



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

**Intersección:  
guion de largometraje y libro de producción de mundos  
paralelos**

Tesistas

PENSADO, Adriana

VIEIRA, Elizabeth

Tutor

PELLEGRINO, Francisco

Caracas, septiembre 2014

## 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

A mis padres por enseñarme a siempre dar lo mejor de mi  
A Eli por siempre apoyarme y ser como una hermana para mi  
A Fa por acompañarme y siempre sacarme una sonrisa  
A cada uno de los profesores que siempre creyeron en mi  
A todos aquellos amigos que están en la buenas y en las malas  
Y a la vida por permitirme culminar esta linda etapa

**Adriana Pensado**

A mi familia por apoyarme y estar siempre a mi lado

A Adri por aconsejarme y creer en mí

A la universidad por ayudarme en mi formación profesional

A mi abuelito por guiarme en mi camino y ser una fuente de inspiración

**Elizabeth Vieira**

# AGRADECIMIENTOS

A la vida, por juntarnos como compañeras de tesis.

A nuestras familias que siempre estuvieron ahí para apoyarnos. A la abue por consentirnos cada día de trabajo.

A nuestro tutor Francisco Pellegrino, por confiar en este proyecto, siempre hablarnos con la verdad y por hacernos reír en cada reunión. A la profesora Vanessa Batman por ser tan especial y ayudarnos desde tan lejos. Al profesor Rowan Lozada por su dedicación y su aseroramiento en el proyecto.

A Joselyn Santoveña por bridarnos ayuda para los diseños de vestuario. A Alex Otero por entender perfectamente lo que teníamos en mente.

A Pablo Cova y a Rodolfo Cova por darnos la ayuda profesional que necesitábamos.

A todas y cada una de aquellas personas que hicieron posible estre proyecto.

Se les quiere

Gracias infinitas.

# ÍNDICE GENERAL

<b>DEDICATORIA</b>	iii
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	v
<b>ÍNDICE GENERAL</b>	vi
<b>INTRODUCCIÓN</b>	9
<b>MARCO TEÓRICO</b>	12
<b>1. CAPT. I: MUNDOS PARALELOS</b>	12
1.1 Aproximación a las teorías científicas relacionadas con los mundos paralelos	13
1.1.1 Teoría de la relatividad general	14
1.1.2 Teoría M	16
1.2 Mundos paralelos en la ciencia ficción	18
1.2.1 Literatura	
1.2.2 Cine	18
<b>2. CAPT. II: GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS</b>	22
2.1 Ciencia ficción	22
2.1.1 Antecedentes del género de ciencia ficción	23
2.1.1.1 Ciencia ficción en el cine	23
2.1.2 Características del género de ciencia ficción	25
2.1.2.1 Temática de la ciencia ficción	26
2.1.2.1.1 Ejes temáticos de la ciencia ficción	26
2.1.2.2 Los modelos de clasificación de la ciencia ficción	28
2.1.2.2.1 Según el contexto social	28
2.1.2.2.2 Según el contexto temporal	29
2.1.2.2.3 Según el marco de referencia	30

2.1.2.2.4	Según el origen del conflicto	30
2.1.2.2.5	Según la ubicación en el plano físico	30
2.2	Suspenso	32
2.2.1	Características del género suspenso	33
2.2.1.1	El conflicto	34
2.2.1.2	Incertidumbre	35
2.2.2	Estructura narrativa del suspenso	37
2.3	Relación entgre ciencia ficción y suspenso	39
<b>3.</b>	<b>CAPT. III: GUION DE LARGOMETRAJE</b>	<b>42</b>
3.1	Estructura de un guion de largometraje	42
3.1.1	Paradigma de Syd Field	43
3.1.2	Arquetipos de Vogler	45
	<b>MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>49</b>
1.	El problema	49
2.	Objetivos	50
2.1	Objetivo general	50
2.2	Objetivos específicos	50
3.	Delimitación	50
4.	Justificación	50
5.	Tipo y diseño de investigación	52
6.	Modalidad	52
7.	Metodología utilizada para la construcción del guion	52
8.	Idea	54
9.	Sinopsis	55
10.	Tratamiento	56
11.	Escaleta	66
12.	Guion	102
13.	Desarrollo de personajes	192
13.1	Personajes principales	192

13.2 Personajes secundarios	196
13.3 Personajes terciarios	199
14.Revisión de especialista en guion	200
15.Desglose	203
16.Propuesta Visual	323
16.1 Paleta de colores	325
16.2 Story Board	327
16.3 Diseño de máquina, espirales y cilindro	329
16.4 Personajes	331
16.5 Vestuario	336
16.6 Locaciones	344
17.Propuesta sonora	347
18.Presupuesto	348
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	352
BIBLIOGRAFIA	354

# INTRODUCCIÓN

Cuando entras a una sala de cine, tienes al frente una pantalla que se convierte en una realidad instantánea. Ser o no ser parte de la historia es cuestión de decisiones. Querer convertirse en un personaje siempre es una opción. Líneas que se convierten en fotogramas crean una imagen en movimiento que pretenden generar algo que va más allá, algo que represente la mera expresión de la imaginación, de lo que somos como seres humanos y lo que podemos llegar a ser.

Contar una historia no es algo nuevo. Por su parte, es difícil conseguir que el hilo narrativo se desarrolle correctamente, de tal forma que logre en las personas el efecto por el cual se concibió la idea en sus inicios. Sin embargo, lleva tiempo su creación porque escribir un guion de largometraje implica varias partes: desarrollo de personajes, descripciones, escenas, diálogos, acotaciones, puntos de quiebre y una trama interesante que atrape al público.

De esta manera se propone un guion de largometraje donde se conjugan los géneros de ciencia ficción y suspenso en un mismo relato bajo los postulados científicos relacionados con los mundos paralelos. Además el guion se apoya en una estructura narrativa de Syd Field acogiendo los arquetipos clásicos de Vogler que se acomodan al desarrollo de los personajes.

El relato no solo se enfoca en los mencionados mundos paralelos estudiados por diversos científicos a lo largo de los años. También se enfoca en como son afectados por un accidente tecnológico que altera la línea espacio-temporal. Un error que trastoca no solo el universo de la protagonista, sino también trae consecuencias para tres dimensiones alternas.

Para efectos de esta producción se entiende que hay posibilidades de que existan mundos paralelos simultáneos capaces de crear espacios intrauniversos. Pero

para que esto sea posible es necesaria una máquina capaz de generar tanta energía como para crearlos y estar en la posibilidad de moverse entre ellos.

Además del guion, esto también se logra con una pieza muy importante del rompecabeza llamada libro de producción, el cual profundiza, es decir, otorga cada detalle que está presente en el guion como diseño de los personajes, locaciones y todas las fases que se necesita para la realización del producto audiovisual.

Para realizar el trabajo de grado de manera satisfactoria son necesarios unos requerimientos de investigación fundamentales que servirán como herramientas para entender los postulados científicos mínimos, ajenos a nuestro campo de estudio, y que utilizaremos en el proceso de la realización del guion y del libro de producción.

El marco teórico refleja en tres capítulos la investigación necesaria para fortalecer el trabajo de grado. En un primer capítulo se mencionan los postulados científicos en los que se basó el relato del guion. Definiciones científicas relacionadas con los mundos paralelos, las dimensiones espacio-tiempo alternas, los intrauniversos y el proceso de integración de estos temas en el mundo cinematográfico. Todo ello fue utilizado como un requerimiento de las propias investigadoras. De esta manera la comprensión en términos vulgares de las teorías científicas tras el paradigma de mundos paralelos permitió manejar en buena dirección el relato.

En un segundo capítulo se plantean los dos géneros que se utilizarán en el relato: la ciencia ficción y el suspenso. Se plantean las temáticas y modalidades de ambos géneros. A su vez se busca el punto de encuentro entre ambos que permitirá la línea narrativa que se busca.

Finalmente, el tercer capítulo se basa en la estructura narrativa que se utilizará para el guion de largometraje. Estructura narrativa utilizada a lo largo de los años cinematográficos como es la de Syd Field. Al mismo tiempo se plantean los arquetipos de personajes de Vogler utilizados en la línea narrativa que permitieron un mejor desarrollo de los personajes.

Por otra parte el marco metodológico contempla el proceso realizado para la elaboración del guion y del libro de producción. Reflejará los objetivos generales y específicos a los que se quiso llegar. Y al mismo tiempo se justifica la metodología de Syd Field utilizada en el relato y el desarrollo de personajes basado en los arquetipos de Vogler. El tratamiento por parte de tres especialistas en guion dio lugar a correcciones tomadas en cuenta para la mejoría del relato.

Fue fundamental buscar referencias cinematográficas donde el género de ciencia ficción se uniera al suspenso en una misma pieza audiovisual. Se realizó de esta manera una búsqueda avanzada en IMBD (Internet Movie Database) que nos permitió encontrar ejemplos de películas ciencia ficción-suspenso con una temática de viajes en el tiempo.

Por década se encuentra por lo menos una película que refleja la conjunción de ambos géneros presentes en una temática de viajes en el tiempo. Time After Time (1979), Millenium (1989), Time Cup (1992), Twelve Monkeys (1995), Paycheck (2003), Loopers (2012), Interestelar (2014).

Los autores veneaolanos en nuestro año se plantean géneros anglosajones respectivamente nuevos para el cine de nuestro país. Aspecto importante para nuestro proyecto grado que busca incursionar en la mezcla de dos géneros cinematográficos bajo la temática de los mundos paralelos.

Forjar nuestro propio destino es afectado por la toma de dediciones. Todo lo malo es culpa de nuestras acciones y siempre será complicado resolver el problema, hasta tal punto que haya que viajar a otras dimensiones para buscar una solución y generar posibilidades positivas.

# MARCO TEÓRICO

## CAPÍTULO I: MUNDOS PARALELOS

Una persona se resbala por las escaleras pero logra sujetarse de la baranda. Este evento tiene lugar en un universo, pero en otro pudo haber caído completamente por las escaleras y estar recuperándose en un hospital. Y en un tercero pudo haber muerto. El número de variaciones en el espacio-tiempo es infinito, y estas posibilidades que en filosofía se les llama futuribles, en gerencias escenarios, en el género de ciencia ficción se conocen como **mundos** o **universos** paralelos.

Los universos paralelos son todos aquellos complementarios al nuestro, que no son posibles de ver pero que comparten espacio y tiempo con nosotros. Sin embargo el científico Greene, B. (2011) habla de que en algunas ocasiones “los universos paralelos están separados de nosotros por numerosas extensiones de espacio y tiempo; en otras a pocos milímetros; y en otras la propia noción de su localización se muestra carente de significado” (p.15).

El ser humano no está solo y paralelamente a él existen otros universos que comparten características similares al que lo rodea. Un espacio-tiempo simultáneo que no es posible observar (Greene, B., 2011). Por ejemplo, la realidad del sujeto **A** será desconocida para el sujeto **B** pero no para el propio sujeto A y viceversa, porque ambos piensan que la dimensión en la que viven es única y no existen otras.

La vida cotidiana está atrapada en varios mundos paralelos que son invisibles, pero reales para las personas que logran traspasarlos. Estos mundos también reciben el nombre de multiversos “los cuales se producen a través de accidentes cósmicos” (Kaku, M., (s.f) Universos Paralelos. Principal. Archivos [Página web en línea]). En estos universos paralelos ocurren infinitas probabilidades que son las que permiten su reconocimiento.

Kaku, M. (s.f) afirma que:

Cuando nos imaginamos el multiverso nos enfrentamos a la posibilidad de que, aunque nuestros egos paralelos que viven en universos cuánticos diferentes puedan tener exactamente el mismo código genético, con coyunturas cruciales de la vida, nuestras oportunidades, nuestros mentores y nuestros sueños pueden llevarnos por caminos diferentes conduciéndonos a historias de vida y destinos diferentes [Página web en línea].

En un universo paralelo tendríamos un número infinito de clones. Cada clon pertenece a un mundo diferente de ese universo paralelo y de esta manera ocurren, simultáneamente, infinidad de probabilidades de vidas y destinos diferentes para cada individuo.

## **1.1 Aproximación a las teorías científicas relacionadas con los mundos paralelos**

Durante años, los conocimientos acerca de los mundos paralelos han despertado el interés de diversos investigadores. Esto ha llevado a la formulación de teorías que explican los posibles sucesos que conllevan a la formación de diversos universos paralelos.

Según Kaku, M., (s.f):

El 73% del universo está constituido por una forma totalmente desconocida de energía llamada 'energía oscura' que es la energía invisible oculta en el vacío del espacio. Esta energía resurge como la fuerza motora de todo el universo y se cree que crea un nuevo campo de anti gravedad que separa las galaxias [Página web en línea]

El otro 27% restante de energía recibe el nombre de vacío. Aquí las fuerzas -la gravedad, el electromagnetismo y la interacción nuclear- están separadas. En un principio el universo empezó en un estado de falso vacío con las tres fuerzas unificadas, pero su inestabilidad generó una ruptura de energía que permitió la creación del verdadero vacío, que es esa energía oscura que no se ve (Kaku, M., s.f., Universos Paralelos [Página web en línea]).

Desde el momento en que estos vacíos eclosionan se produce una ruptura que permite que de este universo ya creado aparezcan otros universos, formando infinitos universos paralelos. En palabras de Kaku, M. (s.f) “nuestro propio universo podría haber brotado de un universo anterior” [Página web en línea].

Teóricos como Einstein plantearon la posible aparición de universos paralelos y pasadizos a través de lo que denomina los agujeros negros y de gusano que sirven como puentes para conectar un universo con otro.

### **1.1.1 Teoría de la relatividad general**

La teoría de la relatividad general fue formulada por Albert Einstein en 1905 y habla sobre la posible existencia de universos múltiples. Einstein tuvo en cuenta la posibilidad de que en los universos existiesen agujeros: los agujeros negros y los agujeros de gusano, los cuales conectan el espacio-tiempo con otros universos a través de un canal como pueden ser los portales dimensionales.

Un agujero negro, como señala Buhlman, W. (2008):

Es una zona del espacio supuestamente densa, en la que su gravedad atrae toda la materia circundante incluyendo la luz. Estos funcionan como conductos de energía entre el universo físico y las dimensiones internas, y son necesarios para equilibrar la energía generada entre las dimensiones internas y el universo físico exterior (p.122).

Los agujeros negros pueden verse como canales entre las dimensiones que conducen a otros universos. “En el centro de un agujero negro, hay una garganta que conecta el espacio-tiempo a otro universo u otro punto de nuestro universo” (Kaku, M., s.f, Universos Paralelos [Página web en línea]).

Einstein tuvo en cuenta la posibilidad de que, como explica Kaku :

En el centro de cada agujero negro se encuentran los agujeros de gusano llamados ‘espacios múltiplemente conectados’ ya que crean un atajo alternativo entre dos puntos. A veces se les llama portales o

pasadizos dimensionales y es posible que un día proporcionen el medio definitivo para el viaje interdimensional [Página web en línea].

Cada agujero, tanto negro como de gusano, necesita de una energía positiva y otra negativa. La positiva permite crear una abertura para concentrar la energía, logrando que la luz viaje, mientras que la negativa permite estabilizarlos. (Kaku, M., s.f, Universos Paralelos [Página web en línea]).

Los agujeros de gusano representan pequeñas burbujas de espacio-tiempo que a su vez son universos enteros que nacen y se desvanecen en ese vacío formado por infinitas burbujas que una vez que chocan originan los multiversos. Un agujero de gusano tiene al menos dos extremos, conectados a una única garganta. Esto hace que la materia se desplace de un extremo a otro pasando a través de esta. (Stewart, L., 2012).

Esta teoría hace una distinción entre los agujeros de gusano en los cuales se pueden encontrar los agujeros de gusano del intra-universo y los agujeros de gusano del inter-universo: “los agujeros de gusano del intra-universo conectan una posición de un universo con otra posición del mismo universo en un tiempo diferente. (...) Los agujeros de gusano del inter-universo asocian un universo con otro diferente” (Stewart, L., 2012, p. 39).

Un agujero de gusano de intra-universo conecta puntos distantes que hay en el universo a través de conectores espacio-temporales, permitiendo viajar en menor tiempo de lo que podría tomar un viaje normal. La diferencia entre ambos agujeros radica en que el de intra-universo se produce en tiempos diferentes, mientras que en el agujero del inter-universo permite que los viajes se realicen en el mismo tiempo y espacio.

Esta teoría determina que los viajes de espacio-tiempo en lugar de ser largos recorridos durante miles de años luz, podrían ser para el hombre una posibilidad futura para conectarse con estos espacios interdimensionales a través de los agujeros referidos por Einstein.

Sin embargo, se ha planteado una teoría conocida como teoría M, la cual “pretende explicar todo el universo desde las partículas elementales hasta el Big Bang” (Núñez, C., s.f, ¿Qué es la teoría M? [Página web en línea]). Asimismo, es otra forma de entender cómo se originan los universos paralelos.

### **1.1.2 Teoría M**

Es la teoría que intenta explicar de manera cuantitativa todo el universo y así encontrar todas las verdades de la naturaleza. Esta teoría madre viene dada por la actualización de la teoría de cuerdas. Sin duda alguna el ser humano necesita saber el porqué de las cosas, por ello, busca comprender las diferentes manifestaciones de la naturaleza.

En un principio la teoría de cuerdas buscó explicar todas las fuerzas del universo, incluyendo la gravedad. “La materia que compone el universo consiste en hilos abiertos y cerrados que vibran” (Kaku, M., s.f, Universos Paralelos [Página web en línea]). En el momento en que estos hilos se unen, se origina un universo.

Kaku, M., (s.f) en Universos Paralelos afirma:

El universo tenía originalmente diez dimensiones con todas las fuerzas unificadas por la cuerda. Sin embargo el hiperespacio era inestable y seis de las diez dimensiones empezaron a rizarse hasta convertirse en una pequeña bola dejando que las otras cuatro se expandieran hacia afuera en un Bing Bang [Página web en línea].

De las diez dimensiones que conforman el universo, el hombre sólo puede presenciar cuatro de esas diez: tres dimensiones espaciales y una dimensión temporal debido a que “el tamaño de las seis restantes son infinitamente pequeñas, mucho más que un átomo” (Kaku, M., s.f, Universos Paralelos [Página web en línea]). Nadie puede entrar en ellas y gracias a su tamaño, solo son existentes en la teoría ya que los experimentos realizados no han podido detectarlas.

Asimismo, la Teoría M agrega una nueva dimensión a las ya postuladas. Esta nueva dimensión –la undécima- está formada por membranas paralelas entre sí que

pueden tener la energía suficiente para originar otros universos. “La materia y la energía solo se transmite en las cuatro primeras dimensiones, excepto la gravedad que puede difundirse en todas” (Stewart, L., 2012, p.40). La materia de una membrana puede alterar el espacio-tiempo de la otra.

Si las membranas son planas y paralelas, la membrana quedaría atrapada entre ambas, pero siempre manteniéndose constante. Las membranas que no son planas irían perdiendo poco a poco energía y materia hasta desaparecer por la difusión de las once dimensiones (Stewart, L. 2012).

Como señala Stewart, L. (2012):

Las membranas son infinitas. Se dice que cada una corresponde a un universo, por ejemplo a nuestro universo le corresponde una membrana y las otras membranas serían universos paralelos. Según algunos físicos el universo es una membrana esférica, los bordes de las membranas forman ondulaciones las cuales están en constante movimiento (p.40).

Las membranas una vez separadas entre sí, vibran constantemente y entran en contacto, originando de esta manera universos paralelos. Algunos tienen características similares al nuestro mientras que otros son opuestos, comportándose de forma diferente entre sí.

La Teoría M busca explicar como un universo se expande y se contrae siendo este una continuación de uno anterior. El nacimiento y muerte de un universo forma parte de una cadena de multiversos. Así lo explica Romero, J. C. (2013):

Dentro de 30.000 millones de años se producirá un Big Crunch, que es la formación de remolinos cósmicos de masas energéticas de espacio tiempo absorbido por agujeros negros que devolverán al universo a su punto de partida, lo cual será su destino final. (p.20).

El universo evoluciona constantemente sin dejar de hacerlo, y a su vez se expande con mayor rapidez. Después de que ocurre un Big Crunch –una gran explosión- se genera un nuevo Big Bang produciendo infinitos universos paralelos, siendo esto un proceso que se repite continuamente.

## 1.2 Mundos paralelos en la ciencia ficción

La temática de los universos paralelos y de otras dimensiones ha sido muy útil para la ciencia ficción y muchas veces han sido la base para la trama de sus historias.

Pierce, C. (2008) señala que:

En la década de 1990 la serie de televisión *Sliders* giraba alrededor de universos paralelos que contenían a personas y lugares idénticos en diferentes etapas de la realidad sobre la base de opciones y circunstancias en cada universo y dimensión. Los personajes de la trama se 'deslizaban' de una realidad a otra y con frecuencia encontraban a sus 'otros yo' en situaciones diferentes. (p.13)

Cuando se habla de las características principales del género de ciencia ficción podemos encontrar que la historia puede transcurrir en el pasado, en el presente, en el futuro o incluso en tiempos paralelos fuera de nuestra realidad. Esto ocurre en las ucronías o narraciones ambientadas en mundos paralelos.

Las ucronías son un subgénero de la ciencia ficción y están muy relacionadas con el tema de los universos paralelos. "La ucronía o historia alternativa narra literariamente eventos históricos acontecidos de manera diferente y con ramificaciones y consecuencias muy distintas. Si bien no se menciona el cruce entre dimensiones se da por entendido". (Stewart, L., 2012, p.38).

La ucronía también ha sido protagonista en muchas obras literarias. La base de la escritura se encuentra en acontecimientos reales que tuvieron un desenlace y un final distinto al que conocemos. Un ejemplo de ucronía sería qué hubiese pasado si Hugo Chávez no hubiera ganado las elecciones en 1999. Eso, probablemente, hubiese cambiado el curso de los acontecimientos de Venezuela. Quizás no estuviésemos enfrentando actualmente la crisis político-económica que vive el país.

### 1.2.1. Literatura

Existen obras literarias que utilizan las historias alternativas en sus tramas. Una de ellas es de Jorge Luis Borges específicamente en su obra *El Jardín de los Senderos que se Bifurcan*. En este relato, el libro de Ts'ui Pen encontrado por su descendiente

YuTsun, era un laberinto cuyo tema principal es el tiempo, el cual se bifurca perfectamente hacia innumerables futuros.

Un tiempo multiplicado en diversos tiempos paralelos y divergentes, donde todos los desenlaces que ocurren en cada uno representan el punto de partida de las otras bifurcaciones. El jardín vendría siendo la imagen del universo y el mundo, un jardín de senderos que se bifurcan.

En *El Jardín*, Borges dice que “en todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina las otras (...) Crea así diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan”. (Pantoja Meléndez J., 2012. Número 45. Volumen 3, p. 310).

El término de mundos paralelos plantea que hay muchos universos funcionando al mismo tiempo que el nuestro. En estos viven clones que representan los alter egos. En el género de ciencia ficción los personajes están en capacidad de moverse a estos otros universos por medio de portales y canales interestelares. Estos tipos de canales utilizados en la trama sostienen que los eventos a través una línea de tiempo y que pueden alterarse por determinadas opciones o acciones.

### **1.2.2. Cine**

Los escritores de guiones cinematográficos también han optado por seguir esta misma línea literaria para sus historias llevadas a la pantalla. Las películas del género de ciencia ficción han agregado a su estructura cinematográfica las líneas de tiempo que permiten la visualización de los mundos paralelos.

A su vez permiten observar como el ser humano es capaz de moverse en el tiempo a través de diversos canales espaciales cosa que hemos visto en diversas películas (*Volver al futuro* y *Mr. Nobody*).

En la trilogía de *Volver al Futuro* aparecen diversos universos paralelos y ucronías. Esto se ve reflejado cuando los personajes utilizan una nave que viaja en el

tiempo. De esta manera pueden trasladarse tanto al pasado como al futuro y hacer que los acontecimientos cambien o no su curso.

En volver al futuro II realizada por Robert Zemeckis (1989), MartyMacfly, el protagonista, viaja con la máquina del tiempo del doctor Brown con un objetivo: salvar a sus hijos que corren peligro en el futuro. Al llegar al futuro, Marty compra un almanaque deportivo que quiere llevar al pasado y así ganar dinero apostando por los resultados. Sin embargo, el doctor no lo deja porque puede cambiar radicalmente el curso de las cosas.

Biff Tañen, el enemigo de Marty, obtiene ese almanaque deportivo. Como se da cuenta de que viajan en el tiempo toma prestada la máquina del doctor Brown para ir al pasado a fin de darle el almanaque a su yo del pasado, así en un futuro obtendría una fortuna mediante el juego; pero esto afecta la línea temporal como lo advertía el doctor.

Biff viejo crea una realidad alternativa cuando lleva el almanaque deportivo al pasado. Marty arregla la situación regresando al momento en el que Biff joven obtiene el almanaque y se lo quita, asegurando que nunca tuvo la información necesaria para generar una fortuna. Cuando eso sucede, se restaura la línea temporal original.

Por su parte, la película Mr. Nobody dirigida por Jaco Van Dormael (2009), es otro ejemplo ya que hace alusión a todas las vidas posibles que puede tener una persona en varios universos paralelos. Nemo Nobody es el hombre más viejo del mundo. A sus 117 años ya se están acercando los últimos momentos de su vida, por lo que un periodista decide interrogarlo; pero las respuestas que da son contradictorias, no se sabe si realmente se crio con su padre o su madre, con quién se casó en realidad, si fue con Elise, Anna o Jean.

Esta película toma la teoría de que el mundo se divide cada vez más al momento de tomar una decisión. Esto trae como consecuencia que aparezcan innumerables versiones de uno mismo en múltiples universos paralelos. Por eso vemos un Nemo Nobody enamorado, otro viejo y enfermo, un Nobody rico y famoso, otro joven, otro vagabundo.

Así lo señala Pierce, C. (2008):

El tiempo es como un río, que cuando se coloca un dique o se altera su curso, cambia el sendero original y se ve afectado todo el entorno. Una decisión puede afectar varias generaciones. Las malas decisiones crean defectos genéticos y ambientales que deben restaurarse. (p. 21)

El film comienza desde el momento en que Nemo –siendo un niño- tiene que decidir en una estación de tren con quien quedarse, si con su madre o su padre. Al ser una decisión que se niega a tomar, esta negativa hace que se desprege el tiempo común, lineal, y aparezcan todas las opciones posibles deslizándose entre los distintos universos.

Cuando Nemo muere de viejo, el tiempo pareciera detenerse, pero se muestra la posibilidad de que su vida vuelva a comenzar desde que retrocede la historia en la escena del andén, y de esa forma todo puede empezar de nuevo, ya que como lo determina el Big Crunch, cuando se origina una gran explosión, esto permite que aparezcan nuevos Big Bang que darán origen a multiversos.

A partir de allí aparecerán otras opciones en las que deberá enfrentarse a distintas incógnitas y dependiendo de sus reacciones, causarán diferentes acciones que determinarán un nuevo curso en su vida.

## CAPÍTULO II: GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

### 2.1 Ciencia ficción

Hay unos acuerdos tácitos por parte de los especialistas en el tema para establecer una definición satisfactoria de lo que es la ciencia ficción. Los conceptos que manejan los autores tienden a llegar a los extremos, lo que trae como consecuencia complicar la simple tarea de entender lo que trata este género. La conjunción de algunas de estas definiciones puede ayudar a crear una esfera del contenido de lo que aborda y significa el género de ciencia ficción.

Para Lester del Rey, autor y escritor norteamericano, “la ciencia ficción es un intento de tratar racionalmente con posibilidades alternativas, realizado de tal manera que resulte entretenido” (Barceló, M., 2008, p.14).

Aquí se recoge básicamente el aspecto del género visto como una historia entretenida que tampoco carece de una reflexión surgida a través de las posibilidades alternativas. Sin embargo, esta definición carece de ciertos elementos en los que se sumerge y se reconoce el género.

Según Isaac Asimov (1986), “la ciencia ficción es la rama de la literatura que trata las respuestas humanas a los cambios en el nivel de la ciencia y tecnología” (p.7). Esta sería una definición apropiada si no dejara de lado el cine. El problema radica en que encasilla la ciencia ficción solo en la literatura y no en otros medios.

La ciencia ficción no es exclusivamente literaria, sin embargo, introduce algo valioso que son las respuestas humanas a los cambios, es decir, cómo la dinámica social afecta al ser humano. Ya no es simplemente una concepción de este género a partir de la ciencia por la ciencia, también es el ser humano siendo partícipe de la ciencia y cómo este se relaciona con la tecnología.

Hay un término importante que no ha sido mencionado, y lo hacen Bassa, J; Freixas, R.(1993) en su definición de ciencia ficción, al catalogarla como “un género que comporta una irrupción de lo imaginario en lo real, utilizando la ciencia como coartada

de la fantasía, provocando la transformación del verosímil en un referente tanto eminente como pretendidamente científico (...)" (p.31).

Aquí introduce un elemento vital para el género y es la verosimilitud, ya que toda historia de ciencia ficción debe tener una explicación. Es decir, si no hay una explicación del porqué se producen los acontecimientos, no es ciencia ficción. Además, de ser creíble, se deben extrapolar los sucesos a partir de lo conocido para explicar lo desconocido.

Tomando como base las fuentes anteriores se tiene que la ciencia ficción es un género en que los relatos presentan de forma verosímil los acontecimientos que suceden, bien sean pasados, presentes o futuros en materia científica y/o tecnológica. Para hacer ciencia ficción esta tendrá que responder "¿qué pasaría si...?", porque siempre habla o está asociada a respuestas humanas. Es necesario que se expliquen los fenómenos que ocurren de forma racional, algunos de ellos con la ayuda de sorprendentes hallazgos producidos en el campo científico.

### **2.1.1 Antecedentes del género de ciencia ficción**

La ciencia ficción surge en la literatura, pero su temática se ha incorporado a otros medios. Entre los fines narrativos y no narrativos que ha utilizado las características de este género se encuentra el cine, la televisión, la radio y las historietas dibujadas o también conocidas como cómics.

#### **2.1.1.1 Ciencia ficción en el cine**

Desde los inicios del cine se perfilaron dos tendencias diferenciadas. La primera de ellas, por los hermanos Lumière que representaba específicamente un cine narrativo, retratando eventos cotidianos. La segunda tendencia, iniciada por George Melies, la cual apuntó a un cine fantástico no realista. (Clua, I., 2008)

Aunque muchos consideran que la película de Melies *Le Voyage dans la Lune* (El viaje a la Luna, 1902) es la primera película de ciencia ficción, esta se ocupa más bien de elementos llenos de fantasía más que de ciencia ficción.

La primera película de ciencia ficción apareció en 1895 y fue *La Charcuterie Mécanique* por los hermanos Lumière. Esta trata sobre una máquina que convierte automáticamente un cerdo vivo en varios productos de carne. De alguna manera le muestra al espectador los inventos tecnológicos que habían surgido en ese período.

Ya para la época de los años veinte del siglo XX se filma *Metrópolis* de Fritz Lang (1926), una película que cobró importancia tras la Primera Guerra Mundial. Las nuevas invenciones bélicas fueron de interés para esta película, así como la construcción de un conflicto basado en la crítica social de los regímenes totalitarios y las fatales consecuencias que podría tener una tecnología fuera de control. Esta fue la primera descripción de una ciudad del futuro y a partir de esta película, las siguientes se centrarían en una crítica social a la sociedad.

Tras un paréntesis en los años cuarenta por la Segunda Guerra Mundial, en los años cincuenta se realizaron películas importantes en la ciencia ficción. En aquel tiempo se vivía bajo la amenaza de la bomba atómica y la Guerra Fría, por lo cual su aspecto terrorífico era lo que más explotaba las películas de este género. Como señala Clua, I. (2008):

Autores como Robert Scholes consideran que el verdadero impulso que dio inicio a la ciencia ficción moderna, tanto literaria como cinematográfica, es justamente el uso de armas avanzadas en la Segunda Guerra Mundial y en especial el lanzamiento de la bomba en Japón. Esto se debe principalmente que lejos de ver los avances científicos y tecnológicos como una bondad o lo que llevaría al género humano a la conquista del universo, se les comenzó a ver como un peligro real y potencial de la humanidad y como un elemento corruptor de la especie (p.113).

Además del horror de los avances científicos-tecnológicos representados por la bomba atómica, surgió, en este período, una inquietud ligada a la metáfora sobre una

invasión extraterrestre, controladora capaz de eliminar todo rastro de vida humana, permitiendo que los cineastas representaran los temores de la sociedad a través de esto en sus historias.

En los años sesenta se produjo un verdadero renacimiento en la ciencia ficción con la película *2001: A Space Odyssey* (2001: Una odisea en el espacio, 1968) de Stanley Kubrick. Esta película se convirtió en un clásico del cine del género por sus efectos especiales absolutamente realistas. Su recorrido por la evolución humana y la trascendencia del hombre en el devenir del universo hacen de este film una auténtica obra.

A pesar de la evolución del género la imagen dominante de las películas de ciencia ficción a partir de los años ochenta en adelante ha sido “la de la réplica de humanos, la imagen de nosotros mismos atrapados en un mundo de reproducción tecnológica, mostrando una sociedad en un futuro inmediato con un predominio de la cibernética.” (Telotte, J. P., 2002, p.42).

Si bien la ciencia ficción comenzó como un género menor, ha adquirido una identidad propia. Hoy en día cuentan con autores que la han convertido en vehículo de notables especulaciones de nuestra época.

### **2.1.2 Características del género de ciencia ficción**

La ciencia ficción siempre se propone plantear nuevas preguntas sobre temas que a lo largo del tiempo han preocupado al ser humano. Temas como el espacio, el tiempo, la vida, la tecnología se han cuestionado constantemente por la sociedad y este género ha optado por darles rienda suelta a todas estas interrogantes.

Elena Bracera nos plantea que la base de este género siempre radica en “un criterio metódico y una lógica consecuente, de tipo científico, aun para ofrecer las respuestas más inverosímiles” (Bracera, E. 2007, p.183). Es decir, cada aspecto de la historia tendrá una justificación científica a pesar de lo alejada que este la historia de nuestra realidad.

Este género nos presenta diferentes tiempos alternativos que comprenden el pasado, el presente y el futuro. Así plantea una gran cantidad de posibles alternativas de vida que podrían ser factibles para el hombre del presente. (Braceras E., 2007).

De esta manera se ha encontrado una necesidad para diferentes autores de clasificar las temáticas de la ciencia ficción. Y a raíz de esto lograron plantear una serie de ejes temáticos básicos que permiten entender de una manera más clara las características de este género.

### **2.1.2.1 Temática de la ciencia ficción**

Desde los viajes en el espacio y tiempo, la presencia de planetas con características diferentes al mundo actual, la invasión de la robótica hasta la aparición de fenómenos naturales y especies vivientes que alteran la vida humana y el fin del mundo, son algunos de los temas que aborda la ciencia ficción.

Joan Bassa y Ramón Freixas proponen una serie de ejes temáticos que, frecuentemente, forman parte del género de ciencia ficción. Cada eje parece aislado, sin embargo, en cada narrativa se ve borrosa la línea que los separa. Por esta razón no es necesario verlos como agentes individuales ya que constantemente aparecen interactuando entre sí.

Dentro de los ejes temáticos que conforman el género de ciencia ficción se encuentran: el doble, el mal, la monstruosidad, el antropomorfismo, las alteraciones del cuerpo humano, la supervivencia y el viaje.

#### **2.1.2.1.1 Ejes temáticos de la ciencia ficción**

- a. *El doble*, polos opuestos entran en conflicto.
- b. *El mal*, es todo aquello opuesto a los valores establecidos por la sociedad.

- c. *La monstruosidad*, que se refiere a todo lo anormal, lo que no estamos acostumbrados a ver o nunca hemos visto porque no forman parte de nuestra realidad.
- d. *El antropomorfismo*, es una definición vista de manera futurística ya que tiene que ver con el anhelo que siempre ha tenido el hombre de poder lograr vida inteligente.
- e. *Las alteraciones del cuerpo humano*, que se relacionan con los cambios y transformaciones verosímiles de ser humano.
- f. *La supervivencia*, es el eje temático que plantea la situación en la cual un individuo, un grupo de ellas o una sociedad en general son colocados en un entorno no apto para ellos.
- g. *El viaje*, se trata de viajes físicos o en el tiempo por parte de un individuo con la finalidad de conquistar y descubrir otros mundos ajenos al nuestro. Braceras los clasifica en dos, el viaje espacial y el temporal, y comenta que “el ser humano ha podido desplazarse en las tres dimensiones del espacio pero está atrapado en la historia y tarda en retroceder y avanzar en la cuarta dimensión: el tiempo” (Bassa J. y Freixas R, 1993, p.189).

A su vez afirma que en este eje se cumplen uno de los sueños más grandes del ser humano, imposible todavía en nuestra realidad. Aquí el hombre logra “liberarse de la sucesión cronológica y recorrer otro u otros momentos diferentes del que le ha tocado vivir” (Bassa J. y Freixas R., 1993, p. 189)

El viaje es la clave para pasar a otras realidades. Usualmente el desplazamiento temporal se realiza a través de una máquina del tiempo o portales.

Como se aclaró anteriormente acerca de los ejes de Bassa y Freixas, estos ejes temáticos no pueden presentarse de manera aislada, al contrario, al igual que en la ciencia ficción los otros géneros deben tomar en cuenta la relación que existe entre los diferentes ejes dentro de una misma narrativa.

## **2.1.2.2 Los modelos de clasificación de la ciencia ficción**

Gracias a los ejes temáticos planteados anteriormente se realiza una clasificación básica de los distintos tipos de ciencia ficción en torno a 5 perspectivas.

La mayor parte de los productos cinematográficos realizados dentro de éste género se componen de una serie de características que permiten englobarlos. Y dependiendo del contexto en el que se sitúen se generan otras ramas dentro de la narrativa de ciencia ficción.

### **2.1.2.2.1 Según el contexto social**

De acuerdo a Asimov la ciencia ficción supone una realidad que siempre es ajena al ser humano y la mayoría de las veces es una realidad que solo es posible dentro de la realidad narrativa -utopía-. Las ciencias y la tecnología van de la mano en esa transformación de la realidad que siempre aspira el hombre (Asimov I. 1986).

Estos cambios son vistos por algunos de una manera positiva y otros lo ven como negativo. De esta manera el contexto social puede clasificarse en: alotopía, utopía o distopía.

Bassa y Freixas se refieren a la alotopía como aquel producto en el que la realidad planteada es reconocida por el espectador y el mismo es capaz de identificarse con ella. Pero a lo largo de la narrativa se presentan una serie de elementos claves que van a romper con esa realidad convirtiendo en algo fuera de lo normal para el hombre-narrativa de ciencia ficción- (1993, p.12).

Aquí se presentan dos mundos que entra en relación. No se presenta la realidad del espectador y la del autor por separados, al contrario, se crea una nueva realidad con cualidades únicas y diferentes que el hombre no ha podido vivenciar.

Por otra parte la utopía es un lugar perfecto imposible en nuestra realidad. Braceras lo define de esta manera por el simple hecho del que ser humano está hecho para equivocarse. Es una realidad donde esa perfección no existe ni existirá ya que es un mundo anhelado por muchos seres humanos donde los problemas desaparecen y

las cosas se ven de una manera diferente. Por lo tanto es un mundo que sólo es posible en el mundo narrativo. (Braceras E. 2007)

Por último nos encontramos con la distopía que son denominadas por Braceras como “*utopías negativas*” y las define como un mundo imaginado que es mucho peor que el nuestro” (2007, p. 194). Es una narrativa que comprende la amenaza que conlleva la evolución de la tecnología y como esta puede alejar al hombre de sus valores establecidos.

