneta y logra sujetarse del helicóptero, que comienza a balancearse por los aires. Lucas se suelta sobre un camino que pasa por debajo de un puente y, justo antes de ser aplastado, salta sobre el puente. Carla y Tyler llegan y ven a Lucas.

CORTE A:

## 98. EXT. PUENTE DEL TREN DE LA CIUDAD. NOCHE.

El tren se acerca rápidamente a Lucas, quien salta sobre éste.

CORTE A:

## 99. EXT. A UNAS CALLES DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Carla y Tyler quedan asombrados.

CORTE A:

100. INT. OFICINA DEL CAPITÁN DE LA POLICÍA. DÍA.

Gordon está molesto por lo sucedido. Carla y Tyler le explican lo que pasó, pero él no les cree. Carla y Tyler salen de la oficina.

CORTE A:

101. INT. PASILLO DE LA COMISARÍA. TARDE.

Fran, el compañero de Garred, alcanza a Carla y Tyler. Les comenta sobre unas huellas de Lucas que encontraron en la casa de Agatha, y acerca del asesinato en la lavandería.

CORTE A:

102. INT. IGLESIA SAN PABLO. TARDE.

La voz de Agatha despierta a Lucas, quien aparece tirado en el pasillo central de la iglesia. Lucas ve a su alrededor mientras la voz de Agatha resuena en el recinto. Agatha aparece en el altar y le explica a Lucas lo que le está sucediendo. Agatha desaparece, y de los ángeles del altar salen dos figuras idénticas a estos, formadas por una energía brillante. Las criaturas lo atacan y él logra evitarlas, pero al final se desmaya.

FADE TO BLACK:

103. INT. IGLESIA SAN PABLO. NOCHE.

Lucas es despertado por su hermano Marcus, quien es el cura de la iglesia. Lucas le cuenta todo lo sucedido y Marcus le dice que debe irse. Lucas sale de la iglesia.

CORTE A:

104. EXT. CALLE FRENTE A LA LAVANDERÍA CLEAN CLOTHES. NOCHE.

Tyler y Carla llegan a la lavandería en donde se cometió el asesinato. Es la misma de la visión de Lucas. Tyler entra y Carla habla con Garred sobre lo que él ha recolectado hasta ese momento. El asesinato fue igual al de Lucas Kane, pero el victimario se quitó la vida. Carla le da las gracias y entra en la lavandería.

CORTE A:

## 105. INT. LAVANDERÍA CLEAN CLOTHES. NOCHE.

Tyler observa el cadaver de la mujer hispana que se encuentra tirada al lado del teléfono público de la lavandería, mientras un policía fotografía el mismo. Tyler se levanta a la llegada de Carla, y le dice que parecen ser tres puñaladas en el corazón. Carla ve el cuerpo sin vida del asesino. Tiene un cuchillo clavado en un ojo. Continúa inspeccionándolo y observa que tiene cortes en forma de serpiente en los antebrazos. Tyler y Carla se van.

CORTE A:

## 106. INT. RECEPCIÓN DEL HOSPITAL PSIQUIÁTRICO DE BELLEVUE. TARDE.

Carla es recibida por BARRY, el encargado del Hospital. Mientras se presentan, las luces se apagan por completo y vuelven a prenderse. Barry le explica a Carla que es la quinta vez que sucede en el día, debido a las intensas nevadas, pero que puede estar tranquila, ya que el Hospital tiene su propia planta de energía. Barry abre la puerta con codificación que conduce a las celdas, y le indica a Carla por dónde debe ir.

CORTE A:

## 107. INT. PASILLO DE CELDAS DEL HOSPITAL PSIQUIÁTRICO DE BELLEVUE. TARDE.

Carla camina hasta la celda indicada, donde la espera una ENFERMERA. Esta le indica que pase y que ella la esperará allí.

CORTE A:

## 108. INT. CELDA DE ANTON JANOS. TARDE.

Carla entra en la oscura celda con paredes de concreto rayadas con dibujos de fractales realizados por JANOS, quien se encuentra en una silla de acero que no le permite mayor movimiento que el de su boca. Sonríe al ver a Carla, como si ya supiera que ella iba a ir a verlo. Janos procede a contar con lujo de detalles el asesinato de la lavandería, y explica que puede ver todos los asesinatos a través del Oráculo, y que estos son sacrificios. Janos le advierte a Carla que el fin del mundo se acerca.

CORTE A:

109. INT. PASILLO DE CELDAS DEL HOSPITAL PSIQUIÁTRICO DE BELLEVUE. TARDE.

Carla ve a la enfermera, quien le hace un gesto de que camine hacia la salida. Justo en ese momento se vuelve a ir la luz, pero esta vez las puertas de las celdas se abren. Carla, en medio de un ataque de claustrofobia, comienza a correr como puede. Logra llegar a la puerta de la recepción, pero esta es eléctrica y no abre. Justo antes de que uno de los enfermos la atrape, vuelve la electricidad y Carla escapa. Barry se acerca a ella para ayudarla.

CORTE A:

110. EXT. CALLE CERCANA AL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE.

Lucas camina por una calle llena de nieve. Observa a un indigente del otro lado de la calle, que le llama la atención. En ese momento tiene una premonición.

CORTE A:

111. EXT. CALLE CERCANA AL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE (FLASHFORWARD).

Un carro de la policía llega a la entrada del edificio de Tiffany. Lucas trepa una reja que bloquea el paso al callejón que da a la parte trasera del edificio.

CORTE A:

112. EXT. CALLE CERCANA AL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE.

Lucas trepa una reja que bloquea el paso al callejón que da a la parte trasera del edificio de Tiffany.

CORTE A:

113. EXT. CALLEJÓN DETRÁS DEL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE.

Lucas ve cómo dos policías custodian uno de los lados del callejón. Se sube por las cornizas del edificio contiguo y trepa hasta la ventana del apartamento de Tiffany. Rompe un pedazo del vidrio, introduce la mano y libera el seguro de la ventana. Lucas entra al dormitorio de Tiffany.

CORTE A:

114. INT. DORMITORIO DE TIFFANY. TARDE.

Lucas camina con cuidado hasta llegar a la puerta que da a la cocina/sala del apartamento de Tiffany.

CORTE A:

115. INT. COCINA/SALA DEL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE.

Lucas se percata de que no hay nadie en el apartamento y procede a buscar algo que comer. Mientras come, enciende el televisor. Las noticias dicen que el tiempo ha empeorado y Lucas ha sido incriminado por el asesinato de la lavandería. Cambia de canal, y ve una entrevista con el profesor KURYAKI, un experto en eventos paranormales. El profesor dará unas conferencias en el salón de convenciones Javits. Lucas apaga el televisor.

CORTE A:

116. INT. COCINA/SALA DEL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE (FLASHFORWARD).

Lucas y Tiffany hablan en la sala. Suena el timbre. Es Tyler, quien entra y recorre toda la casa.

CORTE A:

117. INT. COCINA/SALA DEL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE.

Tiffany abre la puerta y se asusta al ver a Lucas allí. Lucas le explica que él no quería cometer el asesinato y Tiffany lo entiende. Suena el timbre y Lucas le dice que se esconderá y que debe actuar naturalmente. Tiffany le abre la puerta a Tyler, quien le hace algunas preguntas. Tyler entra en el dormitorio.

CORTE A:

118. INT. DORMITORIO DE TIFFANY. TARDE.

Tyler ve el vidrio de la ventana roto, le pregunta a Tiffany cómo sucedió, y ella le explica que fue un accidente.

CORTE A:

119. EXT. CALLEJÓN DETRÁS DEL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE.

Lucas se encuentra afuera de la ventana, pegado a la pared.

CORTE A:

120. INT. CENTRO DE CONVENCIONES JAVITS. NOCHE.

Lucas se hace pasar por un periodista independiente y le realiza algunas preguntas al profesor Kuryaki, quien le da una posible explicación al desequilibrio climático. Según el éste, el fenómeno es entendido en muchas culturas como un suceso previo a un cambio profundo, al apocalipsis o fin del mundo, y a la cercanía del mundo terrenal con el inframundo. Asimismo, le comenta que se requieren algunos sacrificios para que se abra el portal o agujero negro entre los dos mundos, el cual los mayas simbolizaban como una serpiente bicéfala. El profesor se percata de quién es Lucas realmente y le ayuda a escapar para que los guardias no lo atrapen.

CORTE A:

121. INT. ESTACIONAMIENTO DEL CENTRO DE CONVENCIONES JAVITS. NOCHE.

Lucas le da las gracias al profesor. Los carros del estacionamiento cobran vida y atropellan a Kuryaki. Lucas logra esquivarlos, y el profesor, agonizando, le revela que el último sacrificio necesario es el de una niña de alma pura, que mantendría el portal abierto definitivamente. El profesor muere y aparece el Oráculo, quien usa sus poderes para dejar inconsciente a Lucas.

FADE TO BLACK:

122. EXT. LUGAR DESCONOCIDO. NOCHE

Todo alrededor de Lucas está inmerso en una oscuridad total. El Oráculo camina alrededor de él preguntándose como ha sobrevivido, y se responde a sí mismo diciendo que Lucas tiene la croma, la fuerza que creo el mundo. El Oráculo habla en lenguas y se convierte en una animal negro de cuatro patas, que persigue a Lucas por el vacío total. Una luz blanca detiene al animal. Es Agatha, quien le informa que la niña que ve en sus visiones es la niña índigo, que dichas visiones son compartidas con el Oráculo, y que Lucas debe llegar a ella antes que éste.

CORTE A:

123. INT. HABITACIÓN DE HOTEL DE LA CIUDAD. TARDE.

Lucas se despierta y tiene una visión.

CORTE A:

124. INT. IGLESIA SAN PABLO. TARDE.

El Oráculo entra a la Iglesia.

CORTE A:

125. INT. RECEPCIÓN DE HOTEL DE LA CIUDAD. TARDE.

Carla y Tyler suben las escaleras de la recepción con sus pistolas en la mano.

CORTE A:

126. INT. HABITACIÓN DE HOTEL DE LA CIUDAD. TARDE.

Lucas llama a Marcus, quien tarda en responder, y le dice que se encierre en la iglesia y no salga de ahí. Lucas se agarra la cabeza, como si fuese a tener una visión. Carla y Tyler entran a la habitación, pero ya no hay nadie.

CORTE A:

127. EXT. PARED DE LA FACHADA DEL HOTEL. TARDE.

Lucas se encuentra adherido sin ningún esfuerzo a la fachada del edificio, cerca de la ventana de la habitación. A través de esta se puede ver cómo Tyler y Carla salen corriendo del lugar.

CORTE A:

128. INT. HABITACIÓN DE HOTEL DE LA CIUDAD. TARDE.

Lucas entra en la habitación y suena el telefono. Es Tiffany pidiendo ayuda a gritos desde el parque de diversiones abandonado. El Oráculo le dice que no se tarde demasiado y cuelga.

CORTE A:

129. EXT. PARQUE DE DIVERSIONES ABANDONADO. NOCHE.

Lucas escucha unos gritos a lo lejos, pero no puede ver mucho más allá de unos metros, debido a la tormenta de nieve que cae en el lugar. Un cuervo le observa desde el letrero de entrada del parque, en donde se encuentra también el indigente del callejón trasero del Doc's Dinner. Lucas no lo reconoce y camina como puede hasta la montaña rusa, en cuya parte más alta está atada Tiffany. Lucas trepa hasta llegar a ella.

CORTE A:

130. EXT. CIMA DE LA MONTAÑA RUSA DEL PARQUE DE DIVERSIONES ABANDONADO. NOCHE.

El viento y la nieve le dificultan a Lucas la tarea de desatar a Tiffany, pero lo logra. Tiffany abraza a Lucas, aterrada, pero el Oráculo aparece y destruye la montaña rusa con sus poderes. Lucas y Tiffany caen al vacío.

FADE TO BLACK:

131. INT. ASCENSOR DE LA BASE MILITAR WICHITA. NOCHE  
(FLASHBACK)

Lucas (niño) se encuentra bajando solo en el rudimentario ascensor del hangar. El ascensor se detiene, abre sus puertas, y se llena de una luz verde azulada. Lucas queda atónito ante lo que ve.

FADE TO WHITE:

132. EXT. CEMENTERIO DE LA CIUDAD. DÍA.

Carla decide ir a visitar la tumba de Tiffany. Camina por entre las lápidas.

CORTE A:

133. EXT. LÁPIDA DE TIFFANY EN EL CEMENTERIO DE LA CIUDAD.  
DÍA.

Carla se acerca a la lápida, que tiene una corona de flor, y Lucas aparece tras ella. Está más pálido de lo normal y aparentemente no respira (El personaje está técnicamente muerto, pero sobrevive gracias a la croma). Carla lo apunta con su pistola, pero Lucas no se inmuta. Sabe que Carla duda de todo lo que está sucediendo, ya que puede leer sus

(CONTINÚA)

pensamientos. Luego de explicarle todo a Carla, y de decirle que deben salvar a la niña índigo, ella acepta ayudarlo.

CORTE A:

134. INT. CUARTO DE LA NIÑA ÍNDIGO EN EL ORFANATO SANTO TOMÁS. DÍA. (FLASHFORWARD)

La niña índigo extiende su mano. Tiene un emblema del Orfanato Santo Tomás bordado en su uniforme. Hay una imagen de una virgen en la habitación.

CORTE A:

135. INT. SALA DEL APARTAMENTO DE CARLA. DÍA.

Lucas se despierta sobresaltado en el sillón de la casa de Carla, quien lo rodea con su brazo, preocupada.

CORTE A:

136. INT. RECEPCIÓN DE LA COMISARÍA. DÍA.

Carla y Tyler escuchan la radio junto a otros pocos policías que están en la comisaría. El lugar está prácticamente desolado. El reporte del clima es aún peor. Tyler siente que Carla le está escondiendo algo y ella le confiesa lo de Lucas. En ese momento llega Sam a la comisaría. Sam le dice a Tyler que en una hora se irá a vivir con sus padres a Florida. Tyler decide irse con Sam, le da un abrazo de despedida a Carla y se va con su esposa.

CORTE A:

137. EXT. CALLE FUERA DEL ORFANATO SANTO TOMÁS. DÍA.

Carla y Lucas llegan en carro al orfanato. Lucas entra y Carla se queda en el carro.

CORTE A:

138. INT. RECEPCIÓN DEL ORFANATO SANTO TOMÁS. DÍA.

Lucas entra y cruza la pequeña recepción, donde se encuentra una MONJA. La mujer le dice que no puede entrar, pero Lucas la ignora por completo.

CORTE A:

139. INT. PASILLO DEL ORFANATO SANTO TOMÁS. DÍA.

Lucas camina por el pasillo hasta ver la imagen de la virgen que apareció en su premonición. Entra en la habitación. Escucha unos gritos provenientes de la recepción.

CORTE A:

140. INT. CUARTO DE LA NIÑA ÍNDIGO EN EL ORFANATO SANTO TOMÁS. DÍA.

Lucas toma a la niña índigo del brazo. El Oráculo llega a la puera del cuarto y le dice que le entregue a la niña. Lucas salta por la ventana, llevándose a la pequeña.

CORTE A:

141. EXT. ORFANATO SANTO TOMÁS. DÍA.

Lucas cae del primer piso con la niña en brazos, y da un salto de unos cinco pisos hasta la azotea del orfanato.

CORTE A:

142. EXT. AZOTEA DEL ORFANATO SANTO TOMÁS. DÍA.

El Oráculo está esperando a Lucas, quien coloca a la niña cuidadosamente en un sitio seguro. El Oráculo y Lucas pelean duramente hasta que llegan tres helicópteros de la policía. El Oráculo desaparece. Lucas toma a la niña y salta sobre uno de los helicópteros hacia otro edificio.

CORTE A:

143. EXT. CALLES DE NUEVA YORK. DÍA.

Lucas salta de un edificio a otro y luego corre por la fachada de uno de ellos hasta perder a los helicópteros que le buscan. Entra por la ventana de un edificio abandonado.

CORTE A:

144. INT. HABITACIÓN DEL EDIFICIO ABANDONADO. DÍA.

Dentro del cuarto abandonado está Agatha con uno de sus cuervos. La anciana le explica a Lucas todo sobre la niña, y le revela que él realmente está "casi" muerto, pues lo único que lo mantiene aferrado a la vida es la croma. Carla grita

(CONTINÚA)

desde la parte de afuera del edificio, Agatha desaparece y Lucas se lanza por la ventana con la niña en brazos.

CORTE A:

145. EXT. CALLE DE NUEVA YORK. DÍA.

Un vagabundo abre una alcantarilla en un callejón, todos se meten en ella. El Oráculo aparece de nuevo, pero no los alcanza a ver. Los helicópteros llegan otra vez. El Oráculo se deshace de ellos y desaparece.

CORTE A:

146. INT. ALCANTARILLAS DE LA CIUDAD. TARDE.

Lucas le pregunta a Carla cómo lo encontró, y le dice que fue gracias al vagabundo. Llegan hasta donde está un grupo de vagabundos alrededor de una fogata. Lucas le da la niña a Carla y camina hacia uno de ellos, viéndolo fijamente.

CORTE A:

147. INT. FOGATA EN LAS ALCANTARILLAS DE LA CIUDAD. TARDE.

Cuando está a punto de llegar al vagabundo, uno de los presentes se voltea hacia él. Resulta ser Marcus, quien fue rescatado por los indigentes. Ambos se abrazan. Lucas por fin conoce al vagabundo del Doc's Dinner, quien se presenta como Bogart. Éste le explica a Lucas que ellos pertenecen a un grupo llamado "los invisibles", le explica qué es la cromia y le dice que es necesario llevar a la niña a una fuente de cromia, la más cercana de las cuales está en la Base Militar Wichita. Lucas se sorprende, cuenta que él vivió ahí desde pequeño y Bogart le dice que eso explica muchas cosas. Bogart le ofrece refugio en los vagones de metro hasta la noche. Lucas se va a dormir y Carla se queda en la fogata.

CORTE A:

148. INT. VAGÓN DE METRO. TARDE.

En un vagón amoblado como una habitación, Carla entra y se acuesta al lado de Lucas, que aún esta despierto. Le dice que la humanidad podría acabarse al día siguiente y que es una lástima que no se conocieran en otras circunstancias. Lucas la besa y ella se sorprende de lo frío que está el. Terminan haciendo el amor.

FADE TO BLACK:

149. INT. CUARTO DE LUCAS Y MARCUS EN LA BASE MILITAR WICHITA. NOCHE (FLASHBACK).

Lucas (niño) se despierta en medio de la noche y escucha a sus padre discutir sobre el día de la explosión del hangar y cómo Lucas sabía lo que sucedería. La Madre de Lucas insiste en que es por la radiación del artefacto que ellos estaban estudiando. Afirma que Lucas la recibió mientras ella estaba embarazada.

CORTE A:

150. INT. ENTRADA DE LA BASE MILITAR WICHITA. NOCHE.

Lucas, Carla y la niña llegan a la base en un vehículo con orugas. Carla le dice a Lucas que se apure, ya que la niña está muy débil. Lucas se lleva a la niña y Carla se queda en el vehículo.

CORTE A:

151. INT. ASCENSOR DE LA BASE MILITAR DE WICHITA. NOCHE.

Lucas baja con la niña índigo en brazos por el mismo ascensor que tomó hace varios años.

CORTE A:

152. INT. FUENTE DE LA CROMA EN LA BASE MILITAR WICHITA. NOCHE.

El Oráculo está esperando a Lucas. Éste último deja a la niña en el ascensor, y se inicia nuevamente la pelea. Tras una larga batalla, el Oráculo se debilita y Lucas lo arroja dentro de la fuente de croma, acabando con su vida. Lucas coloca a la niña índigo sobre una piedra que flota en el aire, sobre la croma. De esta comienzan a salir bolas de energía, que se apagan a medida que ascienden. A lo lejos se escucha un suave voz que sólo Lucas logra escuchar. Carla llega a la Croma y lo abraza.