#### **2.1.2.2 Según el contexto temporal**

Aunque lo más común es ver narrativas del género de ciencia ficción basadas en la visión del futuro, definitivamente esa *extrapolación del presente* deja claro que las narrativas pueden a su vez suceder hacia diferentes realidades paralelas que pueden ir también hacia al pasado o pueden ocurrir en el presente (Asimov I. 1986).

Metacronía comprenden una narración planteada hacia el futuro. Arria y Balza la define como “una fase futura del mundo real presente” donde la realidad establecida puede ser factible y creíble debido a que los factores que la transforman simplemente llenan un vacío de las tendencias del mundo real” (1994, p.71).

La ucronía refiere una narración de acontecimientos del pasado que nunca ocurrieron y forman parte de la realidad de un pasado alternativo. Aquí entra una pregunta que forma parte del principio de toda ciencia ficción, como se menciona al principio del capítulo por Arria y Balza, “¿qué pasaría si?” (1994).

Bassa y Freixas hablan por otra parte de la sincronía y se refiere a las producciones en donde “la realidad exhibida en la pantalla es la del espectador, que se identifica plenamente con ella. Sin embargo, uno o varios hechos van a romper la normalidad y confundirla con la ficción” (1993, p.70).

Los factores que transforman la realidad están estrictamente relacionados con la probabilidad del conocimiento científico. Tienen que existir un razonamiento creíble de ésta índole basándose en los límites tecnológicos del presente que resulten creíbles para el espectador.

### **2.1.2.2.3 Según el marco de referencia**

Esta tendencia no se mantuvo en el tiempo, formó parte de una época y luego se convirtió en una transformación que generó que ambos aspectos se necesitaran mutuamente para poder existir. La mayoría de las veces uno predomina sobre el otro (Asimov I. 1986)

Dentro del marco de referencia se encuentra el hardware que es el tipo de ciencia ficción basada en las ciencias y tecnologías. Forma parte del contexto empírico de las cosas y representa lo creíble de la narrativa de este género. Se denomina *ciencia ficción dura*.

Por otra parte David Hartwell habla del software y lo define como la *ciencia ficción blanda* en donde los aspectos técnicos dejan de ser importantes para la historia (2008). Es lo opuesto a la ciencia ficción dura ya que esta tiene que ver concretamente con el ser humano.

### **2.1.2.2.4 Según el origen del conflicto**

Bassa y Freixas nos habla del mal dentro de las producciones de ciencia ficción. Resalta que la sociedad es afectada por diferentes “agentes perturbadores encarnados en torno a dos vías fundamentales” (1993, p. 45). El primer agente es totalmente externo, es decir es representado por cualquier forma de vida que no pertenezca a nuestro planeta. El segundo agente pasa a ser interno, aquí nos habla de una “expansión del virus del mal” representada por el propio ser humano (1993, p.45).

Se deja claro entonces que existen conflictos que pueden tener un origen externo, ajeno a nuestra realidad, o un origen interno que forman parte de nuestra propia sociedad.

### **2.1.2.2.5 Según la ubicación en el plano físico**

Los cuentos de viajes utilizados en la ciencia ficción sufrieron una cierta variación. Así nos afirma Asimov y agrega que esa diferencia fue gracias a que los

medio para transportarse no existían en nuestra realidad pero podían ser parte de una realidad futura (1986).

De esta manera el lugar donde transcurre la historia tiene una gran importancia en el género de ciencia ficción, ya que es el que va a definir donde ocurre la trama y el que va a permitir la verosimilitud dentro del plano narrativo.

Pueden ocurrir en un plano terrestre donde se presenta la realidad del ser humano y su hábitat sea cual sea la temática presente. Se trata de las historias desarrolladas en el planeta tierra, hábitat natural del ser humano, sea cual sea el eje temático presente.

Y por otra parte las historias pueden ocurrir en un plano extraterrestre en aquellos lugares ajenos al planeta tierra, pero aquí también se incluyen aquellos mundos que aunque no se encuentran fuera de la tierra son totalmente desconocidos para el ser humano.

Estos modelos de clasificación simplemente representan una aproximación a lo subgéneros de la ciencia ficción. Por lo tanto no deben tomarse de manera aislada como se viene repitiendo.

Por el simple hecho de poder combinarse, estos subgéneros pueden considerarse básicos y darán como resultado otros subgéneros más complejos que se pueden encontrar en la narrativa de la ciencia ficción.

En conclusión Braceras, E. afirma:

Estas son las claves del género de ciencia ficción que ofrece mundos paralelos y presentes alternativos que pueden sustituir la vida cotidiana del hombre actual. Busca conocer otra realidad donde se encuentra la armonía y a la que se accede a través de un viaje, de un desplazamiento temporal o espacial (2007, p.194).

## 2.2 Suspense

El suspense es la mejor forma de evocar emociones particularmente en la literatura y el cine. Históricamente está asociado con los orígenes de la prosa, pero principalmente en otros géneros como el detectivesco, de aventuras, historias de horror y thriller.

“El suspense es la dramatización del material narrativo de un filme, o mejor, la presentación más intensa posible de las representaciones dramáticas” (Mora, O., 2005, p.48).

Más que cualquier otro, este género supone un juego con la tensión del espectador. Es simplemente un recurso narrativo que consiste en retrasar el elemento esperado por la audiencia en un estado de tensión y aprensión. (Dabala, J. 2012, traducción libre del autor). Este retraso intensifica los eventos que están inmersos en el conflicto dramático.

El suspense ha sido considerado como un procedimiento narrativo basado en una diferencia entre la información que tiene el personaje y el conocimiento que tiene el espectador, donde este último conoce datos los cuales son fundamentales y desconocidos por el personaje.

Existe dentro del género un hombre que lo creó universalmente y respetó las reglas del juego. Se trata del director inglés Alfred Hitchcock. Como señala Mora, O. (2005):

Hitchcock daba las bases de la trama y luego se deleitaba con la lógica dramática que imponía, sin introducir cambios violentos ni elementos sorpresivos para cautivar al público. El rigor de su cine deriva de esos personajes atrapados al azar en aventuras creando el suspense a partir de las ramificaciones de la acción (p.48).

En el cine de este director, el espectador sabe con antelación quién es el asesino o cuáles son los hilos reales de la trama. A veces ese espectador tiene un conocimiento mayor que los propios personajes de la película.

“Suspense es en Hitchcock la tensión de una banalidad dramatizada, la primicia informativa que el espectador recibe sobre los actores de un drama que no tienen sospecha alguna de lo que está por acaecerles” (Álvarez, L. A., 2005, p.289)

El suspense se ha vuelto tan universal que es parte integral del ser humano. La creación de la escritura explica la construcción del suspense a partir de barreras que necesitan ser superados por el personaje, bien sea externas –fenómenos naturales, relaciones interpersonales- o internas, en la que el espectador se convierte en un ente activo capaz de adivinar con anterioridad lo que sucede en la historia, generando intriga y tensión a la vez.

### **2.2.1 Características del género de suspense**

El suspense se produce a partir del desarrollo del conflicto. Para lograr suspense lo que se necesita es un protagonista con una meta trazada, un objetivo a conseguir. El suspense por su parte debe envolver al lector o al espectador en las preguntas qué, cómo, y por qué para crear esa intriga que caracteriza el género.

Como indica Roth, M. (2001):

El suspense depende del conflicto entre el protagonista y antagonista. Puede ser generado por el éxito o fracaso de alguien aliado con el protagonista. Este se intensifica cuando existen dudas sobre si el personaje principal –o alguno de sus aliados- y/o el antagonista tendrán éxito, o por el contrario, fracasarán en la superación de un obstáculo y si alcanzarán el objetivo o no (p.69).

El suspense se caracteriza por partir de una historia cuyo héroe se encuentra en situaciones de peligro con las fuerzas antagónicas que durante buena parte del relato se presentan como dominantes. Solo al final, “en el momento de la resolución, el héroe logra escapar de tales peligros y se produce el triunfo del bien sobre el mal” (Igartua Perosanz, J. J., 2007, p.66)

En este género el protagonista tiene como meta salvarse o salvar a alguien, o hacer algo en un tiempo limitado. También le pueden acompañar una serie de barreras

que producen cierta intensidad en la trama como pistas, las cuales refuerzan la resolución del misterio y generan intriga.

Durante el desarrollo de una historia de suspenso, aparecen ciertos elementos que caracterizan este género como lo son el conflicto y la intriga.

### **2.2.1.1 El conflicto**

El conflicto es una de sus principales características. Este debe estar suficientemente construido, contando con unos personajes interesantes donde haya una confrontación entre ambos extremos: el bien y el mal, así como una resolución satisfactoria.

A medida que se desarrolla la historia, el protagonista deberá continuar experimentando diversos aprietos y así se incrementará el suspenso, tanto para él como para el espectador a quien le generará tensión al saber que el personaje principal está pasando por dificultades; hasta que se produce la resolución del conflicto el cual provocará alivio o euforia en el espectador.

El disfrute del desenlace del conflicto se intensificará cuanto mayor sea la reacción de angustia en el espectador, producido gracias a una historia cuyo conflicto evoca cambios en el protagonista, entendiéndose esto, aquellas dificultades por las que pasa tras lograr las metas deseadas. (Igartua Perosanz, J. J., 2007)

“En una secuencia de suspenso pueden aparecer diversos conflictos. Puede haber un conflicto principal que organiza la estructura de suspenso, y conflictos paralelos que pueden tener una relación con el conflicto principal” (Prósper, J., 2004, p.141).

Una secuencia es una unidad de acción, por ende, la secuencia de suspenso puede estar compuesta por diversos subtemas guiados por uno principal que es la base de la trama. El conflicto dentro de la historia tiene un desarrollo propio. “El suspenso

tiene una lógica propia y crea un conflicto particular dentro de una situación particular” (Prósper, J., 2004, p.140).

Tanto el conflicto como el suspenso tienen un desarrollo específico dentro del relato, por lo que se podría considerar que las secuencias de suspenso estarían establecidas por el conflicto principal, su desarrollo con los otros conflictos si presenta la trama y su evolución durante todo el relato.

### **2.2.1.2 Incertidumbre**

La intriga y el suspenso van de la mano. Se le puede considerar como ganchos invisibles que inmovilizan al espectador en un estado de incertidumbre, de querer saber más, haciéndose preguntas todo el tiempo sobre la historia que se está contando, ¿qué va a ocurrir?, ¿quién es?, ¿por qué lo hace?, ¿cuándo ocurrirá?. Y tras las preguntas aparecen las sospechas y las posibles respuestas (Codes, M.J., 2013)

El desarrollo de una historia tiende a provocar en los espectadores emociones e inquietudes. El suspenso busca intensificar esas tensiones que van atrapando al espectador. Cuando un personaje se enfrenta a una serie de obstáculos y su probabilidad de fracasar o de obtener éxito es incierta, se produce el suspenso.

El suspenso se origina en la medida en que se va construyendo el relato y a través de ciertos recursos que se van dando en el curso de los acontecimientos se generan una serie de emociones como la intriga. Hay una serie de elementos que una vez inmersos en la trama producen esas emociones en el espectador.

Como establece Zechetto, V. (2002)

Los componentes enigmáticos son aquellos recursos narrativos que crean la intriga, contienen una fuerza particular para arrastrar al espectador a plantearse preguntas acerca de la dirección que tomará la historia.

Los factores retardativos, son los que tienden a prolongar la acción hasta los límites de lo posible.

La sorpresa es la aparición de un evento imprevisto o imprevisible. En cierto modo la sorpresa es lo contrario del suspenso. Sin embargo, produce una emoción en el espectador, y el enigma del relato genera mayores expectativas cuando va unido a una solución sorpresiva.

Los indicios son marcas que proporcionan pistas y conducen al lector y/o espectador al interior de la intriga.

Los móviles de los personajes pertenecen al ámbito de los hábitos mentales, pero se manifiestan en la acción.

Las sanciones son el punto de vista del autor sobre cómo piensa la realidad el autor (p.235-236).

Los componentes enigmáticos son todas esas preguntas que se plantea el espectador durante el desarrollo de la trama bien sea por las características psicológicas y/o sociales de los personajes, los códigos presentes que de cierta forma adquieren un significado subliminal en la historia, la forma cómo esta se va desarrollando y la motivación de la acción.

En los factores retardativos se introduce elementos que no mantienen el curso lineal de la historia. Esto pasa cuando se agregan muchas subtramas. Por ejemplo, cuando se inserta una narración paralela menos fuerte que la principal y se retoma a la idea original. Mientras más extendiendo la historia, el suspenso se prolongará.

Otro elemento es el factor sorpresa, el cual es simplemente un producto que sirve para generar intriga en la medida en la que se presenten “indicios tendientes a provocarla. Por ejemplo la divulgación de datos falsos o la ambigüedad de las informaciones” (Zechetto, V., 2002, p.238).

Los indicios de cierta forma aportan un significado el cual está implícito. Estos se pueden manifestar de forma activa a través de los gestos, actitudes de personas y frases. Así como, de forma indirecta que se presencian en el plano textual, por ejemplo el estilo del texto. (Zechetto, V., 2002).

Cuando el autor habla de móviles de personajes se refiere a los modos de ser y comportamientos que hay en cada una de sus acciones y en qué medida estos permiten que el relato se vaya construyendo, generando una intriga que viene dada por ese actuar.

Y por último están las sanciones, en las cuales el autor las cataloga como un recurso retórico que funciona para halagar al espectador. “Dentro de los límites del relato y a través de la trama, se manifiestan las ‘manipulaciones’ que encaminan el final hacia la característica que va a tener la sanción”. (Zechetto, V., 2002, p.239)

“El suspenso puede considerarse como una categoría psicológica” (Nieves, A., 2011, p.70), producto de la acumulación de información, que guarda la mente humana y que desde allí estimula sentimientos de miedo, tensión e intriga.

El juego de preguntas y respuestas que se va haciendo el espectador a partir de las sospechas que aparecen en la trama es una base fundamental en cualquier obra de suspenso.

### **2.2.2 Estructura narrativa del suspenso**

Toda historia de suspenso tiene su inicio, desarrollo y conclusión como cualquier estructura narrativa. Al escribirla, siempre es importante tener presente que la trama genere curiosidad acerca de lo que va a ocurrir más adelante. Esta curiosidad tiene que estar desde el comienzo del relato ya que es fundamental que esa inquietud se mantenga y aumente a medida que avance la historia.

Como señala Roth, M. (2001)

Para intensificar el suspenso en una narración y mantener el argumento de la forma más impredecible posible, lo mejor es dotarlo del mayor número de giros y vueltas que se pueda. Los giros argumentales deben aparecer en el momento en que el lector o espectador menos se lo esperen (p.70).

Los giros pueden ser dificultades por las que el personaje principal tiene que pasar o contratiempos temporales que aparecen cuando se piensa que todo está bien en la historia. Un ejemplo pudiese ser cuando el protagonista tiene que pasar por una serie de obstáculos y cada vez que los supera, la sospecha de quién podría ser su enemigo resulta falsa ya que el verdadero antagonista de la historia es su amigo quien descubre poco a poco cada paso que da el héroe.

Es importante que desde el inicio de la historia estos giros se presente a modo de obstáculos, los cuales se irán intensificando a medida que se desarrolle el relato. Estas interrupciones por las que tendrá que pasar el personaje para alcanzar su meta, se convertirán en “amenazas secundarias que pueden llegar a llevar el paso de la secuencia de suspenso” (Prósper, J., 2004, p.147).

Los obstáculos tienen como función principal retrasar la acción del personaje sobre el conflicto principal. Es decir, cada obstáculo le va quitando el tiempo al personaje principal que es fundamental para la resolución del conflicto. Según Prósper, J. (2004) hay dos tipos de obstáculos:

Obstáculo cuyo propósito es impedir que el personaje pueda solucionar la amenaza. Son obstáculos directamente relacionados con la amenaza principal.

Obstáculos cuyo propósito inicial no es impedir que el personaje principal resuelva satisfactoriamente la amenaza. Son obstáculos no relacionados directamente con la amenaza principal. Los obstáculos permiten observar la capacidad de superación del personaje amenazado (p.147).

Cada obstáculo presente genera una tensión en la trama, el cual se intensificará específicamente en el desarrollo del conflicto o también llamado nudo, siendo este el segundo paso en la estructura narrativa. Aquí es cuando aparecen las distintas alternativas para desarrollar el conflicto principal.

Los obstáculos permiten aumentar la capacidad que tienen el personaje para superarse. Asimismo, reactivan el suspenso y crean pequeños conflictos dentro de la secuencia (Prósper, J., 2004).

Durante esta fase, “pueden aparecer líneas paralelas, es decir, conflictos con o sin relación directa con el conflicto principal, los cuales crean una tensión adicional” (Prósper, J., 2004, p.145). Estas líneas, normalmente, hacen que el conflicto principal pierda un poco de tensión.

Asimismo, en otras ocasiones pueden aparecer una serie de conflictos secundarios o también llamados subtramas que poseen una relación directa con el conflicto principal y deben ser superados para que el nudo de la historia se resuelva.

El desarrollo de cada secuencia de suspenso no necesariamente es lineal, puede haber sucesos que originen una pausa durante la evolución del conflicto para que luego este se retome en toda su intensidad.

En este tipo de secuencias construidas a partir de obstáculos que se van sucediendo es en los últimos instantes, cerca de la crisis, donde el protagonista debe enfrentarse con la amenaza que origina el hilo conductor de la historia de suspenso.

Por último, está la conclusión. Aquí se presenta el clímax y la resolución del conflicto. El clímax es la clave del desarrollo de una historia de suspenso porque es el momento en que el conflicto alcanza su máxima expresión. En el clímax, la intriga que está presente durante toda la trama, se refuerza en el espectador por la tensión que ocasiona.

Una vez alcanzado el clímax en el conflicto, todos los elementos que han formado parte de él convergen para llegar a una solución la cual puede culminar la historia o generar nuevos conflictos, poniendo fin a la secuencia de suspenso (Prósper, J., 2004).

## **2.3 Relación entre ciencia ficción y suspenso**

Cada género cinematográfico tiene sus propias características y de esta manera logran diferenciarse entre sí. Independientemente de esto no se toman de manera aislada ya que en cada producto se observen las diferentes maneras en la que interactúan.

Cada género encuentra la posibilidad de mezclarse con otros para crear una mejor trama narrativa que permita más dinamismo en la historia. La ciencia ficción y el

suspense son géneros independientes, sin embargo, han logrado muchas veces complementarse para aprovechar las características que tienen cada uno.

Jorge Volpi en su novela *En busca Klingsor* (1999) logró de manera satisfactoria mezclar ambos géneros. Este escritor “junta personajes de ficción acertadamente perfilados con los más connotados creadores del nuevo paradigma científico que pretende unir a la teoría de la relatividad y de la mecánica cuántica” (Torres, R. 2003 p. 13,14)

A pesar de que esta historia parte de un principio científico y la manera en la que se desarrolla es no lineal, su base es el suspense, presentando una serie de elementos que fracturan o quiebran el relato.

Al mismo tiempo se aparecen elementos del género de ciencia ficción. Uno de ellos es la *multicronología* donde están presentes los diferentes contextos temporales (presente, pasado y futuro). Estos tiempos se superponen para lograr la resolución del conflicto. (Torres R. 2003).

De esta manera los escritores del género de suspense utilizan diferentes estrategias que les permiten lograr jugar con el tiempo. Para un mejor entendimiento del conflicto, muchas veces hay que volver al pasado para darle explicación a algunos hechos. Esto pasa la mayor parte de las veces en el ciencia ficción donde todo tiene que tener una explicación.

Como afirma Fournier Marcos, C. (2009)

Muchas veces el final de la historia es un enigma para el lector, a quien le ofrece como abierto pero sugerido. Esta técnica es empleada con mucha frecuencia en el relato de ciencia ficción y de suspense, el cual sirve como una variante para crear intriga especialmente en el clímax (p. 113).

El clímax de una historia es el punto en la narrativa que determina lo que va a suceder con el conflicto, si el protagonista resolverá o no el problema principal; y esto es fundamental en el suspense pero también ocurre en cualquier otro género cinematográfico como en la ciencia ficción.

Otra relación que existe entre estos géneros es la presencia del modelo básico perseguido-perseguidor. Este tipo de modelo constituye una narrativa en la cual, en el caso del suspenso, un héroe se enfrenta a una serie de obstáculos impuestos por un adversario. (Gil Olivo, R. 2005)

Asimismo sucede con el género de ciencia ficción que utiliza como una de sus premisas la lucha entre el bien y el mal, es decir, fuerzas antagónicas que se enfrentan a un personaje con objetivo que cumplir.

En ambos géneros este tipo de narrativa es lineal pero, sin embargo, esto no excluye el hecho de que pueda existir una narración paralela que presente temas relacionados con el espacio temporal o recursos como flashbacks o flashforwards.

Cada género se define por sí solo, pero esto no significa que existan barreras que les impida trabajar juntos. Se podría ver a la ciencia ficción y al suspenso como géneros excluyentes pero al analizarlos existen características similares que pueden ser utilizadas a la hora de crear una historia de ciencia ficción- suspenso.

De esta manera puede ser posible conjugar a ambos géneros en una misma definición: género cinematográfico que tiene como base la verosimilitud y que usa la incertidumbre como herramienta clave para generar tensión en el espectador. A través de la presencia de obstáculos se logra descubrir el porqué de las cosas. Por una parte se busca descubrir y descifrar las diferentes probabilidades de un mismo conflicto, mientras que por otra parte se busca que el espectador esté en tensión y se encuentre en una búsqueda constante de información que le permita comprender cómo el problema fue resuelto.

## **CAPÍTULO III: GUION DE LARGOMETRAJE**

Escribir un guion de largometraje es un proceso creativo que se modifica y avanza continuamente. “Es una historia contada en imágenes por medio del diálogo y la descripción y situada en el contexto de la estructura dramática” (Field, S., 1995, p.15).

Un guion es un proceso que se realiza paso a paso. Está constituido por escenas, diálogos, secuencias, personajes y una trama bien elaborada la cual debe desarrollarse a través de una complicación o decisión que le ocurra al personaje.

Asimismo, sigue una línea de acción narrativa ajustada a una línea de desarrollo. La historia que se plantea al escribir un guion de largometraje siempre se moverá hacia adelante siguiendo un objetivo que será la resolución. Para ello, es importante mantener el rumbo en cada escena, es decir, cada fragmento tiene que llevar a la trama a alguna parte haciéndolo avanzar en términos de desarrollo argumental. (Field, S., 1995).

Como toda obra, la escritura de un guion tiene como base una estructura la cual permitirá que la historia que se vaya a contar vaya avanzando en cada punto de su desarrollo hasta que llegue a su meta que es el punto máximo, culminando con la resolución del conflicto a plantear.

### **3.1 Estructura de un guion de largometraje**

La estructura es el esqueleto de un guion de largometraje, ya que un guion sin estructura no tiene una línea de desarrollo concreta. “Es una herramienta que le permite moldear y dar forma al guion con un máximo de valor dramático. Es la columna vertebral que sostiene toda la historia”. (Field, S., 1995, p.21).

Un guion debe sostenerse por una base que le de cohesión a las partes que integren en él, entendiéndose esto como la relación que hay entre los personajes, sus acciones, los incidentes que ocurren, la trama, los diálogos, las escenas y las secuencias. Por eso, es importante que exista una estructura bien definida donde haya

un punto de inicio y un punto final, porque permite que la historia tenga una línea narrativa y no divague.

Esta estructura está formada por tres etapas: el inicio, el desarrollo y el final. En el inicio o también llamado planteamiento se presentan a los personajes en su mundo ordinario y se da un indicio del posible evento que le va a dar un giro a la historia, un detonante que pone en marcha el relato.

En el desarrollo como su nombre lo indica, es donde se va a acentuar el conflicto y el personaje se enfrentará a los obstáculos que se le presenten. Así como, intentará conseguir su meta por todos los medios y en su proceso de lucha aparecerá otro suceso que pudiese agravar o torcer el camino de la búsqueda del objeto del deseo.

Por último, está el final o también llamado desenlace que es donde se presentará la mayor tensión del conflicto. Es el punto máximo de la historia que ha de llevar a la resolución de la misma permitiendo concluir la trama.

Esta estructura a su vez está envuelta en una serie de modelos propuestos por teóricos y que en la actualidad se siguen utilizando para la elaboración de guiones.

### **3.1.1 Paradigma de Syd Field**

El paradigma propuesto por Syd Field es una herramienta, un “esquema conceptual sobre el aspecto que tiene que tener un guion. Es un todo que está formado por partes” (Field, S., 1995, p.25).

Ese todo constituye el guion y las partes son los tres actos –acto I, acto II, acto III- que plantea el autor con este paradigma y que constituye el relato, siendo elementos importantes a la hora de escribirlo.

“El acto I es una unidad de acción dramática en la que se plantea la historia”. (Field, S. 1995, p.26). Este acto viene a ser lo mismo que el inicio o planteamiento, ya que aquí se tiene que presentar a los personajes principales, elaborar escenas que

proporcionen información sobre la historia y el mundo que rodea a estos personajes, así como establecer la premisa dramática.

Asimismo, durante este acto aparece el elemento catalizador, el cual es el detonante que impulsa la historia del guion. Es decir, su llegada indica que tanto la acción como el relato inicia. También, en este acto, aparece el primer punto de giro o también llamado plotpoint, que es un episodio que cambia el curso de los acontecimientos. Es un evento que va ligado a la acción y la hace tomar otra dirección.

A través de este punto de giro, la historia entra en el acto II o también llamado confrontación. Es el desarrollo del conflicto de la historia. Va desde el primer plotpoint hasta el segundo plotpoint. “El acto II es la unidad más larga de acción dramática” (Field, S., 1995, p.26) ya que tiene varios elementos importantes dentro de él como lo son las pinzas, el punto medio o también llamado midpoint y el plotpoint dos.

En el acto II el personaje debe enfrentarse y superar –o no- una serie de obstáculos marcados por el conflicto principal el cual se desarrolla conforme avanza la historia.

Syd Field divide este acto en dos partes. La primera mitad comprende desde el primer plotpoint hasta el punto medio y la segunda vendría siendo desde el punto medio hasta el segundo plotpoint. Asimismo, en cada mitad debe haber una pinza, es decir, antes del punto medio debe aparecer una pinza y después del punto medio, otra.

“El punto medio es una transición crucial, un destino que ayuda a mantener el rumbo en la ejecución de su trama argumental.” (Field, S., 1995, p.99) El midpoint, como su nombre lo indica, se ubica en el medio de todo el acto II y es el punto de no retorno, es decir, es un suceso que ocurre en la trama en el que ya no hay vuelta atrás.

Igualmente, las pinzas están presentes en este acto y son los elementos conservadores de la tensión pues sostienen el conflicto. Pueden ser pequeñas pistas o acciones que me lleven al plotpoint dos que es otro punto de inflexión que le va a dar un giro a la trama.

Con el segundo plotpoint se da inicio al último acto que establece Syd Field en su paradigma llamado resolución. “El acto III es el contexto dramático de la resolución” (Field, S., 1995, p.27).

Este acto vendría siendo el desenlace pues se resuelve el conflicto. Si el personaje logró o no su objetivo. Además, durante esta etapa, aparece el clímax el cual es el punto máximo de la historia, es el momento ansiado, donde el protagonista libra su última batalla con el antagonista o donde los cabos sueltos se resuelven.

Después del clímax, la historia queda concluida y se presenta el estado del protagonista, es decir, cómo quedó él y su entorno después de todo lo que ocurrió y cómo será su vida en adelante.

### **3.1.2. Arquetipos de Vogler**

Vogler establece una categoría de personajes que se van a repetir constantemente en todas las historias creadas. Este autor los denomina arquetipos y pertenecen más al aspecto psicológico de los personajes.

“Los arquetipos pueden interpretarse como símbolos personificados de las diversas cualidades humanas” (Vogler, C. 2002 p.62). Representan al héroe en todas las formas posibles de su propia personalidad o personajes que forman parte de sus sueños.

El ser humano se ve reflejado en esos personajes, por más lejos que parezca las cualidades humanas se van a repetir a lo largo de las historias permitiendo un mejor reconocimiento para el lector. Cada cualidad está aumentada y por eso se refleja como un ideal.

Vogler reconoce los arquetipos que aparecen con más frecuencia en las narrativas. Estos están formados por el héroe-antihéroe, el mentor, el guardián del umbral, el heraldo, la figura cambiante, la sombra, el embaucador y los aliados.

“El héroe es alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás” (Vogler, C. 2002, p.65), es que sufre la mayor transformación en busca de sus objetivos.

Por ser el que sufre una gran transformación basada en el aprendizaje debería tener características que el ser humano haya experimentado en algún momento de su vida. Tienen que ser cualidades y emociones que ocurran en todo el mundo (Vogler, C. 2002).

De esta manera el escritor logrará que su público se sienta identificado y pueda reconocer o imaginarse lo que sucede y sentir todo lo que el héroe está sufriendo. El arquetipo del héroe representa lo que Freud denominó “el ego”, aquí el personaje está en busca de quien es y tiene que hacer (Vogler, C. 2002).

Pero por otra parte está el arquetipo del antihéroe que no necesariamente es lo opuesto a los héroes. Puede tener todas las cualidades de un héroe pero siempre hay un lado oscuro en ellos que los hace ser imperfectos y por lo tanto pueden ser destruidos por sus propios demonios internos (Vogler, C. 2002).

El mentor “es una figura positiva que ayuda, protege o instruye al héroe” (Vogler, C. 2002, p.76). No necesariamente es un personaje, puede ser cualquier otra figura que va a servir de guía para el héroe en algún punto de su aventura.

A su vez, puede existir más de un mentor que puede ser desde un científico hasta la propia conciencia del héroe. No importa la forma sino la ayuda que proporciona esta figura. Es el mentor el que motivará y ayudará al héroe a superar sus miedos y retos.

El guardián del umbral se encontrará como afirma Vogler (2002):

En el umbral de cada puerta, que da acceso a un nuevo mundo donde aguardan poderosos guardianes, cuyo cometido es evitar el acceso de cuantos no lo merezca. Constituyen una amenaza para el héroe, pero si se los interpreta correctamente pueden ser superados, sorteados, eludidos, aun convertidos en aliados p.87.

Los héroes deben aprender a descifrar que quieren los guardianes para salir ilesos ante ellos. Deben enfrentarlos pero siempre viéndolos como aliados para poder seguir con la aventura que se propuso.

El heraldo es una figura que representa un desafío para el héroe y por lo tanto plantean un cambio significativo. Es decir, el equilibrio normal del héroe está siendo alterado por este arquetipo. Coloca al héroe es un proceso de decisión y lo invita a enfrentar el conflicto.

“Los heraldos son portadores de motivación, presentan un desafío al héroe y ponen la historia en movimiento. Alertan al héroe de que se avecinan cambios y aventuras” (Vogler, C. 2002, p.92).

La figura cambiante es el arquetipo catalizador del cambio. Va a generar un cambio en el héroe y es una especie de “símbolo del impulso psicológico de la transformación” (Vogler, C. 2002, p.97).

El trato con un personaje que constantemente está mutando va a generar en el héroe cambios de actitudes o de decisiones ya que representa las proyecciones del lado opuesto oculto del héroe.

Los personajes cambiantes se limitan a impresionar o confundir al héroe, en lugar de pretender terminar con su vida. La figura cambiante es uno de los arquetipos más flexibles.

La sombra es “el que representa la energía del lado oscuro, de lo inexpresivo, lo irrealizado o lo aspectos rechazados de una cosas” (Vogler, C. 2002, p.101).

Esta sombra vive en el mundo interno del héroe y es la que no le permite avanzar en su aventura, está ahí molestándolo en lo más profundo de su ser. Representa un obstáculo a lo largo de toda la historia.

Son todas aquellas cualidades que el héroe ha intentado eliminar pero todavía están ahí en su inconsciente. Representa, de esta manera, el poder de los sentimientos reprimidos, los traumas profundos o las culpas. (Vogler, 2002)

El arquetipo llamado embaucador es el personaje que representa “las energías de la malicia y del deseo de cambio” (Vogler, C., 2002, p.106). Normalmente le gusta causar problemas y generar risa. Es un personaje lleno de cinismo pero busca colocarle los pies en la tierra al héroe.

Este personaje puede ser un aliado del héroe, de la sombra, o un agente independiente. “Por encima de todo, aporta cambios y transformaciones saludables, a menudo tras centrar la atención sobre el desequilibrio o la absurdidad de una situación psicológica estancada” (Vogler, C., 2002, p.106).

A pesar de que Vogler haga esta clasificación de los personajes, no es obligatorio utilizar todos los arquetipos que él presenta. Sin embargo, a medida que se utilicen más arquetipos de personajes, la historia del guion será mucho más rica.

## MARCO METODOLÓGICO

### 1. Problema

Realizar un guion de largometraje cuya temática son los mundos paralelos, implica la creación de distintos universos capaces de diferenciarse entre sí. Así como la integración de una trama compleja que profundice los viajes interdimensionales pero que a la vez sea entretenida para el espectador.

Asimismo, la combinación de varios géneros como lo es la ciencia ficción y el suspenso permite construir una estructura narrativa que refleje las características particulares de cada género en un mismo hilo conductor.

El proyecto de grado se fundamenta en una historia donde dos géneros cinematográficos, que puedan considerarse independientes, se junten para la construcción de un producto único. Es decir, que la verosimilitud y la incertidumbre vayan de la mano a través de la inserción de elementos que generen tensión frente a un entorno compartido por diferentes espacio-tiempo.

El proceso de investigación acerca de la conjugación de ambos géneros cinematográficos en un mismo producto audiovisual, permite ver el desarrollo que existe en el cine anglosajón al momento de crear piezas distintivas y únicas con base en la mezcla de elementos claves de ambos géneros.

Para llevar a cabo el libro de producción del largometraje es necesaria una estética propia. Esto permitirá un lenguaje audiovisual capaz de profundizar en los detalles del guion que serán claves para que el espectador lo identifique como un todo.

Con el adecuado tratamiento de la historia, desarrollo de personajes, empleo de elementos característicos de los géneros a tratar y una representación detallada en el libro de producción se alcanza el objetivo a plantear.

Sin embargo el problema central de la investigación puede ser expresado por la siguiente pregunta: ¿Cómo resolver la integración de los géneros de ciencia ficción y suspenso en un guion de largometraje de mundos paralelos?

## **2. Objetivos**

### **2.1 Objetivo General**

Realizar un guion de largometraje y su libro de producción sobre mundos paralelos, donde se conjuguen los géneros de ciencia ficción y suspenso

### **2.2 Objetivos específicos**

- Determinar las características del género de ciencia ficción y en particular del subgénero mundos paralelos.
- Conocer la estructura narrativa del género de suspenso.
- Identificar los elementos que hay en común entre los géneros de ciencia ficción y suspenso, a través de la concepción de un guion cinematográfico.

## **3. Delimitación**

La investigación y elaboración del presente Trabajo Especial de Grado, referente a la elaboración del guion y su libro de producción de género de ciencia ficción y suspenso, se realizará en la ciudad de Caracas, Venezuela, y abarcará un lapso de tiempo comprendido entre octubre de 2013 a julio de 2014. Este proyecto estará dirigido a un público en edades comprendidas entre 15 a 35 años.

## **4. Justificación**

La industria cinematográfica en Venezuela radica en la producción de películas de género dramático, acción, comedia; pero predominan aquellas con temas de violencia urbana. Otros géneros como la ciencia ficción y el suspenso no han sido trabajados con tanto interés como los géneros anteriormente nombrados. El siguiente

trabajo de grado consiste en la realización de un guion, cuya historia se enmarca en la mezcla de los géneros suspenso y ciencia ficción, y su libro de producción. En Venezuela no existe este tipo de películas lo que le da cierto grado de originalidad al proyecto de investigación ya que innova en cuanto a los estilos vistos comúnmente en el cine venezolano. La realización de un guion de largometraje es tarea de investigación. Este trabajo requiere de tiempo puesto que no solo implica hacer una historia y plasmarla sino que es necesario crear una buena estructura que le dé consistencia a la trama y así lograr un interés en el público.

En lo referente a los mundos paralelos, al ir mucho más allá de la imaginación y construir una historia donde aparezcan dos géneros cinematográficos con esta temática, la creación de los universos presentes en el guion, son claves tanto para el desarrollo de la trama como para establecer la relación ciencia ficción-suspenso.

Un comunicador social tiene como rol fundamental elaborar un mensaje para ser difundido de maneras diferentes. El manual de producción cumple ese rol por ser el concepto gráfico del guion; por ende se plasmará visualmente lo que está inmerso en la historia y se buscará de manera inteligente la distribución de los recursos –elementos creativos, prácticos y administrativos- para que sea una idea atractiva y viable en su realización. Por lo tanto, la organización es importante para que la idea presentada sea muy clara.

El proyecto de investigación es viable porque se cuenta con la ayuda de especialistas en la materia que aportan ideas para la elaboración de una historia posible de hacer. Además de contar con un manual de producción muy ligado al guion y al ser un proyecto elaborado en la ciudad de Caracas, cualquier casa productora tendrá la facilidad de producir esta pieza.

## 5. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación es exploratoria porque el objetivo del trabajo de grado es la realización de un guion de largometraje sobre mundos paralelos y en el que se integren los géneros ciencia ficción y suspenso. El proceso de investigación permitió recabar información de ambos géneros cinematográficos y de teorías científicas que pudiesen explicar lo mundos paralelos. Esto proporciona un aporte significativo sobre cómo se pueden yuxtaponer dos géneros en misma historia con una temática compleja.

El diseño de investigación es de tipo no experimental pues no se utilizó ningún tipo de instrumento de medición ni se controlaron variables. La información suministrada se consiguió a través de una revisión detallada de ciertos instrumentos de investigación como libros, revistas y páginas web.

## 6. Modalidad III: proyectos de producción

El trabajo de grado es un proyecto factible que proporciona la producción de un mensaje para un medio de comunicación, en este caso el cine. A su vez, está dentro de la clasificación submodalidad 2: proyectos audiovisuales, ya que abarca la realización de un guion de largometraje original y su correspondiente plan de producción entendiéndose esto como el libro de producción.

## 7. Metodología utilizada para la construcción del guion

Para la realización del guion de largometraje se utilizó el paradigma de Syd Field. Este autor plantea que un largometraje debe presentar tres actos, dentro de los cuales hay elementos que le dan dinamismo a la historia.

**En el acto I** se da a conocer el mundo ordinario, el elemento catalizador y el primer plotpoint que dará inicio al segundo acto.

Cuando se habla del **mundo ordinario** es la introducción de los personajes, las relaciones que hay entre ellos y el universo que los rodea. En el guion de largometraje esto se demuestra desde el momento en que se presenta a la protagonista –el héroe en la historia- quien trabaja en el asilo La Esmeralda; las relaciones que tiene esta con los demás personajes que van apareciendo como una señora mayor que desde un principio se sabe que es misteriosa, su mejor amiga y compañera de trabajo, su jefa y un relojero que no es quien dice ser.

**El elemento catalizador** viene dado cuando el héroe accede a ayudar a una señora mayor y va a su casa por primera vez. Este hecho produce que una sombra se le aparezca por detrás cuando la protagonista está por la casa. La llegada del catalizador marca la pauta donde la historia comienza a desarrollarse, es decir, ya no es una mera introducción a los personajes sino que a partir de allí la historia comienza a tener sentido. La aparición de la sombra en la casa, trae como consecuencia que una niña se le aparezca de forma frecuente y la protagonista comience a relacionarse más con este personaje quien es crucial en la historia.

**El plotpoint 1 (PP1)** es cuando la señora mayor a la que el héroe ayuda desaparece y culpan a la protagonista de su desaparición. Este incidente produce un giro en la historia, cambiando el curso de los acontecimientos y hace que el personaje principal se inserte en un mundo desconocido para ella.

A través del PP1 aparece el **acto II**. Es en este acto donde se desarrolla la historia y el conflicto y es el que presenta más elementos como: la pinza 1, el midpoint, la pinza 2 y el plotpoint 2 que dará inicio al tercer y último acto.

**La pinza 1** aparece cuando un yo alterno 1 masculino le da un espiral a la protagonista. Esto va a sostener el conflicto que es seguir buscando el otro espiral y averiguar qué es lo que sucede para encontrar a la señora mayor quien está desaparecida.

**El midpoint** o también llamado punto medio es cuando la señora que trabaja en la tintorería le cuenta al héroe qué fue lo que sucedió hace mucho tiempo que produjo la aparición de innumerables realidades alternativas. En este punto de la historia se

sabe que el relojero no es quien dice ser, es el villano de la historia, y la protagonista reconoce que ella está en un mundo paralelo al original y que debe salvar a la niña que se le aparece con frecuencia porque ella está atrapada en la máquina. Para ello debe encontrar el otro espiral y buscar la máquina que solo lo sabe señora mayor que desapareció.

**La pinza 2** el cual es otro elemento que va a sostener el conflicto que va a llegar al plotpoint 2 es cuando el héroe, con ayuda de un segundo yo alterno masculino, le arranca el espiral del cuello al segundo alterno del villano y lo tiene en sus manos hasta que se va de ese mundo paralelo.

**El plotpoint 2 (PP2)** se presenta cuando la protagonista regresa y encuentra a la señora mayor en una casa. Este hecho produce otro giro en la trama pues en este punto el héroe tiene un nuevo objetivo que es destruir la máquina y encontrarla primero sin que el relojero y su grupo lleguen antes.

El plotpoint 2 da inicio al último acto, el **tercer acto**, que es donde se resuelve el conflicto. Aquí aparece el clímax y la resolución.

Al ser el punto máximo de la historia, **el clímax** aparece cuando se produce la pelea adentro de la casa de la señora mayor y el héroe logra destruir la máquina lo que ocasiona que la casa se derrumbe y mueran muchas personas.

**La resolución** comprende desde el momento en que el personaje principal aparece en el hospital leyendo un diario hasta que el tiempo retrocede 13 años y uno se da cuenta de que la línea temporal se arregló pues la niña no cometió el accidente ya que esta vez la protagonista, pero más pequeña, la salva.

## **8. Idea**

Extraños sucesos comienzan a aparecer cuando Leah, una trabajadora de un asilo, le hace un favor a una mujer con un pasado oculto.

## 9. Sinopsis

Leah es una joven de 25 años que trabaja en un asilo. Una de las personas a la que cuida, Margaret, es una señora mayor que le pide que le haga un favor yendo a su casa. Desde el momento en que ella acude a ayudarla, extraños sucesos comienzan a ocurrir como la aparición de una niña, Aurora, que se ve como un ente fantasmagórico.

Ese mismo día, más tarde, un hombre misterioso va hacia el cuarto de Margaret y se la lleva, provocando su desaparición. Al ser Leah la última persona que vio Margaret, la culpan a ella de ser la primera sospechosa del caso. Esto hace que Leah vuelva al cuarto de Margaret para encontrar una pista de su desaparición. Tras varias horas de búsqueda lo único que logra conseguir es un reloj con un mensaje de Margaret en un diario.

Leah vuelve a la casa de Margaret con la esperanza de encontrar algo que pueda resolver el mensaje que le dejó la señora en el diario; pero es sorprendida por Aurora quien se le aparece de nuevo y por Alan, un policía, quien la persigue dentro de la casa.

En ese instante, Leah se encuentra entre la espada y la pared, pues la salida está sellada con la presencia de Alan. Aurora la ayuda llevándola a su cuarto a lo que este comienza a transformarse y hace que Alan no las vea cuando este entra en el cuarto de Aurora.

Después de que Alan se va de la casa, Leah se queda extrañada por lo que acaba de suceder, a lo que Aurora le responde entregándole un cilindro con un espiral adentro.

A partir de ese momento, Leah, con la guía de Aurora, tendrá que atravesar un camino marcado por mundos paralelos donde conocerá a sus otros yo que la ayudarán a ir armando todas las pistas, buscar todos los espirales, para que pueda encontrar a Margaret y resolver el caso.

Este camino no se torna tan fácil porque encuentra obstáculos que la harán avanzar y retroceder en el viaje, ya que durante los viajes interdimensionales, Leah irá

descubriendo que necesita ayudar a Aurora para restaurar su línea temporal pues su mundo es producto de una decisión errónea que tomó Aurora hace mucho tiempo y en la que Margaret está involucrada.

Para ello, debe encontrar una máquina que solo Margaret conoce su ubicación, y debe hacerlo antes de que Alfredo, un relojero que trabaja a cinco cuadras del asilo y el autor material de la desaparición de Margaret, y su grupo llamado “Los Vigilantes” la encuentren primero con todos los espirales en el cilindro. Aunque la maldad es muy poderosa, la búsqueda de la verdad siempre prevalecerá.

## **10. Tratamiento**

Un vaso de agua está volteado sobre una servilleta que tiene una frase escrita la cual no se ve muy bien por la tinta chorreada producto del agua que cae del vaso. Se lee “no hay tiempo”. El vaso comienza a congelarse y se cae al piso. Al romperse en pedazos, Margaret se despierta exaltada quien intenta levantarse de su cama y cuando lo hace se cae.

Una joven de 25 años llamada Leah entra por la puerta del asilo La Esmeralda. Sube a la habitación de Margaret y la encuentra en el piso. Leah logra levantar a Margaret del suelo quien le pide que le haga un favor: ir a su casa a buscar las cartas que están al final de la vitrina. Para ello, Margaret arranca una hoja de su diario, escribe la dirección y le entrega un pañuelo con su huella impregnada en él.

Le da la dirección de su casa a Leah, pero al momento en que Leah le hace una pregunta, es interrumpida por la jefa del asilo, Lidia, una señora de 50 años, quien le pide a Leah que vaya a la tintorería. Al momento en que Leah llega al lugar, conoce a la señora Higgins.

Al salir de la tintorería, Leah camina con la ropa limpia por la calle cuando comienza a llover. Corre hasta que encuentra una tienda abierta, una relojería, y se mete.

Una vez adentro de la relojería, Leah se queda en la puerta esperando a que escampe. Esta detiene su mirada en una pared que tiene un rompecabezas incompleto

con la figura de un aro. El señor que trabaja en la tienda, Alfredo, la llama y le da un paraguas para que pueda llegar a tiempo al asilo.

Cuando Leah llega al asilo, coloca la cesta de ropa en un rincón y va hacia la habitación de Margaret para ayudarla a acostar. En la habitación, Leah va hacia el armario a buscar una cobija; pero sin querer se cae una caja de joyas la cual se abre y se dispersan varios objetos por el piso, entre ellos un reloj viejo que cae boca abajo. El ruido de la caja sorprende a Margaret.

Leah intenta calmarla diciéndole que no pasó nada a lo que Margaret pregunta por el reloj que está en esa caja y le dice a Leah la importancia que tiene ese objeto para ella. Cuando Leah va a recoger todas las piezas que están en el suelo, ve que el vidrio del reloj está roto, pero esta prefiere quedarse callada, no comentarle nada a Margaret al respecto y guardar el reloj para arreglarlo.

Al día siguiente, Leah va a la relojería para que Alfredo le arregle el reloj, y cuando este tiene en sus manos el objeto, se sorprende pues solo había visto un reloj así en su vida. Intenta convencer a Leah de que se lo deje por un día para revisarlo detalladamente pero esta solo le deja que le cambie el vidrio.

Una vez con el reloj en sus manos, Leah va al asilo y lo deja en la habitación de Margaret, pero es descubierta por Margaret la cual le dice a Leah que ha cometido un error al sacar el reloj a la calle.

Leah se va de la habitación de Margaret y se topa con una amiga del asilo, Amelia, quien la acompaña hasta la casa de Margaret pero esta no decide entrar porque le da miedo al ver que la casa es muy vieja.

Leah es la única que entra a la casa. Todo está sucio y viejo. La pared de la sala principal está llena de platos y cuadros viejos. Mientras Leah huele una de las botellas abiertas que están en el comedor, uno de los platos que cubre la ventana se cae y se parte. Leah suelta la botella y camina en dirección a la vitrina, pero se da cuenta de que esta tiene una cerradura vieja. Busca por los rincones de la sala pero no encuentra la llave. Escucha un ruido que viene desde el piso de arriba y sube las escaleras.

Llega a una habitación, y ve que el ruido es producto de una mecedora que golpea con fuerza la ventana. Coloca la mecedora a un lado y encuentra en una gaveta una llave que concuerda con la cerradura de la vitrina. Introduce la llave en la cerradura y agarra las cartas. Cuando va a salir de la casa, ve los pedazos del plato en el piso, se agacha para recogerlos y cuando los va a colocar en el comedor, detiene su mirada en una copa y ve una sombra rápida que pasa por detrás de ella, a lo que Leah se va de la casa.

Al salir, Amelia le pide a Leah que la acompañe a una tienda, pero Leah se queda esperándola en un parque que está al frente. En él, ve a una niña jugando con un listón morado, quien le sonrío y se acerca a ella, agarrándole la mano. A lo lejos, Amelia cruza la calle mientras Leah y una niña, que tiene Leah a su lado, la siguen con la mirada.

Al momento en que Amelia llega al parque, Leah ve que la niña no está y se queda extrañada por lo que acaba de suceder. Mientras tanto, en el asilo, en la habitación de Margaret, alguien misterioso entra por la puerta y se lleva a Margaret.

En la mañana siguiente, de camino al asilo, Leah ve un listón morado parecido al que vio en el parque y lo sigue pensando que encontrará a la niña. Esta se detiene en la acera y se percata de que el listón le pertenece a otra niña. Cuando Leah se voltea, la niña del parque tiene la mirada fija en sus ojos, a lo que Leah se asusta y se va del lugar. Al llegar, conoce a Alan y Sofía, unos detectives. Alan le dice que Margaret ha desaparecido y ella es la principal sospechosa al ser la última persona que vio ella el día anterior. Por lo ocurrido, su jefa Lidia, decide suspenderla por un tiempo.

Esa noche Leah vuelve a la habitación de Margaret con complicidad de Amelia para buscar pruebas y solo encuentra el reloj incrustado en el colchón y una nota que dice “no dejes que se lo lleven, Leah”. Leah decide ir a la casa de Margaret mientras Alan la persigue. Esta va al cuarto donde encontró la llave y comienza a revolver las gavetas pero escucha un ruido. Se asoma por las escaleras buscando qué fue lo que provocó el ruido y ve a Alan hablando por teléfono.

Leah se voltea buscando un cuarto para esconderse y ve a la niña del parque quien la arrastra hasta su habitación. Al entrar al cuarto, ve que la habitación está toda sucia y llena de telarañas. La niña va hacia el tocadiscos y este comienza a sonar. Luego se dirige dónde está Leah y le agarra la mano.

Alan entra a la habitación donde está Leah y la niña, y en ese mismo instante algo extraño comienza a suceder pero solo lo pueden sentir la niña y Leah. Desde la perspectiva de Leah el cuarto comienza a teñir sus paredes de rosa y arreglarse, mientras que desde la perspectiva de Alan, el sonido del tocadiscos es como de un disco rayado, el cuarto sigue sucio y no puede ver ni a Leah ni a la niña quienes siguen en el mismo lugar de la habitación.

Alan se va de la casa. Leah se da cuenta de que la niña es Aurora, la hija de Margaret que desapareció hace muchos años. Aurora solo le entrega un dije con la forma de un cilindro que tiene una fila de metal en el medio. Luego se va.

Leah la busca pero no la encuentra. Llega a su casa, abre las cartas y descubre que en una de ellas hay una dirección y una frase que dice “el lago de los cisnes”. Se anota la dirección en el brazo y se va con el colgante que le dio Aurora en el cuello.

Cuando Leah está caminando por la calle se topa con la señora Higgins, quien se da cuenta de que Leah tiene puesto el colgante. La señora Higgins saca de su bolso un pequeño espiral. Lo coloca en la boca del cilindro, este se estira como el otro pedazo de metal que está en el cilindro. Le enseña a Leah una estructura vieja dándole a entender que ahí es donde tiene que ir.

Leah camina hasta el edificio que le mostró la señora Higgins. Logra entrar por una ventana rota pero al dar unos pasos se resbala, se golpea en la cabeza y cae inconsciente. Al despertarse, Leah ve a muchas personas vestidas de forma elegante y ve un folleto en el piso sobre la función del lago de los cisnes. Leah entra en la sala y se sienta en una de las butacas.

Ve a una mujer que le resulta conocida, es la señora Higgins alterno 1, camina hacia ella, pero se tropieza y se cae. Escucha la conversación de la señora Higgins

alterno 1 que tiene con su esposo y al nombrar a Margaret; esta dice su nombre en voz baja y la señora Higgins alterno 1 voltea en dirección a Leah; pero no logra reconocerla. Leah se levanta y ve a Aurora en la puerta del teatro y camina hacia allá. En el camino se topa con un hombre de chaleco vinotinto y ve a Alfredo alterno 1.

Leah sale del teatro siguiendo a Aurora quien la lleva hasta a una plaza donde se encuentra con Leah alterno 1, la cual está dormida en uno de los banquitos. Aurora intenta explicarle rápidamente lo que sucede mientras unos hombres se bajan de un carro que se detiene cerca de la plaza.

Aurora despierta a Leah alterno 1. Esta se sorprende al ver a Leah y se va. Los hombres que se bajaron del carro caminan hacia a la plaza, por lo que Aurora arrastra a Leah hasta un callejón para esconderse de ellos.

Los hombres en la plaza esperan a Alfredo alterno 1 quien les pregunta por una persona; pero estos se quedan callados. Escuchan un ruido que viene del callejón y caminan hacia allá.

En el callejón, Leah y Aurora se esconden detrás de un bote de basura, mientras escuchan unos disparos que proviene de uno de los hombres. Leah se arrastra hasta un bote de basura que está cerca, logra distraer al hombre que disparó lanzándole unas piedras. Este intenta acercarse hasta el bote de basura, pero se va al escuchar las sirenas de la policía. Al levantarse, ve a Gonzalo alterno 1 sangrando quien le da un espiral.

Leah sale del callejón y se mete por una transversal. Ahí ve a su otro yo por un momento pues llega un encapuchado en una moto y se la llevan. Leah corre tras la moto; pero no es suficiente y llega a una calle.

Leah camina por la calle hasta que pasa por un cartel de una nueva bebida, se detiene y se da cuenta de que regresó. A lo lejos ve una muñeca y un reloj en uno de los banquitos que está afuera de la plaza. La muñeca está rayada con tinta roja que dice "H. 6:20". Ve el cielo y el sol está a punto de salir. Leah logra adivinar que la H significa señora Higgins y se va hacia la tintorería.

Al llegar a la tintorería ve que todo está revuelto y un papel que dice “el ojo que todo lo ve”. En ese mismo momento aparecen Alan y Sofía quien apunta a Leah con una pistola. Ambos se la llevan a comisaría y la interrogan pensando que también ella es la responsable de la desaparición de la señora Higgins al encontrarla en la tintorería. Alan le dice a Sofía que se vaya para ver si Leah logra hablar.

Al salir, Sofía recibe una llamada de teléfono de Alfredo. La conversación entre ellos es escuchada por un taxista quien tiene en su radio un dispositivo que está conectado al teléfono de Alfredo y que permite escuchar todas las conversaciones que tiene él.

Alfredo obliga a Sofía a soltar a Leah ya que para él es más importante que ella esté libre. Sofía tranca el teléfono molesta. Entra de nuevo a la sala de interrogatorios donde está Alan y Leah, y convence a Alan de que libere a Leah. Este la deja ir y deja que Leah llame a alguien para que la busque.

Esperando en la comisaría, Leah ve que hay una caja sobre una mesa, donde sobresale una muñeca de porcelana. Leah agarra la muñeca y esta dice en tinta roja “tick tock”. En ese momento llega Amelia y se lleva a Leah.

Tanto Amelia como Leah pasan por la relojería y ven que está cerrada. Leah le dice a Amelia que la acompañe hasta su casa y al llegar, mete en un bolso las cartas, el diario, la huella y el reloj. Leah y le pide a Amelia que se esconda y lo hace metiéndose debajo de la cama, mientras que Leah se mete en el closet.

Alguien entra y con un aparato rastrea el reloj que a modo de holograma le muestra la ubicación del objeto. Cuando el hombre se va acercando poco a poco al closet, Amelia con una tijera que encuentra debajo de la cama, se la clava en la pierna y tanto Leah como Amelia logran salir.

Alan está en el interior de su carro estacionado en el edificio de Leah y esperando a que haga su próximo movimiento. Afuera del edificio hay varios hombres vestidos de negro y uno de ellos tiene en su brazo el símbolo que vio en la tintorería de la señora Higgins.

Cuando los hombres entran al edificio, Alan se baja del carro y entra al lugar; pero solo se queda en planta baja. Al escuchar un ruido que viene del final del pasillo, Alan camina hasta allá donde ve una puerta de salida. La abre y mira a Leah y Amelia corriendo por la calle. Alan se esconde mientras los hombres vestidos de negro se pasean por la planta baja. Cuando estos se van, Alan sale dirigiéndose a la tintorería.

Una vez en allí, Alan encuentra la carpeta con el mismo símbolo que tenía el hombre. Abre la carpeta y ve una fotografía donde aparece Margaret, la señora Higgins, Alfredo y Aurora. Al lado de Aurora está escrita una frase que dice “la niña que no volverá”. Alan se queda observando la fotografía.

Leah y Amelia corren por la calle hasta que ven que nadie las persigue y se detienen. Leah convence a Amelia de que se vaya porque es muy peligroso. Amelia lo hace. Leah ve a lo lejos a Aurora quien comienza a correr indicándole hacia donde tiene que ir. Leah la persigue hasta que se topa con Alfredo y ve cómo Aurora se esconde detrás de un árbol para que este no la vea.

Alfredo le invita a que lo ayude con unas cajas. Alfredo y Leah se meten en un taxi. Cuando el carro arranca, Alfredo intenta sacarle información a Leah pero ella se percata de que el llavero del taxista es la cabeza de muñeca. Leah se queda inmóvil y mira a Alfredo quien está sonriéndole de forma pícara. Leah abre la puerta del carro y se baja. Cae por un barranco y se lastima el brazo. Corre llamando a Aurora, pero escucha una voz masculina que viene detrás de ella. El taxista la comienza a perseguir pero Leah logra zafarse de él.

Leah ve un listón morado que está amarrado en un poste de luz que está en diagonal a un almacén. Leah entra en el almacén y encuentra a la señora Higgins, la cual le muestra un escondite secreto y se quedan allí. El escondite es un laboratorio donde hay pizarras y un mesón con varios aparatos entre ellos un láser. La señora Higgins le cuenta cómo ella es capaz de estar en varias dimensiones utilizando como medio el cilindro con los espirales. Leah se da cuenta de que solo le falta un espiral y encontrar la máquina que escondió Margaret.

La señora Higgins se queda dormida y cuando se despierta ve que Leah tiene puesto los ojos en los oculares del microscopio para examinar la moneda que encontró en el reloj. Solo se ven unas letras. Leah toca su bolsillo, siente un espiral. Lo mete en el cilindro. La señora Higgins le abre la puerta y se va.

Leah sale del laboratorio y se encuentra con una ciudad totalmente destruida. Entra en un restaurant y aparece un hombre vestido de negro. Leah se echa el cabello en la cara y se agacha. En ese momento entra otro hombre, a la que Leah no logra ver porque la tapan el primer hombre que entró al restaurant. Leah logra meterse en el baño y se esconde en uno de los cubículos.

Al cerrar la puerta del cubículo, entran los hombres. Leah se tropieza con el retrete a lo que uno de los hombres comienza a golpear cada cubículo pero es interrumpido por una piedra que rompe el vidrio de la puerta.

Cuando los hombres salen del lugar, Leah agarra el aparato que dejó tirado uno de ellos e introduce las iniciales de la moneda. Aparece Aurora. El aparato le muestra un lugar. Leah y Aurora llegan a un edificio y entran. Caminando por uno de los pasillos del edificio se encuentran un cuarto que parece ser un hospital, allí se consiguen con Sofía alterno 1 quien las convence para ayudarlas a buscar el espiral que queda.

Con la ayuda de Sofía alterno 1, logran llegar al pasadizo principal; pero ahí son interceptadas por dos vigilantes quienes se llevan a Sofía alterno 1 y Aurora. El piso donde está Leah se abre y esta cae en una pila de tierra. Al levantarse, se da cuenta de que está en el sótano del edificio.

Estando allí ve una cartelera donde hay una hoja en la que está dibujada la casa de Margaret, el almacén, el teatro y otra casa. Voltea la hoja y atrás están todas las direcciones. Guarda la hoja. Se voltea y ve a Gonzalo alterno 2 quien la salva al dispararle a un vigilante que tenía atrás.

La alarma comienza a sonar y Leah se va corriendo. Llega a una celda donde ve cómo Leah alterno 2 golpea al vigilante contra la celda electrificada. Leah mete la

moneda en la cerradura y la puerta se abre. Leah alterno 2 sale de la celda y le dice cómo llegar más rápido hasta donde está Alfredo alterno 2.

Leah y Leah alterno 2 se arrastran por los ductos de ventilación y caen a la oficina de Alfredo alterno 2. La oficina está llena de vigilantes, Sofía alterno 1 agarra a Leah alterno 2 y comienza a ahorcarla. Leah ve que Alan alterno 1 tiene a Aurora. La luz de la habitación se va, logra escapar junto con Aurora y le quite el espiral a Alfredo alterno 2.

Al salir de la oficina, se escucha una explosión y Leah alterno 2 como Gonzalo alterno 2 salen de la oficina detrás de Leah y Aurora para protegerlas. Aparece una red que se divide en pequeñas cuadrículas. Gonzalo alterno 2 le dispara a unas luces que están en el suelo que hace que el piso se abra y estos caigan.

Los cuatro caen en un pasillo. Leah y Aurora se esconden en un cuarto mientras Leah alterno 2 y Gonzalo alterno 2 disparan a los vigilantes que van apareciendo. Leah ve una salida por los ductos de ventilación del cuarto. Logra colocar a Aurora hasta allá; pero ella no puede porque el cuarto comienza a inundarse producto de las tuberías que se están rompiendo.

Leah se sumerge y nada hasta la puerta pero no logra abrirla. Ve por la ventanita de la puerta a Leah alterno 2 con una estaca en su pecho. Leah comienza a desesperarse. El cilindro le quema todo el cuello. Mueve su cuerpo de un lado a otro. Todo se pasa a negro. Se escuchan los gritos de Aurora.

Cuando Leah despierta está en la fuente de una plaza con una herida en la cara. Llama a Alan y le da la dirección de la casa. Ve que el taxista, quien es Gonzalo, le deja otra muñeca en el piso a unos metros de ella. Leah la recoge y ve que la muñeca tiene en su boca una llave. La guarda.

Cuando ambos llegan a la casa, Leah intenta convencer a Alan de que Sofía no es quien dice ser pero este no le cree. Ambos entran a la casa y encuentran a Margaret golpeada, pero es demasiado tarde porque Sofía y dos hombres están caminando en dirección a la casa.

Margaret les señala otra puerta de salida y Alan, Leah y Margaret caminan hacia el sótano. Leah abre la puerta del sótano con la llave que encontró en la muñeca. Una vez adentro, Leah ve una sombra y escucha un ruido. Les dice a Alan y Margaret que se adelanten. Leah descubre que en el sótano está Gonzalo. Este le dice que se vaya mientras los va a proteger de Sofía.

Leah, Alan y Margaret se montan en un carro y manejan en dirección a la casa de Margaret. Al llegar, Margaret retira la alfombra del piso de la sala, aparece una puerta y le pide a Leah que busque la llave que está en la habitación de Aurora. Cuando lo hace, los hombres de Alfredo llegan a la casa con Sofía y Alfredo. Leah destruye a varios que están cerca de la habitación de Aurora, pero Sofía la atrapa y es obligada por Alfredo a entregar la llave.

Alfredo le da llave a Margaret para que abra la puerta y cuando lo hace, la máquina sube poco a poco hasta que se coloca al nivel del piso. La máquina tiene dos soportes. Uno de ellos se desprende del otro y sube manteniéndose en el aire.

Leah aprovecha que todos están distraídos viendo la máquina, golpea en el estómago de Sofía, le quita la pistola, corre hasta donde está Alan y utilizan como escudo la mesa del comedor.

Margaret obliga a Leah a que le dé el último espiral que falta, lo coloca en el cilindro y le dice exactamente donde tiene que darle. Margaret se arrastra hasta la máquina, presiona unos botones. Esta se abre, se ven los tres cilindros uno al lado del otro y un espacio para el cuarto cilindro. Cuando Margaret coloca el cuarto cilindro en el lugar donde va, una bala le atraviesa el pie. Margaret agarra la máquina, ve que se está formando una masa de energía en todo el aro. Llama a Leah y esta dispara en la dirección donde está la masa de energía.

El impacto de la bala produce que la máquina explote y las paredes de la casa comiencen a derrumbarse. Alan logra salir de la casa y al momento en que Leah sale, algo le cae encima.

Alguien rueda los escombros a un lado donde está Leah y es Alfredo quien le mete una patada en la cara. Leah ve a una pistola cerca de Sofía que está muerta y se arrastra hacia donde está. Alan aparece detrás de Alfredo y lo apunta, pero este no logra dispararle porque Gonzalo se aparece y mata a Alfredo.

Leah se despierta acostada en la camilla de un cuarto de hospital. Al abrir los ojos ve el diario de Margaret y un mensaje que le deja la señora Higgins. Agarra el diario, lo abre y lee lo que hay escrito. Hace una pausa. Se levanta, camina hacia la ventana. Sigue leyendo, y ve un listón morado que vuela alejándose poco a poco.

Se ve el planeta Tierra girando, y en él aparece una línea inicial que está dividida en tres líneas más que se conectan entre sí. En cada línea se puede ver desde lejos personas haciendo diferentes acciones. Nos acercamos cada vez más a esa línea inicial la cual está iluminada hasta su punto medio.

Trece años atrás, Aurora está en el laboratorio brincando en zigzag mientras su listón morado cae en la máquina. Al agarrar el listón, roza la máquina y esto hace que se prenda. La máquina comienza a abrirse por lo que Aurora camina hacia ella; pero una niña se tropieza con los cables de la máquina y esta se detiene. La niña es Leah quien la invita a jugar y Aurora accede a hacerlo. Mientras tanto, la máquina se cierra y el botón se pone en rojo.

## **11. Escaleta**

### **FADE IN**

#### **ESC.01 – INT - CASA - DÍA**

Hay un vaso de agua volteado sobre la mesa con una servilleta y unas palabras escritas. La tinta corrida logra ver muy poco lo que dice. Solo algunas letras se leen: “no hay tiempo”. Por la ventana entra una brisa helada, el vaso comienza a congelarse y a moverse de un lado a otro. Se cae y se parte en pedazos.

CORTE A

### **ESC.02 – INT – ASILO HABITACIÓN DE MARGARET – DÍA**

MARGARET (65) se despierta exaltada. Agarra el diario que tiene a su lado en la mesita de noche y anota. Mira el reloj y el calendario marca 28 de febrero de 2020. Cierra los ojos y sigue anotando. Se levanta de la cama y se cae.

CORTE A

### **ESC.03 - INT – ASILO – DÍA**

LEAH (25) abre la puerta del asilo con bolsas en la mano. Se topa con AMELIA (26), le da las bolsas y sigue caminando.

CORTE A

### **ESC.04 - INT – HABITACIÓN DE MARGARET – DÍA**

Leah abre la puerta y encuentra a Margaret en el piso. La levanta hasta la cama y la acuesta. La llama varias veces, Margaret abre sus ojos poco a poco. Margaret le pide a Leah que busque las cartas que están en su casa pero Leah es interrumpida por su jefa quien la llama desesperada.

CORTE A

### **ESC.05 - INT – ASILO – DÍA**

Leah habla con su jefa, Lidia (50), quien le manda a ir a la tintorería.

CORTE A

#### **ESC.06 – INT – TINTORERÍA – DÍA**

Leah abre la puerta y se encuentra con la SEÑORA HIGGINS (65) quien la atiende. Leah queda sorprendida por el anillo que tiene la señora Higgins a lo que esta le dice lo que significa.

CORTE A

#### **ESC.07 – INT – HABITACIÓN MARGARET – DÍA**

Margaret sigue escribiendo en su diario al frente de la ventana mientras espera que Amelia salga del cuarto para comer.

CORTE A

#### **ESC.08 – EXT – CALLE – DÍA**

Leah camina por la acera con la ropa limpia, doblada en la cesta. Comienza a llover. Corre hasta que encuentra una tienda abierta. Abre la puerta y se mete.

CORTE A

#### **ESC.09 – INT – RELOJERÍA – DÍA**

Leah entra a la relojería. Ve a ALFREDO (67) en el mostrador. Se queda allí esperando a que escampe. Alfredo la ve muy nerviosa y le da un paraguas para que llegue a tiempo al asilo.

CORTE A

#### **ESC.10 – INT – ASILO – DÍA**

Leah llega al asilo. Coloca la cesta en un rincón. Lidia agarra la cesta y se va. Leah sube a ver a Margaret.

CORTE A

### **ESC.11 – INT – HABITACIÓN MARGARET - NOCHE**

Leah entra al cuarto de Margaret. La arropa con las sábanas. hacia el armario a buscar una cobija. Agarra una que está en la parte de arriba del armario y al sacarla se cae una caja de joyas rosada que estaba al lado de la manta. Esta se abre con la caída y varios objetos se dispersan por el piso, entre ellos un reloj viejo que cae boca abajo. El ruido de la caja sorprende a Margaret quien pregunta por el reloj. El vidrio del reloj está roto. Leah guarda las joyas en la caja y la coloca en el armario. El reloj lo guarda en el pantalón.

CORTE A

### **ESC.12 – INT - RELOJERÍA – DÍA**

Leah abre la puerta y va hacia donde está Alfredo. Saca el reloj de Margaret de su bolso y se lo enseña. Alfredo lo revisa detalladamente. Quiere quedárselo por más tiempo, pero Leah no lo deja. Alfredo entra a un cuarto.

CORTE A

### **ESC.13 – INT – CUARTO DE LA RELOJERÍA – DÍA**

Alfredo entra al cuarto que está detrás del mostrador. Va directo al escritorio donde abre una gaveta para sacar los vidrios que concuerden con el reloj. Saca un sobre en cuyo interior hay una cartulina. Escribe en esta “Asilo La Esmeralda”. Cierra la gaveta. Sale del cuarto.

CORTE A

### **ESC.14 INT – RELOJERÍA – DÍA**

Alfredo le arregla el reloj a Leah. Se lo entrega. Leah se va.

CORTE A

### **ESC.15 INT – HABITACIÓN DE MARGARET – DÍA**

Leah entra en el cuarto de Margaret y ve que no hay nadie. Saca el reloj, lo pone en la cama y abre rápidamente el armario. Margaret entra a su cuarto y se queda parada viéndola. Leah agarra la caja rosada y la coloca en la cama. Ve una sombra y levanta poco a poco la mirada. Margaret señala el reloj que está sobre la cama. Se molesta con Leah por haber tomado el reloj.

CORTE A

### **ESC.16 INT – ASILO – DÍA**

Leah camina por el asilo, se tropieza con el SEÑOR VIRGILIO (75). Su bolso se cae. Lo levanta y un papel que está dentro del bolso se cae. Va directo con el señor Virgilio. Este lee el papel, tiene una dirección. Se lo da a Leah. Se aparece a Amelia y esta accede a ir con Leah a la casa de Margaret

CORTE A

### **ESC.17 EXT - CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah se para afuera de una casa vieja con el papel en la mano. Amelia la sigue, pero se niega a entrar a la casa a lo que Leah entra sola.

CORTE A

### **ESC.18 INT – CASA – DÍA**

Leah entra a la casa. Todo está sucio y viejo. Camina en dirección a la vitrina, tiene una especie de cerradura vieja. Ve varias cartas envueltas con un pabilo. Escucha un ruido que viene de arriba. Sube por las escaleras.

CORTE A

### **ESC.19 INT – CUARTO DE LA CASA DE MARGARET – DÍA**

Leah entra a un cuarto. La ventana está abierta y entra mucha brisa. En la pared hay una mecedora que se balancea y golpea con fuerza. Cierra la ventana y al lado de la cama ve que hay un portarretrato lleno de polvo. Lo sopla y hay una foto de una pareja joven sonriéndose entre ellos. Coloca el portarretrato en su puesto y ve que la segunda gaveta está medio abierta. Se agacha para cerrarla, pero se da cuenta de que hay una llave vieja que cuadra con la cerradura de la vitrina de abajo. La agarra.

CORTE A

### **ESC.20 INT – SALA DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah se dirige rápidamente a la vitrina, introduce la llave en la cerradura. Agarra las cartas. Estas están llenas de tierra. Ve pedazos de vidrio en el piso. Se agacha para recogerlos y se corta un poco el dedo. Se mantiene de rodillas, levanta la mirada y ve una copa. Acerca sus ojos a la copa y ve una sombra rápida que pasa por detrás. Se levanta rápidamente y se va con las cartas en la mano.

CORTE A

### **ESC.21 EXT. – CASA DE MARGARET – DÍA**

Leah sale de la casa caminando rápido y ve a Amelia sentada en la acera. Esta le pide a Leah que la acompañe a una tienda. Leah asiente con la cabeza. Sigue a Amelia y voltea a ver la casa.

CORTE A

### **ESC.22 EXT – PARQUE – DÍA**

Leah se sienta en uno de los banquitos del parque mientras espera que Amelia termine de salir de la tienda de al frente. Después de cinco minutos se levanta y camina por el parque. Ve a una NIÑA (12) de pelo oscuro con un vestido rosado dando vueltas con un

listón morado. La niña sigue jugando sola brincando en zigzag. Leah se detiene por un segundo y alguien le agarra la mano. Es la niñita que estaba jugando con el listón, Leah baja la mirada y le sonríe. Ella le aprieta fuerte la mano. A lo lejos, Leah ve a Amelia saliendo de la tienda. Esta cruza la calle, pero se detiene porque un carro pasa rápido. Leah suelta una carcajada y ve que la niña tiene puesta la mirada en Amelia. Amelia logra pasar la calle. Leah se da cuenta de que la niña ya no está.

CORTE A

### **ESC.23 EXT – JARDÍN – DÍA**

Margaret está cortando las rosas de su jardín. Aurora cae por un agujero. Margaret intenta ayudarla, pero alguien la empuja y cae.

CORTE A

### **ESC.24 INT – HABITACIÓN DE MARGARET – NOCHE**

Margaret está parada en su habitación con la mirada puesta en la puerta que está cerrada. Tiene en sus manos su diario. Ve como la manilla se mueve. Agarra un bolígrafo y escribe en el diario. Lo esconde entre las cortinas. Margaret camina hasta una esquina de la habitación viendo la puerta. Esta se abre. Unos zapatos negros tocan la habitación de Margaret y se ve cómo se mueven hacia adelante.

CORTE A

### **ESC.25 EXT – CALLE – DÍA**

Leah ve un listón morado en la mano de una NIÑA. Leah cruza la calle. La niña se mete en una tienda, Leah ve que no es la misma que la niña del parque. Mira en el reflejo del vidrio a la niña que se le apareció en el parque viéndola. Leah voltea y no ve a la niña. Abre el bolso y ve las cartas de Margaret. Al cerrarlo, ve una sonrisa pequeña, es la niña del parque. Leah se asusta y corre. La niña sigue en la misma posición viéndola.

CORTE A

**ESC.26 INT – ASILO – DÍA**

Leah llega exaltada al asilo. Amelia la detiene. Su rostro muestra preocupación. Leah corre hasta la habitación de Margaret.

CORTE A

**ESC.27 INT – HABITACIÓN DE MARGARET – DÍA**

Leah entra al cuarto de Margaret. Todo está revuelto. Da unos pasos hacia adelante. Entra un JOVEN, de tez blanca y cabello claro. Es ALAN (27), un detective. Este le pide a Leah interrogarla. Ambos salen del cuarto.

CORTE A

**ESC.28 INT – SALA DE ESTAR DEL ASILO – DÍA**

Leah lleva a Alan a la sala de estar. Se sientan. Alan le pregunta por Margaret. Comienza a sospechar de Leah. Se levanta y se va hasta la puerta. Aparece SOFÍA (26) quien le da unas indicaciones a Alan. Lidia entra por la puerta enfadada y suspende a Leah hasta nuevo aviso.

CORTE A

**ESC.29 INT – ASILO – DÍA**

Leah abre la puerta del asilo cuando la detiene Amelia agarrándole la mano. Leah convence a Amelia para que la ayude a registrar la habitación de Margaret en la noche.

CORTE A

### **ESC.30 INT – ASILO – NOCHE**

Leah entra por la puerta trasera del asilo con ayuda de Amelia. Suben las escaleras, ambas con una linterna en la mano. Caminan sigilosamente. Leah abre la puerta cuando se topa con el señor Virgilio. Amelia se lo lleva del brazo y le da unos guantes quirúrgicos a Leah.

CORTE A

### **ESC.31 INT – HABITACIÓN DE MARGARET – NOCHE**

Leah entra al cuarto con los guantes puestos y empieza a revolver las cosas. Ve debajo de la cama y se da cuenta de que algo brilla en el colchón. Se levanta rápidamente y levanta el colchón. Algo está pegado en él, pero no está fácil de sacar. Intenta varias veces hasta que logra arrancarlo. El objeto está envuelto con una manta. Lo abre y es el reloj. Lo guarda. Amelia llega, Leah del susto suelta el colchón. Leah ve que hay algo detrás de la cortina. Se acerca poco a poco. Es el diario de Margaret con un mensaje que dice “No dejes que se lo lleven, Leah”.

CORTE A

### **ESC.32 - EXT – CASA DE MARGARET – DÍA**

Leah camina en dirección a la casa de Margaret. Atrás vemos varios carros estacionados en la acera. En uno de ellos está Alan vigilando a Leah. Leah voltea rápido hacia atrás y entra. Alan se baja del carro.

CORTE A

### **ESC.33 INT – CUARTO DE LA CASA DE MARGARET – DÍA**

Leah sube por las escaleras y se mete en el cuarto donde encontró la llave. Comienza a revolver entre las gavetas a ver si consigue algo cuando escucha un ruido.

CORTE A

### **ESC.34 INT – SALA DE LA CASA DE MARGARET – DÍA**

Un plato que está en la pared se cae. Alan va hacia la sala. Mira el plato roto. Su celular comienza a vibrar, tiene una llamada entrante de Sofía. Atiende el teléfono. No tiene cobertura.

CORTE A

### **ESC.35 INT – PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA DE MARGARET – DÍA**

Leah ve a Alan que está de espaldas extendiendo el brazo con el celular en su mano. Leah da unos pasos hacia atrás y se pega contra la pared. Mira hacia a la izquierda y ve que al final del pasillo está la niña del parque. Abre y cierra los ojos varias veces; pero la niña sigue ahí. La niña le agarra la mano. Leah trata de gritar pero la niña le hace un gesto de negación. Leah se vuelve a asomar en dirección a las escaleras y ve a Alan guardando el teléfono. La mecedora del primer cuarto comienza a moverse y a hacer un ruido fuerte. Leah ve que Alan sube el primer escalón. La niña la jala hasta la habitación del fondo.

CORTE A

### **ESC.36 INT – HABITACIÓN DE AURORA - DÍA**

Leah entra en el cuarto. Está sucio. Hay varias letras pegadas, no entiende lo que dice porque la palabra está incompleta. Leah abre el closet para esconderse ahí, pero es muy pequeño, hay muchas telarañas y ropa acumulada. Ve que hay un tocadiscos en la esquina. Está lleno de polvo. Mira a la niña y esta le sonrío.