CORTE A:

153. EXT. PARQUE DE LA CIUDAD. DÍA.

Lucas sentado bajo un árbol reflexiona sobre lo que podría suceder de ahora en más. Revela que Carla y él llevan una relación de tres meses, que ella está embarazada y que su hijo podría ser el próximo niño índigo. Por ello cree que el conflicto no ha terminado.

FIN

## **6. Guion literario**

Fahrenheit

por Daniel A. Castellanos Vilela

Basado en el videojuego homónimo de David Cage

1. EXT. AFUERAS DE LA CIUDAD DE NUEVA YORK. NOCHE NEVADA.

Un cuervo vuela al ras del mar bajo una intensa nevada, que casi no deja ver las luces de la gran ciudad a la cual se dirige. El pájaro pasa por sobre un barco y luego sobre la Estatua de la Libertad. Poco a poco, el cuervo se aleja, internándose entre los edificios más altos de Manhattan, cubiertos por una espesa capa de nieve. LUCAS KANE inicia su relato.

LUCAS (V.O)

Las cosas nunca son lo que parecen... Pensamos que entendemos el mundo que nos rodea, pero sólo vemos el exterior, lo que parece ser. Yo solía ser como tú. Creía en la humanidad, los periódicos, las publicidades, la política y los libros de historia. Pero un día el mundo te da una patada en la boca y no te queda otra opción que ver las cosas como son. Mi historia es la de una persona normal a la que le pasa algo sorprendente. Tal vez se suponía que tenía que suceder, quizás estaba predestinado, era mi karma o lo que sea. Pero hay una cosa que tengo clara: nada va a volver a ser igual.

DISOLVENCIA A:

2. EXT. CALLE DE MANHATTAN. NOCHE NEVADA.

El cuervo continúa atravesando la tormenta de nieve entre los edificios. Va descendiendo poco a poco al nivel de la calle y pasa por el frente de un café-restaurante que hace esquina, el cual lleva el nombre de Doc's Dinner escrito con grandes letras corridas de neón, muy al estilo de los años 1980. Entra en el callejón atrás del café-restaurante y se posa en una pequeña ventana que da a uno de los baños del establecimiento.

LUCAS (V.O)

Todo comienza aquí mismo, en Nueva York, la capital del universo, el tablero de ajedrez elegido por el destino para la última partida. Yo no era más que un peón, viviendo la vida misma de un peón, hasta que una noche mi vida se sumió en el caos.

CORTE A:

3. INT. BAÑO DEL CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

Montaje de imágenes:

3-1. Lucas (hombre, 32 años, blanco, pelo negro y ojos rasgados) se encuentra en uno de los cubículos del baño en una especie de trance.

3-2. El cuervo en la ventana del baño ve hacia adentro.

3-3. Un hombre, JOHN WILLSON (hombre mayor de 50 años, calvo, piel blanca), está usando uno de los urinarios del baño.

3-4. Los zapatos de Lucas, vistos a través de la ranura inferior del cubículo.

3-5. John se lava las manos. Hay un espejo delante de él.

3-6. La puerta del cubículo se abre sola. Lucas está sentado en la poceta con las mangas de su chaqueta arremangadas, un cuchillo en la mano izquierda, la cabeza hacia atrás y cortes en los antebrazos.

3-7. Flash: Lucas está sentado en una silla de madera en medio de un gran espacio oscuro, rodeado de velas blancas encendidas. Viste una toga negra. Frente a él sólo hay un estrecho camino sin velas. Se levanta con la cabeza hacia atrás.

3-8. Lucas comienza a caminar, arrastrando sus pies. Se dirige a John.

3-9. Flash: Lucas camina por el mismo espacio oscuro del flash anterior.

3-10. Lucas levanta el cuchillo, agarrándolo con ambas manos.

3-11. Flash: Lucas hace lo mismo en el espacio oscuro.

3-12. Lucas apuñala al hombre en el pecho por primera vez.

3-13. Flash: En el espacio oscuro, Lucas hace el ademán de dar una puñalada, exáctamente como lo hace en el corte anterior.

3-14. El hombre cae al piso boca arriba, y Lucas se rodilla sobre él. Levanta el puñal con ambas mano.

(CONTINÚA)

3-15. Flash: Lucas continúa la acción en el espacio oscuro.

3-16. Lucas apuñala el pecho del John por segunda y tercera vez.

3-17. Flash: En el espacio oscuro, Lucas abre sus brazos con la cabeza hacia atrás.

3-18. Entre la oscuridad, se extiende una mano cubierta por una manga azul oscura. Lentamente va mostrándose una niña de entre siete y nueve años, LA NIÑA ÍNDIGO (blanca, de pelo negro corto y ojos azules, vestida con un uniforme azul oscuro de orfanato, de entre 7 y 10 años).

3-19. Al salir del trance, Lucas cae sobre el hombre, apoyando una mano en el piso. Se levanta sorprendido por lo que ha hecho.

LUCAS

(nervioso)

¿Qué? ¿Qué acabo de hacer? Yo... yo no quería hacer... Era como un sueño.

CORTE A:

4. INT. CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

El policía MCCARTHY (hombre de más de 55 años, regordete, pelo blanco y bigote) toma un café y lee el periódico en la barra del restaurante.

CORTE A:

5. INT. BAÑO DEL CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

Lucas esconde el cuerpo en uno de los cubículos, cierra la puerta, y se percata de que tiene unos cortes en los antebrazos. Se lava las manos y la cara, cubre sus antebrazos con su chaqueta y sale del baño.

CORTE A:

6. INT. CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

Lucas se sienta en la mesa que ocupaba antes de ir al baño, toma un poco de café y deja unas monedas para pagar la cuenta.

(CONTINÚA)

LUCAS  
 (para sí mismo)  
 Tranquilo, actúa con naturalidad,  
 todo va a estar bien.

Lucas camina hacia la puerta trasera del restaurante. La camarera KATE MORRISON (mujer de 40 años, gorda, pelo castaños recojido) no se ha percatado de que Lucas pagó la cuenta y le llama.

KATE  
 ¡Señor, su cuenta!

CORTE A:

7. EXT. CALLEJÓN TRASERO DEL CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

Lucas sale al callejón, y un indigente borracho (BOGART; hombre de 60 años, pelo canoso, barba, alto, con un ojo blanco) que se encuentra tirado entre la basura, le habla.

BOGART  
 (riendo)  
 ¡Hey! ¡Chico! Mala noche para  
 cometer un asesinato.

LUCAS  
 (nervioso)  
 Pero, ¿cómo usted sabe que yo...?  
 ¡Bah!

Lucas se va corriendo por las escaleras del subterráneo. El indigente se queda parado en el callejón, muy lúcido, mirando a Lucas huir.

CORTE A:

8. INT. BAÑO DEL CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

El policía McCarthy entra en el baño y se detiene por unos segundos a ver las manchas de sangre que hay en el suelo. Se acerca al cubículo en donde Lucas escondió el cadáver y encuentra a la víctima.

CORTE A:

## 9. INT. CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

El policía McCarthy sale del baño.

MCCARTHY

Que nadie se mueva. Se acaba de cometer un crimen. Manténganse tranquilos hasta que llegue la policía para comprobar sus documentos.

CORTE A:

## 10. EXT. CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

Un viejo Camaro de 1970, amarillo con unas líneas negras, se estaciona en frente del Café-Restaurante Doc's Dinner. En el carro se encuentran los detectives CARLA VALENTI (mujer de 30 años, estatura media y pelo castaño claro) y TYLER MILLES (hombre de 34 años, alto, afrodescendiente, pelo rasta).

TYLER

Es aquí. ¿Por qué siempre esperan a que esté de servicio para matarse en medio de la noche?

CARLA

Tyler, todos los días matan a alguien en Nueva York.

TYLER

Sobre todo cuando estoy de turno. Como si los psicópatas de la ciudad tuvieran algo en contra de mí.

CARLA

Si quieres quejarte, hazlo adentro, así no me congelaré escuchándote.

Carla y Tyler se bajan del auto y entran. Una ambulancia espera en la esquina para llevarse el cadáver.

CORTE A:

## 11. INT. CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

McCarthy espera a Carla y Tyler.

CARLA

¿Qué tal, McCarthy?

(CONTINÚA)

MCCARTHY

Buenas noches, inspectora, la he estado esperando. Hola, Tyler.

TYLER

Hola, Marty.

CARLA

Y, bueno, ¿qué ha ocurrido esta noche?

MCCARTHY

Un homicidio. He encontrado un cadáver en el baño. Tuve que entrar antes de irme a mi casa.

CARLA

¿Sabes quién es la víctima?

MCCARTHY

Se llamaba... John Willson. Un cliente habitual del restaurante. Kate lo conocía y podrá contarle algo más. Era dueño de una pequeña tienda y vivía solo en un apartamento.

CARLA

¿Alguien vio algo raro?

MCCARTHY

No, nadie vio nada.

CARLA

¿Tenemos algún sospechoso?

MCCARTHY

Hay un cliente que se fue justo antes de que encontrara el cadáver.

TYLER

¿Cómo murió la víctima?

MCCARTHY

Creo que apuñalada, pero será mejor esperar la autopsia.

TYLER

¿En qué mesa estaba el sospechoso?

MCCARTHY

(señalando la mesa en donde estaba Lucas)

Estaba en esa mesa de ahí.

TYLER  
(Camina hacia la mesa)  
Disculpen.

CARLA  
¿El cadáver sigue ahí?

MCCARTHY  
Los compañeros forenses estaban esperando que usted llegara para mover el cadáver. Desde que lo encontramos, no ha entrado nadie en el baño.

CARLA  
(señalando a Kate)  
¿Esa es la camarera?

MCCARTHY  
Sí, su nombre es Kate Morrison. Creo que debería interrogarla.  
(compasivo)  
Y, si me lo permite, no sea dura con ella, inspectora. Sigue en estado de shock.

CARLA  
Gracias por la ayuda, Marty. Se está haciendo tarde, ya puedes irte a tu casa a descansar un poco.

MCCARTHY  
Voy a esperar hasta que usted haya acabado con Kate. Quiero asegurarme de que llegue bien a su casa.

CARLA  
Está bien, Marty. Que tenga buenas noches.

MCCARTHY  
Igual para usted, inspectora.

Carla se dirige a la mesa en donde está Kate. McCarthy se queda esperando. Tyler habla con los forenses GARRED (hombre de 38 años, alto, escaso pelo negro) y FRAN (hombre de 40 años, de estatura baja y bigote), quienes ya han hecho su trabajo.

TYLER  
Hola...

GARRED

(bromista)

Me causa mucha gracia verte trabajando a esta hora. ¿Te caíste de la cama o qué te pasó?

TYLER

No juegues conmigo, Garred. Hasta los labios los tengo resecos.

FRAN

Parece que estás muy cansado.

TYLER

Sí, llevo tres noches seguidas de turno. Ya sabes cómo soy si no duermo, parezco un zombie.

FRAN

Bueno, seguro que salimos rápido de aquí.

TYLER

(bostezando)

No conoces a Carla, es capaz de mantener despierto a todo el mundo hasta la hora del desayuno. Es la mujer más terca que he conocido en mi vida.

GARRED

Me imagino que eso no es lo que tú quieres.

Tyler se mete detrás de la barra para tomar un café.

TYLER

Claro que no. Me tomaré un café, a ver si me despierto un poco.

Carla se sienta frente a Kate e inicia el interrogatorio

CARLA

Kate, soy la inspectora Carla Valenti, estoy a cargo de la investigación. ¿Le importa responderme unas preguntas?

KATE

No, adelante.

CARLA

¿Puede decirme que vio? ¿Algo sospechoso?

KATE

Por lo general, por aquí está tranquilo y hoy no vino mucha gente. Estaba en la barra hablando con Marty y ni siquiera vi cuando John se levanto para ir al baño. ¡Oh, Dios mío!

CARLA

Tiene que ser fuerte, Kate. Sé que esto le ha afectado mucho, pero, es usted la única que puede ayudarnos a encontrar al culpable.

KATE

Era casi el fin de mi turno y el sé paró de la mesa. El hombre debió seguirlo o algo. Pagó la cuenta y salió por la puerta de atrás.

CARLA

¿Puedes decirme algo más del hombre?

KATE

Era un hombre normal, no le presté mucha atención.

CARLA

¿Lleva mucho tiempo aquí, Kate?

KATE

El mes que viene cumplo once meses. Aquí he visto gente de todo tipo. Vagabundos, drogadictos, de todo... Han robado más de una vez la caja registradora, pero lo del asesino es algo nuevo. Pobre John, era una buena persona.

CARLA

¿Cómo era el sospechoso, Kate?  
¿Puedes describírmelo?

KATE

(con lagrimas en los ojos)  
Sólo lo vi unos segundos... Supongo que era de estatura normal, joven... no recuerdo nada más.

CARLA

¿Me puede decir que hacía ese hombre antes del asesinato?

KATE

Estuvo un buen tiempo sentado, leyendo.

CARLA

¿Llegó en algún momento a pensar que John y el sospechoso se conocían?

KATE

No, ese... hombre ya llevaba mucho tiempo aquí para cuando John llegó.

CARLA

¿Sabe usted si la víctima tenía enemigos, alguien que quisiera matarlo?

KATE

John era una buena persona. No veo ninguna razón por la que alguien quisiera matarlo.

CARLA

¿En algún momento notó algo raro en el sospechoso antes de que entrara en el baño?

KATE

(dudosa)

No...

(firme)

¡Espera! Sí. Recuerdo que en un momento fui a ver si necesitaba algo y estaba raro, con la mirada perdida. Me pidió un café y se lo llevé. Pensé que tal vez estuviese loco...

CARLA

¿Cree usted que reconocería al sospechoso?

KATE

No sabría decirle. Tal vez mañana, luego de descansar un poco...

CARLA

¡Perfecto! ¿Cree que pueda ir mañana a la comisaría para ayudarnos a elaborar un retrato hablado del sospechoso?

KATE

Sí, haré todo lo que ustedes crean necesario para atrapar a ese psicópata.

CARLA

Gracias por su ayuda, Kate.

KATE

Yo espero que lo encuentre, ese tipo de gente no merece vivir.

McCarthy se acerca a la mesa.

CARLA

Le prometo que haremos todo lo necesario para encontrarlo. Vaya a su casa e intente dormir un poco. McCarthy la acompañará.

MCCARTHY

Muchas gracias, inspectora.

CARLA

Hasta luego, McCarthy.

Carla se levanta y va hasta donde están Tyler, Garred y Fran. McCarthy lleva abrazada a Kate hasta la salida de lugar.

CARLA

Hola, chicos. ¿Qué tal la noche?.

FRAN

(aburrido)

Aquí estamos.

GARRED

Hola, Carla. ¿Cómo estás?

CARLA

Digamos que bien. ¿Entonces ya terminaron por hoy? ¿Han encontrado algo?

GARRED

Hemos tomado muestras en todos  
lados, sólo nos falta llevarnos el  
cadáver.

CARLA

Muy bien. Tyler, vamos a ver qué  
tiene el señor John para nosotros.

TYLER

Vale... vamos.

Carla y Tyler caminan hacia el baño.

CORTE A:

12. INT. BAÑO DEL CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE  
NEVADA.

Tyler y Carla entran al baño. Mientras Tyler toma nota,  
Carla revisa el cadáver.

CARLA

A ver, señor John, creo que no ha  
tenido una buena noche usted hoy.

TYLER

(bromeando)

Claro que no, sólo ha sido una  
noche muy fría.

CARLA

(un poco molesta)

Tyler, deja de bromear y toma nota:  
Múltiples cortes en la parte  
izquierda del pecho, cerca del  
corazón. Parecen ser puñaladas.

TYLER

(Observa el colete  
ensangrentado.)

Oye, Carla, el colete está lleno de  
sangre. El asesino se tomó su  
tiempo antes de salir del baño.

CARLA

(Carla ve el cubículo de John)

También hay sangre en este  
cubículo. No tiene sentido.

(CONTINÚA)

TYLER

Tal vez pertenece a la víctima.

CARLA

Es muy poco probable. Dile a Garred que las analice.

TYLER

(sarcástico, mientras toma nota)

Como usted mande, jefa.

Mientras se agacha a ver una rejilla de ventilación que se encuentra en el piso.

CARLA

Veamos...

TYLER

¿Estás pensando en meterte a fontanera, Carla?

CARLA

¿En tono irónico, Tyler?

TYLER

(Un poco molesto)

Bueno... todos dicen que soy muy gracioso. Siguiendo con el trabajo, No veo ningún indicio de forcejeo. Al parecer, el asesino tomó por sorpresa al pobre John.

CARLA

(incorporándose)

Sí, y al parecer no hubo ni gritos. Ninguno de los que estaba en el restaurante escuchó nada en lo absoluto.

TYLER

(revisa la basura)

Y a menos de que las bandas del vecindario estén botando sus cuchillos en la basura, creo que encontré el arma homicida.

CARLA

¡Qué bueno! Dile a Garred que analice el mango en busca de huellas.

TYLER  
(viendo el lavamanos)  
También le diré que analice el  
lavamanos, está lleno de sangre.

CARLA  
El asesino pudo lavarse antes de  
salir corriendo. ¿Sabes si alguien  
contactó con la familia Willson?

TYLER  
No, que yo sepa...  
(hace una pausa)  
Ah, está bien, ya entiendo, quieres  
que me encargue de eso.

Salen del baño.

CORTE A:

13. INT. CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA.

Tyler le da las anotaciones a Garred.

TYLER  
Carla quiere que verifiques dos o  
tres cosas. Te anoté todo en este  
papel para que no se te olvide.

GARRED  
Qué buena suerte has tenido hoy.  
pensé que Carla nos iba a tener  
aquí mucho más tiempo.

CARLA  
(mientras revisa debajo de la  
mesa de Lucas)  
La Tempestad, de William  
Shakespeare. Tremenda lectura para  
un asesino.

TYLER  
Y el sospechoso ordenó un café y un  
refresco de cola. O es adicto a la  
cafeína, o no estaba solo.

CARLA  
Qué curioso... El café no está en  
la cuenta.

(CONTINÚA)

TYLER

Y parece que hay sangre en el asiento.

CARLA

Tal vez el sospechoso volvió a la mesa luego de matar a su víctima.

TYLER

Al parece a Garred le salió más trabajo esta noche.

GARRED

(con una sonrisa fingida)  
Tranquilo Tyler, sabes que yo siempre cumplo con mi trabajo.

Carla sale del restaurante por la puerta de atrás.

CORTE A:

14. EXT. CALLEJÓN TRASERO DEL CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER.  
NOCHE NEVADA.

Carla interroga al mismo indigente (BOGART) que le habló a Lucas. Aún está tirado entre la basura.

CARLA

Buenas noches, señor.

BOGART

(seductor)  
Vaya, qué buenas noches, cariño.  
¿En qué puedo ayudarte?  
(ríe)

CARLA

Me llamo Carla Valenti, ¿y usted?

BOGART

(riendo)  
¿Yo? ¿Tú me estás preguntando cómo me llamo yo? Nadie utiliza mi nombre desde hace mucho tiempo, creo que se me ha olvidado. Pero... pero mis amigos me llaman Bogart, debe ser que me parezco al actor.

CARLA

Esta noche ha habido un asesinato en el restaurante. ¿Por casualidad ha visto algo raro o a alguien?

(CONTINÚA)

BOGART

¿Que si he visto algo? No... no he visto nada. Yo sólo me ocupo de lo mío y no me meto con nadie más.

CARLA

Está bien, Bogart, muchas gracias. Debería irse a un lugar más cálido. Cuídese.

Carla se retira, pero se queda para un momento en la puerta de atrás del restaurante.