CORTE A

### **ESC.37 INT – CUARTO DE LA CASA DE MARGARET – DÍA**

Alan entra al primer cuarto y ve que la mecedora es la que provoca el ruido. La mueve un poco. Mira hacia los lados. Sale del cuarto.

CORTE A

**ESC.38 INT – PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Alan ve varios cuartos, trata de abrirlos y no puede. Da unos pasos hacia adelante y ve otro. Mueve la manilla y no puede. Voltea y ve que la puerta del cuarto del fondo no está completamente cerrada.

CORTE A

**ESC.39 INT – HABITACIÓN DE AURORA - DÍA**

El tocadiscos comienza a sonar. Leah mira rápidamente a la niña y se va hacia la puerta. Ve de espaldas a Alan. La niña la jala para atrás y le agarra la mano.

CORTE A

**ESC.40 INT - PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Alan se acerca a la puerta del cuarto del fondo, escucha un sonido. Empuja la puerta. Entra.

CORTE A

**ESC.41 INT – HABITACIÓN DE AURORA – DÍA**

Leah está en un rincón de la habitación mientras la niña le agarra la mano. Ve como Alan entra a la habitación. Se queda estática en el lugar. La niña mantiene la mirada fija en Alan quien camina por el cuarto. Leah se percató de que Alan no la ve. Las paredes cambian de color a un tono rosa. El cuarto está limpio. Voltea y ve que la pared que está en la cama tiene las letras completas. Dice AURORA. Leah mira a la niña, intenta decirle algo pero esta rápidamente le hace un gesto para que se calle y asiente con la cabeza. Leah sigue a Alan con la mirada y ve que se dirige hacia el tocadiscos.

CORTE A

#### **ESC.42 INT – HABITACIÓN DE AURORA – DÍA**

Alan camina hacia el tocadiscos. Se escucha el disco rayado. Abre la tapa y sube el brazo fonocaptor. El disco se detiene. Mira hacia los lados y todo está sucio y vacío. Se queda estático un rato, viendo las letras incompletas que están en la pared.

CORTE A

#### **ESC.43 INT – HABITACIÓN DE AURORA – DÍA**

Leah ve que Alan está mirando hacia la pared. Se acerca a él. Lo mira a los ojos. Este voltea a su lado y no pasa nada. Aurora la jala hacia atrás y ve como Alan sale de la habitación.

CORTE A

#### **ESC.44 INT – HABITACIÓN DE AURORA - DÍA**

Leah camina hacia la puerta. Se asoma poco a poco y ve que Alan no está en el pasillo. Sale del cuarto.

CORTE A

#### **ESC.45 INT – CUARTO DE LA CASA DE MARGARET – DÍA**

Leah camina por el pasillo y escucha el sonido de una puerta cerrándose. Se mete en el cuarto y ve por la ventana a Alan metiéndose en su carro. Sale del cuarto directo a la habitación de Aurora.

CORTE A

#### **ESC.46 INT – HABITACIÓN DE AURORA – DÍA**

Leah entra en el cuarto y ve que está como lo vio la primera vez: sucio. Mira a Aurora. La niña no le contesta y se pone a brincar en zigzag. Leah la llama varias veces. Aurora

saca el listón morado y juega con él. Leah se molesta y la agarra. Aurora le abre la mano a Leah y le da un colgante con un dije de tamaño mediano que tiene una fila de metal en el medio. Le sonr e y se va del cuarto.

CORTE A

#### **ESC.47 INT – HABITACI3N DE LEAH – NOCHE**

Leah entra a su habitaci3n. Ve las cartas en el piso y las agarra. Abre la gaveta que est a en la mesita de noche y encuentra una tijera. Corta el pabito que amarra las cartas. Abre varias y est an vac as. Intenta con otra m as y tiene el dibujo de una bailarina y una frase que dice “el lago de los cisnes”. Se levanta de la cama y agarra su laptop. Se vuelve a sentar. Escribe en el buscador de internet “las cuatro estaciones recital de ballet”. El buscador la lleva a una p gina donde habr a una presentaci3n en Berl n. Leah camina hacia el closet para buscar una l mpara de luz ultravioleta. Se tropieza con la puerta del armario. La abre. Se agacha y toca una l mpara. La agarra. La enciende. Pasa la l mpara por la carta hacia un lado y aparece una direcci3n. Al lado tiene su bolso, saca un marcador negro y se anota en el brazo la direcci3n.

CORTE A

#### **ESC.48 EXT – AVENIDA - D A**

Leah camina por la calle con un sweater negro. Lleva el colgante que le dio Aurora en el cuello. Se sube la manga del sweater y tiene la tinta chorreada con la direcci3n y el t tulo del recital. Se topa con alguien, es la se ora Higgins quien tiene la mirada puesta en el colgante. La se ora Higgins mira lo que tiene Leah escrito en su brazo. Le se ala con el dedo una estructura vieja que est a cerrada. Saca de su bolso un peque o espiral. Coloca el espiral en la boca del cilindro, este se estira como el otro pedazo de metal que est a en el cilindro. La se ora Higgins ve a Alfredo de lejos. Se va.

CORTE A

#### **ESC.49 EXT – TEATRO – DÍA**

Leah se detiene en la puerta del teatro. Es una estructura vieja, la pintura está roída. La puerta está cerrada. Camina alrededor del teatro y no ve a nadie. Mira hacia arriba y ve una capa espesa en el aire. El sol le pega en toda la cara, cierra los ojos. Baja la mirada, los vuelve a abrir. Observa una ventana rota. Logra abrirla. Se mete por ahí.

CORTE A

#### **ESC.50 INT – TEATRO – DÍA**

Leah logra ver una puerta. Trata de abrirla pero la manilla está muy fuerte. Intenta varias veces, pero se resbala y cae en el piso. Se golpea la cabeza y queda inconsciente.

CORTE A

#### **ESC.51 INT – TEATRO – NOCHE**

Leah abre poco a poco los ojos, ve un guante blanco acercándose. Un GUARDIA del teatro la levanta. Leah mira alrededor y ve a varias PERSONAS vestidas muy elegantes. El guardia se le acerca. El edificio se ve como nuevo. Ve a un HOMBRE (50) con sombrero de bota que le hace un gesto de saludo, al lado de él hay otro HOMBRE (26) con un chaleco vinotinto que la mira de reojo. Leah entra a la sala.

CORTE A

#### **ESC.52 INT – SALA DEL TEATRO – NOCHE**

Leah se sienta en una de las butacas. Ve en dirección de la tarima a una MUJER (65) elegante que lleva un chal de plumas. La mujer se levanta del asiento y sube las escaleras del teatro. Leah la sigue con la mirada y la reconoce de inmediato, es la señora Higgins alterno 1. Leah se levanta del asiento rápidamente pero se tropieza y se cae. En el suelo escucha a la señora Higgins alterno 1 hablando de Margaret. Sube la

mirada y ve a Aurora quien está en la puerta de la sala. Leah sube rápidamente las escaleras, se tropieza con el hombre del sombrero de bota. Siente un jalón hacia atrás, el hombre de chaleco vinotinto le agarra el brazo y la mira. No reconoce al hombre. De lejos ve a alguien que se parece a Alfredo. Se detiene a observarlo. Este está sentado hablando con una MUJER (55), voltea y mira a Leah. Es Alfredo alterno 1(67). Ve a Aurora afuera. Sale del lugar.

CORTE A

### **ESC.53 EXT - TEATRO - NOCHE**

Aurora está sentada en la acera que está al frente del teatro. Leah tiene en sus manos el listón, se acerca hasta donde está Aurora quien agarra el listón y se va brincando en zigzag hacia atrás. Leah la persigue y la llama varias veces. Aurora se para y corre hacia al frente. Se mete en una plaza.

CORTE A

### **ESC.54 EXT - PLAZA - NOCHE**

Leah va tras Aurora. Esta se detiene y le señala a Leah un banquito que está a la derecha. En él hay una MUJER (25) durmiendo. Leah se acerca poco a poco a ella. La mujer tiene la ropa rota y sucia, el cabello está enredado y tiene la mitad de él en su cara. Le limpia la cara con cuidado a la mujer que sigue dormida. Leah se agacha y queda paralizada. La mujer es Leah alterno 1. A lo lejos se ven las luces de un carro. Leah sigue sin decir nada. Aurora se da cuenta de las luces y mira un carro negro que se estaciona en una esquina. Leah se echa para atrás y se pone de espaldas. Ve que del carro se baja el hombre del chaleco vinotinto y el hombre del sombrero de bota. Aurora llama a Leah alterno 1 por su nombre. Esta abre sus ojos poco a poco. Leah se voltea y la ve. Leah alterno 1 se asusta al ver a su igual al frente de ella y se va corriendo. Leah y Aurora caminan hasta un callejón.

CORTE A

### **ESC.55 EXT - CALLEJÓN - NOCHE**

Aurora se esconde detrás de un bote de basura. Leah ve a lo lejos a dos hombres que están en la plaza hablando.

CORTE A

### **ESC.56 EXT - PLAZA - NOCHE**

Los dos hombres siguen en la plaza cuando llega Alfredo alterno 1. Se acerca a los dos hombres y los saluda. Se escucha un ruido que viene del callejón. Los tres voltean y hacen un gesto para dirigirse hacia allá.

CORTE A

### **ESC.57 EXT - CALLEJÓN - NOCHE**

Aurora y Leah se arrastran hacia el otro bote de basura que está a tres metros de ellas. Se esconden ahí. Los tres hombres llegan al callejón. Leah mira de reojo a Alfredo alterno 1 pero no lo reconoce porque está de espaldas. Este saca una pistola que tiene guardada en su espalda y le dispara al hombre de bota y al del chaleco vinotinto. El hombre del sombrero de bota cae muerto inmediatamente. La bala del hombre del chaleco vinotinto impacta en el brazo. Este cae y grita del dolor. Aurora se asoma y pega un grito del susto. Alfredo alterno 1 volteo al escuchar el grito. Aurora se tapa la boca y su respiración comienza a acelerarse. Leah escucha unos pasos que van en dirección hacia ella. El hombre del chaleco vinotinto le grita a Alfredo alterno 1. Alfredo alterno 1 se detiene en el otro lado del bote de basura donde están escondidas Leah y Aurora. Leah encuentra una piedra cerca, la agarra y se la lanza a Alfredo alterno 1. Esta cae en la cabeza. Alfredo alterno 1 baja la pistola, camina más rápido en dirección hacia el bote de basura pero se detiene cuando escucha las sirenas de la policía. Alfredo alterno 1 se escapa del callejón. Leah escucha los gemidos del hombre del chaleco vinotinto que es Gonzalo alterno 1. Se agacha. Le rompe la camisa a Gonzalo alterno 1 para amarrarle la herida y no siga botando más sangre. Este le dice a

Leah que saque el pañuelo que está adentro del chaleco. Cuando lo abre, ve un espiral parecido al que tiene en el cilindro. Leah se levanta y se va.

CORTE A

### **ESC.58 EX. - TRANSVERSAL - NOCHE**

Leah sale del callejón y se mete por una transversal. Ve a su otro yo sentada moviéndose de un lado con la cabeza cabizbaja. Leah da unos pasos hacia adelante, cae en un charco. Se escucha el sonido del agua con la pisada. Leah alterno 1 levanta la mirada y se levanta. Camina hacia ella pero aparece un ENCAPUCHADO manejando una moto que la agarra y se la lleva a rastras. Leah corre tras la moto, pero esta se aleja cada vez más. Atraviesa la transversal y llega hasta una calle.

CUT TO

### **ESC.59 EXT - CALLE - NOCHE**

Leah camina por la calle hasta que pasa por un cartel de una nueva bebida y se detiene. Queda extrañada viendo la valla. Regresa hacia donde estaba la transversal y ve puros edificios. Da la vuelta. Mira el cielo, el sol está a punto de salir. Baja la mirada y ve una muñeca de porcelana y un reloj en la acera que tiene a un lado. Se acerca. Esta está rayada con tinta roja. Dice "H" y abajo unos números "6:20" agarra el reloj que está al lado de la muñeca y ve la hora, marca las 6:05 de la mañana. Leah vuelve a ver la letra que está escrita en la muñeca.

CORTE A

### **ESC.60 INT - TINTORERÍA - DÍA**

Leah entra a la tintorería. Todo está revuelto. Hay papeles por todos lados, una silla en el piso y una pequeña lámpara de luz ultravioleta. Uno de los papeles está en blanco. Leah agarra la lámpara y la pasa por la hoja. Tiene un mensaje escrito "el ojo que todo lo ve". Agarra el papel y cuando lo va a guardar, algo le apunta en la espalda. Escucha

la voz de una mujer, es Sofía. Alan entra a la tintorería donde ve una carpeta con el símbolo de dos triángulos juntos. Tanto Alan como Sofía se llevan a Leah a la comisaría

CORTE A

### **ESC.61 INT – SALA DE INTERROGATORIO DE LA COMISARÍA – DÍA**

Leah está sentada al frente de Sofía. Esta tiene un reloj sobre la mesa. Leah se mantiene en silencio. Alan abre la puerta. Camina hacia donde está Sofía y le dice que se vaya a buscar café. Sofía sale.

CORTE A

### **ESC.62 INT - PASILLO EXTERNO DE LA SALA DE INTERROGATORIO DE LA COMISARÍA – DÍA**

Sofía escucha la conversación de Alan y Leah desde afuera de la sala de interrogatorio. Su teléfono vibra. Lo agarra.

CORTE A

### **ESC.63 INT – TAXI – DÍA**

Un TAXISTA (26) está sentado en el asiento del piloto de un vehículo que está estacionado al frente de la relojería de Alfredo. El taxista ve a Alfredo con un celular en la mano el cual tiene un diminuto dispositivo color azul en su teléfono. Ese mismo dispositivo azul, pero más grande, puede verse en la radio del taxi. El taxista le sube el volumen a la radio para escuchar la conversación de Alfredo y Sofía.

CORTE A

## **ESC.64 INT - PASILLO EXTERNO DE LA SALA DE INTERROGATORIO DE LA COMISARÍA - DÍA**

Sofía sigue hablando por teléfono. Alfredo le dice que suelte a Leah. Sofía se molesta. Tranca el teléfono y entra a la sala de interrogatorio.

CORTE A

## **ESC.65 INT – SALA DE INTERROGATORIO – DÍA**

Sofía entra a la sala. Se dirige hacia donde está Alan y lo lleva a un lado de la habitación. Lo convence de que libere a Leah.

CORTE A

## **ESC.66 INT – COMISARÍA - DÍA**

Leah está sentada en uno de los banquitos de la comisaría. Ve hacia la ventana cómo llueve. Detrás de ella aparece el taxista. Tiene una caja entre sus manos. Va hacia el escritorio que está más cerca de los banquitos. No hay nadie y coloca la caja sobre la mesa. La abre, voltea a ver a Leah quien está de espaldas viendo la ventana y se va por un lado de la comisaría. Leah se voltea. Ve que a un lado hay una caja abierta donde sobresale una muñeca de porcelana. Se levanta y camina en dirección de la caja. Ve la caja llena de objetos de metal y paños. Agarra la muñeca y esta dice en tinta roja “tick tock”. Amelia abre la puerta de la comisaría. Leah agarra la muñeca y se va con Amelia.

CORTE A

## **ESC.67 EXT - CALLE - DÍA**

Amelia y Leah caminan por la calle debajo del paraguas de Amelia. Pasan al frente de la relojería. Hay un cartel que dice cerrado. Siguen caminando.

CORTE A

### **ESC.68 INT - HABITACIÓN DE LEAH - DÍA**

Leah abre la puerta de su casa. Va directo a su cuarto. Agarra su bolso y mete dentro de él todos los objetos de Margaret. Saca una camisa y la guarda en el bolso. Su celular vibra. Recibe un mensaje de un número desconocido. Dice “apresúrate”. Leah escucha un ruido que viene de la sala. Amelia se esconde debajo de la cama y Leah en el closet. Entra un HOMBRE vestido de negro que saca de su bolsillo un artefacto. Presiona un botón y este se eleva por el aire rastreando a especie de holograma. La luz que sale del aparato comienza a titilar muy fuerte señalando la puerta del closet y haciendo una figura de un reloj. Leah mira hacia abajo y ve que tiene el bolso en las piernas. Cuando el hombre se acerca al closet, Amelia le clava unas tijeras que encuentra en el suelo. Leah sale del armario y le golpea en la cabeza dejándolo inconsciente. Amelia y Leah salen del lugar.

CORTE A

### **ESC.69 INT – CARRO – DÍA**

Alan está adentro de su carro estacionado afuera del edificio de Leah, esperando a que ella salga. Ve a varios HOMBRES DE NEGRO afuera del edificio parados alrededor de una camioneta oscura. Uno de ellos tiene en su brazo el símbolo de dos triángulos juntos, la misma figura que vio en una carpeta que estaba tirada en el suelo de la tintorería de la señora Higgins. Los hombres vestidos de negro entran corriendo al edificio. Alan se baja del carro.

CORTE A

### **ESC.70 INT – EDIFICIO DE LEAH – DÍA**

Alan entra al edificio donde vive Leah. Se queda en la planta baja. Cuando va a subir las escaleras del edificio, alguien cierra de golpe la puerta que está al final del pasillo. Alan camina hacia el final y ve unas escaleras de emergencia al lado de la puerta. Abre

la puerta, y a lo lejos, mira a Amelia y Leah corriendo. Alan se voltea al escuchar gritos de voces masculinas que hablan entre sí. Mira otra vez en la dirección donde Leah y Amelia estaban corriendo, pero no las encuentra. Los hombres vestidos de negro bajan las escaleras principales del edificio. Alan se da cuenta y se agacha. El hombre de negro con el símbolo de los triángulos en su brazo está molesto. Alan espera a que todos los hombres de negro salgan.

CORTE A

### **ESC.71 INT – TINTORERÍA – DÍA**

Alan entra a la tintorería de la señora Higgins rompiendo el vidrio de uno de las ventanas. El lugar sigue revuelto. Busca la carpeta con el símbolo de los dos triángulos juntos. Al encontrarla, ve una fotografía donde aparece un grupo de personas con bata sonriendo. Casi todas las personas están tachadas excepto cuatro: Margaret, la señora Higgins, Alfredo y Aurora. Donde aparece Aurora hay varios signos de interrogación marcados y una frase que dice "la niña que no volverá". Alan se queda mirando la fotografía en dirección a Aurora.

CORTE A

### **ESC.72 EXT - CALLE - DÍA**

Amelia y Leah caminan rápido. Leah convence a Amelia de que se vaya porque es muy peligroso. Amelia lo hace. Leah ve a Aurora de lejos y la persigue, pero es interrumpida por Alfredo quien la llama. Leah se voltea y ve a Aurora escondiéndose detrás de un árbol. Alfredo le pide un favor a lo que Leah accede en ayudarlo. Se meten en un taxi.

CORTE A

### **ESC.73 INT - TAXI - DÍA**

Leah se sienta en el asiento de atrás con Alfredo. Se puede ver la mirada del taxista desde el retrovisor. Leah no reconoce quién es pero es la misma persona que dejó la

caja en la comisaría. Alfredo se acomoda en el asiento mientras Leah se fija en el llavero del taxista. Es una cabeza pequeña de una muñeca de porcelana. Leah mantiene su mirada fija en el llavero mientras Alfredo le habla. Este le hace una pregunta sospechosa a Leah a lo que ella comienza a dudar de él. Abre la puerta del taxi y se lanza.

CORTE A

### **ESC.74 EXT - CALLE - DÍA**

Leah cae por un barranco al bajarse del taxi. Se lastima un brazo. Corre hacia otra dirección. Se detiene en el medio de la calle. Mira hacia los lados. Grita. Una voz masculina se escucha de fondo. Es el taxista quien está detrás de ella. Leah voltea y ve al hombre. Su rostro le parece familiar, es GONZALO (26). Unas hojas le tapan la visión a Leah. Se las quita de la cara. Ve el listón morado amarrado en un poste de luz que está en diagonal a un almacén. Corre hasta allá. Pierde al taxista de vista. Leah mira el listón y el almacén. Camina en dirección del almacén. Llega a la puerta. Esta está medio abierta. Entra.

CORTE A

### **ESC.75 INT - ALMACÉN - DÍA**

Leah entra en el almacén. Se encuentra a la señora Higgins quien la está apuntando porque la ve desde lejos y no la reconoce. Leah le dice quién es. La señora Higgins le enseña una puerta. Coloca unos códigos. La puerta se abre.

CORTE A

### **ESC.76 INT - LABORATORIO - NOCHE**

Leah entra con la señora Higgins a un laboratorio. La puerta se cierra automáticamente. El lugar tiene varias máquinas, una pizarra con fórmulas escritas y un cilindro dibujado

en tiza blanca, y un mesón donde hay varios objetos y papeles con planos. La señora Higgins le explica a Leah cómo es que ella viaja a otros mundos paralelos.

CUT TO

### **ESC.77 EXT - PLAZA - NOCHE (FLASHBACK)**

Leah está en la plaza con Aurora quien está intentando despertar a su yo alterno 1

CORTE A

(FIN DEL FLASHBACK)

### **ESC.78 INT - LABORATORIO - NOCHE**

Leah gira su cabeza a su derecha y ve el bolso abierto sobre el mesón. Lo agarra y saca el reloj. Se levanta y encuentra un martillo. Golpea el reloj con el martillo y este se parte en pedazos. En la rueda de escape del reloj encuentra una moneda.

CORTE A

### **ESC.79 INT – LABORATORIO – DÍA**

La señora Higgins se despierta y ve desde abajo a Leah quien tiene los ojos en los oculares del microscopio. Se levanta y ve en el mesón los pedazos del reloj. Dirige su mirada hacia Leah quien tiene la camisa que metió en el bolso puesta y está examinando la moneda. Leah se toca el bolsillo donde tiene el otro espiral. Coloca el espiral en el cilindro. La señora Higgins le abre la puerta y Leah sale.

CORTE A

### **ESC.80 EXT – CALLE – DÍA**

Leah camina por la calle. Está llena de periódicos, papeles, ladrillos y cauchos quemándose por el piso. La GENTE camina sin prestarse atención los unos a los otros.

Leah mira que al final de la cuadra hay un HOMBRE vigilando la zona con el mismo atuendo al que vio en su apartamento. Leah se voltea y ve un restaurant que está abierto. Camina en dirección al local y se topa con unos lentes oscuros. Los agarra, están llenos de polvo. Los limpia con su camisa y se los pone. Sigue caminando.

CORTE A

### **ESC.82 INT - RESTAURANT - DÍA**

Leah abre la puerta del restaurant. Arriba hay una campanita que suena cada vez que se abre la puerta. Todas las mesas están vacías. Se sienta en la que está al fondo. Mira al SEÑOR de la barra quien está limpiando los vasos. La campanita que está en la puerta suena. En el restaurant entra un HOMBRE vestido de negro con una cicatriz en la oreja. Leah se echa el cabello hacia la cara y se agacha. El hombre de la cicatriz va directo a la barra. Leah ve que a pocos metros está el baño. Se arrastra por el suelo sin hacer ruido hasta llegar al baño. Cuando está a punto de abrir la puerta. La campanita vuelve a sonar. Ve a otro HOMBRE entrando por la puerta con el mismo atuendo que el otro. Leah logra entrar en el baño sin que los hombres la vean.

CORTE A

### **ESC.83 INT - BAÑO DEL RESTAURANT - DÍA**

Leah cierra la puerta de todos los cubículos del baño y se esconde en el cuarto cubículo. Los hombres entran al baño. Leah mira por el hueco del cubículo al hombre de perfil. Leah se echa para atrás y se tropieza con el retrete cuya tapa está levantada. Cae y se escucha el sonido de la caída. El hombre se detiene y mira los cubículos. Le hace un gesto de silencio con el dedo al hombre de la cicatriz. Va hacia el primer cubículo, lo abre de un golpe. Va con el segundo y hace lo mismo. La respiración de Leah se acelera cada vez más. Escucha un tercer ruido que proviene de otro cubículo. El hombre acaricia la cuarta puerta del cubículo que es donde está Leah. El vidrio de la puerta del baño es impactado por una piedra. Se rompe. Los hombres voltean. El hombre de la cicatriz saca su aparato de rastreo y analiza la piedra. El hombre va

directo hacia la cuarta puerta cuando su teléfono comienza a sonar. Solo aparece el número, lo reconoce. Los dos hombres salen del baño. El hombre de la cicatriz tiene en su mano el aparato de rastreo pero se le cae cuando se tropieza con la puerta.

CORTE A

#### **ESC.84 INT - RESTAURANT - DÍA**

Leah sale del baño. Ve el dispositivo de rastreo en el suelo. Lo agarra. Alguien la toca por la espalda. Pega un brinco. Es Aurora. Leah se toca el bolsillo y siente la moneda. La saca. Ve las letras CGADF. Coloca todas las letras en el rastreador. Aparece la foto de un edificio y al lado la dirección. Salen del lugar.

CORTE A

#### **ESC.85 INT - CELDA - DÍA**

Se ve una MUJER de espaldas poniendo los brazos en la reja de una celda. En una de sus manos tiene un alambre. Lo coloca en la pequeña cerradura pero el alambre queda enganchado. Es LEAH ALTERNOS 2 (25). ALAN ALTERNOS 1 (27) se aparece. Tiene en la parte de atrás de su cabeza un aparato donde se pueden ver varios chips adentro de él. Alan golpea la celda con una porra eléctrica. Le sonrío de forma pícaro.

CORTE A

#### **ESC.86 EXT - EDIFICIO - DÍA**

Leah y Aurora llegan al edificio que le indicó el dispositivo de rastreo. Se detienen. Alguien las vigila de entre los arbustos. Leah y Aurora caminan directo hacia la entrada del edificio.

CORTE A

### **ESC.87 INT - PASILLO DEL PRIMER PISO EDIFICIO - DÍA**

Leah y Aurora caminan por el pasillo del primer piso del edificio. En las esquinas hay camillas con su porta-suero. Ven una habitación abierta. Entran en la habitación.

CORTE A

### **ESC.88 INT - HABITACIÓN - DÍA**

Leah entra a la habitación. Hay más camillas con porta-sueros. Dos de ellas tienen unas bolsas encima. Leah abre una de las bolsas y ve a un HOMBRE MUERTO con los ojos cerrados con una tonalidad morada. El olor que desprende es muy fuerte. Leah cierra la bolsa. Mira la siguiente bolsa. Hay un mensaje pequeño pegado a su camilla. Se acerca para leerlo.

CORTE A

### **ESC.89 INT - PASILLO DEL PRIMER PISO EDIFICIO - DÍA**

Se ve el cabello corto oscuro de una MUJER (26) quien se está poniendo una bata sobre su atuendo negro. La cierra. Se pasa las manos sobre la cara, se restriega todo el maquillaje. Se alborota el cabello. Se pone en una esquina, se quita los tacones. Guarda la pistola en uno de los bolsillos de la bata. Llega hasta la puerta de la habitación. Ve de reojo a Aurora quien está detrás de Leah leyendo el mensaje que está en la camilla. Se ve el perfil de la mujer, es Sofía alterno 1.

CORTE A

### **ESC.90 INT - HABITACIÓN - DÍA**

Leah se agacha y ve que el mensaje dice Amelia Gómez. Cuando intenta abrir la bolsa, se ve que Sofía alterno 1 entra a la habitación y se cae al piso. El sonido del golpe sorprende a Leah y Aurora. Leah va tras Sofía alterno 1 y la levanta. Sofía alterno 1 ve

el cilindro que tiene Leah en su cuello. Se da cuenta de que falta un espiral. Le dice a Leah que la puede ayudar. Aurora se niega pero Leah asiente con la cabeza.

CORTE A

### **ESC.90 INT - PASILLO DEL FONDO - DÍA**

Leah, Aurora y Sofía alterno 1 salen del ascensor. Se encuentran con una puerta circular que tiene dibujado dos círculos. Leah logra abrir la puerta gracias al código que tiene la moneda.

CORTE A

### **ESC.91 INT - PASADIZO PRINCIPAL - DÍA**

Leah, Sofía alterno 1 y Aurora atraviesan la puerta y caminan por un pasadizo. Alrededor hay varias puertas cerradas. Leah sigue caminando mientras Sofía alterno 1 está detrás de ella con Aurora quien no le quita la mirada de encima. Una de las puertas se abre. Aparecen dos VIGILANTES por detrás. Uno le tapa la boca a Sofía alterno 1 y se la lleva. El otro hace lo mismo con Aurora, pero esta comienza a gritar. Leah se da cuenta, se voltea; pero de donde está parada, el piso se abre y Leah cae.

CUT TO

### **ESC.92 INT - SÓTANO - DÍA**

Leah cae en una pila de tierra. Tiene una herida en la cara. Ve a tres VIGILANTES a ocho metros. Se detiene y se agacha. Estos se alejan. Sigue caminando. A su lado izquierdo hay una cartelera. Hay varios planos del edificio y notas escritas. Leah acaricia los papeles que hay en la cartelera, mientras ALGUIEN (26) se le va acercando poco a poco. Leah sigue mirando la cartelera. Se da cuenta de que una parte de la cartelera está hundida. Una hoja que estaba adentro del corcho cae. Leah la agarra y es un plano de la ciudad dibujado. Está en un círculo rojo la casa de Margaret, el teatro, el almacén y una casa. Voltea la hoja y están las direcciones de cada edificio marcado.

Voltea el papel, une los puntos con el dedo y la figura que hace es un diamante. Un punto rojo mancha la espalda de Leah. Ve una pistola que la está apuntando. La persona que la tiene la empuja a un lado y dispara hacia atrás a un VIGILANTE quien esta apuntando a Leah. La persona que la empuja es GONZALO ALTERNO 2. Se encienden las alarmas. Leah se va corriendo.

CORTE A

### **ESC.93 INT - CELDA - DÍA**

Leah alterno 2 se levanta del suelo. Escucha la alarma. Ve de lejos a Leah que pasa agachada, escondiéndose entre los pequeños pilares de tierra que hay alrededor del lugar. De entre las rejas se ve a un VIGILANTE que va directo hacia Alan alterno 1 quien electrifica más la celda de Leah alterno 2 y deja a un VIGILANTE cuidándola.

CORTE A

### **ESC.94 EXT - CELDA - DÍA**

Leah saca la pistola. Se da cuenta de que la persona que está en la celda es su otro yo alterno. Se acerca al vigilante apuntándolo. Cuando el vigilante va a sacar su pistola. Leah alterno 2 saca los brazos, agarra al vigilante y lo empuja hacia la celda. Leah alterno 2 se quema un poco los brazos. Leah mete la moneda en la cerradura, liberando a Leah alterno 2. Esta le dice a dónde debe ir para encontrar a Alfredo alterno 2 y la acompaña.

CORTE A

### **ESC.95 INT - CUARTO DE SEGURIDAD - NOCHE**

En un bastón se ve a un HOMBRE viejo (67) con un espiral colgando en el cuello. Es Alfredo alterno 2. A su lado hay unas computadoras. Ve a través de ellas la silueta de las dos Leahs arrastrándose por los ductos de ventilación. Presiona un botón en la computadora. Manda a un grupo de vigilantes a buscarlas.

CORTE A

### **ESC.96 INT - DUCTOS DE VENTILACIÓN - NOCHE**

Vemos a las dos Leahs arrastrándose por los ductos de ventilación. Leah alterno 2 ve por las rejillas pasar a Sofía alterno 1 con un grupo de VIGILANTES. Le hace un señal a Leah para que se calle. Sofía alterno 1 y los vigilantes se van. Cuando Leah alterno 2 va a pasar por encima de la rejilla para seguir adelante, una estaca atraviesa la rejilla. Leah alterno 2 se detiene. Leah se tapa la boca. Otra estaca pasa por el medio de ellas. Las dos Leahs se arrastran más rápido. Los ductos de ventilación comienzan a soltarse. Los golpes de las estacas hacia ellos suenan más fuerte. Leah alterno 2 ve una rejilla abierta.

CORTE A

### **ESC.97 INT - OFICINA DE ALFREDO - NOCHE**

Leah alterno 2 y Leah caen en una pila de carpetas que está al frente de un archivador. Cuando Leah alterno 2 abre los ojos, la primera persona que ve es Sofía alterno 1 quien la levanta agarrándola por el cuello. Leah se levanta rápidamente y dos VIGILANTES la apuntan con la pistola. Ve al fondo a Aurora quien la tiene agarrada Alan alterno 1. Ve el último espiral en el cuello de Alfredo. Se va la luz de la habitación y con la ayuda de Gonzalo alterno 2, Leah le quita el espiral a Alfredo y se va con Aurora.

CORTE A

### **ESC.98 INT - PASILLO - NOCHE**

Leah ve hacia la oficina de Alfredo. Se escucha un ruido muy fuerte, como de una explosión. Gonzalo alterno 2 y Leah alterno 2 salen de allí. Todos comienzan a correr cuando aparece una red que se divide en pequeñas cuadrículas. Sofía alterno 1 comienza a disparar. Gonzalo alterno 2 ve unas luces que titilan en el suelo. Las dos Leahs y Aurora se agachan. El láser se acerca cada vez más. Una bala impacta a

Gonzalo alterno 2 en el brazo. Este dispara hacia las luces. Dos se ponen verde. El piso se abre y todos caen.

CORTE A

### **ESC.99 INT - PASILLO ZONA 3 - NOCHE**

Las dos Leahs, Gonzalo alterno 2 y Aurora caen en un pasillo. Gonzalo alterno 2 las guía. Aurora agarra a Leah de la mano. Leah alterno 2 mira a Aurora. Aparece Alan alterno 1 con un grupo de VIGILANTES. Leah alterno 2 y Gonzalo alterno 2 comienzan a disparar. Leah y Aurora ven una puerta al frente, la abre y se meten.

CORTE A

### **ESC.100 INT - CUARTO - NOCHE**

Leah cierra la puerta y coloca mesas y sillas para hacer peso y no se abra. La puerta tiene una ventanita. Se escuchan los disparos que vienen de afuera. Las paredes del cuarto comienzan a cerrarse e inundarse poco a poco. Leah ve una rejilla de los ductos de ventilación. Logra montar a Aurora en un estante. El peso del agua arrastra a Leah hacia el otro lado del cuarto. Leah nada hasta donde está Aurora y no puede subir. Aguanta la respiración por última vez y se sumerge. Va hasta la puerta; pero no puede abrirla. En la ventanita ve a Leah alterno 2 de rodillas con una estaca en su pecho mientras Sofía alterno 1 pone su mirada en Leah y le sonríe de forma pícaro. Leah comienza a desesperarse. Su pulso comienza a acelerar. Queda inmóvil. Ve el espiral flotando. Lo agarra. Todo pasa a negro. Se escuchan los gritos de Aurora.

CORTE A

### **ESC.101 INT – FUENTE – DÍA**

Leah está flotando en la fuente de la plaza. Abre los ojos. Su cara está sangrando. Se lava la cara con el agua de la fuente. Tiene en la mano el espiral. Lo agarra. Mira a su

alrededor y se da cuenta de que regresó. En la esquina ve a un POLICÍA. Se levanta y sale de la fuente.

CORTE A

### **ESC.102 EXT – CALLE – DÍA**

Leah se dirige a donde está el policía. Saca el papel que guardó en el bolsillo. Está mojado, la tinta está corrida pero se puede leer. El policía le presta su teléfono. Llama a Alan y le da una dirección. A unos metros ve al hombre que conducía el taxi parado viéndola con una muñeca de porcelana en sus manos. La boca de la muñeca está abierta y hay un objeto amarillo. Se agacha y lo agarra. Es una llave. Lo guarda y se va.

CORTE A

### **ESC.103 EXT – CASA – DÍA**

Leah se aparece y ve a Alan a unos metros parado frente a la casa. Caminan hacia ella.

CORTE A

### **ESC.104 INT - CASA - DÍA**

Alan abre la puerta con una tarjeta. Leah ve comida regada y sangre por el piso de la sala. Escucha el murmullo de alguien que viene detrás del sofá. Da pequeños pasos hacia adelante. Se queda inmóvil. Alan la ve y va hacia donde está Leah. Ve a Margaret tirada en el piso con los labios resecaos, golpes por todo el cuerpo y los ojos cerrados. Leah se agacha, la toca y está caliente. Logran levantarla. Ven a Sofía afuera de la casa. Caminan al sótano para salir.

CORTE A

### **ESC.105 INT - SÓTANO DE LA CASA - DÍA**

Alan, Margaret y Leah caminan por el sótano. Ven al final del sótano una puerta medio abierta por una silla que está puesta para que no se cierre. Leah ve una sombra en el piso que viene detrás de ella. Manda a Alan y Margaret a que se adelanten. Leah se queda en el sótano. Camina alrededor de él y unos guantes negros le tapan la boca. Es Gonzalo, el taxista. Este le dice a Leah que la va a cubrir. Leah sale del sótano.

CORTE A

### **ESC.106 EXT - CASA - DÍA**

Alan y Margaret están afuera de la casa. Leah los alcanza. Caminan poco a poco. Ven el carro estacionado y unos de los hombres parados en la puerta de la casa. Cuando estos entran, Leah, Margaret y Alan corren hasta el carro. Alan ve que uno de los hombres sale de la casa. Leah se voltea y ve que el hombre saca su pistola para disparar. Leah dispara y le da en el brazo. Corre y se mete en el carro.

CORTE A

### **ESC.107 INT - CARRO DE ALAN - DÍA**

Alan maneja el carro a toda velocidad. Margaret está en el asiento de atrás con Leah. Esta le dice la ubicación de la máquina, es su casa.

CORTE A

### **ESC.108 INT - CAMIONETA - DÍA**

Sofía está de copiloto mientras el otro hombre que estaba con ella está manejando la camioneta. Van detrás del carro de Alan. En una calle Alan cruza a la derecha y se mete por un callejón. La camioneta no puede meterse porque es muy grande para el espacio del callejón. El hombre se detiene. Abre la puerta pero Sofía lo detiene. Saca su teléfono y llama a Alfredo.

CORTE A

### **ESC.109 EXT - CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah, Margaret y Alan se bajan del carro. Alan y Leah tienen una pistola cada uno. Caminan hacia la casa. Margaret coloca su huella cerca del timbre. La puerta se abre. Los tres entran.

CORTE A

### **ESC.110 INT - SALA DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Margaret, Alan y Leah están por la sala. Margaret camina hasta el final de la sala. Comienza a brincar. Alan y Margaret quitan la alfombra. Hay una puerta. Margaret se agacha y pone el oído en la puerta. Le dice a Leah que busque la llave en el cuarto de Aurora.

CORTE A

### **ESC.111 INT - CUARTO DE AURORA - DÍA**

Leah entra al cuarto de Aurora. Abre la puerta del armario, comienza a revisar entre las cajas, no encuentra nada. Abre la última caja que está forrada con papel rosado, encuentra puros dibujos hechos por Aurora. Al quitar todos los dibujos, encuentra una llave dentro de una bolsa de plástico. La abre y agarra la llave. La guarda en el bolsillo donde está el espiral. Sale del cuarto.

CORTE A

### **ESC.112 INT - PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA DE MARGARET – DÍA**

Leah sale del cuarto y ve que dos HOMBRES están al principio del pasillo esperándola. Leah se detiene. Escucha un ruido que viene de la sala. Leah se adelanta un poco. Los hombres dan unos pasos hacia adelante.

CORTE A

**ESC.113 INT – SALA DE LA CASA DE MARGARET – DÍA**

Alfredo entra a la casa con Sofía. Están acompañados de más VIGILANTES. Alan los apunta con la pistola.

CORTE A

**ESC.114 INT – PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA DE MARGARET – DÍA**

Leah ve como los dos hombres se acercan a ella. Mira hacia arriba y ve la lámpara tambaleándose. Espera a que los hombres se alineen con relación a la lámpara. Uno de ellos se apresura más que el otro y cuando pasa por debajo de la lámpara, Leah saca la pistola rápidamente y dispara hacia la lámpara. Esta se suelta del techo y le cae a uno de los hombres. El otro pega un brinco hacia atrás. Leah camina rápido y le dispara dos veces. Las balas le impactan en el pecho. El hombre cae.

CORTE A

**ESC.115 INT – CUARTO DE LA CASA DE MARGARET – DÍA**

Leah se mete en el cuarto. Cierra la puerta. Escucha el ruido de gente subiendo las escaleras. Cierra los ojos. Respira hondo y sale.

CORTE A

**ESC.116 INT – PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA DE MARGARET – DÍA**

Leah sale del cuarto. Hay TRES vigilantes de espaldas a ella yendo al cuarto de Aurora. Leah comienza a disparar varias veces. Los vigilantes caen. Algo le toca el cuello. Es la pistola de Sofía. Esta la agarra y la obliga a bajar las escaleras.

CORTE A

### **ESC.117 INT – SALA DE LA CASA DE MARGARET – DÍA**

Sofía llega con Leah apuntándola en la cabeza. Alfredo le quita la llave a Leah y se la da a Margaret. Esta abre la puerta donde está la máquina la cual sube poco a poco hasta que se coloca al nivel del piso. Alfredo sale de la casa para buscar más vigilantes que puedan cargar la máquina. Sofía logra zafarse de Sofía y lanza la mesa del comedor. Tanto ella como Alan la usan de escudo. Margaret le dice lo que tiene que hacer una vez que ella coloque el último cilindro. Cuando esta lo hace. Ve por última vez a Aurora y le dispara a la masa de energía que se está formando en la máquina. La casa comienza a derrumbarse. Algo le cae a Leah encima.

CORTE A

### **ESC.118 EXT – CASA DE MARGARET – DÍA**

La casa de Margaret está destruida. Se ve la mitad del cuerpo de Leah. Alguien rueda los escombros a un lado. Leah abre los ojos y ve a Alfredo al frente de ella. Trata de levantarse, pero no puede mover el brazo derecho. Se arrastra hacia atrás. Alfredo le mete una patada en la cara. Alfredo se agacha y le agarra el pelo a Leah. Cuando intenta clavarle un cuchillo a Leah, aparece Alan pero este es incapaz de matarlo; pero Alfredo es impactado por un disparo que viene de la pistola de Gonzalo quien lo mata. Leah intenta levantarse pero se desmaya.

CORTE A

### **ESC.119 INT - HOSPITAL - DÍA**

Leah está en un cuarto de hospital acostada en una camilla con un cabestrillo en el brazo derecho. Abre los ojos y a su derecha ve unas flores blancas con un mensaje que dice “espero que te recuperes pronto. H.” Leah sonrío. Ve que a su lado está el diario de Margaret. Lo abre. Ve una nota que dice "para ti". Lo lee. Se detiene. Camina hacia la ventana, ve un listón morado en un árbol y sigue leyendo. Se ve como el listón morado vuela y se va alejando.

CORTE A

### **ESC.120 EXT - ESPACIO - NOCHE**

Se ve el planeta Tierra girando, y en él aparece una línea inicial que está dividida en tres líneas más que se conectan entre sí. En cada línea se puede ver desde lejos PERSONAS haciendo diferentes acciones. Nos acercamos cada vez más a esa línea inicial la cual está iluminada hasta su punto medio.

CORTE A

### **ESC.121 INT - LABORATORIO – DÍA (13 AÑOS ATRÁS)**

Aurora está por el laboratorio brincando en zigzag cuando se cae. Suelta el listón. El ventilador que tiene a su lado hace que este se vuele y caiga en la máquina. Aurora se acerca hasta allá. Camina poco a poco y agarra el listón. Roza la máquina. Esta se prende. Aurora se queda. La máquina comienza a abrirse. Aurora camina hacia la máquina; pero una NIÑA (12), se tropieza con los cables de la máquina y esta se detiene. La niña es Leah quien invita a Aurora a jugar. La máquina se cierra y vemos un botón que tiene ella que titila varias veces hasta que se pone en rojo.

FADE A NEGRO

## 12. Guion

Intersección

Escrito Por:

Adriana Pensado  
Elizabeth Vieira

FADE IN

**ESC.01 INT - CASA - DÍA**

Hay un vaso de agua volteado sobre la mesa con una servilleta y unas palabras escritas. La tinta corrida deja ver muy poco lo que dice. Solo algunas letras se leen: "no hay tiempo". Por la ventana entra una brisa helada, el vaso comienza a congelarse y a moverse de un lado a otro. Se cae y se parte en pedazos.

CORTE A

**ESC.02 INT - ASILO HABITACIÓN DE MARGARET - DÍA**

MARGARET (65) se despierta exaltada. Agarra el diario que tiene a su lado en la mesita de noche y anota. Mira el reloj y el calendario marca 28 de febrero de 2020. Cierra los ojos y sigue anotando. Se levanta de la cama y se cae.

CORTE A

**ESC.03 INT - ASILO - DÍA**

LEAH (25) abre la puerta del asilo con bolsas en la mano. Se topa con AMELIA (26)

AMELIA

¿Dónde estabas?, ¿y qué son esas bolsas? Llegas tarde otra vez. Que Lidia no te vea.

LEAH

Tuve que hacer unas compras que me hacían falta. ¿Ya fuiste a la habitación de la señora Margaret?

AMELIA

No, ¿y para qué habría de ir? Si a ti te corresponde cuidarla, Leah. Tú sabes que ella solo tiene un trato especial contigo.

LEAH

¿No te llegó mi mensaje, Amelia? Bueno, hazme un favor. Coloca estas bolsas en mi locker. Yo iré a ver cómo está Maggie.

Leah le da las bolsas a Amelia y sigue caminando.

CORTE A

**ESC.04 INT - HABITACIÓN DE MARGARET - DÍA**

Leah abre la puerta y encuentra a Margaret en el piso. Corre rápidamente. La levanta hasta la cama y la acuesta. La llama varias veces, Margaret abre sus ojos poco a poco. La mira fijamente mientras que Leah la ayuda a sentarse.

LEAH

¿Qué le pasó? Tome sus pastillas.

MARGARET

Estoy bien, Leah. Solo fueron pesadillas.

LEAH

Las pesadillas no hacen que usted se desmaye. Así que, tómeselas.

Margaret mira a Leah y sonríe. Baja la mirada y se agarra las manos.

MARGARET

Leah, necesito que me hagas un favor. Quiero que vayas a mi casa.

Margaret arranca una hoja de su diario, escribe la dirección, le entrega el papel a Leah y saca una cajita de cristal que tiene en la gaveta donde hay un pañuelo. Coloca su pulgar en el pañuelo y este agarra un color oscuro haciendo la forma de la huella. Leah se sorprende.

MARGARET

Como verás, no es un pañuelo como cualquier otro. Esto te permitirá entrar a mi casa. Mantenlo siempre en la cajita si no lo vas a usar.

LEAH

¿Ir a su casa? Hoy no puedo, señora Margaret. Llegué tarde y tengo que terminar de hacer algunas cosas; pero puedo decirle a cualquier muchacha, a Amelia, quizás, que vaya.

MARGARET

No me entiendes. No quiero a ninguna otra muchacha. Solo ve cuando puedas.

(CONTINÚA)

LEAH

¿Y qué tengo que buscar?

MARGARET

Unas cartas que están en la vitrina al final de la sala, pero...

Margaret es interrumpida por una voz que se escucha por el pasillo. Alguien llama a Leah. Esta se levanta y abre la puerta.

LEAH

Ya vengo. Por favor, tenga mucho cuidado.

CORTE A

**ESC.05 INT - ASILO - DÍA**

Leah baja las escaleras. Está parada una MUJER robusta de cabello oscuro, es su jefa, LIDIA (50). Carga una cesta con ropa. Se la da a Leah.

LIDIA

Sé de tu tardanza. Le diré a Amelia que se encargue de Margaret hoy. Quiero que lleves esta ropa a la tintorería. Como verás, son las dos de la tarde. Espero verte antes de las seis, sino ya no habrá más días libres para ti, ni contemplaciones. ¿Quedó claro?

Leah asiente con la cabeza varias veces. Abre la puerta y se va.

CORTE A

**ESC.06 INT - TINTORERÍA - DÍA**

Leah abre la puerta y se encuentra con la SEÑORA HIGGINS (65) quien la atiende. Leah le entrega la ropa y mira fijamente el anillo que tiene la señora Higgins en su dedo. Esta se quita el anillo y se lo enseña a Leah.

SEÑORA HIGGINS

Precioso, ¿no? Mi esposo me lo regaló antes de irse.

La señora Higgins baja la mirada y se lo vuelve a poner.

(CONTINÚA)

SEÑORA HIGGINS  
 En dos horas aproximadamente estará  
 listo. Así que si quiere dar una  
 vuelta, puede hacerlo con gusto.

Leah mira el reloj y marca las 2:30 pm.

LEAH  
 No importa, yo espero aquí.

CORTE A

**ESC.07 INT - HABITACIÓN MARGARET - DÍA**

Margaret sigue escribiendo en su diario al frente de la  
 ventana mientras Amelia tiende la cama.

MARGARET  
 ¿Dónde está Leah?

AMELIA  
 Lidia le mandó a hacer unos  
 recados. Eso le pasa por llegar  
 tarde, quien sabe lo que habrá  
 hecho.

Margaret, con la mirada en su diario, hace una pausa.  
 Detiene el bolígrafo y continúa hablando.

MARGARET  
 Me temo que nada. Probablemente  
 tardó en el supermercado, había  
 cola para pagar, peleó con la  
 cajera que la atendía. Sin olvidar  
 los retrasos en el metro que son  
 tan comunes en esta ciudad.

Amelia sigue arreglando el cuarto de Margaret.

AMELIA  
 (sarcástica)  
 Ya veo porque escribe tanto, señora  
 Margaret, ¡qué creatividad!

Amelia se detiene, se le borra la sonrisa de su cara y mira  
 a Margaret.

AMELIA  
 Aunque ella sí llegó con unas  
 bolsas en la mañana. ¿Se lo  
 comentó?

Margaret sonríe y acaricia el diario.

(CONTINÚA)

MARGARET  
Se puede decir que sí.

Amelia se voltea. Agarra una escoba y comienza a barrer.

AMELIA  
En fin, tiene que llegar antes de  
las seis, sino es probable que  
Lidia la despida.

Margaret levanta la mirada y ve hacia la ventana. Las nubes  
oscuras se van mezclando con el cielo azul.

MARGARET  
Tardará en llegar. Se avecina una  
tormenta por lo visto.

AMELIA  
Tendrá que escabullirse.

MARGARET  
Lo hará.

Amelia termina de ordenar su cuarto. Se acerca a donde está  
Margaret y ve que la comida que le había dejado a su lado  
está intacta.

AMELIA  
Es hora de que coma, señora  
Margaret. No ha probado ni un  
bocado.

MARGARET  
No te preocupes. Lo haré apenas te  
vayas.

Amelia pone un gesto de desagrado y se va murmurando del  
cuarto.

CORTE A

**ESC.08 EXT - CALLE - DÍA**

Leah camina por la acera con la ropa limpia, doblada en la  
cesta. Tropezada con varias PERSONAS que caminan en dirección  
contraria. Sigue caminando y una gota de agua cae en su  
hombro. Sube la mirada y las gotas caen más seguidas. Corre  
hasta que encuentra una tienda abierta. Abre la puerta y se  
mete.

CORTE A

**ESC.09 INT - RELOJERÍA - DÍA**

Leah entra a la relojería. Ve a ALFREDO (67) en el mostrador atendiendo a una MUJER. Esta termina de comprar, saca un paraguas negro de su bolso y se va. Leah ve el objeto.

LEAH  
(en voz baja)  
Paraguas, cómo se te olvido ese  
pequeño detalle.

Alfredo ve que Leah no se mueve de la puerta y la llama.

ALFREDO  
¿Qué puedo hacer por ti?

LEAH  
Por ahora nada, gracias. Estoy  
esperando a que escampe.

Leah sonríe y recorre todo el lugar. En la pared hay varios cuadros. Voltea y ve que en la pared del mostrador hay un rompecabezas incrustado. La imagen es un aro y abajo hay un espacio en negro que está incompleto. Leah lo mira con mucha atención.

ALFREDO  
Es un hobby que tengo. Este lo  
hice yo.

LEAH  
¿Qué es?

ALFREDO  
Algo valioso.

LEAH  
¿Dónde están las otras piezas?

ALFREDO  
Me temo que solo tengo un recuerdo  
muy leve de esa figura, y como  
verás, no está completa.

Leah se acerca más al mostrador y ve los relojes. Se escucha el sonido de un trueno, Leah voltea rápidamente hacia la ventana. Alfredo agarra un reloj y le quita todas las partes para arreglarlo.

ALFREDO  
Parece que no va a parar de llover.

(CONTINÚA)

LEAH

Espero que lo haga, porque tengo que llegar antes de las seis a la casa hogar La Esmeralda.

ALFREDO

¿Ese es el asilo que queda al final de la calle?

LEAH

Sí, solo que no me gusta llamarle así. Los ancianos deben sentirse como en su casa y no como si eso fuese una cárcel para ellos.

ALFREDO

Eso sí es verdad. Aunque yo igualmente no preferiría ir a uno. Amo mi trabajo y todavía puedo hacerlo.

Alfredo y Leah sonríen. Leah ve su reloj que marca las 5:15. Mira la ventana y continúa lloviendo. Pone las manos en la cara. Siente que algo la toca. Abre los ojos y es Alfredo, quien le da un paraguas.

ALFREDO

Toma, devuélvemelo cuando puedas.

LEAH

Gracias, señor...

ALFREDO

Alfredo.

LEAH

Soy Leah.

ALFREDO

¿Leah? No escucho ese nombre desde... Me parece familiar.

Leah lo mira.

ALFREDO

Olvídalo.

Leah se voltea y sale del lugar. Alfredo no le quita la mirada de encima.

CORTE A

**ESC.10 INT - ASILO - DÍA**

Leah llega al asilo. Coloca la cesta en un rincón.

AMELIA

Justo a tiempo. Pensé que no ibas a llegar por la lluvia. La vieja tenía razón.

LEAH

¿De qué hablas?

AMELIA

Margaret "predijo" que ibas a llegar. Me da miedo, Leah. No vuelvo a entrar a su cuarto. Vaya servicio comunitario tengo que soportar, es que si no son los traumas de los señores González, López y Virgilio, me toca cuidar a una señora que se cree oráculo.

Leah se queda callada y mira fijamente a Amelia.

AMELIA

Que sí, Leah. Esa señora es muy extraña. Además siempre tiene la mirada como perdida. Ni siquiera interactúa con los otros ancianos. Ni siquiera sale del cuarto.

Lidia se aparece con su hija, VIRGINIA (30).

VIRGINIA

Te estábamos buscando.

LIDIA

Leah, mis cosas. Que no se repita lo de esta mañana.

Lidia agarra la cesta y se va con Virginia. Leah voltea a la derecha y ve a Amelia.

LEAH

Iré a ver a Maggie.

CORTE A

**ESC.11 INT - HABITACIÓN MARGARET - NOCHE**

Leah entra al cuarto de Margaret. Las cortinas no están pasadas. Sigue lloviendo más fuerte. Margaret está sentada en la cama de espaldas a Leah.

MARGARET

Qué bueno que llegaste, Leah. No pases las cortinas por favor.

LEAH

Amelia me comentó que estuviste todo el día en el cuarto. ¿Por qué no interactúas con los otros?

MARGARET

No necesito hacerlo. No me volveré loca, Leah.

Leah se acerca a donde está Margaret.

LEAH

No es eso, sino que necesita un poco de distracción.

Un rayo cae a pocos kilómetros del asilo y el sonido es muy fuerte. Leah pega un brinco hacia atrás y voltea a ver a Margaret quien se sienta en su cama muy serena.

MARGARET

No hay que temerle a unos simples truenos.

Margaret sonríe. Leah se acerca a ella y la tapa con las sábanas. Va hacia el armario a buscar una cobija. Agarra una que está en la parte de arriba del armario, para ello estira la mano y al sacarla se cae una caja de joyas rosada que estaba al lado de la manta. Esta se abre con la caída y varios objetos se dispersan por el piso, entre ellos un reloj viejo que cae boca abajo. El ruido de la caja sorprende a Margaret.

MARGARET

Leah, ¿todo está bien?

Margaret se asoma a un lado de la cama y ve varias joyas regadas en el piso.

MARGARET

Leah, ¡mis joyas!

(CONTINÚA)

LEAH

Cuando saqué la manta se me vino la caja.

Una brisa helada entra por la ventana. Margaret se sienta de golpe y se frota los brazos. Leah la acuesta y la cubre con la manta.

MARGARET

Leah, el reloj que estaba en la caja. ¿Cómo está?

Leah se agacha para agarrar las joyas que están regadas en el piso y ve la correa de un reloj. Lo agarra. El vidrio está roto. Leah guarda las joyas en la caja y la coloca en el armario. El reloj lo guarda en el pantalón. Se acerca a Margaret.

LEAH

El reloj está bien. No le pasó nada, y ya lo guardé en la caja.

MARGARET

Gracias, Leah. Ese reloj me lo regaló mi hija en mi cumpleaños, hace mucho tiempo. Es una de las pocas cosas que conservo de ella. Mi pequeña Aurora.

Margaret apaga la luz que está en la mesa de noche y pone la cabeza en la almohada.

MARGARET

Cuando te vayas, cierra la ventana por favor.

Leah camina hacia la ventana, la cierra. Voltea y ve a Margaret dormida. Se voltea y ve la ciudad. Saca el reloj del pantalón y lo acaricia mientras las gotas cayen desde la ventana.

CORTE A

**ESC.12 INT - RELOJERÍA - DÍA**

Leah abre la puerta y va hacia donde está Alfredo. Saca el reloj de Margaret de su bolso y se lo enseña.

LEAH

Hola, Alfredo. Necesito que me arregles este reloj. Ayer se me cayó y se partió el vidrio.

(CONTINÚA)

Alfredo lo revisa detalladamente.

ALFREDO  
Cambiarle de vidrio no tardará ni media hora.

LEAH  
Buenísimo, tengo que devolverlo. Es de una de las abuelitas que cuido.

ALFREDO  
¡Ah! Ya veo. Si quieres puedo hacerle un chequeo. Porque esta aguja por lo menos pareciera que estuviese un poco torcida.

LEAH  
¿Descomponer el reloj en partes?

ALFREDO  
Sí, claro, pero eso lo puedo hacer en una hora. A menos que vayas retrasada al trabajo y termino más rápido.

LEAH  
Hoy es mi día libre; pero igual, no hace falta. Solo arrégglele el vidrio.

ALFREDO  
Puede dar una vuelta si lo desea.

LEAH  
No se preocupe. Yo me quedo aquí.

Alfredo la mira a los ojos con cara de descontento. Mira muy bien el reloj. Agarra un papel y anota unas medidas. Se voltea. Entra en el cuarto que está detrás del mostrador.

CORTE A

### **ESC.13 INT - CUARTO DE LA RELOJERÍA - DÍA**

Alfredo entra al cuarto que está detrás del mostrador. Va directo hacia un escritorio. Abre varias gavetas buscando un vidrio que concuerde con el reloj. En una de las gavetas hay una caja de madera. La coloca sobre el escritorio. La abre y hay varias bolsitas donde en cada una de ellas está un vidrio. Ve el papel y saca tres bolsitas. Cierra la caja y cuando la va a guardar en la gaveta, ve una sobre manila tamaño oficio que está adentro de la gaveta. Saca el sobre,

(CONTINÚA)

lo abre. Es una cartulina tamaño tabloide que está doblada en dos. Abre la cartulina y en ella hay varias fotos del reloj que tiene Leah en su mano y al lado varias direcciones de su posible paradero. Alfredo anota en la cartulina "Asilo La Esmeralda". En la esquina inferior izquierda hay una foto tipo carnet de Margaret. Acaricia la foto. Vuelve a doblar la cartulina. La coloca en el sobre de manila y la guarda en la gaveta junto con la caja de madera. Cierra la gaveta. Sale del cuarto.

CORTE A

**ESC.14 INT - RELOJERÍA - DÍA**

Leah tiene el reloj en la mano. El borde del reloj comienza a brillar. Leah lo ve por unos minutos hasta que es interrumpido por Alfredo que tiene varias bolsitas donde en cada una de ellas hay un vidrio. Leah le da el reloj a Alfredo para que lo arregle. Leah se sienta y contempla el rompecabezas que tiene al frente. Camina por el lugar. Alfredo abre una de las bolsas y saca el primer vidrio. Es muy pequeño para el reloj. Hace lo mismo con el segundo y le queda muy grande al reloj. Abre la última bolsita, y el vidrio encaja perfectamente. Cuando el reloj está listo, Alfredo la llama.

ALFREDO

Esto está listo. Tenía tiempo que no veía un reloj así. Aquí tiene la factura.

Leah saca de su bolso la billetera y le da el dinero a Alfredo, quien tiene la mirada en el reloj. Este busca una bolsita y se la da a Leah para que se lo lleve. Leah sonríe y camina hacia la puerta.

ALFREDO

Espero que su dueña disfrute de su nuevo reloj.

Alfredo sonríe.

LEAH

Lo hará.

Leah sale del lugar.

CORTE A

**ESC.15 INT - HABITACIÓN DE MARGARET - DÍA**

Leah entra en el cuarto de Margaret y ve que no hay nadie. Saca de la bolsa el reloj, lo pone en la cama y abre rápidamente el armario. Margaret entra a su cuarto y se queda parada viéndola. Leah agarra la caja rosada y la coloca en la cama. Ve una sombra y levanta poco a poco la mirada. Margaret señala el reloj que está sobre la cama.

MARGARET

¿Qué estás haciendo con la caja?, y  
¿qué hace mi reloj ahí?

LEAH

Solo estaba...

MARGARET

Leah, dime.

LEAH

Fui a arreglar el reloj. Ayer cuando se me cayó la caja se partió el vidrio y al ver que eso significa tanto para usted, quise enmendar mi error.

MARGARET

¡Exacto! Significa mucho para mí. No debiste sacarlo. Ahora dámelo, lo voy a guardar en otro lado. No sabes lo que hiciste. Leah, no me gusta que saquen mis cosas fuera de mi cuarto, ¿me entiendes?

LEAH

Sí, señora Margaret.

Leah sale del cuarto y cierra la puerta.

CORTE A

**ESC.16 INT - ASILO - DÍA**

Leah camina por el asilo, se tropieza con el SEÑOR VIRGILIO (75). Su bolso se cae. Lo levanta y un papel que está dentro del bolso se cae. Va directo con el señor Virgilio.

LEAH

Señor Virgilio, ¿se encuentra usted bien? Discúlpeme.

(CONTINÚA)

VIRGILIO  
No te preocupes, linda. Estoy bien.  
No paró nada.

Virginia se aparece y ve que el señor Virgilio está arrimado a la pared. Camina rápidamente hacia Leah y la agarra.

VIRGINIA  
¿Qué hiciste?

VIRGILIO  
Estoy bien, solo fue un tropiezo.

Virginia aparta a Leah para hablar. De fondo, el señor Virgilio baja la mirada y ve un papel en el piso. Se agacha poco a poco hasta que lo agarra. El papel está doblado. Lo abre, lee la dirección en voz baja. Llama a Leah, pero esta no la escucha. Se agarra el pecho y le da un ataque de tos. Virginia y Leah siguen discutiendo, Leah se da cuenta de que el señor Virgilio no se siente bien y empuja a Virginia para llegar rápido donde Virgilio. Agarra una de las sillas del pasillo. Lo sienta.

LEAH  
Virginia, ve por un vaso de agua  
con azúcar, ¡rápido!

Virginia sale corriendo. El señor Virgilio se calma y le sonríe.

VIRGILIO  
Estoy bien, Leah. Solo quería que  
Virginia terminara de hablar.

El señor Virgilio le da su mano derecha a Leah y abre el puño en el cual tiene un papel.

VIRGILIO  
Tómalo, esto se te cayó. Lo recogí  
por ti. Es una dirección, debe de  
ser muy importante.

Leah lo agarra y en ese momento llega Virginia con Amelia.

VIRGINIA  
Tome, señor Virgilio, sus  
pastillas.

VIRGILIO  
Que estoy bien.

El señor Virgilio agarra las pastillas con desgano, se las mete en la boca y toma el vaso de agua. Virginia lo levanta. Y se lo lleva. Amelia mira a Leah.

(CONTINÚA)

AMELIA  
¿Qué haces aquí?

LEAH  
Vine a entregarle algo a la señora Margaret. Sí, sé que no debí venir.

AMELIA  
Pues no. ¿Tan importante era esa cosa?

LEAH  
Sí.

Leah baja la mirada.

AMELIA  
Tenías que ver la cara de Virginia al llegar a la cocina. Estaba histérica. Ven, Leah, te invito un trago.

LEAH  
Amelia, ¿hoy no te toca librar?

AMELIA  
No, pero voy a salir con Julián y le pedí permiso a Lidia. Le dije que tenía que buscar a mi hermano al aeropuerto.

LEAH  
Pero si tú no tienes hermanos.

AMELIA  
Shh, no lo digas muy duro. Ella no lo sabe.

LEAH  
No quiero interrumpirlos. Además, no estoy de humor para tomar tragos. Primero debo ir a un lugar. A casa de Margaret.

AMELIA  
Lo veré en la noche, cálmate. Leah, ¿qué tienes que hacer ahí? Cómo te entregas en cuerpo y alma a esa mujer. Bueno, te acompaño.

Leah y Amelia salen del lugar.

CORTE A

**ESC.17 EXT - CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah se para afuera de una casa vieja con el papel en la mano. Amelia la sigue.

AMELIA  
Definitivamente, por el aspecto,  
debe ser esta.

LEAH  
(en voz baja)  
Lo es.

AMELIA  
No vas a tardar mucho, ¿verdad?

LEAH  
No, solo tengo que buscar unas  
cartas. ¿Me vas a acompañar?

AMELIA  
¿Estás loca? Ni siquiera pienso  
poner un pie ahí. Yo mejor me quedo  
esperándote aquí afuera.

LEAH  
Como quieras.

Leah da unos pasos hacia adelante mientras Amelia se queda inmóvil donde está.

CORTE A

**ESC.18 INT - CASA - DÍA**

Leah abre la puerta y llega a la sala. Todo está sucio y viejo. Las sábanas cubren los muebles. Más adelante hay una escalera. La pared está llena de platos y cuadros viejos. Se acerca a ella y toca uno de los platos. Su dedo se llena de polvo. El plato tiene una figura en blanco y negro como especie de una catedral. Sigue caminando y ve la mesa del comedor. Una botella de vino está abierta y varias copas están regadas por la mesa. Una mancha bordea la mitad del mantel. Agarra la botella de vino y la huele. Pone un gesto de desagrado. Da unos pasos hacia adelante, uno de los platos que cubre la ventana se cae y se parte. Leah pega un brinco y pone rápidamente el vino en la mesa. Camina en dirección a la vitrina. Tiene una especie de cerradura vieja. Ve varias cartas envueltas con un pabilo. Pone la mano en el vidrio. Escucha un ruido que viene de arriba. Leah no hace caso y busca la llave. Abre algunas gavetas que están cerca pero lo único que encuentra son bandejas de

(CONTINÚA)

plata y periódicos viejos. Vuelve a escuchar el mismo ruido, pero esta vez se hace más fuerte. Sube por las escaleras poco a poco.

CORTE A

**ESC.19 INT - CUARTO DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah entra a un cuarto. La ventana está abierta y entra mucha brisa. En la pared hay una mecedora que se balancea y golpea con fuerza. Cierra la ventana y al lado de la cama ve que hay un portarretrato lleno de polvo. Lo sopla y hay una foto de una pareja joven sonriéndose entre ellos. Coloca el portarretrato en su puesto y ve que la segunda gaveta está medio abierta. Se agacha para cerrarla, pero se da cuenta de que hay una llave vieja que cuadra con la cerradura de la vitrina de abajo. La agarra. Antes de salir del cuarto, saca la cabeza y ve varios cuartos cerrados, y en el techo una lámpara a punto de caerse.

CORTE A

**ESC.20 INT - SALA DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah se dirige rápidamente a la vitrina, introduce la llave en la cerradura. La puerta se abre. Leah estira el brazo para agarrar las cartas. Estas están llenas de tierra. Leah sigue caminando y ve los pedazos del plato en el piso. Se agacha para recogerlos y se corta un poco el dedo. Se mantiene de rodillas, levanta la mirada y ve una copa. Acerca sus ojos a la copa y ve una sombra rápida que pasa por detrás. Leah se levanta rápidamente y se va con las cartas en la mano.

CORTE A

**ESC.21 EXT - CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah sale de la casa caminando rápido y ve a Amelia sentada en la acera.

AMELIA

Tardaste mucho, Leah. Pensé que te había pasado algo.

LEAH

No, estoy bien.

Leah se sienta con Amelia.

(CONTINÚA)

AMELIA  
Y, cuéntame, ¿qué tal esa casa?  
¿Asusta, verdad?

LEAH  
Pero, ¿qué dices, Amelia?

Amelia se da cuenta que Leah tiene una cortada en el dedo.

AMELIA  
Leah, tienes una cortada. ¿Qué pasó  
allá adentro?

LEAH  
Amelia, mira, es mínima. Eso  
curará.

AMELIA  
¿Y eso que tienes en la mano qué  
es?

LEAH  
Unas cartas para Margaret.

AMELIA  
¿Y ahora qué hacemos?

LEAH  
La verdad no tengo muchas ganas de  
salir.

AMELIA  
¿Leah? Lo prometiste. Ven, vamos a  
tomar algo antes de que vea Julián.

Leah sigue a Amelia y voltea a ver la casa.

CORTE A

### **ESC.22 EXT - PARQUE - DÍA**

Leah se sienta en uno de los banquitos del parque mientras espera que Amelia termine de salir de la tienda de al frente. Después de cinco minutos se levanta y camina por el parque. Ve varios NIÑOS jugando y sus MAMÁS sentadas en los banquitos. Un columpio se desocupa y se sienta en él. Comienza columpiarse y ve a una NIÑA (12) de pelo oscuro con un vestido rosado dando vueltas con un listón morado. La niña le sonrío a Leah. Leah se detiene, la ve por un momento y le devuelve la sonrisa. La niña sigue jugando sola brincando en zigzag. Una SEÑORA (35) se levanta del asiento y se lleva a sus cuatro HIJOS. Leah se levanta del columpio

(CONTINÚA)

y da unos pasos hacia adelante. Se detiene por un segundo y alguien le agarra la mano. Es la niñita que estaba jugando con el listón, Leah baja la mirada y le sonríe. Ella le aprieta fuerte la mano. A lo lejos Leah ve a Amelia saliendo de la tienda. Esta cruza la calle, pero se detiene porque un carro pasa rápido.

AMELIA

¡Fíjate por donde manejas!

Leah suelta una carcajada y ve que la niña tiene puesta la mirada en Amelia. Amelia logra pasar la calle. Camina hacia donde está Leah.

AMELIA

¡Qué susto acabo de pasar! No te rías, Leah.

LEAH

Sí, la niña y yo nos reímos por tu reacción.

AMELIA

¿Cuál niña?

LEAH

La niña que tengo...

Leah se voltea a un lado y ve que la niña no está.

LEAH

(en voz baja)

A mi lado.

AMELIA

Yo no vi ninguna niña.

LEAH

¿Cómo qué no? Si estaba conmigo cuando cruzaste la calle.

AMELIA

Solo te vi a ti. ¡Ay, Leah! Creo que estás un poco desorientada.

LEAH

Estoy bien, solo que he tenido mucha acción por hoy.

AMELIA

¿Acción? No me digas. Hablando de eso, Julián me va a buscar aquí a las 7pm.

(CONTINÚA)

LEAH

¡Muy bien! Yo me voy, estoy cansada.

AMELIA

¿Leah?

LEAH

Quiero llegar a mi casa. Ya mañana me dices que tal te fue con Julián.

AMELIA

Pues claro que te voy a contar, ¡hasta mañana!

Leah se despide de Amelia y se va.

CORTE A

**ESC.23 EXT - JARDÍN - DÍA**

Margaret está cortando las rosas de su jardín. Atrás se puede ver su casa. A unos metros al frente de ella, hay una niña de espaldas, brincando en zig zag, es AURORA (12). Margaret sonríe y camina con las rosas en la mano hacia donde está Aurora. La niña se cae por un hueco y pega un grito. Margaret corre hasta donde se cayó Aurora. La ve agarrada de varias ramas. Margaret estira el brazo. Aurora ve una sombra que se aparece detrás de su madre. Pone un gesto de preocupación. Margaret lo nota y escucha unas risas masculinas. Cuando Margaret intenta voltear para ver quien es, un HOMBRE DE GUANTES NEGROS(67), cuyo rostro no puede ser visualizado, la empuja. Margaret cae por el agujero.

CORTE A

**ESC.24 INT - HABITACIÓN DE MARGARET - NOCHE**

Margaret se despierta. Voltea rápidamente hacia la puerta. Ve como la manilla se mueve. Se levanta de la cama. Agarra un bolígrafo y escribe en el diario. Lo esconde entre las cortinas. Camina hasta una esquina de la habitación viendo la puerta. Esta se abre. Unos zapatos negros tocan la habitación de Margaret y se ve cómo se mueven hacia adelante.

MARGARET

No lo vas a lograr.

CORTE A

**ESC.25 EXT - CALLE - DÍA**

El semáforo cambia a verde. Leah se detiene en la acera. En la otra calle, ve un listón morado en el brazo de una NIÑA quien camina hacia una tienda. Persigue el listón con la mirada. La luz del semáforo cambia a rojo. Leah cruza rápidamente la calle. La niña se mete en una tienda, Leah se para al frente de la vitrina y ve que la niña no es la misma. Leah baja la mirada, la vuelve a subir y ve en el reflejo del vidrio a la niña que se le apareció en el parque, parada viéndola. Leah voltea y no ve a la niña.

LEAH  
(en voz baja)  
Debo estar loca.

Leah abre su bolso y ve que las cartas están adentro. Lo cierra y cuando se lo pone en el brazo, ve una sonrisa muy pequeña, la niña del parque está a su lado. Leah se asusta y comienza a correr. Se detiene y mira hacia atrás y ve a la niña en la misma posición viéndola. Sigue caminando más rápido.

CORTE A

**ESC.26 INT - ASILO - DÍA**

Leah llega exaltada al asilo. Amelia la detiene. Su rostro muestra preocupación.

AMELIA  
Leah, algo le pasó a Margaret.

LEAH  
¿De qué hablas? ¿Está bien? ¿Dónde está?

AMELIA  
Esa es la cosa.

Leah sale corriendo a la habitación de Margaret.

CORTE A

**ESC.27 INT - HABITACIÓN DE MARGARET - DÍA**

Leah entra al cuarto de Margaret. Todo está revuelto. Da unos pasos hacia adelante. Entra un JOVEN de tez blanca y cabello claro. Es ALAN (27), un detective.

(CONTINÚA)

ALAN  
No siga dando un paso más, señorita Martínez. No debería estar en este cuarto.

LEAH  
¿Qué pasó aquí? ¿La señora Margaret está bien?

ALAN  
Eso es lo que no sabemos.

Leah ve que en la sábana hay una mancha de sangre. Se asusta.

ALAN  
Por lo que me han dicho, ella era muy apegada a usted. Necesito hacerle unas preguntas, pero no aquí.

LEAH  
Lo es.

Leah y Alan salen del lugar.

CORTE A

**ESC.28 INT - SALA DE ESTAR DEL ASILO - DÍA**

Leah lleva a Alan a la sala de estar. Se sientan. Amelia y Virginia se llevan a los ANCIANOS que estaban en la sala.

ALAN  
¿Desde cuándo conoce a Margaret?

LEAH  
Desde que empecé a trabajar aquí. Hace dos años.

ALAN  
¿Y desde el momento que usted empezó a trabajar, estuvo siempre con ella? Por lo que tengo entendido de su jefa Lidia, tenía un trato especial con usted nada más.

LEAH  
La anterior muchacha que la cuidaba se fue y me la asignaron. Sí, la señora Margaret es muy reservada.  
(MÁS)

(CONTINÚA)

LEAH (continúa)  
No le gusta tratar con muchas  
personas.

ALAN  
Y, ¿cuándo fue la última vez que la  
vio?

LEAH  
Ayer.

ALAN  
¿Ayer?, ¿y ayer no era su día  
libre?

LEAH  
Sí, pero...

ALAN  
¿Pero?

Alan anota algunas cosas en su libreta.

LEAH  
Discúlpeme, pero yo no tengo nada  
que ver con lo que le pasó a  
Margaret. Solo quiero que esté  
bien.

ALAN  
Aún no sabemos de su paradero. Ya  
se abrió una investigación. En  
cuanto a usted, me temo que  
lamentablemente es una de las  
sospechosas.

LEAH  
¿Qué?, pero...

Alan se levanta del asiento.

ALAN  
Lo siento.

Leah se queda sentada con la mirada hacia abajo. Alan se  
acerca a la puerta cuando aparece SOFÍA (26).

SOFÍA  
¿Te dijo algo?

ALAN  
No sabe nada, la última vez que la  
vio fue ayer, y era su día libre.

(CONTINÚA)

SOFÍA

Según la dueña de este lugar, Margaret no era vista con buen ojo por cómo era ella. Las enfermeras renunciaban porque se cansaban rápido. Probablemente, esta muchachita se hartó y bueno ve a saber que le hizo a esa pobre mujer.

ALAN

No creo que sea la culpable.

SOFÍA

No te confíes. Quiero que la investigues. Qué hace, adónde va. A lo mejor no lo es, pero nos puede dar una pista. No la pierdas de vista.

Sofía se va con la mirada puesta en Leah quien sigue con la mirada baja. Se va con Alan quien se tropieza con Lidia que entra al lugar enfadada. Se acerca a Leah.

LIDIA

Primera vez que pasa esto. Leah, tienes a todos asustados. En especial a los ancianos. No te quiero ver. Así que por favor vete.

LEAH

Lidia, no tengo la culpa. No sé lo que está pasando. Por favor no me bote.

Amelia interrumpe a Leah.

AMELIA

Es verdad. Ella estuvo todo el día conmigo ayer.

LIDIA

¿Buscando a tu hermano?

Amelia se queda callada y baja la mirada.

LIDIA

Ya hablaremos tú y yo, Amelia. Por lo pronto, Leah, no te voy a botar; pero sí estás suspendida mientras pasa este susto. Además es muy probable que te estén vigilando y no quiero a toda la comisaría aquí.

(CONTINÚA)

LEAH  
Como diga, Lidia.

Leah sale del lugar y Amelia la persigue.

CORTE A

**ESC.29 INT - ASILO - DÍA**

Leah abre la puerta del asilo cuando la detiene Amelia agarrándole la mano.

AMELIA  
¡Estás fría!

LEAH  
¿Y cómo no voy a estarlo? No entiendo nada.

AMELIA  
¿Y qué vas a hacer? ¿Cómo demostrar un secuestro en el que no hay ni una prueba? Ni un testigo.

LEAH  
(en voz baja)  
Yendo al lugar de los hechos.

AMELIA  
¿Cómo? ¡No!

LEAH  
Me tienes que ayudar.

AMELIA  
Me vas a poner en un aprieto.

LEAH  
Tengo que entrar en ese cuarto. Hoy a las 10pm, espérame en la puerta trasera.

AMELIA  
Esto es una locura.

LEAH  
¡Por favor!

Amelia se queda callada. Mira a Leah.