BOGART

Vi a alguien.  
(hace una pausa)  
O más bien algo. Nadie lo recuerda,  
(un poco alterado)  
pero yo lo vi, lo vi salir por la puerta de atrás. Era mal encarado, parecía el mismísimo demonio.

CARLA

¿Qué aspecto tenía?

BOGART

¿Qué? Bebes demasiado cariño, y sólo dices tonterías.

Carla ve al vagabundo sospechosamente y se percata de una mancha de sangre en la nieve.

CARLA

(dirigiéndose a Tyler)  
¡Jum! Una macha de sangre. ¡Tyler!  
Toma nota de esto también.

TYLER

(bostezando)  
Claro, ¿ya estas lista para irte?

CARLA

Sigue así Tyler, ya casi resolvemos el caso gracias a ti. Vamos a casa.

CORTE A:

15. INT. BAÑO DEL CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE NEVADA (FLASHBACK).

Montaje de imágenes con los momentos clave del asesinato en el baño.

CORTE A:

16. INT. HABITACIÓN DEL APARTAMENTO DE LUCAS. DÍA.

Lucas se levanta de golpe, gritando, y se pone las manos en la cara. Las sábanas de la cama están llenas de sangre. Lucas se levanta y se marea fuertemente. Al terminar éste, suena el teléfono.

CORTE A:

17. INT. SALA/COCINA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. DÍA.

De camino al teléfono, Lucas agarra un frasco de pastillas y toma una. Contesta el teléfono.

LUCAS

¿Diga?

MARCUS

Hola, Lucas. Qué alegría saber de ti. Me gustaría saber si querías ir a visitar la tumba de papá y mamá. Y, la verdad, me gustaría charlar contigo, como en los viejos tiempos.

LUCAS

Está bien, Marcus. Necesito verte. Acabo de hacer algo de lo que no estoy seguro y es muy grave.

MARCUS

(sorprendido)

¿De qué me hablas? ¿Lucas, qué ha ocurrido? ¿Qué has hecho esta vez?

LUCAS

No puedo hablar de eso por teléfono, Marcus. Necesito verte en persona.

MARCUS

Está bien. Nos vemos en una hora en el parque.

(CONTINÚA)

LUCAS  
Allí nos veremos. Gracias, Marcus.

MARCUS  
Nos vemos.

Lucas cuelga el teléfono y coloca la contestadora mientras va a la nevera a tomar algo de leche.

CONTESTADORA  
Ayer a las siete y treinta p.m.

Lucas abre la nevera y toma leche directo del envase.

TIFFANY (OFF)  
(en la contestadora)  
Hola, Lucas, es Tiffany. Quisiera pasar por el apartamento luego de salir del hospital, para recoger unas cosas. Bueno, llámame.

Lucas suspira, toma su toalla molesto y va al baño.

CORTE A:

18. INT. BAÑO DEL APARTAMENTO DE LUCAS. DÍA.

Lucas toma una ducha rápida, sale del baño, abre el espejo del lavamanos para tomar unas vendas y se venda los antebrazos. Cuando lo cierra, ve por unos instantes como si el difunto John Willson, con su cara pálida llena de sangre y vestido con el mismo traje de la noche de su muerte, se encuentra atrás de él, viéndolo por el espejo.

CORTE A:

19. INT. DORMITORIO DE LUCAS. DÍA.

Lucas entra en la habitación y se viste. Toma el periódico y lee la portada.

LUCAS  
(leyendo)  
Carnicería en un restaurante del este. Anoche se cometió un asesinato especialmente sangriento en el baño del Doc's Dinner. El sospechoso es un hombre de estatura media y pelo castaño. La policía no tardará en emitir un retrato del sujeto.

(CONTINÚA)

Un fuerte dolor de cabeza interrumpe la lectura de Lucas.

CORTE A:

20. INT. PASILLO DEL EDIFICIO DE LUCAS. DÍA (FLASHFORWARD).

Lucas tiene una visión en la que un policía llega a su puerta y lo descubre, al ver la camisa y las sabanas llenas de sangre.

LUCAS

No puede ser. Me debo estar  
volviendo loco. Voy a salir a tomar  
aire fresco.

CORTE A:

21. INT. SALA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. DÍA.

Al pasar por la sala, Lucas observa por la mirilla de la puerta y ve que no hay nadie. Se detiene unos segundos a pensar y continúa hacia el balcón.

CORTE A:

22. EXT. BALCÓN DEL APARTAMENTO DE LUCAS. DÍA.

Cuando Lucas abre la puerta de vidrio del balcón, un cuervo que se encontraba en la baranda sale volando. Justo en ese momento alguien toca la puerta del apartamento.

POLICÍA (OFF)

(golpeando la puerta)

Policía de Nueva York. Abra la  
puerta, por favor.

CORTE A:

23. INT. SALA/COCINA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. DÍA.

Lucas recuerda la visión del policía y rápidamente agarra la franela llena de sangre.

LUCAS

(para sí mismo)

Lo sabía. Ya me encontraron y  
vienen a arrestarme. La visión era  
real.

(CONTINÚA)

POLICÍA (OFF)  
Policía. Abra la puerta.

Lucas echa un último vistazo a su habitación.

LUCAS  
Sí, un momento, que no encuentro  
las llaves.

CORTE A:

24. INT. PASILLO DEL EDIFICIO DE LUCAS. DÍA.

Lucas abre la puerta y el policía entra.

LUCAS  
Siento la espera. Me estaba  
bañando.

POLICÍA  
¿Es usted Lucas Kane?

LUCAS  
Sí.

POLICÍA  
Señor Kane, los vecinos han oído  
gritos en su apartamento. ¿Sucedo  
algo?

LUCAS  
Sí... fuí yo... me corté con unos  
vidrios rotos y me asusté. Por  
suerte no fue mucho.

POLICÍA  
¿Le importaría si paso un momento a  
su apartamento para verificar que  
todo esté bien?

LUCAS  
(incomodo)  
Como usted quiera, pase.

CORTE A:

25. INT. SALA/COCINA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. DÍA.

El policía se para en medio de la sala.

POLICÍA  
¿Qué le ha pasado en las muñecas  
señor Kane?

LUCAS  
Ya le dije, me corté con unos  
cristales. Eso me pasa por tonto.

POLICÍA  
(Mientras camina al baño)  
Cuando usted se corta, se corta de  
verdad, ¿no, señor Kane?.

El policía camina hacia la habitación y Lucas lo sigue de cerca en silencio. El policía abre la puerta, pero consigue nada extraño, pues Lucas tapó las sábanas llenas de sangre.

POLICÍA  
(suspica)  
Gracias por su colaboración. Ya  
sabes, con todo lo que pasa  
últimamente, es mejor asegurarse de  
que todo esté en orden.

LUCAS  
Lo comprendo.

POLICÍA  
Hasta luego, señor Kane.

LUCAS  
Hasta luego.

CORTE A:

26. EXT. CENTRAL PARK. DÍA.

Lucas piensa en él y su hermano mientras camina hasta el centro del parque, donde Marcus le espera.

LUCAS (V.O.)  
Cuando Marcus y yo éramos niños,  
nunca nos separábamos. Él fue quien  
me cuidó cuando murieron nuestros  
padres. Nos separamos cuando él  
decidió meterse a sacerdote. Pero  
sigue siendo la única persona en  
quien confío, la única que  
realmente me creería.

(CONTINÚA)

Lucas llega a donde le espera Marcus.

MARCUS

Hola, Lucas. Qué bueno verte. Ha pasado mucho tiempo desde la última vez.

LUCAS

Sí, dos años.

MARCUS

Dime qué te paso.

LUCAS

(tranquilo)

Ayer en la noche maté a un hombre... en un restaurante.

(desesperado)

Pero no era yo, estaba como poseído o en una especie de trance. Veía lo que hacía, pero no podía detenerme

(le muestra sus muñecas a

Marcus)

Y luego esta esto.

MARCUS

(preocupado)

¿Intentaste suicidarte?

LUCAS

No, Marcus... mientras estaba en trance, antes de matar al hombre... me hice estos símbolos.

MARCUS

¡Pero, por Dios, Lucas! ¿Fuiste solo al restaurante?

LUCAS

Sí. Tiffany y yo dejamos lo nuestro hace un mes. Intento salir todo lo que puedo de mi apartamento. Sin ella está muy vacío.

MARCUS

¿Y no sabes si te vio alguien?

LUCAS

No lo sé, pero es lo más seguro. La policía aún no sabe que fui yo, pero no tardarán en saberlo.

MARCUS

¿Se lo contaste a alguien más?

LUCAS

No, tú eres la única persona en la que confié. Y tienes que saber algo más.

MARCUS

(angustiado)

¡Lucas! No puede ser, ¿hay más?

LUCAS

Sé que te puede parecer algo loco...

(duda)

Pero...

(pausa)

Desde el asesinato tengo premoniciones. Y mientras...

(pausa)

mataba a ese pobre hombre... vi a alguien.

MARCUS

Entonces alguien estaba contigo. Alguien te vio.

LUCAS

No...

(pausa)

Fue como una especie de visión.

Vi... vi a un hombre entre cientos de velas y a una niña.

(desesperado)

Marcus, tienes que ayudarme. ¿Qué se supone que tengo que hacer? Me conoces mejor que nadie.

MARCUS

(desconcertado)

No lo sé, Lucas...

(pausa)

Estoy desconcertado.

(meditativo)

Tal vez necesites ayuda profesional. Se sabe que la mayoría de las posesiones tienen origen psiquiátrico.

LUCAS

(alterado)

No, Marcus... ¡no!

(más alterado)  
Yo no estoy loco. Te dije que no  
fui yo.

MARCUS  
(molesto)  
Soy sacerdote y tú has acabado con  
una vida. Eso es muy grave.

LUCAS  
(molesto)  
Después de todos estos años, nada  
ha cambiado. Sigues sin prestarme  
atención. ¡Necesito tu ayuda!

MARCUS  
(muy serio)  
Lucas, no me pidas que elija entre  
mi fe y mi único hermano.

LUCAS  
(calmado)  
No soy un asesino, Marcus. Eres el  
único que me puede ayudar. Te pido  
que me creas.

MARCUS  
(dudoso)  
Está bien. Haré todo lo posible por  
ayudarte. Pero no puedo hacer nada  
que vaya en contra de mis  
creencias.

LUCAS  
Mira, necesito obtener respuestas.  
Te llamo en cuanto sepa algo más.

MARCUS  
(extendiendo su mano, con un  
crucifijo en ella)  
Toma, lo necesitas más que yo.

LUCAS  
Sabes que yo no creo en...  
(duda, pero luego agarra el  
crucifijo)  
Gracias.

CORTE A:

27. EXT. CAMINO CERCA DEL LAGO EN CENTRAL PARK. DÍA.

Mientras Lucas camina por el parque con rumbo a su trabajo, un cuervo lo observa desde un árbol cubierto de nieve.

CORTE A:

28. EXT. LAGO DE CENTRAL PARK. DÍA (FLASHFORWARD).

Un niño que juega frente a Lucas, resbala y cae al agua helada del lago, mientras que el policía McCarthy viene justo hacia Lucas.

CORTE A:

29. EXT. CAMINO CERCA DEL LAGO EN CENTRAL PARK. DÍA.

Al salir del trance, ve a McCarthy y duda.

LUCAS (V.O.)

Ese niño va a caer al agua. El policía del restaurante. Si no hago nada, el niño va a morir. Si me muevo, el policía me reconocerá.

El niño cae al agua y Lucas se corre a rescatarlo.

CORTE A:

30. EXT. BAJO EL AGUA DEL LAGO. DÍA.

Lucas nada hasta el fondo del lago, donde se encuentra el niño inconsciente por el fuerte golpe con el hielo. Lo agarra y lo lleva a la superficie.

CORTE A:

31. EXT. CAMINO CERCA DEL LAGO EN CENTRAL PARK. DÍA.

Lucas coloca al niño boca arriba en la orilla del lago. Sale del agua y ve que McCarthy está justo al lado de él. Lucas le mira a la cara, pero McCarthy está pendiente del niño. Lucas logra reanimar al pequeño. McCarthy reporta lo sucedido por radio.

MCCARTHY

Patrulla dos seis cuatro. Un niño acaba de caerse al agua. Manden una ambulancia.

(CONTINÚA)

Lucas ve a McCarthy a los ojos, pero el policía está pendiente del niño. Un transeúnte se acerca.

HOMBRE DEL PARQUE

Qué valor. El niño habría muerto de no ser por ese hombre. No habría podido salir del agua si no fuera por él.

LUCAS (V.O.)

Me reconoció y ambos los sabemos.

(Se levanta y se va)

No entiendo qué lo detuvo. Tal vez decidió que había pagado mi crimen. Por lo menos, de ahora en adelante, podré verme en el espejo.

CORTE A:

32. INT. OFICINA DE CARLA Y TYLER EN LA COMISARÍA. DÍA.

Garred entra a la oficina, saluda a Carla y le comenta que tiene nuevas noticias sobre el caso del restaurante. Carla revisa su computadora mientras espera por Tyler para ir con Garred.

GARRED

Hola, Carla. ¿qué tal dormiste?

CARLA

Hola, Garred. No muy bien.

Carla se quita la chaqueta y la coloca en la silla.

GARRED

Yo tampoco. El frío es terrible.

(pausa)

Ya tengo algunos resultados de las pruebas del homicidio del restaurante.

CARLA

Muy bien, en cuanto llegue Tyler, iremos a verte.

GARRED

Estaré toda la mañana en mi puesto.

Garred se va y Carla se sienta en su escritorio. Prende el monitor y abre su correo. En la bandeja de entrada hay un correo sin asunto que le llama atención. Abre el correo que dice "Ya ha sucedido antes... Firma: KIRSTEM". Ingresa el

(CONTINÚA)

nombre en la base de datos de la policía, y le aparece como confidencial. Carla toma el telefono y llama a Tyler.

CORTE A:

## 33. INT. HABITACIÓN CASA DE TYLER. DÍA.

En una cama matrimonial, Tyler está acostado en ropa interior junto a su esposa, SAM. Contesta una llamada de Carla en su teléfono celular.

TYLER

Aló...

CARLA (OFF)

(molesta)

¿Tyler? Ya son casi las nueve de la mañana.

TYLER

(con flojera)

Está bien, salgo lo más rapido que pueda para allá.

Cuelga el telefono y se sienta en la cama.

SAM

(abrazandolo)

Quédate un poco más...

TYLER

Lo siento, cariño.

(le da un besoa Sam)

Pero tengo que irme.

SAM

(resignada)

Haré el café.

TYLER

Yo me daré un baño, me vestiré y me marcharé.

CORTE A:

## 34. INT. BAÑO DE LA CASA DE TYLER. DÍA

Tyler sale del baño, camina hacia el cuarto y se viste.

CORTE A:

35. INT. SALA/COCINA DE LA CASA DE TYLER. DÍA

Tyler sale de la habitación. Sam lo espera, apoyada con el codo en el mesón de la cocina. Tyler toma la taza de café que le hizo Sam.

TYLER

Deberías irte a la cama. Hace mucho frío.

SAM

(seca)

No tengo frío.

TYLER

(algo molesto)

Vamos Sam, no quiero discutir de nuevo...

SAM

(irritada)

Estoy cansada de vivir con miedo de que te pase algo.

Tyler se pone su chaqueta.

TYLER

(aburrido)

Sé cómo están las cosas últimamente, y es por eso que salgo a hacer mi trabajo todos los días.

SAM

(insistente)

Si dimites, iríamos a Florida, a trabajar con mi familia. Tendríamos una vida normal, un niño, tal vez.

TYLER

(decidido)

Este es mi lugar, y esto es lo que he decidido hacer. Tienes que aceptarlo así.

Tyler le da un beso a Sam en la frente y se va.

CORTE A:

## 36. INT. OFICINA DE GARRED EN LA COMISARÍA. DÍA.

Tyler llega a la oficina, se quita su chaqueta y se sienta. Garred entra a la oficina. Carla, ve a Tyler con mala cara.

CARLA

(seria)

A ver, Garred. ¿Qué tienes para nosotros?

GARRED

Bueno, Carla, las huellas del cuchillo y el libro coinciden con las del asesino

TYLER

¿Qué más encontraste?

GARRED

Bueno, del libro aún nada. Es un libro viejo, pero se le puede sacar algo más si lo necesitan.

TYLER

¿Y el charco de sangre?

GARRED

(extrañado)

Es muy extraño, pero la sangre era del asesino. También encontramos sangre de él en el cuchillo.

CARLA

¿Y qué conseguiste en la taza de café?

GARRED

La taza sólo tiene las huellas de la camarera.

TYLER

(confundido)

Pero si la taza estaba a medio tomar, alguien tuvo que beber.

CARLA

(confundida)

No sé que pensar de todo esto, éste caso no tiene sentido.

TYLER

Es cierto... La víctima pudo herir al asesino durante el forcejeo...

(MÁS)

(CONTINÚA)

TYLER (cont'd)  
pero la ubicación de la sangre no  
concuerta.

GARRED  
Sabes...  
(pausa)  
Con todos los tipos raros que andan  
suelos, nada tiene sentido. Matan  
por matar, el mundo se está  
volviendo loco.

CARLA  
Gracias, Garred.

Todos salen de la oficina.

CORTE A:

37. INT. PASILLO DE LA COMISARÍA. DÍA.

Carla, Tyler y Garred caminan por el pasillo. Carla se  
coloca su chaqueta.

TYLER  
¿Y ahora qué hacemos?

CARLA  
Tu encárgate de la camarera y el  
retrato robot. Yo voy a hablar con  
el forense, a ver si ha averiguado  
algo.

TYLER  
(en tono de burla)  
Está bien, a sus ordenes.

CORTE A:

38. INT. BAÑO DE LA OFICINA DE LUCAS. TARDE.

Lucas, quien lleva un suéter manga larga para ocultar sus  
vendas, vomita en uno de lo cubículos del baño.

LUCAS (V.O.)  
Ardía de fiebre, y el dolor de  
cabeza era insoportable.  
(pausa)  
No había podido comer nada. Era  
como si mi cuerpo intentara  
deshacerse de algo.

(CONTINÚA)

Lucas sale de cubículo y se lava la cara.

CORTE A:

39. INT. PASILLO DE OFICINAS DEL BANCO NASER & JONES. TARDE.

Lucas camina hacia su oficina como si nada hubiese pasado, para no despertar sospechas.

CORTE A:

40. INT. OFICINA DE LUCAS Y WARREN. TARDE.

En una gran oficina, ubicada en uno de los pisos más altos del edificio, Lucas se sienta en su escritorio. Habla con WARREN, su compañero de trabajo.

WARREN  
(incisivo)  
¿Estas viendo qué hora es?, ¿Qué te pasa?

LUCAS  
(poco convincente)  
Tuve... un... problemita. Tuve que ir a casa a cambiarme.

Lucas escucha lo que Warren piensa.

WARREN (V.O.)  
Qué tipo tan raro. Me pone los nervios de punta.

LUCAS  
(confundido)  
¿Dijiste algo?

WARREN  
(sorprendido)  
¿Qué?

LUCAS  
(insiste)  
Que si dijiste algo.

WARREN  
¿Estás seguro de que te encuentras bien, Lucas?

Lucas se pone a trabajar en su computadora. En las pantallas aparece la palabra "ASESINO".

(CONTINÚA)

LUCAS  
(asustado)  
¡Ah!

WARREN  
(confundido)  
¿Lucas, te encuentras bien?

LUCAS  
Sí... Sí, estoy bien.

Lucas vuelve a ver las pantallas y están normales. Suena su teléfono. Lucas contesta.

LUCAS  
Lucas Kane...

TIFFANY (OFF)  
Hola, Lucas.

LUCAS  
Hola, Tiffany.

TIFFANY (OFF)  
Anoche te dejé un mensaje en la contestadora. Me gustaría ir a buscar unas cosas esta noche a tu apartamento.

LUCAS  
Esta noche estaré a eso de las ocho.