(CONTINÚA)

AMELIA

Acuérdate de que Lidia toma su descanso a las 9:30 de la noche, y Virginia a esa hora se la pasa en la sala de estar viendo su programa favorito. A las 9:45 te estaré esperando en la parte de atrás del asilo. Si queremos hacer esto, hay que hacerlo sin que ellas nos vean. Confía en mí. vas a salir de esta.

Amelia le sonrío a Leah.

CORTE A

**ESC.30 INT - ASILO - NOCHE**

Leah entra por la puerta trasera del asilo con ayuda de Amelia. Suben las escaleras, ambas con una linterna en la mano. Caminan sigilosamente. Leah abre la puerta cuando se topa con el señor Virgilio.

VIRGILIO

(en voz baja)

¿Qué haces aquí? Si tu turno terminó hace horas.

Amelia agarra a Virgilio.

AMELIA

¿Y usted qué hace despierto? Venga, vamos a su cuarto.

Amelia se lo lleva del brazo. Virgilio mira a Leah.

VIRGILIO

Tranquila, Leah. Yo sé que tú no tienes nada que ver en esto.

Amelia saca unos guantes quirúrgicos del pantalón.

AMELIA

Toma. Lo saqué del bolso de Lidia. Apresúrate.

Virgilio le sonrío y Amelia se lo lleva a su habitación.

CORTE A

**ESC.31 INT - HABITACIÓN DE MARGARET - NOCHE**

Leah entra al cuarto con los guantes puestos y empieza a revolver las cosas. Abre las gavetas, se va al armario, no encuentra la caja rosada. Da unos pasos, algo que pisa se rompe. Es una joya. Ve que todas las joyas están en el piso y algunos papeles. Se agacha para recoger los trozos de la joya rota. Ve debajo de la cama y se da cuenta de que algo brilla en el colchón. Se para rápidamente y levanta el colchón. Algo está pegado en él, pero no está fácil de sacar. Intenta varias veces hasta que logra arrancarlo. El objeto está envuelto con una manta. Lo abre y es el reloj. Lo guarda. Amelia llega, Leah del susto suelta el colchón.

AMELIA

¿Qué estás haciendo? ¿Encontraste algo?

LEAH

Bueno, por ahora, nada.

AMELIA

Esto es inútil, ¡vámonos!

Leah da unos pasos y ve que hay algo detrás de la cortina. Se acerca poco a poco. Se agacha.

AMELIA

Leah, ¡qué te... dije!

Leah tiene en sus manos el diario de Margaret con una nota pegada en la cubierta del libro. Leah la lee en voz baja "no dejen que se lo lleven, Leah". Voltea a ver a Amelia, sus manos tiemblan.

LEAH

Margaret me dejó un mensaje.

AMELIA

¿Qué dice?

Amelia le quita la nota a Leah y la lee.

AMELIA

¿Que se lleven qué?

LEAH

No sé, Amelia. Primero la niña, después la desaparición de Margaret y ahora esto.

(CONTINÚA)

AMELIA  
Y dale con la niña.

LEAH  
La niña es real. la vi hoy dos veces. Aquí pasa algo raro y lo voy a averiguar. Debo empezar de cero y ya sé adónde ir.

CORTE A

**ESC.32 EXT - CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah camina en dirección a la casa de Margaret. Atrás hay varios carros estacionados en la acera. En uno de ellos está Alan vigilando a Leah. Leah voltea rápido hacia atrás y entra. Alan se baja del carro.

CORTE A

**ESC.33 INT - CUARTO DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah sube por las escaleras y se mete en el cuarto donde encontró la llave. Comienza a revolver entre las gavetas a ver si consigue algo, cuando escucha un ruido.

CORTE A

**ESC.34 INT - SALA DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Otro plato que está en la pared se cae. Alan va hacia la sala. Mira el plato roto. Su celular comienza a vibrar, tiene una llamada entrante de Sofía. Atiende el teléfono.

SOFÍA (V.O)  
¿Dónde estás?

ALAN  
Estoy arreglando unos asuntos del caso La Esmeralda.

SOFÍA (V.O)  
¿Qué tipo de asuntos?, ¿lograste seguirla?

ALAN  
Sí. Estoy en la casa de la mujer que desapareció. Y creo que está arriba.

(CONTINÚA)

Sofía se escucha entrecortada. Alan aleja el celular del oído y ve que no tiene cobertura.

CORTE A

**ESC.35 INT - PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah se acerca a la puerta y se asoma en el pasillo. No hay nadie. Da unos pasos hacia adelante y ve a Alan que está de espaldas extendiendo el brazo con el celular en su mano. Leah da unos pasos hacia atrás y se pega contra la pared. Mira hacia a la izquierda y ve que al final del pasillo está la niña del parque. Abre y cierra los ojos varias veces; pero la niña sigue ahí. Cierra los ojos en un último intento y al abrirlos, la niña le agarra la mano. Leah trata de gritar pero la niña le hace un gesto de negación y le sonríe. Leah se vuelve a asomar en dirección a las escaleras y ve a Alan guardando el teléfono. La mecedora del primer cuarto comienza a moverse y a hacer un ruido fuerte. Leah ve que Alan sube el primer escalón. La niña la jala hasta la habitación del fondo.

CORTE A

**ESC.36 INT - HABITACIÓN DE AURORA - DÍA**

Leah entra en el cuarto. Está sucio. Hay varias letras pegadas, no entiende lo que dice porque la palabra está incompleta. En la cama hay varias muñecas de trapo regadas. Leah abre el clóset para esconderse ahí, pero es muy pequeño, hay muchas telarañas y ropa acumulada. Ve que hay un tocadiscos en la esquina. Está lleno de polvo. Mira a la niña.

LEAH  
(en voz baja)  
¿Cómo vamos a salir de aquí?

La niña se acerca a ella y le sonríe.

CORTE A

**ESC.37 INT - CUARTO DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Alan entra al primer cuarto y ve que la mecedora es la que provoca el ruido. La mueve un poco. Mira hacia los lados. Sale del cuarto.

CORTE A

**ESC.38 INT - PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Alan ve varios cuartos, trata de abrirlos y no puede. Da unos pasos hacia adelante y ve otro. Mueve la manilla y no puede. Voltea y ve que la puerta del cuarto del fondo no está completamente cerrada.

CORTE A

**ESC.39 INT - HABITACIÓN DE AURORA - DÍA**

El tocadiscos comienza a sonar. Leah mira rápidamente a la niña y se va hacia la puerta. Ve de espaldas a Alan. La niña la jala para atrás y le agarra la mano.

CORTE A

**ESC.40 INT - PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Alan se acerca a la puerta del cuarto del fondo, escucha un sonido. Empuja la puerta. Entra.

CORTE A

**ESC.41 INT - HABITACIÓN DE AURORA - DÍA**

Leah está en un rincón de la habitación mientras la niña le agarra la mano. Ve como Alan entra a la habitación. Se queda estática en el lugar. La niña mantiene la mirada fija en Alan, quien camina por el cuarto. Leah se percata de que Alan no las ve. Las paredes cambian de color a un tono rosa. Mira hacia la cama y las muñecas están ordenadas. El cuarto está limpio. Voltea y ve que la pared que está en la cama tiene las letras completas. Dice AURORA. Leah mira a la niña.

LEAH

¿Tú eres...?

La niña rápidamente le hace un gesto para que se calle y asiente con la cabeza. Leah sigue a Alan con la mirada y ve que se dirige hacia el tocadiscos.

CORTE A

**ESC.42 INT - HABITACIÓN DE AURORA - DÍA**

Alan camina hacia el tocadiscos. Se escucha el disco rayado. Abre la tapa y sube el brazo fonocaptor. El disco se detiene. Mira hacia los lados y todo está sucio y vacío. Se queda estático un rato, viendo las letras incompletas que están en la pared.

CORTE A

**ESC.43 INT - HABITACIÓN DE AURORA - DÍA**

Leah ve que Alan está mirando hacia la pared. Se acerca a él. Lo mira a los ojos. Este voltea a su lado y no pasa nada. Aurora la jala hacia atrás y ve como Alan sale de la habitación.

CORTE A

**ESC.44 INT - HABITACIÓN DE AURORA - DÍA**

Leah camina hacia la puerta. Se asoma poco a poco y ve que Alan no está en el pasillo. Sale del cuarto.

CORTE A

**ESC.45 INT - CUARTO DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah camina por el pasillo y escucha el sonido de una puerta cerrándose. Se mete en el cuarto y ve por la ventana a Alan metiéndose en su carro. Sale del cuarto directo a la habitación de Aurora.

CORTE A

**ESC.46 INT - HABITACIÓN DE AURORA - DÍA**

Leah entra en el cuarto y ve que está como lo vio la primera vez: sucio. Mira a Aurora.

LEAH

Y ahora todo está... sucio. ¿Qué acaba de pasar?

Aurora no le contesta y se pone a brincar en zigzag. Leah la llama varias veces. Aurora saca el listón morado y juega con él. Leah se molesta y la agarra.

(CONTINÚA)

LEAH  
¡Aurora! ¡Aurora! ¡Dime qué sucede!

Leah la suelta. Aurora le abre la mano y le da un colgante con un dije de tamaño mediano que tiene una fila de metal en el medio. Le sonrío y se va del cuarto.

CORTE A

**ESC.47 INT - HABITACIÓN DE LEAH - NOCHE**

Leah entra a su habitación. Ve las cartas en el piso y las agarra. Abre la gaveta que está en la mesita de noche y encuentra una tijera. Corta el pabito que amarra las cartas. Abre varias y están vacías. Intenta con otra más y tiene el dibujo de una bailarina y una frase que dice "el lago de los cisnes". Se levanta de la cama y agarra su laptop. Se vuelve a sentar. Escribe en el buscador de internet "el lago de los cisnes presentación de ballet". El buscador la lleva a una página donde habrá un evento en Berlín.

LEAH  
¿Berlín? Buen intento, Leah. Esto no te llevará a ningún lado.

Se levanta y alinea todos los objetos que tiene de Margaret: el reloj, el diario y las cartas. Se toca el bolsillo y siente el dije que le dio Aurora. Lo mira y es un cilindro. Cuando lo va a poner junto con los otros objetos, se va la luz.

LEAH  
No puede ser.

Leah camina hacia el clóset para buscar una lámpara de luz ultravioleta. Se tropieza con la puerta del armario. La abre. Se agacha y toca una lámpara. La agarra. La enciende. El bombillo titila. Apaga la lámpara, la prende y funciona. Una brisa entra por la ventana que hace que las cartas se vuelen y se dispersen por el piso. Leah cierra rápidamente la ventana. Se agacha para recoger una de las cartas, es la que tiene el dibujo. Acerca la lámpara para ver mejor el papel y se da cuenta de que debajo de la frase se reflejan unas palabras. Pasa la lámpara por la carta hacia un lado y aparece una dirección. Al lado tiene su bolso, saca un marcador negro y se anota en el brazo la dirección y el título de la pieza de baile.

LEAH  
¡Qué lista eres Margaret!

(CONTINÚA)

Leah agarra el diario de Margaret. Coloca la lámpara a su lado. La luz que sale de la lámpara refleja las páginas del diario. Leah agarra y lo lee.

CORTE A

**ESC.48 EXT - AVENIDA - DÍA**

Leah camina por la calle con un sweater negro. Lleva el colgante que le dio Aurora en el cuello. Se sube la manga del sweater y tiene en su brazo la tinta chorreada con la dirección y el título de la pieza de ballet. Se topa con alguien, es la señora Higgins.

LEAH

Señora Higgins, ¿qué hace por aquí?

SEÑORA HIGGINS

Estaba... Me enteré de lo que pasó en el asilo. Lo siento mucho, Leah. ¿Se sabe algo de la señora que desapareció?

LEAH

Por ahora nada.

SEÑORA HIGGINS

¡Qué lástima!

Leah se da cuenta de que la señora Higgins tiene la mirada puesta en el colgante. Se acerca, pero Leah retrocede.

SEÑORA HIGGINS

Tranquila. No te haré daño.

La señora Higgins se acerca a Leah. Agarra el colgante. Detiene su mirada en el cilindro.

SEÑORA HIGGINS

¿Quién te lo dio?

LEAH

Una niña. Es muy difícil de explicar.

La señora Higgins mira el brazo de Leah, logra leer "las cuatro estaciones".

SEÑORA HIGGINS

(en voz baja)

Las cuatro estaciones.

(CONTINÚA)

LEAH  
 ¿Lo conoce? Es un recital de  
 ballet.

SEÑORA HIGGINS  
 Me suena. Creo haberlo visto pero  
 no recuerdo. Lo que sí recuerdo es  
 que en ese teatro se presentaron  
 muchas obras.

Leah levanta la mirada.

LEAH  
 ¿Cuál teatro?

SEÑORA HIGGINS  
 Ese, mi niña.

La señora Higgins le señala con el dedo una estructura vieja que está cerrada. Leah sube la mirada para ver el edificio. La señora Higgins ve a lo lejos a Alfredo. La señora Higgins saca de su bolso un pequeño espiral. Le agarra el collar a Leah. Coloca el espiral en la boca del cilindro, este se estira como el otro pedazo de metal que está en el cilindro.

SEÑORA HIGGINS  
 Me tengo que ir. Leah, guarda muy  
 bien ese cilindro.

La señora Higgins le coloca el collar dentro del sweater y le baja la manga. Leah ve cómo la señora Higgins se tropieza con la GENTE y camina rápido mirando hacia atrás hasta que se mete por una transversal. Leah voltea y no ve a nadie conocido. Camina en dirección al teatro.

CORTE A

**ESC.49 EXT - TEATRO - DÍA**

Leah se detiene en la puerta del teatro. Es una estructura vieja, la pintura está roída. La puerta está cerrada. Camina alrededor del teatro y no ve a nadie. Mira hacia arriba y ve una capa espesa en el aire. El sol le pega en toda la cara, cierra los ojos. Baja la mirada, los vuelve a abrir. Observa una ventana rota. Logra abrirla. Se mete por ahí.

CORTE A

**ESC.50 INT - TEATRO - DÍA**

Leah logra ver una puerta. Trata de abrirla pero la manilla está muy fuerte. Intenta varias veces, pero se resbala y cae en el piso. Se golpea la cabeza y queda inconsciente.

CORTE A

**ESC.51 INT - TEATRO - NOCHE**

Leah abre poco a poco los ojos, ve un guante blanco acercándose. Escucha la voz de un hombre. Algo la levanta. Es un GUARDIA del teatro. Tiene puesto un traje. Leah mira alrededor y ve a varias PERSONAS vestidas muy elegantes. El guardia se le acerca.

GUARDIA

Señorita, ¿usted está bien?

Leah no dice nada. Baja la mirada y ve un folleto en el piso. Lo agarra. Es sobre una presentación del montaje de ballet "el lago de los cisnes". Voltea y ve un ventanal por donde se ve el reflejo de las PERSONAS que entran al teatro. El edificio se ve como nuevo. Ve a un HOMBRE (50) con sombrero de bota que le hace un gesto de saludo, al lado de él hay otro HOMBRE (26) con un chaleco vinotinto que la mira de reojo. El guardia la interrumpe.

GUARDIA

Señorita, ¿va a entrar?

LEAH

¿Cuánto falta para que comience el recital?

GUARDIA

Media hora.

Leah entra por la puerta.

CORTE A

**ESC.52 INT - SALA DEL TEATRO - NOCHE**

Leah se sienta en una de las butacas que está en la fila del medio. Ve en dirección de la tarima a una MUJER (65) elegante que lleva un chal de plumas. La mujer se levanta del asiento y sube las escaleras del teatro. Leah la sigue con la mirada y la reconoce de inmediato, es la señora Higgins alterno 1. Leah se levanta del asiento rápidamente pero se tropieza y se cae. En el suelo escucha a la señora Higgins alterno 1 hablando con alguien.

(CONTINÚA)

SEÑORA HIGGINS ALTERNO 1  
¿No sabes si viene?

Leah levanta la cabeza y mira al ESPOSO DE LA SEÑORA HIGGINS (65) quien sujeta las manos de la señora Higgins alterno 1.

ESPOSO DE LA SEÑORA HIGGINS  
No, tú sabes que después de lo que sucedió, Margaret no quiere salir de su casa.

SEÑORA HIGGINS ALTERNO 1  
Este recital es un regalo de la corporación. A Margaret le encanta el ballet. Debería venir y así se distrae un rato.

LEAH  
(en voz baja)  
¿Margaret?

La señora Higgins alterno 1 escucha el susurro de Leah, se voltea, la ve y se agacha.

SEÑORA HIGGINS ALTERNO 1  
¿Te conozco?

Leah tiene la cara cubierta con su cabello. La señora Higgins alterno 1 la mira rápidamente. Su esposo la jala hacia atrás y sigue subiendo las escaleras. Leah sube la cabeza y ve como la señora Higgins y su esposo se alejan poco a poco, mira hacia al frente y ve que en el piso hay un listón morado. Se levanta y lo recoge. Sube la mirada y ve a Aurora, quien está en la puerta de la sala. Aurora la ve y sale del salón. Leah sube rápidamente las escaleras, se tropieza con el hombre del sombrero de bota. Siente un jalón hacia atrás, el hombre de chaleco vinotinto le agarra el brazo y la mira.

HOMBRE DEL CHALECO VINOTINTO  
¡Tú!

Leah no lo reconoce. Se suelta, las luces de la sala comienzan a apagarse. Leah sube rápidamente las escaleras. De lejos ve a alguien que se parece a Alfredo. Se detiene a observarlo. Este está sentado hablando con una MUJER (55), voltea y mira a Leah. Es ALFREDO ALTERNO 1 (67).

LEAH  
¿Señor Alf...?

Leah es interrumpida por Aurora quien está del lado del ventanal, tocándolo. Leah sale del lugar.

(CONTINÚA)

CORTE A

**ESC.53 EXT - TEATRO - NOCHE**

Aurora está sentada en la acera que está al frente del teatro. Leah tiene en sus manos el listón, se acerca hasta donde está Aurora.

LEAH

Toma, Aurora, esto es tuyo.

Aurora agarra el listón y se va brincando en zig zag hacia atrás. Leah la persigue y la llama varias veces. Aurora se para y corre hacia el frente. Se mete en una plaza.

CORTE A

**ESC.54 EXT - PLAZA - NOCHE**

Leah va tras Aurora. Esta se detiene y le señala a Leah un banquito que está a la derecha. En este hay una MUJER durmiendo, es LEAH ALTERNO 1 (25). Leah se acerca poco a poco a ella. La mujer tiene la ropa rota y sucia, el cabello está enredado y tiene la mitad de él en su cara. Leah mira a Aurora.

LEAH

¿Qué tiene esta persona?

Aurora se queda callada y mira a la mujer. Leah se acerca más, retira el cabello en su cara, la cual está manchada de tierra. El rostro de la mujer le parece conocido. En el piso hay varias servilletas. Agarra una y le limpia la cara con cuidado. La mujer sigue dormida. Leah se agacha y queda paralizada. Aurora se acerca a ella.

LEAH

¿Ella es...?

A lo lejos se ven las luces de un carro. Leah sigue sin decir nada. Aurora se da cuenta de las luces y mira un carro negro que se estaciona en una esquina.

AURORA

Eres tú, Leah. Tienes que despertarla. No está segura aquí.

LEAH

¿De qué hablas? ¿Qué es todo esto?

La puerta del carro negro se abre. Aurora le da pequeños toques a Leah alterno 1. Leah la detiene.

(CONTINÚA)

AURORA

Este no es el mundo que conoces.  
Las personas que viste no fue  
casualidad. Hace mucho tiempo pasó  
algo que fue un error y por ese  
algo, tú estás aquí. Este no es  
momento para contarte. ¡Tengo que  
despertarla! Hazme caso.

Leah se echa para atrás y se pone de espaldas. Ve que del  
carro se baja el hombre del chaleco vinotinto y el hombre  
del sombrero de bota. Aurora llama a Leah alterno 1 por su  
nombre. Esta abre sus ojos poco a poco. Leah se voltea y la  
ve. Leah alterno 1 se asusta al ver a su igual al frente de  
ella y se para.

LEAH ALTERNO 1

¡Qué! ¿Quién eres? No... no puede  
ser.

AURORA

Tienes que irte ahora, Leah.

Aurora voltea y mira el carro con los dos hombres bajándose.  
Leah alterno 1 mira hacia donde está viendo Aurora. Comienza  
a respirar muy rápido, da unos pasos hacia adelante donde  
está Leah. Leah alterno 1 extiende su mano derecha hacia la  
cara de Leah para tocarla, está temblando.

LEAH

¡Vete!

Leah alterno 1 la ve y se va corriendo de la plaza. Aurora  
jala a Leah hacia adelante.

AURORA

Tenemos que irnos.

Leah ve cómo los dos hombres están caminando en dirección  
hacia la plaza. Aurora y Leah se meten en un callejón para  
ocultarse.

CORTE A

**ESC.55 EXT - CALLEJÓN - NOCHE**

Aurora se esconde detrás de un bote de basura. Leah ve a lo  
lejos a dos hombres que están en la plaza hablando. Aurora  
la jala, señalando al hombre del chaleco vinotinto.

(CONTINÚA)

AURORA  
Tienes que ayudarlo.

Leah la mira.

CORTE A

**ESC.56 EXT - PLAZA - NOCHE**

Los dos hombres siguen en la plaza cuando llega Alfredo alterno 1 quien se acerca a ellos y los saluda.

ALFREDO ALTERNO 1  
¿Perdieron el rastro de ella, no?

Los dos hombres se quedan callados. Alfredo alterno 1 se enfurece. Se escucha un ruido que viene del callejón. Los tres voltean y hacen un gesto para dirigirse hacia allá.

CORTE A

**ESC.57 EXT - CALLEJÓN - NOCHE**

Aurora y Leah se arrastran sigilosamente hacia el otro bote de basura que está a tres metros de ellas. Se esconden ahí. Los tres hombres llegan al callejón. Leah mira de reojo a Alfredo alterno 1 pero no lo reconoce porque está de espaldas. Este saca una pistola que tiene guardada en su espalda y le dispara al hombre de bota y al del chaleco vinotinto. El hombre del sombrero de bota cae muerto inmediatamente. La bala del hombre del chaleco vinotinto impactó en el brazo. Este cae y grita del dolor. Aurora se asoma y pega un grito del susto. Alfredo alterno 1 le da un golpe en el estómago con el pie y voltea al escuchar el grito. Aurora se tapa la boca y su respiración comienza a acelerarse. Leah escucha unos pasos que van en dirección hacia ella. El hombre del chaleco vinotinto le grita a Alfredo alterno 1. Alfredo alterno 1 se detiene en el otro lado del bote de basura donde están escondidas Aurora y Leah.

ALFREDO ALTERNO 1  
¡Cállate, Gonzalo! No vas a chillar más.

Leah encuentra una piedra cerca, la agarra y se la lanza a Alfredo alterno 1. Esta le cae en la cabeza. Alfredo alterno 1 baja la pistola, camina más rápido en dirección hacia el bote de basura pero se detiene cuando escucha las sirenas de la policía. Leah se rueda hasta el borde del bote de basura y se voltea. Ve cómo Alfredo alterno 1 se escapa del

(CONTINÚA)

callejón. Lo ve de perfil pero no logra reconocerlo. Se levanta rápidamente y va directo hacia Gonzalo. Aurora pasa por detrás de Leah y sale del callejón. Leah se da cuenta.

LEAH  
¡Aurora!

Leah escucha los gemidos de Gonzalo alterno 1. Se agacha. Le rompe la camisa a Gonzalo alterno 1 para amarrarle la herida y que no siga botando más sangre.

LEAH  
La herida no es profunda, te vas a curar.

Leah se levanta pero Gonzalo alterno 1 le agarra el brazo.

GONZALO ALTERNO 1  
Por favor, puedes sacar el pañuelo que tengo adentro de la chaqueta.

Leah se agacha y saca un pañuelo blanco.

GONZALO ALTERNO 1  
¡Ábrelo!

Leah abre el pañuelo y ve un espiral de metal parecido a los otros dos que tiene dentro del cilindro. Gonzalo la ve.

GONZALO ALTERNO 1  
¡Llévatelo y vete!

Leah se levanta. Siente un pequeño ardor en su cuello producto del cilindro. Guarda el espiral en su bolsillo y sale del callejón.

CORTE A

### **ESC.58 EXT - TRANSVERSAL - NOCHE**

Leah sale del callejón y se mete por una transversal. Ve a su otra yo sentada moviéndose de un lado con la cabeza cabizbaja. Leah da unos pasos hacia adelante, cae en un charco. Se escucha el sonido del agua con la pisada. Leah alterno 1 sube la mirada y se levanta. Le sonrío a Leah. Camina hacia ella pero aparece un ENCAPUCHADO manejando una moto que la agarra y se la lleva a rastras.

LEAH  
¡Leah! ¡Leah!

Leah corre tras la moto, pero esta se aleja cada vez más. Atraviesa la transversal y llega hasta una calle.

(CONTINÚA)

CORTE A

**ESC.59 EXT - CALLE - NOCHE**

Leah camina por la calle hasta que pasa por un cartel de una nueva bebida y se detiene. Queda extrañada viendo la valla. Regresa hacia donde estaba la transversal y ve puros edificios. Da la vuelta. No pasa nadie por la calle. Mira el cielo, el sol está a punto de salir. Baja la mirada y ve una muñeca de porcelana y un reloj en la acera que tiene a un lado. Se acerca. Esta está rayada con tinta roja. Dice "H" y abajo unos números "6:20" agarra el reloj que está al lado de la muñeca y ve la hora, marca las 6:05 de la mañana. Leah vuelve a ver la letra que está escrita en la muñeca.

LEAH  
¡Señora Higgins!

Leah sale del lugar.

CORTE A

**ESC.60 INT - TINTORERÍA - DÍA**

Leah entra a la tintorería. Todo está revuelto. Hay papeles por todos lados, una silla en el piso y una pequeña lámpara de luz ultravioleta. Uno de los papeles está en blanco. Leah agarra la lámpara y la pasa por la hoja. Tiene un mensaje escrito "el ojo que todo lo ve". Agarra el papel y cuando lo va a guardar, algo le apunta en la espalda. Escucha la voz de una mujer.

SOFÍA  
Suéltalo.

Leah se voltea con el papel en la mano. Alan entra a la tintorería, observa rápidamente todo el lugar. Mira en el suelo una carpeta con el símbolo de dos triángulos juntos. Levanta la mirada. Sofía sigue apuntando a Leah con la pistola.

ALAN  
Cómo es que...

SOFÍA  
Pues sí, la acabo de encontrar aquí. Te dije que soltaras eso que tienes en la mano.

Leah cierra la mano. Sofía se le acerca apuntándola. Tiene la mirada puesta en Leah.

(CONTINÚA)

ALAN

Haz lo que se te ordena, Leah. No lo hagas más difícil.

LEAH

Yo no tengo nada que ver en esto.

ALAN

Ok, pero por favor, suéltalo.

LEAH

Es solo un papel.

SOFÍA

¡No lo escuchaste!

Leah suelta el papel. Este cae cerca de los otros. Sofía tiene la mirada fija en la hoja que acaba de caer al piso. Leah se mueve a un lado y con el pie desordena todos los papeles. Ve el reloj que está colgado en la pared, marca las 6:20 de la mañana. Sofía la mira con cara de rabia.

ALAN

Baja el arma, Sofía.

LEAH

Solo vine a visitar a la señora Higgins.

SOFÍA

¿A las seis de la mañana?

LEAH

No entiendo qué ocurre.

SOFÍA

(sarcástica)

Digamos que alguien llamó a la policía o no ves cómo está el lugar.

LEAH

Y digamos que alguien me pudo haber tendido una...

SOFÍA

¿Una qué?, ¿trampa? ¡Por favor!

ALAN

Lo siento, Leah, pero tienes que ir con nosotros a comisaría. Tenemos que hacerte unas preguntas.

Leah, Alan y Sofía salen de la tintorería.

(CONTINÚA)

CORTE A

**ESC.61 INT - SALA DE INTERROGATORIO DE LA COMISARÍA - DÍA**

Leah está sentada al frente de Sofía. Esta tiene un reloj sobre la mesa. Lo ve.

SOFÍA

Ya han pasado diez minutos y no has dicho ni una palabra. Sigue así y las cámaras que están alrededor de la habitación las voy a apagar y vas a cantar por las buenas.

Leah se mantiene en silencio. Alguien abre la puerta. Es Alan. Camina hacia donde está Sofía. Le pone la mano en el hombro.

ALAN

Sofía, creo que Leah no habla porque está sedienta. Porque no mejor le traes un café y a mí también. Gracias.

Sofía se levanta del asiento de mala gana y se va. Alan se sienta y pone una carpeta sobre el escritorio.

ALAN

A ver, Leah. Es mucha coincidencia encontrarte en la tintorería sabiendo que también estás en el caso La Esmeralda. Son dos situaciones totalmente distintas y en un período muy corto de tiempo. Quiero saber qué sucede.

LEAH

Ya le dije que no tengo nada que ver en esto. ¿Qué se reportó en la tintorería?

ALAN

Los vecinos llamaron porque había mucho ruido por esa calle. Pensamos que se trataba de cualquier protesta o una fiesta, pero no fue así. No tengo pruebas para culparte, Leah; pero no me dejas otra opción que desconfiar de ti y duplicar la vigilancia hacia ti.

CORTE A

**ESC.62 INT - PASILLO EXTERNO DE LA SALA DE INTERROGATORIO DE LA COMISARÍA - DÍA**

Sofía se aparece con los cafés. Hay una mesa de controles que está afuera de la sala de interrogatorio. Ve desde el espejo a Leah y Alan sentados hablando. Presiona el botón de altavoz que está en la mesa y escucha a Leah.

LEAH

La señora Margaret y la señora Higgins están más relacionadas de lo que tú piensas. Tanto tú como yo estamos impresionados por lo que está sucediendo. No he hecho nada. Si me mantienes aquí no podré demostrarte quién es el que está detrás de todo esto.

Sofía mira a Leah fijamente desde el espejo que está afuera de la sala de interrogatorio. Su teléfono vibra. Lo agarra.

CORTE A

**ESC.63 INT - TAXI - DÍA**

Un TAXISTA (26) de cabello oscuro, tez blanca y una gorra puesta cuyo rostro no se puede apreciar, está sentado en el asiento del piloto de un taxi que está estacionado al frente de la relojería de Alfredo. El taxista ve a Alfredo con un celular en la mano el cual tiene un diminuto dispositivo color azul en su teléfono. Ese mismo dispositivo azul, pero más grande, puede verse en la radio del taxi. El taxista le sube el volumen a la radio para escuchar la conversación de Alfredo.

ALFREDO (V.O)

¿Ha dicho algo?

SOFÍA (V.O)

Solo que Margaret y Higgins están relacionadas. Esta no es la mujer que necesitas.

ALFREDO (V.O)

Margaret no quiere decir nada. Está como una tumba. Solo nos queda ella. Leah no nos sirve presa, Sofía. Necesito que la saques porque ella es la única que nos va a llevar a las piezas que nos faltan.

(CONTINÚA)

El taxista agarra un marcador rojo y escribe sobre una muñeca de porcelana. Enciende el taxi, retrocede para que Alfredo no pueda verlo por la ventana. Sigue escuchando la conversación mientras maneja.

CORTE A

**ESC.64 INT - PASILLO EXTERNO DE LA SALA DE INTERROGATORIO DE LA COMISARÍA - DÍA**

Sofía sigue hablando por teléfono.

SOFÍA  
No la quiero libre.

ALFREDO (V.O)  
¡Solo obedece!

Sofía tranca el teléfono. Golpea a la mesa y bota los cafés. al piso. Abre la puerta.

CORTE A

**ESC.65 INT - SALA DE INTERROGATORIO DE LA COMISARIA - DÍA**

Sofía entra a la sala. Se dirige hacia donde está Alan y lo lleva a un lado de la habitación.

SOFÍA  
¿Y bien?

ALAN  
Esta situación se está complicando cada vez más.

Sofía mira el cilindro que tiene Leah en el cuello. Cierra la mano.

SOFÍA  
¿Y por qué no dejas que ella te demuestre quien está detrás de todo esto? Sí, los escuché hablar desde afuera.

ALAN  
Ese no es su deber. Es el nuestro.

SOFÍA  
Pero nos puede facilitar el trabajo.

(CONTINÚA)

ALAN

¿Qué te pasa, Sofía? Eso no es correcto.

SOFÍA

Tú mismo lo dijiste. Esto cada vez se pone más complicado. Suéltala y solo sigue las instrucciones de tu superior.

ALAN

No sé que juego te traes.

SOFÍA

Ninguno.

Alan se acerca a Leah y le da su teléfono.

ALAN

Toma, llama a alguien para que te busque. A menos que quieras irte sola.

Leah agarra el teléfono y marca un número. Alan mira a Sofía quien está de brazos cruzados. Alan le hace un gesto de negación a Sofía. Esta no dice nada. Leah cuelga el teléfono. En la carpeta hay varias tarjetas. Agarra una y la guarda.

LEAH

Alan, gracias.

Sofía sigue a Leah con la mirada hasta que ella sale de la sala.

CORTE A

**ESC.66 INT - COMISARÍA - DÍA**

Leah está sentada en uno de los banquitos de la comisaría. Ve hacia la ventana cómo llueve. Detrás de ella aparece un el taxista. Tiene una caja entre sus manos. Va hacia el escritorio que está más cerca de los banquitos. No hay nadie y coloca la caja sobre la mesa. La abre, voltea a ver a Leah quien está de espaldas viendo la ventana y se va por un lado de la comisaría. Leah suspira, se toca el cabello y se voltea. Ve que a un lado hay una caja abierta donde sobresale una muñeca de porcelana. Se levanta y camina en dirección de la caja. Ve la caja llena de objetos de metal y paños. Agarra la muñeca y esta dice en tinta roja "tick tock". Una SECRETARIA (35) se sienta en el escritorio.

(CONTINÚA)

SECRETARIA  
¿Eso es suyo?

Leah se queda callada. Amelia abre la puerta de la comisaría. Cierra el paraguas. Leah voltea a ver a Amelia.

AMELIA  
¿Qué te pasó, Amelia?

LEAH  
Amelia, me quiero ir de aquí.  
Después te explico.

Leah se lleva la muñeca y se va con Amelia.

CORTE A

**ESC.67 EXT. - CALLE - DÍA**

Amelia y Leah caminan por la calle debajo del paraguas de Amelia. Pasan al frente de la relojería. Hay un cartel que dice cerrado.

LEAH  
(en voz baja)  
Está cerrada.

AMELIA  
Debe de ser porque está lloviendo.  
¡Vamos!

LEAH  
No creo que sea eso. Tenemos que ir  
a mi casa ya.

Leah y Amelia siguen caminando.

CORTE A

**ESC.68 INT. - HABITACIÓN DE LEAH - DÍA**

Leah abre la puerta de su casa. Va directo a su cuarto. Agarra su bolso y mete dentro de él el reloj, el diario, las cartas y la cajita de cristal con la huella de Margaret impregnada en el pañuelo. Saca una camisa de la gaveta y la guarda en el bolso. Su celular vibra. Recibe un mensaje de un número desconocido. Dice "apresúrate".

LEAH  
Debemos irnos.

(CONTINÚA)

AMELIA

Leah, ¿por qué tanto apuro?

Leah escucha un ruido que viene de la sala. Mira a Amelia.

LEAH

Rápido, Amelia. ¡Escóndete!

Amelia se queda inmóvil.

LEAH

Debajo de la cama. Vamos. Yo me esconderé en el closet. No hagas ruido.

Leah ve desde las rejillas del clóset unos zapatos negros entrando a la habitación. Mira hacia arriba y ve a un HOMBRE rubio vestido de negro. Saca del bolsillo del pantalón un pequeño artefacto. Presiona un botón y este se eleva por el aire rastreando a una especie de holograma. La luz que sale del aparato comienza a titilar muy fuerte señalando la puerta del closet y haciendo una figura de un reloj. Leah mira hacia abajo y ve que tiene el bolso en las piernas.

HOMBRE RUBIO

(en voz baja)

Te encontré.

El hombre rubio se acerca poco a poco al clóset. Amelia sigue debajo de la cama y encuentra una tijera. Se arrastra sigilosamente con la tijera en la mano. Ve como el hombre rubio camina hacia donde está Leah. Logra sacar la mano sin que este la vea. Amelia le clava la tijera en el pie al hombre. Este grita. Le agarra el pie y se lo echa para atrás. El hombre rubio cae. Leah sale del armario y le golpea en la cabeza dejándolo inconsciente. Amelia sale de la cama. Leah agarra el bolso. Va hacia la ventana del cuarto y ve que hay más HOMBRES vestidos así esperando afuera del edificio.

AMELIA

¿Qué fue eso?

LEAH

Tenemos que irnos, Amelia. Nos vamos por la puerta de atrás. ¡Sígueme!

Amelia y Leah se van corriendo.

CORTE A

**ESC.69 INT - CARRO - DÍA**

Alan está adentro de su carro estacionado afuera del edificio de Leah, esperando a que ella salga. Ve a varios HOMBRES DE NEGRO afuera del edificio parados alrededor de una camioneta oscura. Uno de ellos tiene en su brazo el símbolo de dos triángulos juntos, la misma figura que vio en una carpeta que estaba tirada en el suelo de la tintorería de la señora Higgins. Los hombres vestidos de negro entran corriendo al edificio. Alan se baja del carro.

CORTE A

**ESC.70 INT - EDIFICIO DE LEAH - DÍA**

Alan entra al edificio donde vive Leah. Se queda en la planta baja. El botón del ascensor marca el piso 4. Cuando va a subir las escaleras del edificio, alguien cierra de golpe la puerta que está al final del pasillo. Alan camina hacia el final y ve unas escaleras de emergencia al lado de la puerta. Abre la puerta, y a lo lejos, mira a Amelia y Leah corriendo. Alan se voltea al escuchar gritos de voces masculinas que hablan entre sí. Mira otra vez en la dirección donde Leah y Amelia estaban corriendo, pero no las encuentra. Los hombres vestidos de negro bajan las escaleras principales del edificio. Alan se da cuenta y se agacha. El hombre de negro con el símbolo de los triángulos en su brazo está molesto. Alan no le quita la mirada al símbolo. El hombre de negro se da cuenta de que alguien lo está viendo, voltea; pero Alan logra agacharse más para que no lo vea. Alan espera a que todos los hombres de negro salgan.

CORTE A

**ESC.71 INT - TINTORERÍA - DÍA**

Alan entra a la tintorería de la señora Higgins rompiendo el vidrio de uno de las ventanas. El lugar sigue revuelto. Hay papeles por todos lados. Busca la carpeta con el símbolo de los dos triángulos juntos. Se agacha y comienza a ver cada uno de los papeles, no encuentra nada. Se arrastra un poco más y ve que hay varias carpetas en la esquina. Agarra todas las carpetas. Abre la primera y ve puros estados de cuenta de las ventas de la tintorería. La carpeta que le sigue tiene en la parte superior izquierda la imagen de dos triángulos juntos. Abre la carpeta. La primera hoja es una planilla de inscripción a un seminario de ciencia. El siguiente papel, es una fotografía donde aparece un grupo de personas con bata sonriendo. Casi todas las personas están tachadas excepto cuatro: Margaret, la señora Higgins, Alfredo y Aurora. Donde aparece Aurora hay varios signos de

(CONTINÚA)

interrogación marcados y una frase que dice "la niña que no volverá". Alan se queda mirando la fotografía en dirección a Aurora.

CORTE A

**ESC.72 EXT - CALLE - DÍA**

Amelia y Leah caminan rápido por la calle. Amelia cruza la calle pero Leah se detiene en el semáforo. Amelia ve que todavía tiene tiempo para cruzar y se devuelve.

AMELIA  
¿Qué sucede, Leah?

Leah se queda callada. Amelia se da la vuelta. Leah le agarra el brazo.