TIFFANY (OFF)  
(extrañada)  
Está bien, no me tardaré mucho.  
¿Lucas, te encuentras bien?

LUCAS  
(molesto)  
Tengo que colgar, estoy ocupado.  
Adiós.

Lucas cuelga el teléfono.

LUCAS  
¡Cuidado, la taza!

WARREN  
(extrañado)  
Lucas, ¿en verdad te sientes bien?  
Me estás preocupando.

Lucas se agarra la frente y se apoya de en el escritorio.

LUCAS

Sí, es que no dormí bien anoche.

Suena el teléfono de Warren, y al atenderlo, tira la taza de café.

WARREN

(confundido y asustado)

Diga...

(pausa)

Sí, señor...

(hacia Lucas)

La estación sesenta y dos se cayó.

Voy a ver qué ha sucedido.

LUCAS

(interrumpe a Warren)

Tranquilo, iré yo.

Warren se limpia el pantalón lleno de café.

WARREN

(molesto y confundido)

Como quieras...

Lucas sale de la oficina.

CORTE A:

41. INT. PASILLO DE OFICINAS DEL BANCO NASER & JONES. TARDE.

Lucas camina por el pasillo e ingresa en uno de los cuartos repletos de computadoras.

CORTE A:

42. INT. SALA DE COMPUTADORAS. TARDE.

Lucas camina entre las torres de computadoras, casi a oscuras, hasta llegar a la sesenta y dos. Mientras revisa los cables, ve como una especie de insecto de luz le trepa por el brazo. Lo ve extrañado, y cuando se mira el otro brazo, se da cuenta de que cada vez son más. Se los sacude y comienza a caminar rápidamente. Se encuentra con el piso repleto de insectos que lo persiguen. Corre por los pasillos de computadoras buscando otra salida y se encuentra a John Willson, su víctima, del otro lado del pasillo. El hombre está demacrado, pálido y lleno de sangre. Camina hacia Lucas mientras él se queda paralizado.

(CONTINÚA)

JOHN WILLSON

Dos caras de la misma serpiente.  
Una en este mundo, otra en el más  
allá. Pobre del que vea ambas caras  
de la serpiente.

El demacrado John Willson se da media vuelta y se desvanece en la oscura sala de computadores. Lucas se ve rodeado por insectos que lo acorralan en una esquina en el piso.

FADE TO BLACK:

43. INT. MORGUE DE LA COMISARÍA. TARDE.

El FORENSE prepara los instrumentos quirúrgicos con sus lentes y guantes de protección puestos. La morgue se encuentra totalmente a oscuras, con excepción una intensa luz sobre la mesa de autopsias, encima de la cual está el cadáver de John Willson, cubierto con una tela blanca de la cintura hacia abajo, y con el pecho lleno de sangre. Carla espera a que comience la autopsia.

FORENSE

Bueno, vamos a empezar. Si lo desea puede esperar afuera.

CARLA

Prefiero quedarme. He estudiado algo de medicina y he visto algunos cadáveres antes.

FORENSE

(despreocupado)

Ah, bueno...

(pausa)

Como usted prefiera.

El forense inicia la inspección del cuerpo.

FORENSE

(mientras revisa el cadáver)

Hematomas visibles en el pecho. Dos uñas rotas en la mano derecha.

CARLA

Eso podría indicar que no vio a su agresor hasta el último momento.

FORENSE

Fractura del hueso occipital y dilatación anormal de ambas pupilas.

(CONTINÚA)

Observa el pecho de John Willson y lo abre con un bisturí.

FORENSE

Tres puñaladas entre la tercera y la quinta costilla, cerca del corazón, realizadas de derecha a izquierda.

CARLA

¿El asesino era zurdo?

FORENSE

Probablemente.

(deja el bisturí y continúa con las manos)

La hoja se hundió hasta el fondo, seccionando la aorta y las dos arterias coronarias.

CARLA

¿Cree que esto pueda ocurrir por casualidad?

FORENSE

Es difícil decirlo.

(piensa)

Las probabilidades son reducidas, pero no es imposible.

CARLA

¿Cree qué sabía el asesino tuviese conocimientos sobre anatomía?

FORENSE

Podría ser. Pero no creo que comprendiera el funcionamiento del cuerpo humano.

(algo consternado)

Para causar una muerte así de lenta, hay que estar desquiciado.

El Forense toma la bandeja de instrumentos ensangrentados, se da vuelta y los comienza a lavar en el lavamanos.

FORENSE

(luego de un silencio)

Sabe algo...

(pausa)

En los noventa vi un caso similar. Tres puñaladas. Seccionaban cada una de las arterias del corazón. Al principio me llamó la atención de como podría llegar a ser posible eso.

(pausa)  
 ¿Cómo era que se llamaba?...  
 Karstem o... Carlston...

CARLA  
 (interrumpe al forense)  
 ¿Kirstem?

EL FORENSE  
 Sí, eso es. ¿Está al tanto del  
 caso?

CARLA  
 Aún no, pero no voy a tardar en  
 estarlo.

CORTE A:

44. INT. OFICINA DE CARLA Y TYLER EN LA COMISARÍA. TARDE.

Tyler y Kate, la camarera del Doc's Dinner, llegan a la  
 oficina para realizar el retrato robot.

TYLER  
 (cordial)  
 Muy buenas tardes, señora Morrison.  
 Pase y siéntese.

Kate se sienta en la silla frente al escritorio de Tyler.

KATE  
 Gracias, muy amable.

TYLER  
 Cuénteme, ¿cómo ha estado?

KATE  
 (nerviosa)  
 Un poco preocupada. Espero poder  
 ayudar en algo.

TYLER  
 Claro que sí, Kate. Verá, le  
 explico.

Tyler gira la pantalla para que Kate puede verla.

TYLER  
 Este dibujo que usted ve en la  
 pantalla, puede ser cambiado a su  
 antojo.

(CONTINÚA)

KATE

Es decir que puedo cambiarle los ojos, la nariz y todo.

TYLER

Correcto.

KATE

(nerviosa)

Nunca antes he hecho algo así.

TYLER

(atento)

Tranquila, que todo saldrá bien.

KATE

(insegura)

Según recuerdo, el hombre tenía una expresión seria. El pelo corto y nariz regular.

TYLER

(mostrando el retrato a Kate)

Veamos... ¿Algo así?

KATE

(insegura)

Mmmm... Sí, pero el pelo le terminaba en "v" en la frente. Y sus ojos eran un poco rasgados.

TYLER

(mostrando el retrato a Kate)

A ver, ¿qué le parece?

KATE

(insegura)

A decir verdad... de lo que puedo recordar, se asemeja bastante a aquel hombre.

Tyler se levanta de la su silla.

TYLER

Bueno, entonces terminamos por hoy. Muchas gracias por venir. En pocos días pondremos a circular esta imagen por todas las patrullas de la ciudad.

KATE

(apenada)

Espero haber sido de ayuda.

(CONTINÚA)

Tyler conduce a Kate hasta la puerta.

TYLER

Claro que ha sido de ayuda. Que tenga un muy buen día.

KATE

Gracias. En estos días tan fríos, un poco de amabilidad nunca cae mal.

TYLER

(cordial)

Hasta luego, Kate.

KATE

(cordial)

Que usted también tenga un buen día.

CORTE A:

45. INT. SALA/COCINA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas llega a su apartamento, se quita la chaqueta y se sienta en el sofá por unos segundos en silencio. Enciende la televisión y se levanta para prepararse un cereal en la cocina.

TELEVISIÓN (OFF)

Hoy un hombre ha salvado la vida de un chico que cayó al agua helada del lago en Central Park. El hombre ha desaparecido luego de su heroico rescate. En otras noticias, prosigue la investigación del asesinato de ayer en la noche en el restaurante Doc's Dinner. La policía ha proporcionado un retrato robot del sospechoso. Si alguien ve a este hombre, debe llamar al número de emergencia que se encuentra en pantalla.

Lucas apaga la televisión. Coloca el plato de cereal en la mesa y camina hacia el balcón. Antes de llegar a éste, golpea fuertemente el saco de boxeo que está al lado de una columna. Se voltea y vuelve a golpearlo, lanzando el saco por los aires. Consternado, pone música en el equipo de la casa y entra al cuarto.

CORTE A:

46. INT. DORMITORIO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas agarra un frasco de pastillas que está en su mesa de noche y se toma unas sin agua siquiera. Se recuesta en la cama y se queda dormido.

FADE TO BLACK:

47. INT. DORMITORIO DE LUCAS. NOCHE.

Suena el timbre, Lucas se despierta y va a la sala.

CORTE A:

48. INT. SALA/ COCINA APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas abre la puerta y TIFFANY (pelirroja, de ojos claros, 30 años) entra al apartamento.

TIFFANY

Hola, Lucas. Espero no molestarte.  
Será rapido.

LUCAS

Hola, Tiffany. Pasa y siéntate  
mientras busco las cosas.

Tiffany se sienta en el sofá.

TIFFANY

Son dos caja pequeñas llenas de  
libros y otras cosas.

LUCAS

¿Quieres algo de tomar? Creo que en  
la nevera queda algo de ginebra.

TIFFANY

Sí, está bien.

Lucas trae dos vasos y los coloca sobre la mesa de la sala.

LUCAS

Aquí están.

TIFFANY

(tomanda un sorbo)  
Gracias.

Lucas se dirige a buscar las cajas. Las deja en la puerta y se sienta al lado de Tiffany.

(CONTINÚA)

LUCAS

Espero que estén todas las cosas en su lugar. Cuéntame, ¿cómo está todo?

TIFFANY

(cansada)

Digamos que bien. El hospital se encuentra lleno y sabes como son las cosas cuando está así. ¿Y tú, Lucas?

LUCAS

He estado un poco mal, pero ya estoy mejor.

TIFFANY

(tensa)

Me alegro...

LUCAS

(apenado)

¿Y tú estás...?

(lo piensa)

¿Estás con alguien?

(mirando a Tiffany)

Disculpa, no debí haber preguntado eso.

TIFFANY

(sonríe)

Tranquilo. La verdad es que no. ¿Y tú?

LUCAS

No, me ha costado mucho superar lo nuestro, y aún te extraño.

Tiffany ve la guitarra de Lucas que está en el balcón.

TIFFANY

¿Aún tocas?

LUCAS

(apenado)

La verdad es que...

TIFFANY

(interrumpe a Lucas)

Vamos, toca algo, por los viejos tiempos.

Tiffany y Lucas salen al balcón.

CORTE A:

49. EXT. BALCÓN DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Sentados en el piso, Lucas toca la guitarra y Tiffany lo escucha. Termina la canción.

TIFFANY

Bueno, creo que es hora de irme.

Ambos se levantan, Lucas coloca la guitarra en el piso y abraza a Tiffany. Ella le da un beso, le agarra la cara y lo ve a los ojos.

TIFFANY

Llévame al cuarto.

Tiffany y Lucas salen del balcón. Él cierra las puertas de éste y caminan hacia habitación

CORTE A:

50. INT. DORMITORIO DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas y Tiffany hacen el amor apasionadamente y se quedan dormidos.

FADE TO BLACK:

51. INT. DORMITORIO DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas se despierta con frío y ve cómo Tiffany duerme. Se levanta de la cama en ropa interior y cierra la ventana del cuarto, por la que entra un viento helado. Se escucha un ruido que proviene de la sala.

CORTE A:

52. INT. SALA/COCINA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas ve a un cuervo que picotea la puerta de vidrio del balcón. La puerta del apartamento se encuentra abierta. Lucas sale de éste.

CORTE A:

53. INT. PASILLO DEL EDIFICIO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas sale al pasillo y no ve nada inusual, pero cuando se dispone a entrar de nuevo al apartamento, aparece frente a él la niña índigo, quien le extiende la mano.

FADE TO WHITE:

54. INT. DORMITORIO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas despierta de golpe, ve a Tiffany durmiendo. Lucas se agarra la cabeza y Tiffany despierta.

TIFFANY  
(preocupada)  
¿Estás bien?

CORTE A:

55. EXT. CEMENTERIO DE LA CIUDAD. DÍA.

Con un ramo de rosas rojas en la mano, Lucas camina por entre las lápidas.

CORTE A:

56. EXT. LÁPIDA DE LOS PADRES DE LUCAS EN EL CEMENTERIO DE LA CIUDAD. DÍA.

Lucas llega a la lápida de sus padres. Su hermano Marcus lo espera.

MARCUS  
Hola, Lucas. ¿Cómo estas?

Lucas coloca las rosas sobre la lápida donde se lee "John & Mary Kane, 1949-1999 1951-1999".

FLASHBACK:

57. EXT. ESCALERAS DE CASA EN LA BASE MILITAR WICHITA. DÍA (FLASHBACK).

Cuatro CHICOS juegan mientras LUCAS (NIÑO) está apartado del grupo, sentado en las escaleras de la casa. MARCUS (NIÑO) se le acerca y le invita a jugar. Uno de los niños, CURD, le grita a Marcus, quien se va, dejando solo a Lucas.

(CONTINÚA)

MARCUS (NIÑO)  
Vamos, Lucas, ánimo. Vamos a jugar al escondite en el hangar.

LUCAS (NIÑO)  
Sabes muy bien que no me llaman la atención esos juegos.

CURD  
(gritando)  
Marcus, ¿vas a venir con nosotros...?  
(burla)  
¿O serás igual de gallina que tu hermano?

Marcus (niño) se va, dejando solo a Lucas (niño).

MARCUS (NIÑO)  
Está bien, Lucas. Es tu decisión.

CORTE A:

58. EXT. HANGAR DE LA BASE MILITAR WICHITA. DÍA (FLASHBACK).

Los chicos entran al hangar por un agujero que se encontraba tapado por una lámina de acero en uno de los costados del mismo.

CORTE A:

59. EXT. ESCALERAS DE LA CASA EN LA BASE MILITAR WICHITA. DÍA (FLASHBACK - FLASHFORWARD).

Lucas (niño) tiene una visión en la que el hangar se incendia. Corre hacia éste y entra.

CORTE A:

60. INT. HANGAR DE LA BASE MILITAR WICHITA. DÍA (FLASHBACK).

Lucas (niño) corre por el hangar gritando, cuando se consigue a Marcus (niño).

LUCAS (NIÑO)  
(desesperado)  
Marcus, debes salir del hangar ahora mismo. Se va a incendiar.

(CONTINÚA)

MARCUS (NIÑO)  
 (confundido)  
 ¡Qué dices, Lucas! ¿Estás loco o  
 qué?

LUCAS (NIÑO)  
 (gritando)  
 ¡Sal!

MARCUS  
 Bueno, pero no tienes por qué  
 gritar.

Marcus (niño) corre y sale del hangar. Lucas sigue corriendo  
 y se consigue a Curd.

LUCAS (NIÑO)  
 (apurado)  
 ¡Curd, rápido!, el hangar se  
 incendiará.

CURD  
 (en tono de burla)  
 Sal de aquí, Lucas. Eres una  
 gallina (hace un sonido de  
 gallina).

LUCAS (NIÑO)  
 (serio)  
 Vamos, Curd. No estoy bromeando.

CURD  
 (cantaleta de burla)  
 ¡Lucas es una gallina! ¡Lucas es  
 una gallina!

LUCAS (NIÑO)  
 (agarrándolo por la camisa)  
 Curd, basta. No es momento de  
 bromas pesadas.

CURD  
 (golpeando la mano de Lucas)  
 Sal de aquí, Kane, antes de que te  
 de unos buenos golpes.

Lucas (niño), molesto, sale del hangar corriendo.

CORTE A:

61. EXT. HANGAR DE LA BASE MILITAR WICHITA. DÍA (FLASHBACK).

Lucas (niño) sale del hangar detrás de los tres chicos, por el mismo sitio a través del cual habían entrado. El hangar está en llamas y sale un denso humo negro de éste. Un MILITAR los ayuda a salir.

MILITAR  
(apurado)  
¡Vamos! ¡Vamos! ¡Vamos!

La MADRE DE CURD llega gritando.

MADRE DE CURD  
(desesperada)  
¡Mi hijo! ¿Donde está mi hijo?

LUCAS (NIÑO)  
Señora Smith...  
(pausa mientras la madre se acerca)  
Curd no ha querido salir del hangar.

La madre llora desconsolada y el militar la toma de los hombros y se la lleva. Marcus (niño) llega a donde está Lucas (niño).

MARCUS (NIÑO)  
(preocupado)  
¡Lucas! ¿Estás bien?

LUCAS (NIÑO)  
(molesto y triste)  
No, Marcus. Pude haber salvado a Curd. Si el muy imbécil...

Marcus lo interrumpe.

MARCUS  
(compasivo)  
Tranquilo, Lucas. Nada de lo que ocurrió fue tu culpa.

FIN FLASHBACK:

62. EXT. LÁPIDA DE LOS PADRES DE LUCAS EN EL CEMENTERIO DE LA CIUDAD. DÍA.

Marcus habla con Lucas.

(CONTINÚA)

MARCUS  
(preocupado)  
Bueno... Espero que estés mejor. He investigado algo y...  
(pausa)  
encontré a una persona que sabe sobre hechos inusuales. Tal vez pueda ayudarte y te dé algunas respuestas.

Marcus le entrega un papel a con una dirección.

LUCAS  
(triste)  
Gracias, Marcus. Yo también lo espero.

CORTE A:

63. INT. OFICINA DEL CAPITÁN DE LA POLICÍA. DÍA.

Carla y Tyler están sentados en las sillas frente al escritorio de GORDON (afrodescendiente, alto, gordo, con bigote), el capitán de la policía, quien está sentado en su gran silla de cuero.

GORDON  
¿Cómo va el caso del restaurante?

CARLA  
Tenemos algunas pruebas, pero aún ningún sospechoso. Hay algunas cosas muy inquietantes en este caso.

TYLER  
Sabemos que no fue premeditado, ni tampoco por dinero.

GORDON  
¿Y en qué han pensado?

CARLA  
Creemos que ha sido un psicópata, ya que ha dejado huellas y sangre por todas partes.

TYLER  
Y adicionalmente dejó que lo vieran. Sabes que estos locos escuchan la voz de Dios, que les dice que deben matar. Tal vez eso explica la falta de premeditación.

(CONTINÚA)

GORDON

¿Creen que es posible que vuelva a matar?

CARLA

Es muy probable, ya que le ha salido todo muy bien la primera vez.

GORDON

(molesto)

Quiero a ese psicópata tras las rejas. No me importa lo que tengan que hacer. La seguridad de la ciudad está en juego.

CORTE A:

64. INT. PASILLO DE LA COMISARÍA. DÍA.

Carla y Tyler caminan por el pasillo mientras hablan.

TYLER

¿Y ahora qué vamos a hacer?

CARLA

Debemos llamar a todos los hospitales en búsqueda de algún ingreso por cortaduras en los antebrazos. También a los manicomios de la ciudad, para ver si en estos meses ha salido algún demente con las características como para hacer tal cosa.

TYLER

(en tono de burla)

¿Algo más, mi señora?

CARLA

Sí, tú encargate del libro de Shakespeare mientras yo verifico algunas cosas.

TYLER

(en tono de burla)

Como usted ordene, madame.

CORTE A:

## 65. INT. DEPÓSITO DE ARCHIVOS DE LA COMISARÍA. TARDE.

Carla busca los archivos del caso Kirstem entre múltiples pasillos de estantes corredizos, hasta que encuentra la caja que lo contiene. Al ser un lugar cerrado, oscuro y sin ventanas; Carla debe luchar contra su claustrofobia para completar su cometido. Dentro de la caja sólo se encuentra un *diskette*. Lo introduce en una de las computadoras del depósito.

CARLA  
(extrañada)  
Está vacío.  
(revisa a fondo)  
Veamos...

La única información que tiene es el número del caso, el nombre de la víctima: Alam Kirstem; y el del asesino: Antom Janos. La fecha es 28/01/1988 y el agente a cargo es Robert Mitchell. Los datos se muestran en la pantalla de la computadora.

CARLA  
Robert Mitchell.

Carla anota el nombre en su agenda.

CORTE A:

## 66. INT. LIBRERÍA LOCAL EL DRAGÓN. TARDE.

Tyler llega a la librería. Es un local grande y antiguo. En un escritorio al fondo, con una torre de libros, está el dueño de la librería, un anciano asiático llamado CHANG. Tyler le muestra el libro, "La Tempestad", de William Shakespeare. El señor CHANG ignora su presencia.

TYLER  
Hola...

Chang ignora completamente a Tyler.

TYLER  
Buenas...  
(pausa)  
Disculpe...

Chang continúa ignorando a Tyler.

TYLER  
(incómodo)  
¿Podría ayudarme con...?

(CONTINUÍA)

CHANG

(interrumpe a Tyler, con marcado acento chino)  
Oh... disculparme... yo estar ocupado y no saber que usted estar aquí.

TYLER

Me preguntaba si podría ayudarme con este libro. Lo encontré en un viejo armario y me gustaría saber si tiene algún valor.

CHANG

(con marcado acento chino)  
Disculparme... de nuevo. Ser un pobre viejo que no saber nada. Sólo libros que usted ver en el lugar.

TYLER

Está bien. Muchas gracias.

Tyler se da media vuelta.

CHANG

(con marcado acento chino)  
Proponer un acuerdo... ayudar a buscar libro y yo ayudar con el suyo.

Tyler lo piensa, pero acepta.

TYLER

Dígame en qué puedo ayudarlo.

Chang le da un libro.

CHANG

(con marcado acento chino)  
Misma colección, número diferente.  
Diecisiete.

TYLER

De acuerdo.

Tyler camina hacia una mesa detrás de unos estantes de libros, en donde hay una luz de escritorio y una gran lupa. Abre el libro que le dio el señor Chang y lo lee.

TYLER (V.O.)

"Recupera el diamante del anciano de la montaña, y te dará el talismán mágico". Todo en este lugar es muy loco.

Tyler decide revisar con la lupa el libro encontrado en el Doc's Dinner, y observa que contiene una dedicatoria poco visible que dice "Para mi hermano en su cumpleaños 28. M.K." También consigue en éste un pedazo de papel con código, usado como marcalibros. Tras esto, Tyler busca el libro del anciano y se lo entrega.

TYLER

(acercando el libro a Chang)  
Tenga, aquí está el libro que me pidió.

CHANG

(sin acento)  
Aaahhhh... genial. Lo has encontrado. ¿Qué quieres saber de tu libro?

TYLER

(extrañado por el cambio)  
¿Se puede saber de dónde salió este libro?

CHANG

(sin acento)  
Ese libro es muy poco relevante como para que un vendedor se acuerde de donde salió.

TYLER

¿Tiene compradores frecuentes para este tipo de libros?

CHANG

(sin acento)  
Ese libro no ha salido de aquí, si es lo que quieres saber.

TYLER

Gracias por la ayuda.

CHANG

(sin acento)  
De nada, vuelve cuando quieras.

Tyler se va de la librería riendo y moviendo la cabeza a los lados, en señal de negación.

CORTE A:

67. EXT. CALLE DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas ve el papel que le entregó Marcus en el cementerio, para verificar si es la dirección correcta. Luego de tocar varias veces sin respuesta, decide entrar a la casa indicada en la nota.

CORTE A:

68. INT. PASILLO DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas camina lentamente por un pasillo oscuro con puertas a los lados. Se escuchan ruidos de aves, provenientes de la primera puerta de la izquierda. Continúa caminando hasta llegar a la puerta del fondo.

CORTE A:

69. INT. SALA DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

AGATHA, en una silla de ruedas antigua, está sentada de espaldas a una de las ventanas, del otro lado de la puerta por la que entra Lucas. El lugar es muy sombrío y tiene un aspecto abandonado.

LUCAS  
(apenado)  
Hola, buenas noches.

AGATHA  
¿A quién busca?

LUCAS  
Me llamo Lucas Kane... Estoy  
buscando a Agatha.

AGATHA  
¿Para qué necesitas hablar con  
ella?

Lucas se acerca a Agatha y le pasa la mano frente a la cara. Agatha no reacciona de ninguna manera.

LUCAS  
Es al respecto de unos problemas  
que he tenido últimamente.

Luego de un breve silencio, Agatha le responde.

(CONTINÚA)

AGATHA

Para ver lo que sucede a nuestro alrededor, no hay que tener ojos. Y dígame, ¿quién no tiene problemas en este mundo?

Lucas se ríe incómodo.

AGATHA

Vamos joven, lléveme hasta donde están mis pájaros.

Lucas ayuda a Agatha a salir de la sala.

CORTE A:

70. INT. CUARTO DE LAS AVES EN LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas y Agatha entran a una habitación repleta de jaulas.

LUCAS

Ya llegamos.

AGATHA

Gracias, jovencito. ¿Serías tan amable de alimentar a mis amiguitos? En el mueble de la esquina hay una bolsa de alpiste

Lucas camina hasta un pequeño mueble con gavetas y saca una bolsa de alpiste.

AGATHA

Los pájaros son unas criaturas fantásticas. Pueden pasar toda su vida metidos en una jaula y nunca dejan de cantar.

(pausa)

¿Qué te trae aquí joven? Cuéntame, ¿Cómo es tu jaula?

Lucas, mientras tanto, coloca alpiste en las jaulas.

LUCAS

He asesinado a un hombre en un restaurante, pero no podía controlar lo que hacía. Fue como si me poseyeran, sólo podía ver lo que sucedía.

(CONTINÚA)

AGATHA

Me suena muy conocido. ¿No crees que te estás volviendo loco?

LUCAS

No...

(duda)

Es decir...

(suspira)

Tambien vi a una niña, que me extendía su mano.

AGATHA

Luego de esa visión, ¿has experimentado otro tipo de fenómeno paranormal?

LUCAS

Sí, tengo premoniciones de cosas que sucedarán. Las he tenido desde niño, pero nunca con tanta frecuencia. Es como si el tiempo se deformara.

AGATHA

¿No recuerdas haber visto, oído o ingerido algo que pudiese haber generado la perdida de control?

LUCAS

No consigo recordar nada de lo que sucedió desde que entré en el lugar hasta que me desperté después.

AGATHA

En tus visiones, ¿existe alguna señal, símbolo o sonido que puedas identificar?

Lucas se acerca a Agatha y le muestra los antebrazos. Agatha los toca cuidadosamente con sus manos.

LUCAS

Cuando desperté del trance, tenía estos cortes en forma de serpiente.

AGATHA

Una serpiente, dos mandíbulas abiertas

(asustada)

Oh, Dios mío.

Lucas da unos pasos atrás.

LUCAS  
(preocupado)  
¿Qué significan?

AGATHA  
Sólo hay un modo de estar seguros.  
Por favor, llévame a la sala.

Lucas lleva a Agatha hasta la sala.

CORTE A:

71. INT. SALA DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Agatha le pide a Lucas que busque tres velas. Él las coloca en la mesa y las enciende.

AGATHA  
Por favor, Lucas, busca unas velas  
y colócalas en la mesa.

Lucas lleva las velas a la mesa, las enciende y se sienta.

AGATHA  
Ahora siéntate y dame tus manos.

Agatha y Lucas se toman de las manos.

AGATHA  
Cierra los ojos y relájate.

Lucas entra en trance.

FADE TO WHITE:

72. INT. CAFÉ-RESTAURANTE DOC'S DINNER. NOCHE (FLASHBACK).

Lucas se encuentra en el mismo puesto que ocupaba el día del asesinato en el Doc's Dinner. El ORÁCULO, un hombre encapuchado, cuya identidad permanece oculta, se acerca a la mesa en donde está Lucas. El hombre le recita algunas líneas de "La Tempestad", de William Shakespeare.

ORÁCULO  
"Como te he relatado antes un  
tirano me tiene sometido. Un  
hechicero, que con su astucia me ha  
engañado para que deje la isla".

(CONTINÚA)

LUCAS  
Disculpe, ¿qué has dicho?

ORÁCULO  
Es un pasaje de "La Tempestad", el libro que lees en este momento.

LUCAS  
(alerta)  
Sí.

ORÁCULO  
(mientras se sienta frente a Lucas)  
Es uno de mis libros favoritos, es una lástima que hoy día nadie lea a Shakespeare.

Kate se acerca a la mesa.

KATE  
¿Desea algo más señor?

El Oráculo le habla a Kate, pero ella no lo ve. Pareciera que habla con Lucas.

ORÁCULO  
Un café, por favor.

KATE  
Ya se lo busco.

ORÁCULO  
Gracias.

Kate se retira.

ORÁCULO  
¿Cree usted en el poder de la magia?

LUCAS  
Disculpe, creo que se ha equivocado de persona.

Kate llega con el café. Lo coloca en la mesa, del lado de Lucas, tal y como si el Oráculo no estuviera allí.

KATE  
Su café, señor.

ORÁCULO  
 Muchas gracias, Kate.

Kate se retira de la mesa.

ORÁCULO  
 Creo que el que se equivoca erés  
 tú. En nuestro universo suceden  
 muchas más cosas de las que se  
 pueden percibir a simple vista.

El Oráculo toma un sorbo de café y lo coloca de nuevo en la mesa. Extiende su mano izquierda y toca a Lucas, que se retuerce ante ello. De pronto, el Oráculo ya no está.

FADE TO WHITE:

73. INT. CASA DE AGATHA. SALA. NOCHE.

Lucas sale del trance.

LUCAS  
 (exhausto)  
 ¡Por Dios! ¿Usted sabe quién es ese  
 hombre?

Lucas se levanta alterado de su silla.

LUCAS  
 Usted lo supo desde que me tocó las  
 cortadas. Necesito saber qué  
 diablos es.

AGATHA  
 (muy calmada)  
 Lo siento mucho, Lucas. Necesito  
 que te vayas y regreses mañana a la  
 misma hora. Tengo que verificar  
 algunas cosas

Lucas se va de la casa muy alterado y tira la puerta.

CORTE A:

74. INT. CAMPO DE TIRO DE LA COMISARIA. NOCHE.

Carla da un vistazo a la galería de tiro, en busca del sargento MITCHELL, quien se encuentra disparando. Lo ubica y se acerca a él.

(CONTINÚA)

CARLA

Muy buenas noches, sargento, Mitchell. Mi nombre es Carla Valenti. Me gustaría hacerle algunas preguntas.

MITCHELL

Gusto en conocerla. ¿En qué puedo servirle?

CARLA

Es sobre el caso Kirstem.

MITCHELL

Ha encontrado el archivo vacío, ¿o me equivoco?

CARLA

Por eso mismo, el expediente ha sido marcado como confidencial.

MITCHELL

¿Y qué quiere saber del caso?

CARLA

¿Qué sucedió el día del asesinato?

MITCHELL

Un hombre llamado Kirstem se encontraba haciendo unas compras nocturnas en el supermercado local, cuando otro hombre agarró un cuchillo y lo mató.

CARLA

¿Qué me puede decir de la víctima?

MITCHELL

La verdad es que no mucho. Era un hombre normal, sin ningún antecedente.

CARLA

Tal vez el asesino era un psicótico que explotó esa noche.

MITCHELL

Eso fue lo que creí hasta hablar con el forense. Tres puñaladas certeras, cada una seccionando limpiamente cada arteria que sale del corazón.

CARLA

¿Algún otro detalle particular?

MITCHELL

El asesino luego utilizó el cuchillo para marcarse unas especies de víboras o culebras en los antebrazos.

CARLA

Usted no dejó le investigación.

MITCHELL

Claro que no. El caso me tenía muy preocupado. Pero poco a poco fueron apareciendo otros casos similares. Uno hacía tres semanas en una frutería. Luego otro, y otro.

CARLA

¿Y qué sucedio luego?

MITCHELL

En ese momento me retiraron del caso. A pesar de todas las pistas, nunca se llegó a nada concreto.

(pausa)

Yo por mi parte le recomiendo que deje la investigación, nada dentro de estos caso es normal. Siempre sentí que algo mucho más oscuro, lejos de mi entendimiento, estaba sucediendo.

CARLA

Desde que llegué al campo de tiro, usted sabía que yo le preguntaría por el caso Kirstem.

MITCHELL

Era lo más obvio, ¿no lo creé? Han pasado diez años y nadie se ha ocupado de investigar, ni siquiera de preguntar qué sucedio con él. Déjelo, detective.

CARLA

Me parece que abriré un expediente nuevo.

CORTE A:

75. INT. SALA/COCINA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Lucas abre la puerta del apartamento y entra. Suena el teléfono. Lucas lo contesta.

LUCAS

Lucas Kane.

Al levantar el teléfono, Lucas escucha la voz de Oráculo hablando en lenguas. Las ventanas del apartamento se abren bruscamente por el viento y las cosas empiezan a volar hacia Lucas, quien las esquivo con una habilidad increíble. El piso del apartamento se desploma. Lucas corre hacia el balcón.

CORTE A:

76. EXT. BALCÓN DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

El balcón es el último lugar en desplomarse. Lucas cae al vacío, rodeado de edificios y nieve.

CORTE A:

77. INT. PASILLO EDIFICIO DE LUCAS. NOCHE.

Marcus camina por el pasillo hasta llegar a la puerta del apartamento de Lucas. Escucha los gritos de Lucas dentro del apartamento.

LUCAS (OFF)

(gritando a lo lejos)

¡Auxilio, que alguien me ayude!

MARCUS

(gritando)

¡Lucas, Lucas!

Marcus corre y tira la puerta del apartamento de Lucas.

CORTE A:

78. INT. SALA/COCINA DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Marcus recorre rápidamente el lugar con la vista. Lucas está colgando del balcón.

LUCAS

(gritando como puede)

¡Marcus, por aquí... en el balcón!

(CONTINÚA)

Marcus corre a ayudar a Lucas.

CORTE A:

79. EXT. BALCÓN DEL APARTAMENTO DE LUCAS. NOCHE.

Marcus sube a Lucas y lo pone en el piso.

LUCAS

(temblando en el piso)

Marcus, no sé lo que me está pasando. El apartamento cobró vida, todo se desplomó.

MARCUS

¿De qué hablas, Lucas? Ya todo va a estar bien. Tranquilo.

Marcus y Lucas se abrazan.

CORTE A:

80. INT. BAÑO DEL APARTAMENTO DE CARLA. NOCHE.

Carla toma una baño. Suena el teléfono en la sala. Carla sale de la tina y se coloca una toalla.

CORTE A:

81. INT. SALA DEL APARTAMENTO DE CARLA. NOCHE.

Carla contesta el telefono, es Tyler.

TYLER (OFF)

(bromeando)

Muy buenas noches, señorita Carla Valenti. La estoy llamando para ponerla al tanto del señor Shakespeare.

CARLA

(bromeando)

Caramba, señor Tyler Milles, es muy raro que usted esté a estas horas en la comisaría. ¿Qué ha conseguido de nuevo?

TYLER (OFF)

Un callejón sin salida. Sólo conseguí un pedazo de papel usado

(MÁS)

(CONTINÚA)

TYLER (OFF) (cont'd)  
como marca páginas, lleno de  
códigos.

CORTE A:

82. INT. OFICINA DE CARLA Y TYLER EN LA COMISARÍA. NOCHE.

Tyler habla por teléfono con Carla. Tiene los pies cruzados sobre el escritorio y el trozo de papel con códigos en la mano.

CARLA (OFF)  
¿Qué tal si me pasas el trozo de  
papel por e-mail, para ver qué  
puedo conseguir?

TYLER  
Ya te lo estoy pasando. Estaré un  
rato más en la oficina, por si  
descubres algo más.

Cuelga el telefono, se sienta correctamente y envía por e-mail una imagen del trozo de papel a Carla.

CORTE A:

83. INT. SALA DEL APARTAMENTO DE CARLA. NOCHE.

Carla sale del cuarto en camiseta y ropa interior aún hablando por teléfono con Tyler. Se sienta en la computadora y abre el correo.

CARLA  
Ya me ha llegado. Hasta luego, Tyler.

TYLER (OFF)  
Hasta luego.

El timbre suena y Carla cuelga el teléfono.

CARLA  
(extrañada)  
¿Quién será a estas horas?

Carla se levanta, va hasta la puerta y ve por la mirilla.

CORTE A:

84. INT. PASILLO EDIFICIO DE CARLA. NOCHE.

Su amigo y vecino TONY espera a que Carla le abra la puerta, apoyado con una mano en la pared. Trae una botella de vino consigo.

CORTE A:

85. INT. SALA DEL APARTAMENTO DE CARLA. NOCHE.

Carla abre la puerta.

TONY

(seductor)

Muy buenas noches. Estaba solo en mi apartamento y pensé que, como eres mi vecina simpática favorita, accederías a compartir una botella de vino conmigo.

Tony pasa y se sienta en la mesa.

CARLA

(bromeando)

En mi calificación como vecina simpática favorita, jamás rechazaría tu aburrida invitación ni tu magnífico vino, Tony.

Tony abre la botella de vino que trajo.

TONY

(seductor)

He de imaginarme que, como sexy soltera que erés, tendrás unas copas de vino por algún lado.

CARLA

(bromeando)

Por supuesto que sí.

Carla busca las copas y se sienta en la mesa. Tony sirve el vino.

TONY

¿Brindamos?

CARLA

¿Por qué quieres brindar?

(CONTINÚA)

TONY

Por ser jóvenes y estar vivos.

CARLA

Me parece bien.

(brindan)

¿Qué tal el trabajo?

TONY

Soy el segundo dentro de mi equipo de trabajo de inversionistas. Hago lo que me da la gana, aún hay uno que otro que se molesta...

(pausa)

Pero ni me importa.

CARLA

Me alegra que estés mejor, y que te hayan dado el puesto que te mereces.

TONY

Sí, es increíble que en Nueva York, una de las ciudades más avanzadas del mundo, se siga viendo a los homosexuales de esa manera. Pero como que a ti también te está yendo mucho mejor. En los periódicos dicen que la delincuencia ha bajado.

CARLA

No precisamente. Cuando haces tus rondas, y te consigues a un chico de quince años drogado y armado hasta los dientes... Te sientes impotente.

Tony saca sus cartas de tarot.

TONY

(mostrando las cartas)

Basta de hablar. Mira lo que traje para animar la noche.

CARLA

Sabes que no creo en esas cosas.

TONY

Vamos, Carla. No me dirás que no quieres saber si va a aparecer algún hombre en tu vida.

CARLA

¿Y de dónde se supone que has  
aprendido a usar estas cosas?

TONY

Mi abuela era adivina. Me enseñó a  
leer las cartas desde pequeño.

CARLA

Está bien. ¿Qué debo hacer?

TONY

(entregando las cartas a  
Carla)

Toma, baraja las cartas y me las  
devuelves.

Carla baraja las cartas y se las da a Tony, quien  
coloca diez de ellas boca a bajo en la mesa.

CARLA

¿Y ahora?

TONY

Debes de ir volteando las cartas de  
dos en dos, y yo te iré diciendo  
que aparece en ellas.

CARLA

Está bien, aquí están las primeras  
dos.

Carla voltea dos cartas

TONY

Va a haber un período oscuro, una  
huída. Voltea dos cartas más.

Carla voltea dos cartas

TONY

No estás sola, persigues a alguien  
que tiene un secreto  
inquietante. Hay una maldición,  
muerte y angustia.

Carla voltea dos cartas más.

TONY

(preocupado)

Lo siento Carla, esto no está  
siendo tan divertido como creía que  
iba a ser.

CARLA

(tranquila)

Tranquilo, Tony. Vamos a ver qué horrores me depara el destino.

(volteando dos cartas más)

Aquí tienes otras dos cartas.

TONY

(asustado)

Una niña, dos destinos. Un sendero hacia la vida y otro hacia la muerte.