LEAH  
Solo debo encontrar a Alfredo, el de la relojería. Es el único que queda. Ya desapareció Margaret y la señora Higgins. Te juro que no hice nada.

Amelia mira fijamente a Leah

AMELIA  
Te creo Leah. Te acompaño.

Leah detiene a Amelia.

LEAH  
No, ¡es peligroso, Amelia! No quiero que te pase algo malo.

AMELIA  
¿Algo malo? ¿De qué hablas? No me va a pasar nada. Te puedo ayudar, como siempre lo he hecho.

LEAH  
Es muy riesgoso, Amelia. Ya me has ayudado mucho. Quiero que te cuides y si ves a alguna persona parecida a la que vimos en la casa, corre hacia algún lugar seguro. No hagas algo estúpido.

AMELIA  
Pero...

Leah interrumpe a Amelia.

(CONTINÚA)

LEAH  
No, Amelia. Esta vez no me vas a poder acompañar. Por favor, hazme caso.

Amelia le da un abrazo a Leah.

AMELIA  
Cuidate mucho.

LEAH  
Tú también.

Amelia le sonrío a Leah y se va por un lado. Esta voltea y ve que en la acera de al frente está Aurora.

LEAH  
Aurora.

Leah cruza rápido la calle siguiendo a Aurora quien corre en línea recta con el listón morado en la mano. Aurora cruza a la derecha y se detiene al frente de un almacén viejo. Leah trata de seguir a Aurora pero es interrumpida por Alfredo, quien la llama. Leah se voltea y ve a Aurora escondiéndose detrás de un árbol.

ALFREDO  
¿Qué estás mirando, Leah?

LEAH  
Nada. ¿Cómo ha estado?

ALFREDO  
Muy bien. Menos mal que te encontré. Necesito a alguien que me ayude a bajar unas cajas a dos cuadras de aquí. Son bastante pesadas y yo no puedo cargar con mucho peso. Te lo agradecería, Leah.

Leah asiente con la cabeza. Alfredo le sonrío. Por la calle pasa un taxi. Alfredo lo llama. Este se detiene. Alfredo le abre la puerta del taxi a Leah. Leah mira hacia el árbol.

ALFREDO  
¿Todo está bien?

Leah asiente con la cabeza. Se mete en el taxi.

CORTE A

**ESC.73 INT - TAXI - DÍA**

Leah se sienta en el asiento de atrás con Alfredo. El taxista ve desde el retrovisor. Leah no reconoce quién es el taxista pero es la misma persona que dejó la caja en la comisaría.

TAXISTA  
¿Hacia adónde se dirigen?

ALFREDO  
Hacia la avenida El Samán.

LEAH  
Pensé que quedaba a dos cuadras.

Alfredo le sonríe.

ALFREDO  
No te preocupes. Será rápido.

Leah hace un gesto de desagrado. Baja la mirada. Alfredo mira a Leah.

ALFREDO  
Y, Leah. ¿Ha habido alguna novedad en el asilo?

LEAH  
No he podido ir desde la desaparición de... ¿Por qué no me dijo que la conocía?

ALFREDO  
¿A quién?

El taxista frena de golpe. Alfredo y Leah se mueven hacia adelante.

TAXISTA  
Lo siento.

Alfredo se acomoda en el asiento mientras Leah se fija en el llavero del taxista. Es una cabeza pequeña de una muñeca de porcelana. Leah mantiene su mirada fija en el llavero mientras Alfredo le habla.

ALFREDO  
¿Y cómo sigue la señora del golpe en la cabeza?

Leah se queda callada. Su mirada sigue en el llavero.

(CONTINÚA)

ALFREDO

¿Leah?

Leah se voltea y mira a Alfredo.

LEAH

¿Golpe?, ¿en la cabeza?

Vuelve a voltear hacia el llavero y ve el dedo índice del taxista moviéndose de la derecha a la izquierda haciendo un gesto de no.

LEAH

(en voz baja)

Nadie habló de un golpe en la cabeza. ¿Cómo es que usted sabe eso?

Alfredo sonríe.

ALFREDO

Sabes que tienes algo que es mío,  
Leah.

Leah mira a Alfredo, quien sigue sonriéndole, este se acerca a ella poco a poco. Leah abre la puerta y se baja del carro.

CORTE A

**ESC.74 EXT - CALLE - DÍA**

Leah cae por un barranco al bajarse del taxi. Se lastima un brazo. Corre hacia otra dirección. Se detiene en el medio de la calle. Mira hacia los lados. Grita.

LEAH

¡Aurora!

Una voz masculina se escucha de fondo. Es el taxista quien está detrás de ella.

TAXISTA

¡Leah! ¡No!

Leah voltea y ve al hombre. Su rostro le parece familiar. Es GONZALO (26). Unas hojas le tapan la visión a Leah. Se las quita de la cara. Ve el listón morado amarrado en un poste de luz que está en diagonal a un almacén. Corre hasta allá. Pierde al taxista de vista. Leah mira el listón y el almacén. Camina en dirección del almacén. Llega a la puerta. Esta está medio abierta. Entra.

CORTE A

**ESC.75 INT - ALMACÉN - DÍA**

Leah entra en el almacén. Ve varios estantes vacíos. Camina despacio sin hacer ruido. Pasa por uno de los pasillos y ve varios objetos de metal en los estantes que tiene a su alrededor. Escucha un ruido, se detiene. Agarra una pala que está en el piso. Se voltea. Comienza a caminar en reversa dando pequeños pasos. Cuando está llegando al final del pasillo se tropieza con un pote lleno de clavos y tornillos. Trata de agarrarlo, pero el pote se cae y lo que está contenido dentro de él se dispersa por lo que queda del pasillo y parte del almacén. Leah sigue caminando con la pala en la mano. Ve unas cajas marrones tapando lo que parece ser una puerta. Se acerca. Comienza a arrimar las cajas a un lado. La puerta tiene al lado derecho un aparato para introducir un código. Siente que alguien la está viendo. Se voltea rápidamente. Ve a la señora Higgins de lejos con una pistola en la mano.

SEÑORA HIGGINS

¡Aléjate de eso!

La señora Higgins dispara. Leah se agacha. La bala impacta en la ventana la cual se rompe en el momento en que esta la toca. Leah ve que está anocheciendo, se levanta y sube las manos.

LEAH

Señora Higgins, soy yo, Leah.

Leah se va acercando poco a poco hasta que la señora Higgins pueda observar mejor su rostro.

LEAH

Soy yo, Leah.

La señora Higgins baja la pistola y camina hacia donde está Leah.

SEÑORA HIGGINS

Pensé que era otra persona.  
¿Alguien te vio entrando en el  
almacén?, ¿cómo llegaste hasta  
acá?, ¿quién te trajo?

La señora Higgins se comienza a alterar. Su respiración es cada vez más rápida. Leah le agarra las manos.

LEAH

Señora Higgins, cálmese. Me estaban persiguiendo. Llegaron a mi casa; pero los pude evadir. Al menos eso creo.

(CONTINÚA)

SEÑORA HIGGINS  
¿Y cómo es que llegaste hasta acá?

LEAH  
Es... es muy difícil de entender.

SEÑORA HIGGINS  
A esta altura, Leah, nada es  
difícil de entender.

LEAH  
Fue... Aurora.

La señora Higgins la mira por un instante.

SEÑORA HIGGINS  
Y, ¿tienes idea del porqué pasa  
eso?

Leah se queda callada. La señora Higgins le suelta la mano y camina hacia adelante en dirección a la puerta. La señora Higgins anota unos códigos. La puerta se abre.

SEÑORA HIGGINS  
Ven, Leah. Quiero mostrarte algo.

Leah camina hacia donde está la señora Higgins y ambas entran.

CORTE A

#### **ESC.76 INT - LABORATORIO - NOCHE**

Leah entra con la señora Higgins a un laboratorio. La puerta se cierra automáticamente. El lugar tiene varias máquinas, un mesón donde hay varios objetos y papeles con planos, y una pizarra con fórmulas escritas y un cilindro dibujado en tiza blanca

SEÑORA HIGGINS  
Hace muchos años un grupo de  
personas entre ellos Alfredo,  
Margaret y yo trabajábamos para una  
corporación que se encargaba de  
realizar experimentos sobre física.  
Margaret siempre mantuvo la idea de  
la existencia de posibles mundos  
paralelos al nuestro, universos que  
comparten espacio y tiempo con  
nosotros y que son producto de  
nuestras acciones los cuales no  
podemos ver a menos que los  
atrayesemos por algún canal.

(CONTINÚA)

Leah mira a la señora Higgins.

SEÑORA HIGGINS

Lo tomamos como un proyecto personal utilizando material de la empresa. El padre de mi esposo era dueño de este almacén y utilizamos esta sala como un laboratorio. Fueron muchos años en vela. Nos repartimos el trabajo y al final, después de tantos intentos, construimos una máquina que pudiese simular un portal para poder transportarnos de una realidad a otra. Como primera prueba usamos objetos inanimados. Los poníamos en la máquina y desaparecían. A los pocos minutos regresaban sin ninguna alteración. Entonces hicimos los cilindros con el doble de energía que posee la máquina para que funcionaran como una especie de mini portales.

LEAH

Los cilindros son un medio para poder viajar a otro mundo.

SEÑORA HIGGINS

¡Exacto!

Leah mira el cilindro dibujado en la pizarra y se toca el cilindro que tiene colgado en su cuello. La señora Higgins sonríe.

SEÑORA HIGGINS

Ese cilindro que tienes ahí es uno de los pilares de la fuente de poder que tiene la máquina. Se construyeron cuatro, en los cuales cada cilindro tendría cuatro espirales. Cada espiral representa una dimensión y el cilindro el espacio-tiempo. Y como verás el viaje no es permanente.

LEAH

¿Y la máquina no puede vivir sin los cilindros?

SEÑORA HIGGINS

Sí, y tú eres un ejemplo de eso. Tienes uno y viajaste a una  
(MÁS)

(CONTINÚA)

SEÑORA HIGGINS (continúa)  
dimensión. Eso significa que la  
máquina sigue funcionando. Margaret  
no fue capaz de destruirla después  
de lo que pasó, y eso que pasó es  
la causa de que estés aquí.

LEAH  
(en voz baja)  
Aurora.

SEÑORA HIGGINS  
Así es. Alfredo quería experimentar  
con humanos pero no estábamos  
seguros. Era muy peligroso. Un día,  
la máquina estaba encendida, en  
mantenimiento, y Aurora se metió.  
Las puertas se cerraron  
automáticamente, desapareció y no  
volvió más. Margaret se volvió loca  
y se llevó la máquina buscando una  
solución. La pequeña Aurora quedó  
atrapada en la línea temporal de la  
máquina; y desde ese momento no se  
ha sabido nada más de ella sino  
hasta ahora.

LEAH  
¿Y qué pasó con los demás?

SEÑORA HIGGINS  
Alfredo nos traicionó contra el  
gobierno y fue una época de  
persecuciones porque para ellos  
estábamos haciendo algo ilícito.  
¿Por qué crees que trabajo en una  
tintorería?, ¿por qué crees que  
Margaret entró en el asilo? Es solo  
para poder tener una vida normal  
dentro de lo que cabe.

La señora Higgins baja la mirada.

SEÑORA HIGGINS  
Si te apoderas de la máquina,  
controlas todo. Eso Alfredo lo sabe  
muy bien, por eso él ha buscado a  
Margaret por mucho tiempo, porque  
es la única persona que sabe la  
ubicación de la máquina; y fue  
aterrador para Margaret saber que  
Alfredo estaba muy cerca de ella.

(CONTINÚA)

LEAH

Por eso ella no salía de su habitación y por eso se molestó cuando saqué el reloj.

MARGARET

Exacto, porque Alfredo conoce todo lo que tiene Margaret. No es quien crees que es, Leah.

LEAH

Él fue el que la secuestró, ¿no?

La señora Higgins se queda callada. Se sienta en el piso arrimada a la pared.

LEAH

¿Qué hace ahí? La puedo acompañar hasta su casa.

SEÑORA HIGGINS

No, Leah. Es más seguro quedarnos aquí.

Leah mira los planos, uno de ellos dice "la ciudad como un diamante". A su lado hay un microscopio y un objeto metálico alargado, es un láser. La señora Higgins abre y cierra los ojos. Leah agarra el diario de Margaret y lo lee.

LEAH

(en voz baja)

El universo está formado por cuerdas. Una vez que chocan se produce otro. Simplemente, el tiempo es como un papel, cada decisión que se toma produce un cambio que converge en una línea diferente. Es como si dobláramos el papel varias veces, se cambia la línea temporal original y se ve afectado todo el entorno.

Leah se echa para atrás y pestañea varias veces. La señora Higgins la ve.

SEÑORA HIGGINS

Dame un papel, Leah.

Leah agarra una hoja de papel y se la da a la señora Higgins. Esta lo agarra y lo dobla por la mitad. El papel forma una línea, la señora Higgins la traza con marcador negro.

(CONTINÚA)

SEÑORA HIGGINS  
Esta línea es la línea original.

La señora Higgins vuelve a doblar el papel y este está dividido en cuatro partes. Señala cada parte en lápiz.

SEÑORA HIGGINS  
Estas cuatro partes son producto de las decisiones que uno toma de la línea original.

La señora Higgins mira una de las cuatro partes. Leah cierra los ojos.

CORTE A

**ESC.77 EXT - PLAZA - NOCHE (FLASHBACK)**

Leah está en la plaza con Aurora quien está intentando despertar a su yo alterno 1.

AURORA  
Este no es el mundo que conoces. Las personas que viste no es casualidad. Hace mucho tiempo pasó algo que fue un error y por ese algo, tú estás aquí.

CORTE A

(FIN DEL FLASHBACK)

**ESC.78 INT - LABORATORIO - NOCHE**

Leah abre los ojos y mira la hoja rayada.

LEAH  
Ese error es que Aurora está atrapada en esa máquina, por eso no crece, porque su línea se detuvo y, producto de ese hecho, se formaron los demás mundos. La línea temporal original es la de... Aurora. Yo estoy en un mundo paralelo al original.

La señora Higgins asiente con la cabeza y se va quedando poco a poco dormida. Leah gira su cabeza a su derecha y ve el bolso abierto sobre el mesón. Lo agarra y saca el reloj. Se levanta y encuentra un martillo. Golpea el reloj con el martillo y este se parte en pedazos. En la rueda de escape del reloj encuentra una moneda.

(CONTINÚA)

CORTE A

**ESC.79 INT - LABORATORIO - DÍA**

La señora Higgins se despierta y ve desde abajo a Leah quien tiene los ojos en los oculares del microscopio . Se levanta y ve en el mesón los pedazos del reloj. Dirige su mirada hacia Leah tiene puesta la camisa que metió en el bolso y está examinando la moneda.

SEÑORA HIGGINS  
¿Qué estás haciendo, Leah?

Leah se despega del microscopio.

LEAH  
La moneda la encontré en el reloj.  
Tiene un mensaje grabado; pero es  
muy pequeño. Estoy tratando de  
averiguar que dice.

La señora Higgins va hacia el microscopio, mira la moneda desde el microscopio, se ven puras letras.

SEÑORA HIGGINS  
Son puras letras, Leah. No hay nada  
que descifrar.

Leah se toca el bolsillo donde tiene el otro espiral. Lo saca. La señora Higgins mira el espiral.

SEÑORA HIGGINS  
Leah, ¡escúchame! Esto que vas a  
hacer puede crear realidades  
infinitas que no se van a poder  
controlar después.

LEAH  
Tengo que hacerlo. Tengo que ayudar  
a Aurora.

Leah coloca el espiral en el cilindro. La señora Higgins le abre la puerta y Leah sale.

CORTE A

**ESC.80 EXT - CALLE - DÍA**

Leah camina por la calle. Está llena de periódicos, papeles, ladrillos y cauchos quemándose por el piso. La GENTE camina sin prestarse atención los unos a los otros. Leah mira que al final de la cuadra hay un HOMBRE vigilando la zona con el mismo atuendo al que vio en su apartamento. Leah se voltea y ve un restaurant que está abierto. Camina en dirección al local y se topa con unos lentes oscuros. Los agarra, están llenos de polvo. Los limpia con su camisa y se los pone. Sigue caminando.

CORTE A

**ESC.81 INT - RESTAURANT - DÍA**

Leah abre la puerta del restaurant. Arriba hay una campanita que suena cada vez que se abre la puerta. Todas las mesas están vacías. Se sienta en la que está al fondo. Mira al SEÑOR de la barra quien está limpiando los vasos. Ve que su mesa está rayada con el dibujo de dos triángulos juntos. La campanita que está en la puerta suena. En el restaurant entra un HOMBRE vestido de negro. Leah se echa el cabello hacia la cara y se agacha. El hombre va directo a la barra. Tiene una cicatriz abajo de la oreja derecha.

HOMBRE DE LA CICATRIZ  
Un café negro, rápido.

El señor de la barra asiente varias veces con la cabeza. Se le nota que está asustado. Leah ve que a pocos metros está el baño. El hombre está de espaldas hacia ella. Se arrastra por el suelo sin hacer ruido hasta llegar al baño. Cuando está a punto de abrir la puerta. La campanita vuelve a sonar. Ve a otro HOMBRE entrando por la puerta con el mismo atuendo que el otro. No logra visualizar bien su rostro porque al momento en que este entra, el hombre de la cicatriz se levanta haciéndole un gesto de saludo, permitiendo que el hombre que acaba de entrar no vea a Leah ya que el hombre de la cicatriz la tapa. Leah abre poco a poco la puerta mientras el hombre gira su cabeza a la izquierda. Leah entra en el baño.

CORTE A

**ESC.82 INT - BAÑO DEL RESTAURANT - DÍA**

Leah cierra la puerta de todos los cubículos del baño y se esconde en el cuarto cubículo. Los hombres entran al baño.

(CONTINÚA)

HOMBRE  
¿Lo encontraste?

HOMBRE DE LA CICATRIZ  
No. Aún no.

Leah mira por el hueco del cubículo al hombre de perfil. Tiene el cabello oscuro. Leah se echa para atrás y se tropieza con el retrete, cuya tapa está levantada. Cae y se escucha el sonido de la caída. El hombre se detiene y mira los cubículos. Le hace un gesto de silencio con el dedo al hombre de la cicatriz. Va hacia el primer cubículo, lo abre de un golpe. Va con el segundo y hace lo mismo. La respiración de Leah se acelera cada vez más. Escucha un tercer ruido que proviene de otro cubículo. El hombre acaricia la cuarta puerta del cubículo que es donde está Leah. El vidrio de la puerta del baño es impactado por una piedra. Se rompe. Los hombres voltean. El hombre de la cicatriz saca su aparato de rastreo y analiza la piedra.

HOMBRE  
Esto es inútil.

El hombre va directo hacia la cuarta puerta cuando su teléfono comienza a sonar. Solo aparece el número, lo reconoce.

HOMBRE  
Tenemos que irnos.

Los dos hombres salen del baño. El hombre de la cicatriz tiene en su mano el aparato de rastreo pero se le cae cuando se tropieza con la puerta.

CORTE A

### **ESC.83 INT - RESTAURANT - DÍA**

Leah sale del baño. Ve el dispositivo de rastreo en el suelo. Lo agarra. Alguien la toca por la espalda. Pega un brinco. Es Aurora.

LEAH  
¿Cómo...!

AURORA  
Cada vez que te mueves, viajo contigo. Cada espiral te lleva a otro.

(CONTINÚA)

Leah se toca el bolsillo y siente la moneda. La saca. Ve las letras CGADF. Coloca todas las letras en el rastreador. Aparece la foto de un edificio y al lado la dirección. Salen del lugar.

CORTE A

**ESC.84 INT - CELDA - DÍA**

Se ve una MUJER de espaldas poniendo los brazos en la reja de una celda. En una de sus manos tiene un alambre. Lo coloca en la pequeña cerradura pero el alambre queda enganchado. Se echa para atrás. Es LEAH ALTERNO 2 (25). ALAN ALTERNO 1 (27) se aparece. Tiene en la parte de atrás de su cabeza un aparato donde se pueden ver varios chips adentro de él. Leah lo ve entre las rejas.

ALAN ALTERNO 1

Un alambre no te va a ayudar a que salgas, linda.

LEAH ALTERNO 2

Alan, tú no eres así. Reacciona.

Alan alterno 1 se acerca a ella. Leah alterno 2 intenta agarrarle la cabeza para quitarle el dispositivo a Alan alterno 1 pero este la empuja. Leah alterno 2 se cae al piso. Leah alterno 2 mira fijamente a Alan alterno 1. Este golpea la celda con una porra eléctrica. Le sonríe de forma pícaro.

CORTE A

**ESC.85 EXT - EDIFICIO - DÍA**

Leah y Aurora llegan al edificio que le indicó el dispositivo de rastreo. Se detienen. Alguien las vigila de entre los arbustos. Leah y Aurora caminan directo hacia la entrada del edificio.

CORTE A

**ESC.86 INT - PASILLO DEL PRIMER PISO EDIFICIO - DÍA**

Leah y Aurora caminan por el pasillo del primer piso del edificio. En las esquinas hay camillas con su porta-suero. El final del pasillo está iluminado. Caminan más rápido. Ven una habitación abierta. Leah camina hacia ella. Aurora la detiene.

(CONTINÚA)

AURORA  
Algo no está bien.

LEAH  
Tenemos que seguir, Aurora.

Aurora voltea hacia la izquierda. Camina hacia la habitación.

CORTE A

**ESC.87 INT - HABITACIÓN - DÍA**

Leah entra a la habitación. Esta tiene un ventanal por donde entra mucha luz. Las paredes son blancas y alrededor de la habitación hay más camillas con porta-sueros. Dos de ellas tienen unas bolsas encima. Leah abre una de las bolsas y ve a un HOMBRE MUERTO con los ojos cerrados con una tonalidad morada. El olor que desprende es muy fuerte. Leah cierra la bolsa. Mira la siguiente bolsa. Hay un mensaje pequeño pegado a su camilla. Se acerca para leerlo.

CORTE A

**ESC.88 INT - PASILLO DEL PRIMER PISO EDIFICIO - DÍA**

Se ve el cabello corto oscuro de una MUJER(26) quien se está poniendo una bata sobre su atuendo negro. La cierra. Se pasa las manos sobre la cara, se restriega todo el maquillaje. Se alborota el cabello. Se pone en una esquina, se quita los tacones. Guarda la pistola en uno de los bolsillos de la bata. Llega hasta la puerta de la habitación. Ve de reojo a Aurora quien está detrás de Leah leyendo el mensaje que está en la camilla. Se ve el perfil de la mujer, es SOFÍA ALTERNO 1.

CORTE A

**ESC.89 INT - HABITACIÓN - DÍA**

Leah se agacha y ve que el mensaje dice Amelia Gómez.

LEAH  
(en voz baja)  
No, Amelia. Tú no.

Cuando intenta abrir la bolsa, se ve que Sofía alterno 1 entra a la habitación y se cae al piso. El sonido del golpe sorprende a Leah y Aurora. Leah va tras Sofía alterno 1 y la levanta.

(CONTINÚA)

LEAH  
¿Está bien? ¿Sofía?

Aurora mira a Leah.

AURORA  
Tenemos que irnos.

Sofía alterno 1 abre los ojos.

SOFÍA ALTERNO 1  
No me tengan miedo. Soy una de  
ustedes.

LEAH  
¿Qué pasó aquí?

SOFÍA ALTERNO 1  
Solo recuerdo haber escapado de  
este lugar.

AURORA  
Está mintiendo.

Sofía saca la pistola del bolsillo de la bata y se la da a Leah.

SOFÍA ALTERNO 1  
Tómala. Se la quite a un vigilante.

LEAH  
¿Un qué?

SOFÍA ALTERNO 1  
Un vigilante. Este edificio está  
repleto de ellos.

LEAH  
Pero está vacío.

SOFÍA ALTERNO 1  
No es así.

Sofía alterno 1 ve el cilindro que tiene Leah en su cuello.  
Se da cuenta de que falta un espiral. Sonríe.

SOFÍA ALTERNO 1  
Si buscas el espiral que te falta  
yo te puedo ayudar a conseguirlo.  
Está justo en este edificio.

Aurora aparta a Leah a un lado.

(CONTINÚA)

AURORA

No podemos confiar en ella.

LEAH

Aurora, necesito encontrar ese  
espiral.

AURORA

Lo podemos hacer nosotras.

LEAH

No hay tiempo. Cuando esto se  
calienta ya sabes qué pasa.

AURORA

(en voz baja)

Te vas.

Leah camina hasta la puerta de la habitación. Sofía alterno  
1 se acerca a Aurora. Se agacha.

SOFÍA ALTERNO 1

(en voz baja)

Eres muy lista, niña.

Sofía alterno 1 se levanta y va hacia Leah.

SOFÍA ALTERNO 1

Tenemos que irnos por los  
ascensores.

Aurora, Sofía alterno 1 y Leah salen de la habitación.

CORTE A

### **ESC.90 INT - PASILLO DEL FONDO - DÍA**

Leah, Aurora y Sofía alterno 1 salen del ascensor. Se  
encuentran con una puerta circular que tiene dibujados dos  
círculos.

SOFÍA ALTERNO 1

Debes presionar ese botón azul que  
está allá.

Leah voltea y mira a Aurora. Esta baja la mirada. Leah se  
acerca hasta la puera y presiona el botón azul. Los círculos  
que están en la puerta se iluminan hasta que llega al centro  
donde aparece un holograma y un espacio para insertar un  
código. Leah se toca el bolsillo y siente la moneda. Coloca  
el mismo código que puso antes en el dispositivo de rastreo.  
El holograma se apaga. El botón comienza a titilar hasta que  
se pone en verde y la puerta se abre.

(CONTINÚA)

CORTE A

**ESC.91 INT - PASADIZO PRINCIPAL - DÍA**

Leah, Sofía alterno 1 y Aurora atraviesan la puerta y caminan por un pasadizo. Alrededor hay varias puertas cerradas. Leah sigue caminando mientras Sofía alterno 1 está detrás de ella con Aurora quien no le quita la mirada de encima. Una de las puertas se abre. Aparecen dos VIGILANTES por detrás. Uno le tapa la boca a Sofía alterno 1 y se la lleva. El otro hace lo mismo con Aurora, pero esta comienza a gritar. Leah se da cuenta, se voltea; pero de donde está parada, el piso se abre y Leah cae.

CORTE A

**ESC.92 INT - SÓTANO - DÍA**

Leah cae en una pila de tierra. Tiene una herida en la cara. Se levanta y se limpia. Da unos pasos hacia adelante. Ve a tres VIGILANTES a ocho metros. Se detiene y se agacha. Estos se alejan. Sigue caminando, se escuchan las gotas cayendo de las tuberías que hay en el techo. El piso tiene un color morado con cobre. A su lado izquierdo hay una cartelera. Hay varios planos del edificio y notas escritas. Leah toca los papeles que hay en la cartelera, mientras ALGUIEN (26) se le va acercando poco a poco. Leah sigue mirando la cartelera. Se da cuenta de que una parte de la cartelera está hundida. Toca la parte hundida varias veces. Una hoja que estaba adentro del corcho cae. Leah la agarra y es un plano de la ciudad dibujado. Está en un círculo rojo la casa de Margaret, el teatro, el almacén y una casa. Voltea la hoja y están las direcciones de cada edificio marcado. Voltea el papel, une los puntos con el dedo y la figura que hace es un diamante. Un punto rojo mancha la espalda de Leah.

LEAH

La ciudad es una joya... ¡Un diamante!

Leah guarda el papel en el bolsillo. Levanta la mirada y ve una pistola que la está apuntando. La persona que la tiene la empuja a un lado y dispara hacia atrás a un VIGILANTE quien esta apuntando a Leah. La persona que la empuja es GONZALO ALTERNO 2.

GONZALO ALTERNO 2

¡Corre!

Las alarmas comienzan a sonar. Leah corre y se mete a mano derecha.

CORTE A

**ESC.93 INT - CELDA - DÍA**

Leah alterno 2 se levanta del suelo. Escucha la alarma. Ve de lejos a Leah que pasa agachada, escondiéndose entre los pequeños pilares de tierra que hay alrededor del lugar. De entre las rejas se ve a un VIGILANTE que va directo hacia Alan alterno 1.

VIGILANTE  
Hay movimiento en la zona 1,  
tenemos que movernos.

Alan alterno 1 electrifica más la celda de Leah alterno 2. Un VIGILANTE se queda cuidando la celda de Leah alterno 2.

CORTE A

**ESC.94 EXT - CELDA - DÍA**

Leah saca la pistola. Se da cuenta de que la persona que está en la celda es su otro yo alterno. Se acerca al vigilante apuntándolo.

LEAH  
¡Alto!

Las manos de Leah tiemblan. Cuando el vigilante va a sacar su pistola. Leah alterno 2 saca los brazos, agarra al vigilante y lo empuja hacia la celda. Leah alterno 2 se quema un poco los brazos cuando estos tocan los barrotes de la celda electrificada. Se ve como el vigilante se electrocuta y cae al piso. Leah se acerca. Ve la cerradura de la celda. Tiene una forma pequeña ovalada. Saca la moneda del bolsillo.

LEAH ALTERNO 2  
¿De dónde sacaste eso?

Leah mete la moneda en la cerradura. El botón que está a un lado de la celda se pone en verde y se abre la puerta. Leah alterno 2 se frota suavemente los brazos. Los tiene muy rojos. El cilindro comienza a calentarse. Leah lo toca.

LEAH ALTERNO 2  
Gracias por salvarme, Leah. Tenemos  
que salir de aquí.

(CONTINÚA)

LEAH  
Necesito encontrar un espiral y salvar a Aurora.

LEAH ALTERNO 2  
Alfredo. Lo tiene él. ¿Aurora? Esa niña no trae más que problemas.

LEAH  
Tengo que ayudarla.

LEAH ALTERNO 2  
Ella no debería estar aquí. Si desapareció, debe estar con Alfredo.

Leah alterno 2 agarra la pistola del vigilante y se la guarda. Mira a Leah.

LEAH ALTERNO 2  
Solo quiero que sepas algo, Leah. Aurora piensa que cambiando los accidentes que cometió hace mucho tiempo, va a restaurar su línea temporal y volverá. La única forma de que se libere es destruyendo esa máquina y no sé si va a volver después de eso. Alfredo está creando una similar porque no se encontró la original. Los ductos de ventilación son la forma más fácil de llegar. ¡Sígueme!

CORTE A

#### **ESC.95 INT - CUARTO DE SEGURIDAD - NOCHE**

En un bastón se ve a ALFREDO ALTERNO 2 (67) con un espiral colgando en el cuello. A su lado hay unas computadoras. Ve a través de ellas la silueta de las dos Leahs arrastrándose por los ductos de ventilación. Presiona un botón en la computadora. Voltea hacia la derecha.

ALFREDO ALTERNO 2  
Ya sabes qué hacer.

CORTE A

**ESC.96 INT - DUCTOS DE VENTILACIÓN - NOCHE**

Vemos a las dos Leahs arrastrándose por los ductos de ventilación. Leah comienza a arrastrarse hacia abajo. Un ventilador grande se acaba de prender. Leah dispara hacia el ventilador y este comienza a botar un polvo que hace que ambas comiencen a toser.

LEAH ALTERNO 2  
Agárrate de mí.

Leah se agarra de Leah alterno 2. Esta se arrastra hasta una de las rejillas. Leah tose más seguido. Leah alterno 2 ve por las rejillas pasar a Sofía alterno 1 con un grupo de VIGILANTES. Le hace un señal a Leah para que se calle. Sofía alterno 1 y los vigilantes se van. Cuando Leah alterno 2 va a pasar por encima de la rejilla para seguir adelante, una estaca atraviesa la rejilla. Leah alterno 2 se detiene. Leah se tapa la boca. Otra estaca pasa por el medio de ellas. Las dos Leahs se arrastran más rápido. Los ductos de ventilación comienzan a soltarse. Los golpes de las estacas hacia ellas suenan más fuerte. Leah alterno 2 ve una rejilla abierta.

LEAH ALTERNO 2  
¡Vamos!

Las dos Leahs caen por la misma rejilla.

CORTE A

**ESC.97 INT - OFICINA DE ALFREDO - NOCHE**

Leah alterno 2 y Leah caen en una pila de carpetas que está al frente de un archivador. Cuando Leah alterno 2 abre los ojos, la primera persona que ve es Sofía alterno 1 quien la levanta agarrándola por el cuello. Leah se levanta rápidamente y dos VIGILANTES la apuntan con la pistola. Ve al fondo a Aurora quien la tiene agarrada Alan alterno 1. Alfredo entra por la puerta.

ALFREDO ALTERNO 1  
Gracias por traerme a Aurora, Leah.

Sofía alterno 1 sigue ahorcando a Leah alterno 2. Alfredo la ve.

ALFREDO ALTERNO 2  
Suéltala, Sofía.

Sofía suelta a Leah alterno 2. Alfredo da vueltas por todo el cuarto. Leah nota el espiral que tiene colgando en su cuello. Lo sigue con la mirada.

(CONTINÚA)

ALFREDO ALTERNO 2  
Basta de charla. Tú viaje llegó  
hasta aquí, Leah.

Sofía alterno 1 apunta a Leah con la pistola. En ese mismo momento todo se pone oscuro. Se va la luz de la oficina. Leah se agacha y escucha puros disparos. Alguien la agarra y la arrastra hacia atrás.

GONZALO ALTERNO 2  
(en voz baja)  
Toma, Leah. Con esto puedes salir.  
Yo me encargo.

Gonzalo alterno 2 le da unos lentes a Leah para ver en la oscuridad. Se los pone. Logra ver a Aurora escondida en un rincón. Va hacia ella.

LEAH  
(en voz baja)  
Vámonos, Aurora. Soy yo Leah.  
Agárrame la mano.

Aurora y Leah se van agachadas. Leah ve a Alfredo alterno 2 echándose para atrás y viendo para los lados. Va hasta la salida de la oficina, Aurora sale. Leah se acerca a Alfredo y cuando le va a quitar el espiral, Sofía alterno 1 la agarra por detrás. Leah logra zafarse. Le arranca el espiral a Alfredo y sale de la oficina.

CORTE A

### **ESC.98 INT - PASILLO - NOCHE**

Leah se quita los lentes. El cilindro se calienta más. Se detiene. Ve hacia la oficina de Alfredo. Se escucha un ruido muy fuerte, como de una explosión. Gonzalo alterno 2 y Leah alterno 2 salen de allí. Todos comienzan a correr cuando aparece una red que se divide en pequeñas cuadrículas.

GONZALO ALTERNO 2  
Es un láser. Retrocedan.

Todos dan unos pasos hacia atrás cuando de la oficina aparece Sofía alterno 1 y algunos vigilantes que estaban en el cuarto. Sofía alterno 1 comienza a disparar. Gonzalo alterno 2 ve unas luces que titilan en el suelo. Las dos Leahs y Aurora se agachan. El láser se acerca cada vez más. Una bala impacta a Gonzalo alterno 2 en el brazo. Este dispara hacia las luces. Dos se ponen en verde. El piso se abre y todos caen.

CORTE A

**ESC.99 INT - PASILLO ZONA 3 - NOCHE**

Las dos Leahs, Gonzalo alterno 2 y Aurora caen en un pasillo. Gonzalo alterno 2 las guía. Aurora agarra a Leah de la mano. Leah alterno 2 mira a Aurora.

LEAH ALTERNO 2  
Ya sabes qué tienes que hacer,  
Leah. Si es que regresas.

Las luces del pasillo comienzan a titilar. Se escuchan detonaciones que vienen de la parte de arriba del edificio. El sonido se transforma en eco. Aparece Alan alterno 1 con un grupo de VIGILANTES. Leah alterno 2 y Gonzalo alterno 2 comienzan a disparar. Leah y Aurora ven una puerta al frente, la abre y se meten.

CORTE A

**ESC.100 INT - CUARTO - NOCHE**

Leah cierra la puerta y coloca mesas y sillas para hacer peso y que no se abra. La puerta tiene una ventanita. Se escuchan los disparos que vienen de afuera. Las paredes del cuarto comienzan a cerrarse. Las tuberías que están cerca del techo comienzan a romperse. El cuarto empieza a inundarse poco a poco. Leah ve una rejilla de los ductos de ventilación. Logra montar a Aurora en un estante. El peso del agua arrastra a Leah hacia el otro lado del cuarto.

LEAH  
Aurora, métete en los ductos de  
ventilación.

Aurora sube hasta el ducto de ventilación, le extiende la mano a Leah, quien está sumergida en el agua que está casi llegando al techo. Leah nada hasta donde está Aurora y no puede subir. Aguanta la respiración por última vez y se sumerge. Va hasta la puerta; pero no puede abrirla. En la ventanita ve a Leah alterno 2 de rodillas con una estaca en su pecho mientras Sofía alterno 1 pone su mirada en Leah y le sonríe de forma pícaro. Leah comienza a desesperarse. Su pulso comienza a acelerar. El cilindro le quema todo el cuello. Se mueve de un lado a otro. Se agarra la cara. Queda inmóvil. Ve el espiral flotando. Lo agarra. Todo pasa a negro. Se escuchan los gritos de Aurora.

CORTE A

**ESC.101 INT - FUENTE - DÍA**

Leah está flotando en la fuente de la plaza. Abre los ojos. Su cara está sangrando. Se lava la cara con el agua de la fuente. Tiene en la mano el espiral. Lo agarra. Mira a su alrededor y se da cuenta de que regresó. En la esquina ve a un POLICÍA. Se levanta y sale de la fuente.

CORTE A

**ESC.102 EXT - CALLE - DÍA**

Leah se dirige a donde está el policía. Saca el papel que guardó en el bolsillo. Está mojado, la tinta está corrida pero se puede leer.

LEAH

Buenos días. Disculpe, pero ¿me podría prestar su teléfono para hacer una llamada? Perdí mi celular. No tomará ni cinco minutos.

El policía la ve de arriba hacia abajo.

POLICÍA

Ya veo.

El policía le da su teléfono a Leah. Leah marca el número de Alan. Lo llama. Tiene en su mano la hoja.

LEAH

Alan, es Leah. Necesito verte, es urgente. Nos encontramos en la Av. San Juan, primera transversal, quinta Los Corales.

ALAN (V.O)

Voy saliendo para allá.

LEAH

Y ve solo, por favor.

Leah tranca el teléfono. Se lo da al policía. A unos metros ve al hombre que conducía el taxi parado viéndola con una muñeca de porcelana en sus manos. Leah lo llama, el hombre le sonríe, coloca la muñeca en el piso y se va corriendo. Leah corre en dirección hacia el hombre pero este se aleja. Leah se detiene donde está la muñeca tirada en el suelo. La mira y ve que en la boca de la muñeca la cual está abierta hay un objeto amarillo. Se agacha y lo agarra. Es una llave. Lo guarda y se va.

CORTE A

**ESC.103 EXT - CASA - DÍA**

Leah se aparece y ve a Alan a unos metros parado frente a la casa. Leah se acerca a Alan.

ALAN  
Pensé que te había pasado algo.

LEAH  
Estoy bien.

ALAN  
¿Para qué me citaste?

LEAH  
La persona que secuestró a Margaret es Alfredo el relojero y Sofía está implicada en el caso. Y... tú también lo conoces.

ALAN  
¿De qué hablas? No conozco a ese relojero. ¿Sofía? ¿Tienes alguna prueba?

LEAH  
Sí, esto.

Leah le muestra a Alan el cilindro y el espiral. Alan se ríe.

ALAN  
A menos que esto sea una especie de artefacto que te permita el acceso a una información, que lo dudo, entonces bienvenido sea.

LEAH  
(seria)  
Lo es; pero no como tú piensas. Solo que es difícil de explicar.

ALAN  
¿Por qué es difícil de explicar?  
¿Acaso tiene algo que ver con esto?