(pausa)

Disculpa, Carla, vamos a dejarlo hasta aquí. Nunca había ocurrido nada parecido.

CARLA

(tranquila)

No te disculpes, es sólo un juego tonto.

TONY

(apenado)

Se ha hecho muy tarde, creo que debo irme a mi casa.

Tony se levanta y va hacia la puerta, pero le llama la atención la imagen en la computadora de Carla.

TONY

Oye, ¿y desde cuando te interesan las inversiones?

CARLA

Es sobre uno de mis casos. ¿Qué me puedes decir sobre él?

TONY

Es un trozo de una lista de cotizaciones de un banco.

CARLA

¿Y hay manera de saber de qué banco es?

TONY

Si tienes suerte, en el trozo de papel original debería verse a contra luz una marca de agua con un código. Cada banco tiene el suyo.

CARLA

Muchas gracias, Tony. Has sido de mucha ayuda. Lo comprobaré en el documento original. Buenas noches.

Tony sale del apartamento.

TONY

(seductor)

Buenas noches, mi vecina simpática.

Carla cierra la puerta mientras le sonrío a Tony.

CORTE A:

86. INT. OFICINA DE LUCAS Y WARREN. TARDE (FLASHFORWARD).

Lucas está en su oficina y tiene una visión de Carla llegando a esta.

CORTA A:

87. INT. OFICINA DE LUCAS Y WARREN. TARDE.

Lucas esconde el papel rasgado de las cotizaciones en su gaveta. Carla llega a la oficina de Lucas y se presenta.

CARLA

Muy buenas tardes. Soy la detective Carla Valenti, del departamento de homicidios de la ciudad. ¿Usted es el señor Lucas Kane?

LUCAS

(algo nervioso)

Buenas tardes. Sí, yo mismo soy.  
¿En qué puedo ayudarla?

Carla le muestra el trozo de papel a Lucas.

CARLA

Quisiera saber si esta lista de papel salió de este banco.

Lucas toma el trozo de papel y lo observa. A partir de este momento, Lucas escucha todo lo que piensa Carla y se anticipa a sus preguntas.

CARLA (V.O.)

¿Dirá algo de la marca de agua?

(CONTINÚA)

LUCAS

(nervioso)

Efectivamente, es un trozo de impresión que ha salido de este banco. Tiene nuestro código en la marca de agua.

CARLA

¿Existe algún modo de saber donde se ha impreso este trozo de papel en específico?

(v.o. )

El director ya me informó, pero tal vez me diga algo más.

LUCAS

(intentando serenarse)

Estos papeles los utilizan los corredores de bolsa para imprimir las cotizaciones. Debe de haber un centenar de ellos. Más allá de las marcas de agua, es imposible.

CARLA (V.O.)

Lo noto un poco tenso, tal vez no le guste ser interrogado.

Carla le muestra el retrato robot a Lucas.

CARLA

Me gustaría saber si conoce a alguien parecido a este retrato.

LUCAS

(sereno)

La verdad es que no se me parece a nadie que conozca.

CARLA

¿Ha sucedido algo extraño en el banco últimamente?

(v.o.)

Ya me contaron lo que le pasó a este tipo el otro día.

LUCAS

La verdad es que debo admitir que sufro de ataques epilépticos. El otro día tuve un episodio y creo que todo el banco se ha enterado.

CARLA (V.O.)

Sé que algo anda mal. Puede que tenga al asesino en frente y no lo sepa. Cosas más raras ya me ha pasado.

Lucas se levanta de su silla.

LUCAS

Me disculpa. Últimamente, como le comente, no me siento muy bien.

CARLA

(muy seria)

Adelante, lo esperaré aquí.

Lucas sale de la oficina, camino al baño. Carla agarra un bolígrafo de Lucas para tomar huellas, el papel rasgado de la gaveta, y observa la foto de Lucas y Marcus, que por detrás dice "L.K y M.K.". Lucas regresa del baño y no ve nada inusual.

CARLA

¿Se siente mejor?

LUCAS

Sí, muchas gracias.

CARLA

No tengo más preguntas. Disculpe las molestias.

LUCAS

(suspicaz)

Hasta luego. Feliz día.

Carla se retira de la oficina.

CORTE A:

88. INT. OFICINA DE CARLA Y TYLER EN LA COMISARÍA. NOCHE.

Carla recibe una llama de Garred.

CARLA

¿Aló?

GARRED (OFF)

Hola, Carla, es Garred. Ya están listas las pruebas del bolígrafo que me pediste. Deben estar en tu correo.

(CONTINÚA)

CARLA  
Gracias, Garred.

GARRED (OFF)  
De nada, Carla. Que tengas buenas  
noches.

CARLA  
Igual.

Carla cuelga el teléfono, revisa su e-mail y coteja las huellas con las tomadas en el Doc's Dinner. Las huellas coinciden a la perfección. Carla saca de una carpeta el papel codificado de Lucas, y le coloca arriba el trozo de papel encontrado en la escena del crimen. Encajan perfectamente. Carla toma el teléfono y llama a Tyler.

CARLA  
(emocionada)  
Tyler, lo tenemos.

Carla cuelga el teléfono. McCarthy entra a la oficina.

MCCARTHY  
(titubeante)  
Hola, Carla... ¿Cómo estás?

CARLA  
(emocionada)  
Muy bien, Marty. ¿Y tú cómo andas?

MCCARTHY  
(nervioso)  
Bueno... yo... La verdad es que llevo unos días dándole vueltas a algo.

CARLA  
Vamos, Marty. Suéltalo de una vez.

MCCARTHY  
(suspira)  
Buena, Carla. Al día siguiente de lo del Doc's Dinner, he visto al asesino en el Central Park. Salvó a un niño de morir ahogado en el lago. Y yo estaba ahí. No puede detenerlo, merecía una oportunidad. Lo siento, de verdad.

CARLA  
(impactada)  
Tranquilo, Marty. Yo hubiese hecho lo mismo.

MCCARTHY

Voy a quedarme por lo menos una hora más, si necesitas algo, puedes venir a verme.

CARLA

Vale, Marty. Hasta luego.

McCarthy sale de la oficina, pero Carla se queda pensando en lo que él le ha dicho.

CORTE A:

89. EXT. CALLE DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas entra a la casa de Agatha.

CORTE A:

90. INT. PASILLO DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas ve que le puerta del fondo está abierta y la sala tiene todas las ventanas abiertas. Corre hacia la sala.

CORTE A:

91. INT. SALA DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Agatha se encuentra tirada en el piso, con el teléfono descolgado cerca de ella. Se logra escuchar los que dice la persona del otro lado de la línea.

TELÉFONO

¿Señora? ¿Señora? La policía ya va en camino.

Lucas intenta reanimar a Agatha, pero está muerta. Ve a su alrededor y escucha la voz de Agatha como un recuerdo.

AGATHA (V.O.)

¿Qué te trae aquí, joven?.  
Cuéntame, ¿cómo es tu jaula?

Lucas sale corriendo de la sala.

CORTE A:

92. INT. CUARTO DE LAS AVES EN LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas revisa jaula por jaula y toma un viejo recorte de periódico de 1928 que está adherido a una de estas. Lucas sale del cuarto.

CORTE A:

93. INT. SALA DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas vuelve a ver a Agatha muerta y salta por la ventana.

CORTE A:

94. EXT. CALLE CERCANA DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas camina lo más normal que puede por la calle, y ve cómo los policías entran en la casa de Agatha.

CORTE A:

95. INT. LAVANDERÍA CLEAN CLOTHES. NOCHE. (FLASHFORWARD)

Un hombre asesina a puñaladas a una señora que habla por un teléfono de monedas en la lavandería. Se suicida tras cometer el crimen.

FIN DEL FLASHFORWRAD:

96. EXT. CALLE CERCANA A LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas es rodeado por tres policías que lo apuntan con sus pistolas.

POLICÍA 1

¡Quieto!, quédese quieto, mantenga  
las manos en alto y no haga nada  
estúpido.

Lucas coloca las manos contra la pared, pero cuando el policía le baja las manos para arrestarlo, Lucas lo toma del brazo y lo tira al piso. De forma similar, somete a los otros dos policías. Del otro lado de la calle, otros dos oficiales le apuntan desde una patrulla.

POLICÍA 2

¡Alto o disparo!

(CONTINÚA)

Los policías de la patrulla disparan. Lucas esquiva las balas, corre hasta ellos y los golpea fuertemente hasta noquearlos. Lucas corre por el medio de la calle en contra del sentido de los carros.

CORTE A:

97. EXT. A UNAS CALLES DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Lucas es perseguido por unas patrullas de policías y un helicóptero, mientras esquiva todos los carros que vienen en sentido contrario. El helicóptero alcanza a Lucas. Él salta sobre una camioneta y logra sujetarse del helicóptero, que comienza a balancearse por los aires. Lucas se suelta sobre un camino que pasa por debajo de un puente y, justo antes de ser aplastado, salta sobre el puente. Carla y Tyler llegan y ven a Lucas a lo lejos.

CORTE A:

98. EXT. PUENTE DEL TREN DE LA CIUDAD. NOCHE.

El tren se acerca rápidamente a Lucas, quien salta sobre éste.

CORTE A:

99. EXT. A UNAS CALLES DE LA CASA DE AGATHA. NOCHE.

Carla y Tyler quedan asombrados.

TYLER  
(asombrado)  
¿Tú acabas de ver lo que yo ví?

CARLA  
(asombrada)  
No puede ser, ¡Dios mío!

CORTE A:

100. INT. OFICINA DEL CAPITÁN DE LA POLICÍA. DÍA.

Gordon está molesto por lo sucedido. Carla y Tyler tratan de explicarle lo que pasó.

GORDON  
(muy molesto)  
Cinco hombres en un hospital,  
cuatro patrullas destruidas, un  
(MÁS)

(CONTINÚA)

GORDON (cont'd)  
helicóptero que casi se estrella  
contra un edificio... y su  
explicación a todo esto es que el  
asesino decidió dar un paseíto por  
el metro.

CARLA  
Hicimos lo que pudimos, todo y más.  
Pero el hombre hizo un despliegue  
de habilidades sobre humanas.

GORDON  
(molesto)  
¿Esa es la excusa? ¿Me están  
diciendo que el tipo es *Superman*?  
¿Piensan que me voy a creer ese  
cuento de hadas?

TYLER  
Capitán, no somos unos novatos en  
el asunto. El tipo resultó ser  
mucho más peligro de lo que  
creíamos. No esperábamos que un  
oficinista pudiera correr de esa  
manera y ser tan agresivo.

GORDON  
(molesto)  
No me interesan sus excusas  
baratas. Cuando la prensa se entere  
de que Kane se escapó, el alcalde  
pedirá mi cabeza. ¿Qué tiene  
planeado hacer para que eso no  
ocurra?

CARLA  
La foto de Kane estará en cada  
aereopuerto, patrulla, autobús y  
café de la ciudad. Revisaremos su  
apartamento a fondo e  
interrogaremos a todos sus  
conocidos.

GORDON  
(molesto)  
Quiero a todo el mundo buscando a  
Kane.  
(gritando)  
Tienen cuarenta y ocho horas para  
ponerlo tras la rejas. Quiero a es  
psicópata pudriéndose en una celda  
antes de que decida apuñalar a  
alguien más.

(golpeando la mesa)  
¡Lárgense de aquí ya!

Carla y Tyler salen de la oficina.

CORTE A:

101. INT. PASILLO DE LA COMISARIA. TARDE.

Fran, el compañero de Garred, alcanza a Carla y Tyler.

FRAN

Muchachos, les tengo nuevas noticias. Hemos encontrado las huellas de Kane en el apartamento de una anciana que ha muerto, y se acaba de producir un asesinato en una lavandería. Garred los está esperando allá.

CORTE A:

102. INT. IGLESIA SAN PABLO. TARDE.

Lucas está tirado en medio del pasillo central de la iglesia. La voz de Agatha lo despierta.

AGATHA (V.O.)

(fantasmal)

Lucas, Lucas.

Lucas ve a su alrededor mientras la voz de Agatha resuena en la iglesia.

AGATHA (V.O.)

(fantasmal)

Lucas, Lucas.

Agatha aparece en el altar.

LUCAS

(impresionado)

Agatha, yo pense que estabas...

AGATHA

(interrumpe)

¿Muerta? Sí. Pero prometí explicarte lo que sucedía. Préstame atención, que tenemos poco tiempo. No estás loco, ni tampoco eres un asesino. Sólo estabas en el lugar

(MÁS)

(CONTINÚA)

AGATHA (cont'd)  
incorrecto, en un momento  
inoportuno.

LUCAS  
¿Y qué pasa con las visiones en  
todo esto?

AGATHA  
El Oráculo utiliza las visiones  
para encontrarte. Haz visto  
demasiado y te haz convertido en  
una molestia.

LUCAS  
¿Por qué yo, por qué me eligió a  
mí?

AGATHA  
Por pura casualidad. Sólo se  
necesitaba que un hombre matara a  
otro para abrir las bocas de las  
serpientes. Como pudiste ver en el  
recorte de periódico que te dejé,  
no has sido el único, ni tampoco  
serás el último.

(pausa)  
Corre, Lucas. Ya viene.

Agatha desaparece, y de los ángeles del altar salen dos  
figuras idénticas a estos, formadas por una energía  
brillante. Las criaturas lo atacan y él logra evitarlas,  
pero al final se desmaya.

FADE TO BLACK:

103. INT. IGLESIA SAN PABLO. NOCHE.

Lucas es despertado por su hermano Marcus, quien es el cura  
de la iglesia.

MARCUS  
(preocupado)  
¡Lucas, Lucas, despierta! ¿Qué te  
ha pasado?

LUCAS  
(angustiado)  
La policía me encontró, conseguí  
escapar. No tenía adonde ir y por  
eso vine aquí. Caminé toda la  
noche.

(CONTINÚA)

MARCUS  
(resignado)  
Debes entregarte, Lucas

LUCAS  
No me entregaré hasta saber qué ha ocurrido conmigo. Alguien está intentando matarme a través de mis visiones. Me pueden atacar en cualquier lugar, quieren impedir que hable con Agatha.

MARCUS  
(incrédulo)  
Esto es demasiado, Lucas. ¿Y si te lo estás imaginando? ¿No crees que estás perdiendo el contacto con la realidad?

LUCAS  
No, Marcus. Llegué a pensarlo, pero ahora estoy seguro de que pasa algo más.

MARCUS  
¿Y qué vas a hacer? Es posible que la policía venga a interrogarme y me vigilen

LUCAS  
(esperanzado)  
Tengo que encontrar algún escondite ahora que se lo que está sucediendo. Voy a hacer que los responsables de esto paguen por lo que me forzaron a cometer.

MARCUS  
Ten cuidado, Lucas. Te matarán si tienen la oportunidad.

LUCAS  
No tengo otra opción, Marcus.

Marcus queda destrozado mientras Lucas sale de la iglesia.

CORTE A:

104. EXT. CALLE FRENTE A LA LAVANDERIA CLEAN CLOTHES. NOCHE.

Tyler y Carla llegan a la lavandería en donde se cometió el asesinato. Es la misma de la visión de Lucas. Garred espera en la entrada.

CARLA

Tyler, ve a averiguar adentro. Yo hablaré con Garred.

TYLER

No te preocupes, Carla. Con este frío, no puedo ni pensar.

Tyler entra en la lavandería mientras Carla habla con Garred.

GARRED

Te estaba esperando, Carla.

CARLA

¿Y qué ha pasado?

GARRED

Estes tipo tiene mucha suerte. Comete un asesinato doble enfrente de a un cristal, y nadie lo ve.

CARLA

¿Creés que tuvo que ver con Kane?

GARRED

La mujer tiene tres puñaladas cerca del corazón. Sucedió en un lugar público, sin causa aparente.

Carla entra en la lavandería.

CORTE A:

105. INT. LAVANDERÍA CLEAN CLOTHES. NOCHE.

Tyler observa el cadaver de la mujer hispana que se encuentra tirada al lado del teléfono público de la lavandería, mientras un policía fotografía el mismo.

TYLER

Al parecer tiene tres puñaladas en el pecho.

(CONTINÚA)

CARLA

Eso fue lo que me dijo Garred. Iré a ver el otro cuerpo.

Carla ve el cuerpo sin vida del asesino. Tiene un cuchillo clavado en un ojo. Continúa inspeccionándolo y observa que tiene cortes en forma de serpiente en los antebrazos.

CARLA

Tyler, creo que he visto suficiente por hoy.

TYLER

(bromeando)

Okey, está bien. Si por primera vez en diez años acabamos temprano, no me quejo.

Ambos se van.

CORTE A:

106. INT. RECEPCIÓN DEL HOSPITAL PSIQUIÁTRICO DE BELLEVUE. TARDE.

Carla es recibida por BARRY, el encargado del Hospital (un afroamericano, gordo de unos cuarenta años, vestido con un conjunto blanco de médico).

BARRY

Bienvenida al Hospital Psiquiátrico de Bellevue. Me llamo Barry, y usted debe ser...

CARLA

Carla Valenti, del departamento de policía de Nueva York.

Las luces se apagan por completo y vuelven a prenderse.

BARRY

Es la tercera vez en el día. Con este clima, no me sorprende. Usted viene a ver a Antom Janos, ¿verdad?

CARLA

Eso es correcto.

BARRY

Por cierto, para su tranquilidad, le diré que el hospital cuenta con su propia planta eléctrica. La luz  
(MÁS)

(CONTINÚA)

BARRY (cont'd)  
no se irá nunca por más de unos  
segundos, mientras se enciende la  
planta.

Barry abre la puerta con codificación que conduce a las  
celdas, y le indica a Carla por donde debe de ir.

BARRY  
Pase adelante, señorita. Es el  
segundo pasillo a la derecha. Una  
compañera la estará esperando.

CARLA  
Muchas gracias, Barry. Es usted muy  
amable.

CORTE A:

107. INT. PASILLO DE CELDAS DEL HOSPITAL PSIQUIÁTRICO DE  
BELLEVUE. TARDE.

Carla camina hasta la celda indicada, donde la espera una  
ENFERMERA.

ENFERMERA  
Buenas tardes. Pase adelante, yo la  
esperaré aquí afuera.

CARLA  
Gracias.

CORTE A:

108. INT. CELDA DE ANTON JANOS. TARDE.

Carla entra en la oscura celda con paredes de concreto  
rayadas con dibujos de fractales realizados por JANOS, quien  
se encuentra en una silla de acero que no le permite mayor  
movimiento que el de su boca. Sonríe al ver a Carla, como si  
ya supiera que ella iba a ir a verlo.

CARLA  
Hola, soy la detective Carla  
Valenti. Me gustaría hacerle  
algunas preguntas, si le parece.

JANOS  
(burlándose)  
¿Acaso tengo otra opción?

(CONTINÚA)

CARLA  
(observando los dibujos)  
Veo que le gusta dibujar. Son muy bonitos, ¿tienen algún significado?

JANOS  
(burlándose)  
¿Para qué te has molestado en venir? Estoy totalmente loco. ¿O es qué acaso no lo ves?

CARLA  
Tal vez nadie se ha molestado en escucharlo.

JANOS  
(serio)  
Un hombre y una mujer. Ella parece hispana...  
(riendo)  
Con algo de sobrepeso, la muy gorda. El otro tiene un cuchillo clavado en el ojo. Qué tarado, con lo bien que se ven las cosas con los dos ojos. (ríe)

CARLA  
(sorprendida)  
¿Cómo lo sabe?

JANOS  
(serio)  
Lo vi en la televisión. Ah no...  
(pausa)  
Es cierto, estoy en un psiquiátrico por loco  
(grita)  
¿Ah?  
(ríe y hace una pausa)  
Yo estoy en cada uno de los asesinatos, los veo y los vivo en carne propia. Estoy en el escenario de todos los asesinatos.

CARLA  
Si eso es así, ¿qué ocurrió en la lavandería?

JANOS  
Un sacrificio... Un sacrificio humano. El asesino y su víctima.

CARLA

¿Y tú, Antom, por qué mataste a aquel hombre?

JANOS

(alterado)

Me pidió ayuda para elegir unos vegetales y yo lo deje como tal

(risas)

Yo no he matado a nadie, querida Carla, sólo fui un instrumento.

CARLA

Entonces, ¿por qué estos asesinatos? ¿por qué eligen a estas personas?

JANOS

Es muy fácil: Porque le provoca.

(pausa)

Era sólo un chiste... Este mundo no es lo que parece, él quiere la respuesta a todas la interrogantes y así dominar el universo.

CARLA

Tengo que irme, Antom. Gracias por tu ayuda.

Carla se levanta y camina hacia la puerta.

JANOS

(muy alterado)

Es demasiado tarde, todos moriremos de frío. Será el fin de la humanidad y el comienzo de una nueva raza.

(ríe)

El final de la humanidad.

(ríe más fuertemente)

Carla voltea a ver a Janos desde la puerta.

JANOS

(tranquilo)

¿Quieres saber qué significan mis dibujos? Las respuestas a todas las preguntas, el principio del fin, alfa y omega. El fin de todo.

(ríe)

Janos sigue riendo mientras Carla cierra la puerta sin dejar de observarlo.

CORTE A:

109. INT. PASILLO DE CELDAS DEL HOSPITAL PSIQUIÁTRICO DE BELLEVUE. TARDE.

Carla ve a la enfermera, quien le hace un gesto de que camine hacia la salida. Justo en ese momento se vuelve a ir la luz, pero esta vez las puertas de las celdas se abren.

ENFERMERA

(nerviosa)

No puede ser... esta vez ha sido definitivo. Las puertas de las celdas se han abierto.

Todo esta muy oscuro, lo que pone tensa a Carla, dada su claustrofobia.

ENFERMERA

(grita muy fuertemente)

¡AH...!

La enfermera, que está unos pasos detrás de Carla, es atrapada por uno de los enfermos mentales. Carla corre como puede, ya que le falta mucho el aire. Logra llegar a la puerta de la recepción, pero esta no puede ser abierta por Barry, pues es eléctrica. Uno de los internos del psiquiátrico se acerca a Carla corriendo y, justo a tiempo, llega la luz. La puerta se abre, Carla sale y cae en el piso. La puerta se cierra tras su paso. Barry se acerca a ella para ayudarla.

CORTE A:

110. EXT. CALLE CERCANA AL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE.

Lucas camina por una calle llena de nieve. Observa a un indigente del otro lado de la calle, que le llama la atención.

CORTE A:

111. EXT. CALLE CERCANA AL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE (FLASHFORWARD).

Lucas tiene una premonición en la que un carro de la policía llega a la entrada del edificio de Tiffany.

CORTE A:

112. EXT. CALLE CERCANA AL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE.

Lucas trepa una reja que bloquea el paso al callejón que da a la parte trasera del edificio.

CORTE A:

113. EXT. CALLEJÓN DETRÁS DEL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE.

Lucas ve cómo dos policías custodian uno de los lados del callejón. Se sube por las cornizas del edificio contiguo y trepa hasta la ventana del apartamento de Tiffany. Rompe un pedazo del vidrio, introduce la mano y libera el seguro de la ventana. Lucas entra al dormitorio de Tiffany.

CORTE A:

114. INT. DORMITORIO DE TIFFANY. TARDE.

Lucas camina con cuidado hasta llegar a la puerta que da a la cocina/sala del apartamento de Tiffany.

CORTE A:

115. INT. COCINA/SALA DEL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE.

Lucas se percata de que no hay nadie en el apartamento y procede a buscar algo que comer. Mientras come, enciende el televisor.

TELEVISOR

Las temperaturas en casi todo el país son de menos veinticinco grados bajo cero. A tal punto, los accesos a la ciudad están bloqueados por la nieve.

(pausa)

En otras noticias, la noche de ayer, el sospechoso Lucas Kane ha vuelto a hacer de las suyas en una lavandería.

Harto, Lucas cambia de canal.

TELEVISOR

...El Profesor KURYAKI, experto en eventos paranormales, posesiones y todo lo relacionado con el más allá y como éste puede afectar nuestro mundo; dará unas conferencias en el salón Javits.

(CONTINÚA)

Lucas apaga el televisor.

CORTE A:

116. INT. COCINA/SALA DEL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE  
(FLASHFORWARD).

Lucas y Tiffany hablan en la sala. Suena el timbre. Es Tyler, quien entra y recorre toda la casa.

CORTE A:

117. INT. COCINA/SALA DEL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE.

Tiffany abre la puerta y se asusta al ver a Lucas allí.

TIFFANY  
(asustada)  
Lucas, ¿Qué haces aquí?

LUCAS  
Lo siento, Tiffany. He cometido un asesinato pero no queria hacerlo, lo juro.

TIFFANY  
Lo sé, Lucas. Sé que tú no eres capaz de hacer algo así. ¿Pero entonces que está sucediendo?

Suena el timbre.

LUCAS  
(alterado, en voz baja)  
Rápido, Tiffany. Actúa natural, es la policía.

TIFFANY  
Un segundo, ya voy.

Lucas entra al dormitorio y Tyffany le abre la puerta a Tyler.

TYLER  
Buenas tardes. Soy el detective Milles, de la policía de Nueva York. Trabajo en el caso Lucas Kane. Tengo entendido que ustedes mantenían una relación.

TIFFANY

En efecto, manteníamos. Pero terminamos la relación hace un mes.

TYLER

¿Ha sabido de él estos últimos días? ¿Ha intentado comunicarse con usted?

TIFFANY

Antes de ayer fuí a su apartamento a buscar unas pertenencias. Casi no hablamos.

TYLER

¿Puedo pasar para revisar su apartamento?

TIFFANY

Es que...

TYLER

(interrumpe)

Sólo tardaré unos segundos.

TIFFANY

Está bien, pase.

Tyler pasa al apartamento y da un vistazo alrededor.

TYLER

¿Está cambiando la decoración?

TIFFANY

Me he mudado hace menos de un mes. El apartamento no estaba muy bien que se diga y, con mi trabajo, no he tenido tiempo.

TYLER

¿A qué se dedica?

TIFFANY

Soy enfermera a tiempo completo.

Tyler entra en el dormitorio.

CORTE A:

118. INT. DORMITORIO DEL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE.

Tyler ve el vidrio roto de la ventana.

TYLER

¿Qué le ha sucedido a la ventana?

TIFFANY

Esa fuí yo ayer, moviendo unos muebles. El cristalero prometió que venía hoy, pero se ha debido olvidar de mí.

CORTE A:

119. EXT. CALLEJÓN DETRÁS DEL APARTAMENTO DE TIFFANY. TARDE.

Lucas se encuentra fuera de la ventana, pegado a la pared de esta.

CORTE A:

120. INT. CENTRO DE REUNIONES JAVITS. NOCHE.

Lucas se hace pasar por un periodista independiente al que le interesan los temas que estudia el profesor Kuryaki. Observa al profesor y lo aborda.

LUCAS

Muy buenas noches, profesor Kuryaki. Me llamo John Kanigan, y estoy interesado en hacerle una entrevista para un artículo.

KURYAKI

Lo estaba esperando. ¿Para qué publicación me dijo que trabajaba?

LUCAS

Soy un periodista independiente.

KURYAKI

(suspica)

Es curioso. Le pregunto porque tu cara se me hace familiar. ¿Nos conocemos de alguna otra parte?

LUCAS

Mucha gente me dice eso, debo tener una cara común.

(CONTINÚA)

KURYAKI

Está bien, comencemos.

LUCAS

¿Existe alguna relación entre el inusual clima y algún suceso paranormal?

KURYAKI

A decir verdad, sí. Múltiples culturas interpretan los cambios climáticos como sucesos previos a un cambio, al apocalipsis o fin del mundo, como quiera llamarlo; debido a la cercanía del mundo terrenal con el inframundo.

LUCAS

¿Cómo podría llegar a suceder esto?

KURYAKI

Serían necesarios algunos sacrificios para que un portal o agujero negro se abra entre los dos mundos. Los mayas lo simbolizaban en forma de una serpiente bicéfala, y de este modo los monstruos y criaturas que habitan en dicho mundo puedan pasar a este.

LUCAS

¿Los sacrificios deben de seguir algún procedimiento? ¿Algo en particular?

KURYAKI

Los sacrificios deben ser realizados por una persona común, lo más agonizantes posibles, asegurando el mayor sufrimiento a la víctima; para de este modo mantener el portal abierto el suficiente tiempo como para esperar la llegada de un alma pura. Dicha alma, finalmente, podría abrir el portal lo bastante como para asegurar el paso de la destrucción.

Al terminar su explicación, el profesor se percata de la verdadera identidad de Lucas.

KURYAKI  
 (tranquilo)  
 Pero usted no es quien dice ser,  
 ¿verdad, Lucas?

LUCAS  
 (preocupado)  
 Lo siento, profesor. Yo sólo he  
 sido el ejecutor. He venido aquí en  
 busca de ayuda.

KURYAKI  
 ¿Intentas decirme que aún se están  
 desarrollando sacrificios? Eso es  
 completamente imposible.

Lucas le muestra sus cortadas.

LUCAS  
 Luego del asesinato, me percate de  
 que me había hecho estas cortadas  
 en forma de serpiente.

KURYAKI  
 (sorprendido)  
 El símbolo de la serpiente  
 bicéfala. Los ejecutores se los  
 hacían antes de realizar los  
 sacrificios.  
 (pausa)  
 Así que es verdad. Rápido, no  
 puedes quedarte aquí. Los guardias  
 te pueden identificar. Ven.

El profesor saca a Lucas por la puerta de atrás.

CORTE A:

121. INT. ESTACIONAMIENTO DEL CENTRO DE CONVENCIONES JAVITS.  
 NOCHE.

Lucas y el profesor caminan rápidamente por el  
 estacionamiento.

LUCAS  
 Muchas gracias, profesor.

KURYAKI  
 Sabes algo, aún no se como te  
 encuentras vivo. El guardia del  
 portal es un Oráculo, quien se  
 asegura de siempre cumplir con su  
 (MÁS)

(CONTINÚA)

KURYAKI (cont'd)  
 cometido y asesinar a su  
 instrumento, ya que él no puede ser  
 manchado por la sangre de los  
 sacrificios.

Un carro sin tripulante atropella al profesor. Lucas logra esquivarlo. Varios más se abalanzan sobre Lucas, pero él logra llegar hasta donde está el profesor tirado en el piso.

LUCAS  
 (alterado)  
 Profesor, ¿se encuentra bien?

KURYAKI  
 (agonizando)  
 Sólo han sido sacrificios previos.  
 La niña de alma pura es la elegida.  
 La última llave para abrir el  
 portal definitivamente.

El Oráculo aparece detrás de Lucas.

FADE TO BLACK:

122. EXT. LUGAR DESCONOCIDO. NOCHE

Todo alrededor está inmerso en una oscuridad total. El Oráculo camina dando vueltas alrededor de Lucas, quien está tirado en el piso. El Oráculo levanta a Lucas usando sus poderes y lo observa.

ORÁCULO  
 Aquí estás. Muy pocos pueden  
 resistir el poder de un Oráculo.  
 ¿Qué tienes tú de diferente?  
 (sorprendido)  
 La croma... posees la croma. Eso lo  
 explica, pero no eres inmortal.

LUCAS  
 ¿La croma? ¿Qué es la croma?

ORÁCULO  
 Es la fuerza que creó el universo.  
 El origen de todo. Proporciona  
 poderes extraordinarios al que la  
 posee.

LUCAS  
 ¿Por qué me has elegido a mí?

(CONTINÚA)

## ORÁCULO

Por casualidad. El elemento es  
seleccionado de la multitud. Es un  
honor para ti el que te haya  
seleccionado. Pero eso ya no  
importa, llegó la hora de tu fin.

El Oráculo habla en lenguas y se convierte en una animal negro de cuatro patas, que persigue a Lucas por el vacío total. De repente, una luz blanca detiene al animal. A las espaldas de Lucas, quien ve al animal suspendido en el aire, aparece Agatha.

## LUCAS

(atónito)

Agatha...

(pausa)

pero cómo puede ser...

## AGATHA

(lo interrumpe)

Préstame atención, Lucas. El  
Oráculo busca a la niñita que vez  
en tus sueños. Debes llegar a ella  
antes que él. Ambos ven lo mismo.  
Apúrate, no te queda mucho tiempo.  
Debes poner a la niña a salvo.

CORTE A:

123. INT. HABITACIÓN DE HOTEL DE LA CIUDAD. TARDE.

Lucas se despierta y tiene una visión

124. INT. IGLESIA SAN PABLO. TARDE (FLASHFORWARD).

El Oráculo entra a la iglesia.

CORTE A:

125. INT. RECEPCIÓN DE HOTEL DE LA CIUDAD. TARDE.

Carla y Tyler suben las escaleras de la recepción con sus pistolas en la mano.

## CARLA

(voz baja)

Rápido, Tyler.

(CONTINÚA)

TYLER  
(voz baja)  
Voy detrás de tí, Carla.

CORTE A:

126. INT. HABITACIÓN DE HOTEL DE LA CIUDAD. TARDE.

Lucas llama por teléfono a Marcus , quien tarda en responder.

LUCAS  
(alterado)  
Marcus, debes encerrarte en la iglesia y no salgas de ahí. Rápido.

MARCUS (V.O.)  
¿De qué me hablas, Lucas?

Lucas se agarra la cabeza, como si fuese a tener una visión. Carla y Tyler entran a la habitación, pero ya no hay nadie.

CARLA  
(molesta)  
¡Maldición! Se nos ha vuelto a escapar.

TYLER  
Pareciera que el tipo sabe cuando vamos a llegar.

CORTE A:

127. EXT. PARED DE LA FACHADA DEL HOTEL. TARDE.

Lucas se encuentra adherido sin ningún esfuerzo a la fachada del edificio, cerca de la ventana de la habitación. A través de esta se puede ver cómo Tyler y Carla salen corriendo del lugar.

CORTE A:

128. INT. HABITACIÓN DE HOTEL DE LA CIUDAD. TARDE.

Lucas entra en la habitación y suena el teléfono. Lucas contesta. Es Tiffany pidiendo ayuda a gritos.

TIFFANY (OFF)  
(alterada grita)

(MÁS)

(CONTINÚA)

TIFFANY (OFF) (cont'd)  
 ¡Lucas, auxilio! ¡Tienes que venir  
 ahora mismo! ¡Me tiene secuestrada  
 en el parque abandonado!

ORÁCULO (OFF)  
 Tienes que darte cuenta que no  
 bromeo. Por favor, no tardes  
 demasiado.

El Oráculo cuelga.

CORTE A:

129. EXT. PARQUE DE DIVERSIONES ABANDONADO. NOCHE.

Lucas llega al parque. Escucha a Tiffany a lo lejos.

TIFFANY (OFF)  
 (gritando)  
 ¡Lucas... Lucas! ¡Ayúdame...!

Una intensa tormenta de nieve dificulta la vista. Un cuervo observa a Lucas desde el letrero de entrada del parque, en donde se encuentra también el indigente Bogart. Lucas no lo reconoce y continúa caminando como puede hasta la montaña rusa, en cuya parte más alta está atada Tiffany. Él trepa hasta llegar a ella.

CORTE A:

130. EXT. CIMA DE LA MONTAÑA RUSA EN EL PARQUE DE DIVERSIONES ABANDONADO. NOCHE.

Lucas llega a la cima de la montaña.

LUCAS  
 Tranquila, Tiffany. Ya estoy aquí

TIFFANY  
 De prisa, Lucas. Es una trampa. Va  
 a matarnos.

El viento y la nieve le dificultan a Lucas la tarea de desatar a Tiffany de la columna, pero lo logra.

LUCAS  
 Ya estás a salvo.

Tiffany abraza aterrada a Lucas, pero el Oráculo los espera.

(CONTINÚA)

## ORÁCULO

Disfruten su viaje al otro mundo.

El Oráculo destruye la montaña rusa con sus poderes. Tiffany y Lucas caen al vacío.

FADE TO BLACK:

131. INT. ASCENSOR DE LA BASE MILITAR WICHITA. NOCHE  
(FLASHBACK)

Lucas (niño) se encuentra bajando solo en el rudimentario ascensor del hangar. El ascensor se detiene, abre sus puertas, y se llena de una luz verde azulada. Lucas (niño) queda atónito ante lo que ve.

FADE TO WHITE:

132. EXT. CEMENTERIO DE LA CIUDAD. DÍA.

Carla decide ir a visitar la tumba de Tiffany. Camina por entre las lápidas.

CORTE A:

133. EXT. LÁPIDA DE TIFFANY EN EL CEMENTERIO DE LA CIUDAD.  
DÍA.

Carla se acerca a la lápida, que tiene una corona de flor, y Lucas aparece tras ella. Está más pálido de lo normal y aparentemente no respira (El personaje está técnicamente muerto, pero sobrevive gracias a la croma). Carla lo apunta con su pistola, pero Lucas no se inmuta.

LUCAS

Era una buena persona. Ella no tenía nada que ver en todo esto.

Carla apunta a Lucas con su pistola, pero él no se inmuta. Sabe que Carla duda de todo lo que está sucediendo, ya que puede leer sus pensamientos.

LUCAS

Sabes muy bien que no soy el responsable de los asesinatos.

Carla guarda su pistola.

(CONTINÚA)

CARLA  
(molesta)  
¿Ah sí? ¿Y que te hace pensar eso?

LUCAS  
Sé lo que estás pensando. Sé que este caso te ha inquietado lo suficiente como para escuchar lo que tengo que decirte.

CARLA  
¿Entonces quién es el asesino, según tú?

LUCAS  
No sé cómo se llama, pero es un Oráculo, y tiene el poder de borrar todos los recuerdos de su existencia en quien lo haya visto.

CARLA  
Eso fue lo mismo que dijo un tal Janos en un manicomio.

LUCAS  
Lo importante aquí no es si lo que yo digo es cierto o no. Lo importante es si vas a ayudarme o no.

CARLA  
¿Por qué debería de ayudarte?

LUCAS  
Por la misma razón que te trajo aquí: buscar la respuesta a todo lo que está sucediendo.

CARLA  
Y si fuera verdad... ¿Qué podríamos hacer?

LUCAS  
Llegar a la niña índigo antes que el Oráculo.

CARLA  
No puedo creer que estoy aquí, hablando con un fugitivo buscado por todos los cuerpos policiales del país, sobre salvar al mundo buscando a una niña extraña. ¿Al menos sabes donde está?

LUCAS

Tú decides de qué lado estas.

CARLA

O estás loco, o eres un heroe.

LUCAS

Ni una cosa ni la otra. Sólo estaba en el lugar incorrecto, en el momento equivocado.

Lucas le extiende la mano a Carla, quien, al tomarla, se asusta por lo fría que está.

CORTE A:

134. INT. CUARTO DE LA NIÑA ÍNDIGO EN EL ORFANATO SANTO TOMÁS. DÍA (FLASHFORWARD).

La niña índigo extiende su mano. Tiene un emblema del Orfanato Santo Tomás bordado en su uniforme. Hay una imagen de una virgen en la habitación.

CORTE A:

135. INT. SALA DEL APARTAMENTO DE CARLA. DÍA.

Lucas se despierta sobresaltado en el sillón de la casa de Carla, quien lo rodea con su brazo, preocupada.

CORTE A:

136. INT. RECEPCIÓN DE LA COMISARÍA. DÍA.

Lucas se despierta sobresaltado en el sillón de la casa de Carla, quien lo rodea con su brazo, preocupada.

RADIO

Prácticamente todo el país está sin luz y sin agua. El ejército se ha desplegado, pero los caminos están bloqueados por la nieve. Se han cerrado todos los aeropuertos del país. Los científicos no logran entender qué es lo que está ocurriendo.

Carla apaga la radio.

(CONTINÚA)

TYLER

Nosotros ya hemos hecho todo lo que está en nuestras manos. Ahora le toca al ejército.

(silencio)

Carla, presiento que me estás ocultando algo de lo de Kane.

CARLA

Sí, tienes razón. Lo encontré, pero creo que es inocente.

TYLER

La verdad es que, con todo lo que está pasando, eso ya no importa. Al fin y al cabo, mientras hagas lo que creas correcto, nunca te equivocarás.

Sam llega a la comisaría. Tyler se levanta y va hasta la entrada a recibirla.

TYLER

(algo sorprendido)

Sam, ¿qué haces aquí, cariño?

SAM

Dentro de una hora tomaré el próximo tren a Florida. Tal vez sea el último. Me iré adonde están mis padres, vengas o no.

TYLER

Jamás te dejaría, cariño. Te quiero demasiado. No te dejaría por nada en este mundo.

Tyler voltea a ver a Carla.

CARLA

Mientras hagas lo que creas correcto, nunca te equivocarás.

(pausa)

Buena suerte en Florida.

Tyler va hasta donde está Carla. Ambos se dan un abrazo amistoso. Él y Sam se retiran.

CORTE A:

137. EXT. CALLE AFUERA DEL ORFANATO SANTO TOMÁS. DÍA.

Carla y Lucas llegan en carro al orfanato.

LUCAS  
(muy serio)  
Quédate aquí, ¿me oyes?

CARLA  
Está bien... está bien.

Lucas entra al orfanato y Carla se queda en el carro.

CORTE A:

138. INT. RECEPCIÓN DEL ORFANATO SANTO TOMÁS. DÍA.

Lucas entra y cruza la pequeña recepción, donde se encuentra una MONJA.

MONJA  
Caballero, no puede entrar...

Lucas ignora por completo a la monja y entra.

CORTE A:

139. INT. PASILLO DEL ORFANATO SANTO TOMÁS. DÍA.

Lucas camina por el pasillo hasta ver la imagen de la virgen que apareció en su premonición. Entra en la habitación. Escucha unos gritos provenientes de la recepción.

MONJA  
(gritando)  
¡Ah! ¡auxi...!

CORTE A:

140. INT. CUARTO DE LA NIÑA ÍNDIGO EN EL ORFANATO SANTO TOMÁS. DÍA.

Lucas consigue a la niña índigo, quien permanece permanentemente inmóvil e inexpresiva. Toma a la niña del brazo.

LUCAS  
Ven, tenemos que irnos de inmediato de aquí.

El Oráculo llega a la puerta del cuarto.

(CONTINÚA)

## ORÁCULO

Por lo que veo, aún sigues con  
vida. Entrégame a la niña.

Lucas salta por la ventana, llevándose a la niña.

CORTE A:

141. EXT. ORFANATO SANTO TOMÁS. DÍA.

Lucas cae del primer piso con la niña en brazos, y da un salto de unos cinco pisos hasta la azotea del orfanato.

CORTE A:

142. EXT. AZOTEA DEL ORFANATO SANTO TOMÁS. DÍA.

El Oráculo está esperando a Lucas, quien coloca a la niña cuidadosamente en un sitio seguro. EL Oráculo y Lucas inician una pelea. El Oráculo lanza a Lucas contra el cuarto de máquinas del ascensor, Lucas se levanta y lo lanza contra una antena parabólica, que luego el Oráculo usa como proyectil, lanzando pedazos de esta a Lucas, quien logra esquivarlos. El Oráculo desaparece y reaparece al cabo de unos segundos, asestando golpes que Lucas bloquea, hasta que el Oráculo lo lanza contra el tanque de agua. Lucas voltea el tanque sobre el Oráculo. En ese momento llegan tres helicópteros de la policía. El Oráculo desaparece. Lucas toma a la niña y salta con ella hacia otro edificio por sobre uno de los helicópteros.

CORTE A:

143. EXT. CALLE DE NUEVA YORK. DÍA.

Lucas salta de un edificio a otro y luego corre por la fachada de uno de ellos hasta perder a los helicópteros que le buscan. Entra por la ventana de un edificio abandonado.

CORTE A:

144. INT. CUARTO DE EDIFICIO ABANDONADO. DÍA.

Dentro del cuarto abandonado está Agatha con uno de sus cuervos. Lucas tiene a la niña en brazos.

## AGATHA

Has encontrado a la niña.

(CONTINÚA)

LUCAS  
(sorprendido)  
¡Agatha!

AGATHA  
El destino de la humanidad durante  
los próximos diez mil años depende  
de la niña que está en tus brazos.

LUCAS  
¿Qué sucedió el día del parque? No  
recuerdo nada

AGATHA  
La verdad es que estás casi muerto,  
Lucas. Lo único que te mantiene  
aferrado a la vida es la croma.  
Debes de llevar a la niña al sitio  
de la croma.

Se escucha la voz de Carla, que grita desde la parte de  
afuera del edificio

CARLA (OFF)  
(gritando)  
¡Lucas, abajo, rápido!

Agatha desaparece y Lucas se lanza por la ventana con la  
niña en brazos.

CORTE A:

145. EXT. CALLE DE NUEVA YORK. DÍA.

Un vagabundo (VAGUNDO 1) abre una alcantarilla en un  
callejón, Lucas, Carla y la niña se meten por esta. El  
Oráculo aparece de nuevo, pero no los alcanza a ver. Los  
helicópteros llegan otra vez. El Oráculo se deshace de ellos  
y desaparece.

CORTE A:

146. INT. ALCANTARILLAS DE LA CIUDAD. TARDE.

Lucas, con la niña en brazos, y Carla siguen al Vagabundo 1  
por el subterráneo.

LUCAS  
¿Cómo me encontraste?

(CONTINÚA)

CARLA  
(señalando al vagabundo)  
Todo fue gracias a él.

Llegan donde un grupo de VAGABUNDOS que se reúnen alrededor de una fogata. Lucas le da la niña a Carla y camina hacia uno de ellos, Bogart, viéndolo fijamente.

CORTE A:

147. INT. FOGATA EN LAS ALCANTARILLAS DE LA CIUDAD. TARDE.

Cuando está a punto de llegar a Bogart, uno de los presentes se voltea hacia él. Resulta ser Marcus, quien fue rescatado por los indigentes. Ambos se abrazan.

MARCUS  
(emocionado)  
¡Lucas, estas vivo!

LUCAS  
(incrédulo)  
Marcus, ¿cómo llegaste hasta aquí?

MARCUS  
Ellos me salvaron y me lo explicaron todo. Ahora ya entiendo. Disculpa si te hice daño, estaba cegado por mi devoción.

LUCAS  
Tranquilo, Marcus. Lo entiendo.

Lucas por fin conoce al vagabundo del Doc's Dinner.

BOGART  
Bienvenido al campamento de los invisibles, Lucas. Siéntate junto a nosotros en la fogata.

LUCAS  
¿Y tú quien eres?

BOGART  
He sido el encargado de seguirte desde la noche en que el Oráculo asesinó a aquel hombre en el baño. Me sorprendió que sobrevivieras, hasta que me percate de que poseías la croma.

Carla se sienta con la niña al lado de Lucas.

(CONTINÚA)

CARLA

¿Qué es la croma?

BOGART

La croma es una fuerza natural, semejante a la gravedad o al magnetismo, pero mucho más poderosa.

LUCAS

¿Qué me puedes decir de la niña?

BOGART

La niña tiene un alma que jamás ha reencarnado. Es un alma nueva. Por eso es pura y es tan importante.

LUCAS

¿Qué debemos hacer con ella?

BOGART

Debemos llevarla a una fuente de croma antes de que se acabe el tiempo, para que, de este modo, libere su mensaje. El que escuche este mensaje accederá a un poder infinito, pero si la niña no es escuchada antes de su muerte, la humanidad dejará de existir para siempre.

CARLA

¿Donde podemos encontrar la fuente de la croma?

BOGART

Se tiene constancia de tres lugares, pero el más cercano se encuentra en una vieja base militar en Wichita.

LUCAS

(sorprendido)

¿Wichita? Yo nací ahí. Mis padres eran científicos que trabajaban para el gobierno.

BOGART

Eso explica muchas cosas. En los años cincuenta fue descubierto un artefacto de origen no humano. Resultó ser una fuente de croma.

(pausa)

(MÁS)

(CONTINÚA)

BOGART (cont'd)  
 Debemos llevar a la niña a la base lo más pronto posible, antes de que se consuma y muera.

CARLA  
 ¿Cuándo salimos a la base?

BOGART  
 En dos horas, el tiempo necesario para terminar los preparativos y que ustedes descansen un poco en los vagones antes de salir. Es probable que el Oráculo los esté esperando. Esta noche podría ser la última de la raza humana.

LUCAS  
 Le voy a hacer caso a Bogart. Descansaré un rato.

CARLA  
 Yo me quedaré un rato más con la niña.

Lucas se va a dormir y Carla se queda en la fogata con la niña y los demás.

CORTE A:

148. INT. VAGÓN DE METRO. TARDE.

En un vagón amoblado como un dormitorio, Carla entra y se acuesta al lado de Lucas, que aún esta despierto.

CARLA  
 Veo que no has podido dormirte.

LUCAS  
 Es imposible. Sobre todo pensando en todo lo que nos dijo Bogart.

CARLA  
 Es increíble que hoy pueda ser el último día de la humanidad.  
 (viendo a Lucas a los ojos)  
 Es una lástima que no nos hubiésemos conocido antes, o tal vez de otra manera. La verdad, Lucas, es que...

Lucas la besa. Ella se sorprende de lo frío que está él, pero lo besa de vuelta. Hacen el amor.

(CONTINÚA)

FADE TO BLACK:

149. INT. CUARTO DE LUCAS Y MARCUS EN LA BASE MILITAR DE WICHITA. NOCHE (FLASHBACK).

Lucas (niño) se despierta en medio de la noche y escucha a sus padres discutir, hablando sobre el día de la explosión del hangar y de cómo Lucas sabía lo que sucedería.

MARY

Pero, John, te digo que Lucas sabía lo que iba a pasar en el hangar antes que sucediera.

JOHN

Eso es imposible, Mary. Hemos estudiado y analizado a todas las personas que han estado en contacto con el artefacto. Y nadie ha dado señales de anomalías.

MARY

Sí, pero te recuerdo que yo estaba embarazada de Lucas cuando llegamos a la base. Pudo haberla recibido en mi vientre.

CORTE A:

150. INT. ENTRADA DE LA BASE MILITAR DE WICHITA. NOCHE.

Lucas, Carla y la niña llegan a la base en un vehículo con orugas.

CARLA

Vamos, Lucas. Hay que apurarse, la niña ha perdido el conocimiento.

LUCAS

Presiento que el Oráculo está cerca, lo puedo sentir.

CARLA

¿Estás seguro de que no quieres que te acompañe?

LUCAS

No sé lo que pueda llegar a suceder allá abajo. No quiero que te pase algo, si no vuelvo en veinte minutos, ve con Bogart. Él te cuidará.

(CONTINÚA)

Carla y Luxas se dan un beso. Él se lleva a la niña y Carla se queda en el vehículo.

CORTE A:

151. INT. ASCENSOR DE LA BASE MILITAR DE WICHITA. NOCHE.

Lucas baja con la niña índigo en brazos por el mismo ascensor que tomó hace varios años.

CORTE A:

152. INT. FUENTE DE LA CROMA EN LA BASE MILITAR DE WICHITA. NOCHE.

El Oráculo está esperando a Lucas, quien deja a la niña en el ascensor y enfrenta a su oponente.

ORÁCULO

He estado esperando a la niña por más de nueve mil años, y hoy tú la has traído hasta aquí.

LUCAS

Jamás dije que te la daría.

ORÁCULO

Pues entonces deberías darme las gracias... Por acabar con tu vida y ahorrarte el sufrimiento de los días que se avecinan.

LUCAS

¡Nunca, jamás!

Se inicia nuevamente la pelea. El Oráculo le arroja bolas de energía en espiral a Lucas, quien las absorbe. Luego de varios intentos, el Oráculo se debilita y Lucas lo arroja dentro de la croma, acabando con su vida. Lucas coloca a la niña índigo encima de una piedra que flota en el aire sobre la croma. De esta comienzan a salir bolas de energía, que se desvanecen a medida que ascienden. A lo lejos se escucha una suave voz que sólo Lucas logra escuchar. Carla llega a la Croma y lo abraza.

CORTE A:

153. EXT. PARQUE DE LA CIUDAD. DÍA.

Lucas está sentado bajo un árbol. Reflexiona sobre lo que pueda suceder de ahora en más.

LUCAS (V.O.)

Luego de una semana, la temperatura del planeta volvió a la normalidad. Es como si la niña hubiese dado la vuelta al reloj de arena al entregar su mensaje. Llevo tres meses viviendo con Carla, quien me dijo que está embarazada. Eso quiere decir que mi hijo fue irradiado por la croma de la base en Wichita. Yo, por mi parte, soy el guardia del secreto supremo del universo. ¿Qué debería hacer con él? En mi interior hay algo que me dice que mi hijo será el próximo niño índigo, y que esto es sólo un pequeño respiro de paz dentro de la tempestad.

FIN

## Conclusión

Después de todo, Lucas logró sobrevivir al Oráculo, salvó a la niña índigo – quien le reveló su secreto– y de esta forma obtuvo las respuestas a todas las interrogantes del universo. Todo volvió a la normalidad y el futuro que se plantea a corto plazo es el nacimiento de un nuevo ser muy especial, siempre con la incertidumbre de si será o no lo que espera que sea: el próximo niño índigo.

Del mismo modo, no sin pocas dificultades, este trabajo de grado logró alcanzar lo se había propuesto. Al igual que el mundo del personaje de Robert McKee, pasó por algunos abismos, que fueron superados gracias a una acción subsiguiente que implicaba un riesgo de igual valor e importancia que el del propio objeto del deseo; siempre presionado por uno que otro nivel de conflicto interno, personal o extrapersonal.

Lo realmente importante, más allá de lo antes mencionado, es que lo logró. Reveló las posibilidades de transformación de ambas posibilidades narrativas –la del videojuego y la del largometraje– en la creación de un nuevo subproducto, adaptado con un cierto nivel de libertad. Y al final, todo volvió a la normalidad.

Y así como Lucas espera que su futuro hijo sea el próximo niño índigo, el futuro que se pretende para este trabajo de grado es el nacimiento de nuevos proyectos e investigaciones a partir de él, bien sea como base, o como ejemplo de las posibilidades que –siempre– están al alcance de la mano de cualquiera que tenga el interés y la dedicación. Por supuesto, siempre existirá la incertidumbre de si el resultado será o no lo que se espera que sea, pero si se posee la pasión suficiente por lo que se va a realizar; muy probablemente lo será.

Si se ve la vida como una especie de videojuego en el que se puede controlar lo que se desea hacer, así como Lucas decidió no darse por vencido luego del terrible

acontecimiento en que se vio envuelto por mera casualidad, este trabajo de grado nunca enfrentó a un enemigo lo suficientemente grande como para frenar las demandas de información y creatividad necesarias para la consecución de sus objetivos. En ese sentido, se espera lo mismo de todos los proyectos que puedan surgir a partir de éste.

Ante todo esto es importante resaltar que este trabajo representa una de las primeras puertas que se han abierto en el país en cuanto a adaptación de un videojuego a una propuesta cinematográfica; por lo cual supone un aporte –pequeño pero considerable– a la cinematografía nacional, siempre con miras a seguir avanzando a la par de las tendencias que han gozado últimamente de cierto éxito a nivel mundial.

Y si bien luego de que Lucas Kane alcanzó su objetivo principal, que era saber lo que le había sucedido aquella noche en el *Doc's Dinner*, y posteriormente salvar a la niña índigo para mantener cerradas las puertas del inframundo; este trabajo de grado, luego de haber logrado su objetivo primordial, pretende mantener las puertas abiertas para nuevos proyectos similares que surjan de aquí en adelante.

Naturalmente, mucho del futuro de esta línea que se ha empezado a explorar depende de las generaciones venideras; pero, de momento, y tal y como dijera Tyler Milles, “mientras hagas lo que creas correcto, nunca te equivocarás”.

## Bibliografía

### 1. Fantasía y ciencia ficción

- Asimov, I. (1999). *Sobre La Ciencia Ficción*. (Primera edición). (traducción de Salvador Benesdra). Barcelona, España. Editorial Pocket.
- Delgado, Á; Granados, F. (2012) *Videojuegos trasladados al cine: análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios*. Universidad de Huelva, Huelva, España.
- Dinucci, B. (2011). *Los héroes, personajes de todos los tiempos*. Recuperado el 24 de marzo de 2013. <http://www.beatrizdinucci.com/2011/05/heroes/>
- Eizykman, B; Riche, D. (1976). *La bande dessinée de science-fiction américaine*. (Primera edición). París, Francia. Editorial Graffiti.
- McKee, R. (2009). *El guion*. (Segunda edición). Barcelona, España. Editorial ALBA.
- Rodríguez, J. (2010). *Suite101*. Recuperado el 17 de marzo de 2013. <http://suite101.net/article/el-superheroe-definicion-e-historia-en-el-comic-a26554#ixzz2IodEVQ1K>
- Tolkien, J. (2002). *Sobre el cuento de hadas*. Recuperado el 4 de marzo de 2013. [http://www.ritmosxxi.com/imagenes/fotosdeldia/3810\\_sobre\\_los\\_cuentos\\_de\\_hadas\\_\\_documentosxxi.pdf](http://www.ritmosxxi.com/imagenes/fotosdeldia/3810_sobre_los_cuentos_de_hadas__documentosxxi.pdf)
- Velasco, A. (2000, verano). *Revista Sincronía*. El sueño de los héroes en el cine estadounidense contemporáneo, Universidad de Guadalajara, Guadalajara, México.
- Vogler, C. (2002). *El camino del escritor*. (Primera edición). Barcelona, España. Robinbook.

## 2. Guion

- ABC Guionistas. (s.f.). *Terminología básica*. Recuperado el 23 de marzo de 2013. <http://www.abcgionistas.com/novel/terminologia.php>
- Duran, J. (s.f.) Personajes discapacitados en los filmes de animación por ordenador de Pixar Animation Studios, Universidad de Barcelona, Barcelona, España.
- Martínez-Salanova, E. (s.f.). *El guion y sus tipos*. Recuperado el 20 de febrero de 2013. <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/guionquees.htm>
- McKee, R. (2009). *El guion*. (Segunda edición). Barcelona, España. Editorial ALBA.
- Romea, C. (s.f.). *Escritura de relecturas. el guión de ficción audiovisual*, Universidad de Barcelona, Barcelona, España.
- Sánchez, A. (2009). Fantasía de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine. *Revista Comunicación y Sociedad*. Vol. XXII, Número 2. Pp. 109-137.
- Santini, S. (s.f.). *Taller de guion*. Recuperado el 12 de marzo de 2013. <http://www.profesorsantini.com.ar/tallerdeguion.pdf>
- Seger, L. (s.f.). *El arte de la adaptación*. Recuperado el 18 de febrero de 2013.

### 3. Videojuego

- Bailey, F; Barbato, R. (Productores ejecutivos). (s.f) *La era del videogame, Historia de los videojuegos* [Documental]. Disponible: Discovery International MMVII.
- Cage, D. (2005). *Fahrenheit*. [videojuego]. Francia. Quantic Dream, Atari.
- Fraile, C. (2006). *Los videojuegos*. Recuperada el 18 de agosto de 2013.
- Marqués, P. (2011). *Los videojuegos*. Recuperado el 24 de marzo de 2013. <http://www.peremarques.net/videojue.htm>