Alan le da la carpeta a Leah. Esta ve el símbolo que tiene y es el mismo al que vio en la mesa del restaurant. Abre la carpeta y ve la fotografía donde aparece Margaret, Alfredo, la señora Higgins y Aurora alrededor de varias personas que

(CONTINÚA)

aparecen tachadas. Lee la frase que aparece al lado de Aurora. Cierra los ojos. Los abre.

LEAH  
(en voz baja)  
Sí vas a volver, Aurora.

Leah mira a Alan.

ALAN  
Tenías razón, Margaret y la señora Higgins se conocen. Descubrí que Alfredo cerró su tienda hace varios días. Averigué la dirección de su casa y no encontré nada. Su casa estaba vacía.

LEAH  
Debe estar escondiéndose con Sofía.

ALAN  
Sofía ha ido todos los días a la comisaría, no sé de dónde inventas eso. Si hubiese alguna irregularidad con ella ya lo hubiera sabido.

Leah sonríe.

LEAH  
La hay y no te diste cuenta. Hay algo en esa casa que culpa a Alfredo y Sofía. Te cite justamente para eso.

Alan asiente con la cabeza y sigue a Leah que camina hacia la casa.

CORTE A

#### **ESC.104 INT - CASA - DÍA**

Alan abre la puerta con una tarjeta. Leah y Alan entran. La casa está toda revuelta y oscura. Leah le hace un gesto a Alan de que no haga ruido. Alan saca su pistola. Leah ve comida regada y sangre por el piso de la sala. Hay un sofá volteado. Se acerca a este. Se escucha el crujido de la madera. Escucha el murmullo de alguien que viene detrás del sofá. Da pequeños pasos hacia adelante. Pisa un vidrio roto, el ruido es mínimo. Sigue caminando hasta detrás del sofá. Se queda inmóvil. Alan la ve y va hacia donde está Leah. Esta se pone la mano en la boca. Ve a Margaret tirada en el

(CONTINÚA)

piso con los labios reseco, golpes por todo el cuerpo y los ojos cerrados. Leah se agacha, la toca y está caliente.

LEAH

Alan, ve por un vaso de agua,  
rápido.

Alan se va a buscar un vaso de agua.

LEAH

¿Señora Margaret?, ¿Maggie?

Margaret abre los ojos. Le sonrío a Leah.

MARGARET

Leah, viniste. No debiste hacerlo.  
Es peligroso.

Alan llega con el vaso de agua y se lo da a Leah. Esta se lo acerca a Margaret.

LEAH

Tome, señora Margaret, beba un  
poco.

Margaret bebe un poco de agua. Alan ayuda a Leah a levantar a Margaret.

MARGARET

Debemos irnos antes de que lleguen.

ALAN

¿Llegue quién?

Margaret mira el cilindro que tiene Leah.

MARGARET

Tú sabes de quienes hablo, Leah.

LEAH

Los vigilantes.

Leah mira a Alan.

LEAH

Alfredo no es precisamente un  
relojero. Es líder de un grupo  
llamado los vigilantes. Sofía es  
una de ellos.

ALAN

¿Qué?

(CONTINÚA)

MARGARET

Ah, sí, Sofía, la muchacha de  
cabello oscuro. Está justo allá.

Alan y Leah miran por la ventana y ven a Sofía quien se detiene y ve el carro de Alan. Mira la casa y les hace una seña a dos HOMBRES para que la sigan. Los tres caminan en dirección a la casa.

LEAH

Tenemos que salir por otro lado que  
no sea este.

MARGARET

El sótano. Tiene una puerta para  
salir.

Leah y Alan llevan a Margaret. Caminan hasta el sótano. La puerta está cerrada. Leah mira la cerradura. Saca la llave que encontró en la muñeca. La coloca en la cerradura y la puerta se abre. Los tres se meten en el sótano.

CORTE A

**ESC.105 INT - SÓTANO DE LA CASA - DÍA**

Alan, Margaret y Leah caminan por el sótano. Leah cierra la puerta con llave y los sigue. Ven al final del sótano una puerta medio abierta por una silla que está puesta para que no se cierre. Leah ve una sombra en el piso que viene detrás de ella. Se detiene. La sombra desaparece. Se adelanta y llega primero a la puerta. La abre.

LEAH

Espérenme afuera.

ALAN

Sofía va a llegar.

LEAH

Dije afuera, Alan. Si pueden,  
adelántense.

Alan y Margaret salen por la puerta. Leah pone la silla como estaba. Da unos pasos hacia adelante y ve los vidrios de un cuadro roto. Agarra un pedazo de vidrio. Camina alrededor del sótano. Pasa por un estante pequeño. Escucha el ruido de varios objetos cayéndose. Voltea y ve una bicicleta y una televisión vieja caída. Camina hacia los objetos y al dar unos pasos hacia adelante unos guantes negros le tapan la boca. Se escucha la voz de un hombre, es Gonzalo.

(CONTINÚA)

GONZALO  
Silencio. No te voy a hacer daño.

Leah levanta el brazo donde tiene el vidrio en su mano pero se detiene al escuchar unos golpes que vienen de la puerta del sótano.

GONZALO  
Baja el vidrio. No hay tiempo.

Leah suelta el vidrio. Gonzalo la suelta. Leah se voltea rápidamente y lo ve. El sonido de los golpes en la puerta es más fuerte. Gonzalo le quita la mirada a Leah y va en dirección a la puerta.

LEAH  
Si tenías esta llave y sabías que aquí estaba Margaret, ¿por qué no la salvaste antes?

HOMBRE  
Porque no soy yo quien deba cambiar el curso de la historia.

LEAH  
¿Por qué?

GONZALO  
Porque ella te eligió.

La puerta del sótano comienza a romperse. Gonzalo agarra a Leah por las manos.

GONZALO  
Tienes que irte, Leah. Yo los voy a distraer. Tienes que destruir la máquina. Solo Margaret es la única que te puede decir donde está. ¡Ve! Y cierra la puerta.

Leah corre hacia la puerta de salida. Quita la silla. Sale del lugar.

CORTE A

**ESC.106 EXT - CASA - DÍA**

Alan y Margaret están afuera de la casa. Leah los alcanza. Caminan poco a poco. Ven el carro estacionado y unos de los hombres parados en la puerta de la casa.

(CONTINÚA)

LEAH

Tenemos que llegar allá sin que nos vean. Dame el arma y tú lleva cargada a Margaret.

ALAN

Es peligroso. Tú no sabes manejar una pistola.

LEAH

No vamos a poder llevar a Margaret teniendo a estas personas siguiéndonos. Seríamos un blanco fácil porque nadie nos cubre. Tú eres más fuerte, es mejor que la lleves cargada, así que dame la pistola.

Margaret, Alan y Leah escuchan el grito de Sofía que viene de la casa.

SOFÍA (OFF)

¡Margaret! ¡Margaret!

Se escucha el ruido de un disparo que viene de la casa. Leah ve al hombre que estaba en la puerta meterse en la casa.

LEAH

Ahora.

Alan le da la pistola a Leah. Este agarra a Margaret y la carga. Van corriendo hasta el carro. Leah los sigue por detrás. Llegan al carro. Alan ve que uno de los hombres sale de la casa. Leah se voltea y ve que el hombre saca su pistola para disparar. Leah dispara y la bala le roza el brazo. Corre y se mete en el carro.

CORTE A

**ESC.107 INT - CARRO DE ALAN - DÍA**

Alan maneja el carro a toda velocidad. Margaret está en el asiento de atrás con Leah.

ALAN

¿A dónde vamos?

Leah mira a Margaret quien le está tocando el cilindro y sonríe.

(CONTINÚA)

MARGARET

Donde todo comienza es donde termina.

Leah se acuerda de la primera vez que entró a la casa de Margaret.

LEAH

Su casa. Vamos a su casa. Yo te guío Alan.

CORTE A

**ESC.108 INT - CAMIONETA - DÍA**

Sofía está de copiloto mientras el otro hombre que estaba con ella está manejando la camioneta. Van detrás del carro de Alan. En una calle Alan cruza a la derecha y se mete por un callejón. La camioneta no puede meterse porque es muy grande para el espacio del callejón. El hombre frena la camioneta. Abre la puerta pero Sofía lo detiene.

SOFÍA

Tranquilo, Andrés. Yo sé a dónde van. Sigue derecho.

Sofía saca su teléfono y marca un número.

SOFÍA

Van a la casa. Envía refuerzos.

CORTE A

**ESC.109 EXT - CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah, Margaret y Alan se bajan del carro. Alan y Leah tienen una pistola cada uno. Caminan hacia la casa. Margaret coloca su huella cerca del timbre. La puerta se abre. Los tres entran.

CORTE A

**ESC.110 INT - SALA DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Margaret, Alan y Leah están por la sala. Margaret camina hasta el final de la sala. Golpea el piso con fuerza.

MARGARET

Alan, ayúdame a mover esta alfombra del piso.

(CONTINÚA)

Alan y Margaret quitan la alfombra. Hay una puerta. Margaret se agacha y pone el oído en la puerta. Sonríe.

MARGARET

Esta aquí.

Margaret mira a Leah.

MARGARET

Leah, la llave para abrir la cerradura está en el cuarto de Aurora. ¿Puedes ir? Yo me quedo con Alan.

LEAH

Sí, señora Margaret.

Leah se va de la sala y agarra las escaleras.

CORTE A

#### **ESC.111 INT - CUARTO DE AURORA - DÍA**

Leah entra al cuarto de Aurora. Abre la puerta del armario, comienza a revisar entre las cajas, no encuentra nada. Abre la última caja que está forrada con papel rosado, encuentra puros dibujos hechos por Aurora porque al final de cada hoja está firmado con su nombre. Al quitar todos los dibujos, encuentra una llave dentro de una bolsa de plástico. La abre y agarra la llave. La guarda en el bolsillo de su pantalón donde está el espiral que le quitó a Alfredo alterno 2. Sale del cuarto.

CORTE A

#### **ESC.112 INT - PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah sale del cuarto y ve que dos HOMBRES están al principio del pasillo esperándola. Leah se detiene. Escucha un ruido que viene de la sala. Leah se adelanta un poco. Los hombres dan unos pasos hacia adelante.

CORTE A

**ESC.113 INT - SALA DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Alan está al frente de Margaret apuntando a Sofía, quien tiene una sonrisa en la cara, y a Andrés. Alguien se aparece caminando atrás de Sofía, es Alfredo. Está acompañado por más VIGILANTES.

ALFREDO  
Margaret, no lo hagas más difícil.

MARGARET  
No, Alfredo, no puedo dártelo. Solo va a traer problemas.

ALFREDO  
Dámelo.

MARGARET  
No puedo.

Alfredo mira a Sofía. Esta da unos pasos hacia adelante. Alan la apunta y la mira fijamente. Sofía se ríe.

SOFÍA  
Tranquilo, Alan, no te voy a matar todavía. Por cierto, ¿dónde está tu linda amiguita?

CORTE A

**ESC.114 INT - PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah ve como los dos hombres se acercan a ella. Esta da unos pasos hacia atrás. Mira hacia arriba y ve la lámpara tambaleándose. Se detiene. Espera a que los hombres se alineen con relación a la lámpara. Uno de ellos se apresura más que el otro y cuando pasa por debajo de la lámpara, Leah saca la pistola rápidamente y dispara hacia la lámpara. Esta se suelta del techo y le cae a uno de los hombres. El otro pega un brinco hacia atrás. Leah camina rápido y le dispara dos veces. Las balas le impactan en el pecho. El hombre cae. Leah escucha una voz.

ALFREDO (OFF)  
Vean qué pasa arriba.

Leah se mete en el primer cuarto del pasillo.

CORTE A

**ESC.115 INT - CUARTO DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah se mete en el cuarto. Cierra la puerta. Escucha el ruido de gente subiendo las escaleras. Cierra los ojos. Respira hondo y sale.

CORTE A

**ESC.116 INT - PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah sale del cuarto. Hay TRES vigilantes de espaldas a ella yendo al cuarto de Aurora. Leah comienza a disparar varias veces. Los vigilantes caen. Algo le toca el cuello, es una pistola.

SOFÍA

Suelta el arma y baja las escaleras.

Leah pone el arma en el suelo.

CORTE A

**ESC.117 INT - SALA DE LA CASA DE MARGARET - DÍA**

Leah llega a la sala. Atrás de ella está Sofía quien le apunta en la cabeza a Leah. Alfredo mira a Leah.

ALFREDO

¿Podemos terminar, por favor?  
Margaret si tú no quieres decirme  
donde está la máquina y dármele,  
mataré a Leah. Tú sabes que no  
tengo contemplación con eso.

Margaret baja la mirada.

MARGARET

Está bien, te la voy a dar. Leah,  
dame la llave.

Leah saca la llave. Esta extiende el brazo, Alfredo se la quita y se la da a Margaret quien se voltea para abrir la puerta.

ALFREDO

Gracias, Leah. Fuiste muy útil.

(CONTINÚA)

Margaret abre la puerta. Se echa para atrás. La máquina sube poco a poco hasta que se coloca al nivel del piso. Es una máquina que tiene dos soportes. Uno de ellos se desprende del otro y sube manteniéndose en el aire. Alfredo queda impresionado por lo que está viendo.

ALFREDO

Te he buscado durante tanto tiempo.  
Le voy a decir a los otros que  
traigan el camión para llevársela.  
Ustedes quédense aquí.

Alfredo sale de la casa. Deja la puerta abierta. Alan apunta con la pistola a Andrés y Leah sigue con Sofía. Cuando Alfredo sale, Alan le hace una seña a Leah. Esta golpea en el estómago a Sofía. Le quita la pistola y dispara al VIGILANTE que está entrando por la puerta. Alan le dispara a Andrés. Leah va hacia donde está Margaret. Más VIGILANTES entran a la casa. Alan retrocede y junto a Leah tumban la mesa del comedor, cuya base está hecha de acero, y la usan como escudo. Alan, Leah y Margaret se agachan. Sofía se lanza a un lado y agarra la pistola de unos de los vigilantes muertos. Alan se agacha para cubrirse y se levanta disparando a los vigilantes. Margaret le arranca el cilindro a Leah. Esta la detiene.

MARGARET

Leah, cuando termine de poner el cilindro, es probable que se forme una una masa de energía. Debes disparar ahí, porque la mejor forma de parar...

Leah la interrumpe.

LEAH

La única forma de parar esto es destruyéndolo.

MARGARET

Exacto.

LEAH

Espera.

Leah saca el espiral del bolsillo y se lo coloca al cilindro, este se estira formando una línea recta como los demás espirales. Se lo da a Margaret.

LEAH

Te voy a cubrir.

(CONTINÚA)

Margaret le da un beso en la frente. Esta se arrastra para llegar a la máquina. Leah ayuda a Alan disparando a los vigilantes. Sofía se da cuenta de que Margaret está arrastrándose hasta la máquina. La apunta con la pistola. Margaret llega a la máquina, presiona unos botones. Por un lado se abre, se ven los tres cilindros uno al lado del otro y un espacio para el cuarto cilindro. Cuando Margaret coloca el cuarto cilindro en el lugar donde va, una bala le atraviesa el pie. Esta se acuesta en el piso. Leah se agacha, se voltea y ve que el pie de Margaret está sangrando. Alan se agacha y mira a Leah.

ALAN

No me quedan más balas, Leah.

Leah revisa y ve que solo le quedan tres. Quedan varios vigilantes vivos. La mesa tiene varios huecos. Por uno de ellos, Leah ve a Sofía que está al lado izquierdo cerca de las escaleras. Se levanta, apunta en esa dirección y dispara rápido. La bala le roza el hombro. Margaret agarra la máquina, ve que se está formando una masa energía en todo el centro de la máquina. Llama a Leah.

MARGARET

¡Leah!

Leah voltea y ve el cúmulo de energía. Los vigilantes siguen disparando hacia la mesa. Leah apunta y cuando lo hace, ve que al lado de la máquina está Aurora sonriéndole.

LEAH

Adiós, Aurora.

Leah dispara. La bala impacta en la masa de energía. La casa comienza a temblar. Alan levanta a Leah.

ALAN

Vamos, Leah.

La máquina explota y las paredes comienzan a derrumbarse rápidamente. Alan y Leah salen corriendo y tropezando a los vigilantes quienes quedan atrapados entre los escombros. Alan logra salir y al momento en que Leah sale, algo le cae encima.

CORTE A

**ESC.118 EXT - CASA DE MARGARET - DÍA**

La casa de Margaret está destruida, llena de escombros. Leah está acostada en el suelo con varios escombros encima. Alguien los rueda a un lado. Leah abre los ojos y ve a Alfredo al frente de ella. Trata de levantarse, pero no puede mover el brazo derecho. Se arrastra hacia atrás. Alfredo le mete una patada en la cara. Leah escupe sangre. Alfredo se agacha y le agarra el pelo a Leah.

ALFREDO  
Mira lo qué hiciste, Leah.  
¡Destruiste lo que tanto quería!  
Voy a acabar contigo.

Leah trata de pegarle con la mano izquierda, pero este se la agarra y se la echa para atrás. Leah grita del dolor.

ALFREDO  
¿Quién te va a ayudar? Nadie, ¡niña tonta!

Alfredo saca un cuchillo y trata de clavárselo a Leah en el cuerpo, pero Alan lo agarra por detrás y lo empuja.

ALAN  
Déjela en paz.

Alan lo apunta.

ALAN  
Suelte ese cuchillo.

Leah voltea y ve a Sofía sin vida. Al lado de ella hay una pistola. Se arrastra hacia ella.

ALFREDO  
¿Me va a matar? Adelante. ¡Hágalo!

Alan sigue apuntándolo sin moverse. Alfredo se ríe.

ALFREDO  
Tal como me lo dijo Sofía. El inútil policía que tenía como compañero. ¿No puedes hacerlo, verdad?

ALAN  
No voy a matarlo. Lo voy a poner preso y se va a pudrir en la cárcel.

Alfredo se vuelve a reír.

(CONTINÚA)

ALFREDO

No sabes lo que dices niño. Déjame hacer mis cosas.

Alfredo voltea a ver a Leah. Camina rápido hacia donde está ella. Alan lo apunta con la pistola.

ALAN

¡Alto!

Alfredo no le hace caso. Se agacha, Leah intenta mantener la pistola pero no puede. Alfredo extiende el brazo con el cuchillo en la mano cuando se oye un disparo. Detrás de Alfredo aparece Gonzalo. Alfredo cae de espaldas al lado de Leah. Gonzalo se acerca a él.

GONZALO

¿Sabes qué le sucede a las personas que estorban? Se eliminan.

ALFREDO

Gon.. Gonzalo. Tú y yo somos iguales.

GONZALO

Eso es lo que tú crees.

Gonzalo dispara una vez más al cuerpo de Alfredo. Este muere inmediatamente. Mira a Leah. Se da la vuelta y se va. Leah intenta levantarse pero se desmaya.

CORTE A

**ESC.119 INT - HOSPITAL - DÍA**

Leah está en un cuarto de hospital, acostada en una camilla con un cabestrillo en el brazo derecho. Abre los ojos y a su derecha ve unas flores blancas con un mensaje que dice "espero que te recuperes pronto. H." Leah sonríe. Ve que a su lado está el diario de Margaret. Lo abre. Ve una nota que dice "para ti". Lo lee.

LEAH

Las decisiones son como los amaneceres, si uno espera demasiado lo que va a pasar, se lo pierde. Cada ruta que se toma viene y va, conduce a una línea que nunca es igual pero se puede restaurar en algún momento. Permanecemos en espacios que se interceptan, dimensiones que separan mundos

(MÁS)

(CONTINÚA)

LEAH (continúa)  
 paralelos y que dan el origen de  
 otros.

Leah se levanta con el libro en la mano. Va hacia la ventana. Ve como vuelan las hojas de los árboles. Sigue leyendo.

LEAH  
 Siempre estamos tentando al  
 destino. Lo que no sabemos es qué  
 nos podemos encontrar en el camino.

Leah baja el libro y ve el árbol que tiene a su derecha. Está colgando un listón morado.

LEAH  
 (en voz baja)  
 ¿Qué habrá pasado contigo, Aurora?

El listón vuela y se va alejando poco a poco

CORTE A

#### **ESC.120 EXT - ESPACIO - NOCHE**

Se ve el planeta Tierra girando, y en él aparece una línea inicial que está dividida en tres líneas más que se conectan entre sí. En cada línea se puede ver desde lejos PERSONAS haciendo diferentes acciones. Nos acercamos cada vez más a esa línea inicial la cual está iluminada hasta su punto medio.

CORTE A

#### **ESC.121 INT - LABORATORIO - DÍA (13 AÑOS ATRÁS)**

Aurora está por el laboratorio brincando en zig zag cuando se cae. Suelta el listón. El ventilador que tiene a su lado hace que este se vuele y caiga en la máquina. Aurora se acerca hasta allá. Camina poco a poco y agarra el listón. Roza la máquina. Esta se prende. Aurora se queda estática. Mira hacia la izquierda. La máquina comienza a abrirse. Aurora camina hacia la máquina; pero una NIÑA (12), se tropieza con los cables de la máquina y esta se detiene.

NIÑA  
 Hola, soy Leah. ¿Quiéres jugar?

(CONTINÚA)

Aurora asiente con la cabeza. Se va detrás de Leah. Corren hasta la puerta del laboratorio. La máquina se cierra y vemos un botón que tiene ella que titila varias veces hasta que se pone en rojo.

FADE A NEGRO

CRÉDITOS

## 13. Desarrollo de personajes

Al hablar de mundos paralelos, un mismo personaje se encuentra en diferentes mundos. Por eso, para diferenciarlos, se utilizó la palabra “alterno”. Si el otro yo del personaje aparece en los dos mundos se identificarán con los números 1 y 2. Caso que sucede con Leah, Gonzalo y Alfredo, quienes aparecen tanto en la línea temporal donde comienza la historia como en los otros dos mundos a los que viaja la protagonista. Lo mismo sucede con aquellos personajes que aparecen en solo un mundo paralelo al que viaja Leah. Como se ve con Sofía, Alan y la señora Higgins. Es importante señalar que el número que se coloca al lado de la palabra “alterno” va a depender de las veces que aparece el otro yo del personaje y no del mundo paralelo per sé.

### 13.1 Personajes principales

**13.1.1 Leah:** es una joven de 25 años cabello oscuro, ondulado. Alta, de tez clara. Es una persona que siempre está dispuesta a ayudar a los demás. Es entregada a su trabajo y se lleva bien con sus compañeras específicamente con Amelia quien es su amiga. Trabaja en el asilo La Esmeralda desde hace dos años. Desde que llegó al asilo, Margaret ha sido su principal paciente. Tanto tiempo compartiendo con ella hizo que Leah considerase a Margaret como su madre.

Perdió a su familia cuando era una niña y vivió en una casa hogar hasta que cumplió los dieciocho años y se dedicó a estudiar enfermería. En su vida nunca pasa nada nuevo y a lo largo de la historia ella se va transformando en una persona más fuerte y confiada en sí misma. Es muy inteligente a la hora de resolver las pistas y no teme enfrentar las cosas, más bien busca resolverlas.

Arquetipo del personaje: héroe. Leah es la que tiene como objetivo resolver el conflicto de la trama. Sale de su mundo ordinario para embarcarse en un viaje lleno de obstáculos, los cuales enfrenta para resolver su cometido. Es la que sufre la mayor transformación durante todo el relato.

**13.1.2 Aurora:** Es una niña pequeña de 12 años y delgada. Con el cabello largo, ondulado y de color marrón claro. Siempre tiene una cinta en sus manos color morado. Es una niña dulce, risueña, cariñosa y muy juguetona. Le encanta estar brincando, corriendo y escondiéndose. Es la responsable de darle a Leah el objeto que transformará el curso de su vida y sobre todo es la encargada de guiarla en todo su camino. Está atrapada en la línea temporal de la máquina y por eso en un principio parece un personaje fantasmagórico pero a lo largo de la historia Leah descubre que es una persona real estancada en el tiempo. Le tiene miedo a Alfredo porque reconoce su maldad tras su inocencia. Ella quiere ayudar a Leah y cambiar el curso de su vida.

Arquetipo del personaje: mentor. Ella es quien guía al héroe (Leah) durante su recorrido por los viajes que ella realiza. Le dice lo que tiene que hacer y la acompaña durante su camino interdimensional.

**13.1.3 Margaret:** Es una señora de 65 años, cabello blanco hasta los hombros, de mediana estatura y de tez blanca. Es una mujer misteriosa que oculta muchos secretos. No es amigable, excepto con Leah porque siente un profundo afecto hacia ella, no le gusta interactuar con los demás pacientes porque siempre trata de mantenerse oculta en su cuarto y siente mucha melancolía por su vida pasada. Para ella el asilo es el escondite perfecto para evitar que Alfredo y su grupo la encuentren. A pesar de que lleva muchos años escondiéndose, siempre ha estado pendiente del cuidado de Leah.

Su diario es una parte de su memoria. Allí escribe lo que sueña y lo que experimentó tiempo atrás relacionándolo con la capacidad del ser humano de poder reconocer y ver otros mundos. También posee un reloj que contiene un mensaje importante. Este objeto es una pieza muy significativa para Margaret pues se lo regaló su hija Aurora quien desapareció hace mucho tiempo. No le importa estar encerrada en su habitación ya que para ella su simple existencia impide que el destino de Leah se modifique. Siempre intenta ocultar el reloj y el diario para que no esté visible a los ojos de nadie porque si cae en manos equivocadas puede causar mucho daño.

Arquetipo del personaje: heraldo. Ella es la que le presenta el desafío a Leah desde el momento en que la invita a buscar las cartas que están en su casa.

**13.1.4 Alfredo:** Es un hombre alto de 67 años, cabello corto de color negro y de tez blanca. Lleva toda la vida buscando a Margaret y mientras tanto tiene como hobby trabajar como relojero en su tienda. Es avaricioso porque su sueño es concentrar todo el poder en sus manos. Es sociable y parece ser amigable pero detrás de él hay mucha maldad. Por esto su objetivo de vida es encontrar la máquina que escondió Margaret hace mucho tiempo. Recluta personas hábiles, fuertes y peligrosas para formar un grupo que él llama “los vigilantes”, ellos están encargados de encontrar el lugar donde está escondida la máquina y el reloj de Margaret. Alfredo se convierte en el villano de la historia y coloca muchas veces a Leah en aprietos. Poco a poco se descubren sus secretos y es desenmascarado.

Arquetipo del personaje: la figura cambiante (shapeshifter). Desde el comienzo no se conoce cuáles son las verdaderas intenciones de este personaje, por ende genera desconfianza. Es un personaje que resulta amigable para Leah en un principio pero a medida que se desarrolla la trama nos damos cuenta de que no es quien dice ser.

**13.1.5 Señora Higgins:** Es una señora de 65 años, de estatura baja y de tez blanca. Tiene el pelo rubio y montado en un moño. Es una persona muy coqueta y arreglada. Es la dueña de una tintorería que queda cerca del asilo La Esmeralda. La señora Higgins siempre tiene en su dedo un anillo color verde que tiene un significado muy importante para ella porque se lo regaló su esposo. Es muy sonriente y sociable. Transformó su vida para esconderse de Alfredo. Su pasado está relacionado con la vida de Leah, por esto le da toda la información necesaria para salvarle su vida y la de los demás. Es una mujer muy astuta e inteligente por eso tiene muy claro todo lo malo que puede pasar si la máquina cae en manos de Alfredo. Cuando todo vuelve a su curso Higgins le da Leah el diario de Margaret que le va a permitir forjar su camino y darse cuenta de que cualquier cosa que decida puede alterar su destino.

Arquetipo del personaje: mentor. Le explica qué fue lo que realmente sucedió y le dice qué tiene que hacer para terminar su viaje.

**13.1.6 Gonzalo:** Es un muchacho de unos 26 años de edad, cabello corto y negro. Toda su vida la dedicó a viajar por varias ciudades en un taxi, con el que se gana la vida, con el fin de encontrar a Alfredo y culminar lo que él empezó al asesinar a su padre. En el transcurso de su búsqueda se encuentra con que Leah está involucrada con Alfredo y la intenta ayudar a cambiar el destino ya que él no tiene la habilidad que tiene Leah de hacerlo. Actúa como un personaje misterioso en la historia y en un principio se piensa que es peligroso; pero a lo largo del relato utiliza un leitmotiv que son las muñecas de porcelana para ayudar a Leah en su camino. Trata de ocultarse de su vida pasada pero siempre busca venganza por la muerte de sus padres.

Arquetipo del personaje: antihéroe. La forma de actuar se contrapone a la de Leah. A pesar de que tiene un lado oscuro que se interpone con sus decisiones, su objetivo principal siempre es hacer el bien y ayudar a Leah. Por su manera de actuar puede confundirse como un villano.

**13.1.7 Alan:** Es un muchacho alto de 27 años de edad, cabello claro y de tez blanca. Es el policía encargado del caso de la desaparición de Margaret. Considera como principal sospechosa a Leah por lo que no confía en ella. Como no hay pruebas suficientes la persigue para poder acusarla. En un principio se deja llevar por los comentarios mal intencionados de Sofía. Pero dentro de él hay dudas de la verdadera persona que es Leah y le da una oportunidad para que le demuestre que no es la culpable. Es un policía correcto que no le gusta trabajar con una compañera, más bien le gusta seguir sus propios instintos para llegar al fondo de la situación. Es arriesgado sin miedo a lo que se pueda encontrar. Confía en las personas equivocadas, pero Leah le abre los ojos desenmascarando a varias de esas personas. Al final se convierte en una ayuda importante para salvar la vida de Leah.

Arquetipo del personaje: guardián del umbral. Al principio representa un obstáculo para Leah porque la persigue constantemente; pero al final se convierte en un gran aliado que la ayuda a alcanzar su meta.

**13.1.8 Sofía:** Es una muchacha de 26 años de edad, alta, de contextura fuerte y con el cabello negro amarrado siempre a una cola. Es policía y trabaja de compañera con

Alan. Es una persona manipuladora y mala, tratando siempre de convencer a Alan de que Leah es la culpable. En la única persona en la que confía es en Alfredo, ya que su verdadero trabajo es ayudarlo a buscar la máquina. Desde que le asignaron el caso de la desaparición de Margaret se da cuenta que Leah está relacionada con ella, por lo que le coloca el ojo y empieza investigarla con el fin de encontrar la máquina. Sofía odia a Leah porque desde la desaparición de Margaret, Leah es la única que se interpone para encontrar el escondite de la máquina y conseguir el poder de la mano de Alfredo.

Arquetipo del personaje: sombra. Es un personaje que causa problemas y que trata de ponerle los pies en la tierra a Leah. Aporta cambios y transformaciones. Es un aliado del villano.

## **13.2 Personajes secundarios**

**13.2.1 Amelia:** Es una muchacha de 26 años de edad, de mediana estatura, con la tez blanca y el cabello corto de color claro. Es la mejor amiga de Leah y se caracteriza por ser muy extrovertida y curiosa. No le encanta trabajar en el asilo, lo hace para cumplir con sus horas de servicio comunitario. Tiene una vida divertida siempre al lado de su novio Julio. No soporta a Margaret porque la trata muy mal y la considera una señora rara. Cuando acompaña a Leah a la casa de Margaret te das cuenta que es una chica muy asustadiza y no le gusta meterse en la vida de los ancianos del asilo. A pesar de todo nunca abandona a Leah y la apoya en todas sus locuras. Es incondicional.

Arquetipo del personaje: es un aliado de Leah, pero en un punto de la historia la abandona durante su camino.

**13.2.2 Leah alterno 1:** Es una joven de 25 años cabello oscuro. Alta, de tez blanca. Su ropa siempre está rota y sucia al igual que su cara la cual está llena de tierra. Es una persona asustadiza que duerme en la calle y es perseguida por Alfredo.

**13.2.3 Señora Higgins alterno 1:** Es una mujer de 65 años quien le gusta vestir siempre muy elegante, de estatura baja y de tez blanca. Siempre tiene el cabello arreglado. Es amiga de Margaret donde trabaja en una corporación con ella y Alfredo la cual es muy importante en la ciudad. Intenta reconocer a Leah cuando está en el teatro;

pero es interrumpida por un hombre –su esposo- quien la jala hacia atrás para sentarse en una de las butacas.

**13.2.4 Alfredo alterno 1:** Es un hombre de 67 años, cabello corto de color negro y de tez blanca. Tiene un temperamento fuerte, por lo que si algo de lo que tiene planeado no sale bien, actúa con ira hasta el punto de matar a la persona. Trabaja en la misma corporación de Margaret y la señora Higgins alterno 1. Tiene un objetivo en mente que es encontrar a Margaret o a Leah alterno 1 ya que estas pueden decirles dónde está la máquina.

Arquetipo del personaje: villano. Desde el momento en que llega a la plaza se conoce que está buscando a alguien y al ver que nadie sabe dónde está, se enfurece y le dispara a las dos personas que están junto a él.

**13.2.5 Gonzalo alterno 1:** Es un muchacho de unos 26 años de edad, cabello corto y negro. Trabaja de la mano con Alfredo solo con la intención de encontrar a Leah alterno 1 y salvarla de sus manos. Tiene un espiral guardado en su chaqueta vinotinto. Se sorprende al ver a Leah y le da el espiral que servirá como herramienta para seguir su viaje.

**13.2.6 Leah alterno 2:** Es una mujer de 25 años cabello oscuro, ondulado. Alta, de tez clara. Está encerrada en una cárcel luego de que la atraparan mientras estaba huyendo de los vigilantes. Es una persona muy astuta, sabe cómo actúan los vigilantes porque los ha observado desde antes. No le tiene mucha confianza a Aurora porque siente que por su culpa, su camino ha estado marcado por malas decisiones. Antes de que sucediera la persecución, era la principal aliada de Alan alterno 1. Siente un profundo afecto hacia él por lo cual le es difícil reconocer su maldad.

Arquetipo del personaje: héroe. Este personaje se sacrifica por Leah para que termine con su camino, porque ve en ella la esperanza de hacer lo que ella no ha podido: restaurar línea temporal.

**13.2.7 Alan alterno 1:** Es un muchacho alto de 27 años de edad, cabello claro y de tez blanca. Era amigo de Leah alterno 2 hasta que comenzó la persecución de los

vigilantes. Cuando capturaron a Leah, estuvo encerrado en un cuarto del edificio de Alfredo donde fue alienado a través de la inserción de un aparato que contiene varios chips en la parte de atrás de su cabeza. Desde ese momento, su único objetivo ha sido custodiar a Leah alterno 2 y verla como un enemigo.

Arquetipo del personaje: guardián del umbral. Este personaje representa un obstáculo para Leah alterno 2 lo cual evita que esta pueda escaparse rápido y ayudar a Leah lo más pronto posible. También se entromete durante el viaje de Leah ya que este es quien agarra a Aurora y trata de matarla.

**13.2.8 Alfredo alterno 2:** Es un hombre de 67 años, cabello corto de color negro y de tez blanca. Tiene formado su grupo de vigilantes los cuales se encargan de perseguir a aquellos que podrían atravesarse en el camino de Alfredo como Leah alterno 2. En vista de que no pudo conseguir la máquina original, está construyendo una similar con el fin de poder controlar el mundo y el destino de las otras realidades que se producen. Tiene un espiral colgado en su cuello que le sirve de base para construir los demás elementos que necesita la nueva máquina. Ve en Aurora una preciosa joya que le permitirá lograr su cometido.

Arquetipo del personaje: villano. Este personaje es quien busca la destrucción de Leah y todos aquellos que quieren ayudarla. Asimismo, como no le importa el bien común sino su satisfacción personal crea esta nueva máquina sin importar el mal que esta pueda causar.

**13.2.9 Sofía alterno 1:** Es una muchacha de 26 años de edad, alta, de contextura fuerte y con el cabello negro corto. Siente que tiene el poder en sus manos al ser la mano derecha de Alfredo y la líder del grupo “los vigilantes”. Desde el momento en que ve a Aurora y Leah entrar en el edificio, sabes que es la oportunidad perfecta para capturarla pues Aurora sería una figura clave para iniciar el proceso de arranque de la nueva máquina que están construyendo.

Arquetipo del personaje: figura cambiante (shapeshifter). Al principio sus intenciones no son muy claras ya que se presenta como una persona que quiere ayudar a Leah a encontrar el último espiral; pero solo lo hace para que puedan capturar a

Aurora y no se les escape de las manos. Como esto no lo nota Leah, accede a su petición de ayuda y se va con ella; pero después descubre que ella es otra persona más dentro del grupo de los vigilantes.

**13.2.10 Gonzalo alterno 2:** Es un muchacho de unos 26 años de edad, cabello corto y negro. Estuvo junto con Leah alterno 2 y Alan alterno 1 durante la persecución. Odia a Alan alterno 1 porque considera que los traicionó. Ve a Leah alterno 2 como a una hermana. No le gusta el sistema que está creando Alfredo alterno 2 por lo que hace lo posible para detenerlo. Se hace pasar por un vigilante para poder salvar a Leah alterno 2, pero se topa con Leah primero y decide ayudarla. Muere en el intento de salir del edificio junto a Leah alterno 2.

### **13.3 Personajes terciarios**

**13.3.1 Virgilio:** Es un señor mayor de 75 años de edad. Lleva viviendo en el asilo desde hace más de cinco años. Tiene problemas en la tensión. De joven trabajó de obrero. Cuando construía un puente, conoció a su esposa Lucía. No tuvieron familia, pues su mujer falleció a los cuatro años de casados por una enfermedad terminal. A pesar de que ha vivido solo toda su vida, siempre conserva la alegría que tanto lo caracteriza. Le gusta mucho echar broma especialmente a Amelia quien sabe que se molesta por nada y tiene un buen trato con las demás trabajadoras del asilo. Le intimida un poco Margaret; pero ve en ella una mujer que tras su caparazón tiene una sensibilidad muy grande.

**13.3.2 Lidia:** es una mujer de 50 años, robusta y de cabello oscuro. Es la jefa del asilo La Esmeralda desde hace más de diez años. El asilo es una herencia de su padre. Es una persona con un temperamento muy fuerte. Nunca tiene una sonrisa en su cara porque para ella eso demuestra debilidad. A pesar de las buenas críticas, no confía mucho en Amelia porque siente que no hace bien su trabajo. Para ella la desaparición de Margaret es un hecho alarmante, por lo que decide suspender a Leah, otorgándole un voto de confianza.

**13.3.3 Virginia:** es una mujer de 30 años. Es una de las supervisoras del asilo e hija de Lidia. Se aprovecha del poder que tiene su madre en el asilo por lo que no trabaja mucho y prefiere culpar a las demás por su incompetencia. Es una mujer muy rencorosa y no se lleva bien con ninguna de sus compañeras de trabajo.

## **14. Revisión de especialistas en guion**

Como requerimiento para un mejor tratamiento del guion en cuento a escritura y estructura narrativa de la historia cinematográfica se tomó la iniciativa de solicitarles a dos expertos de guion de largometraje la revisión necesaria del guion que se plantea como trabajo de grado.

Vanessa Batman egresada de la Universidad Católica Andrés Bello obtuvo su Licenciatura en Comunicación Social con especialidad en Artes Audiovisuales a la edad de 21 años. Posteriormente, a la edad de 25 obtuvo una maestría en dirección de cine en la ESCAC, Barcelona, España. A lo largo de su carrera profesional, se ha desempeñado como directora en varios cortometrajes y ha impartido clases sobre guion, realización cinematográfica y análisis audiovisual a nivel universitario.

Nos hizo llegar sus comentarios desde la ciudad de Barcelona, España en donde se encuentra estudiando una segunda maestría sobre análisis audiovisual, en la Universidad Pompeu Fabra.

### **Observaciones generales:**

En líneas generales me parece que han logrado un excelente trabajo en cuanto a la creación del universo, que, por tratarse de eventos de la física cuántica, podría resultar mucho más extraño aun si lo siguen trabajando, de igual forma considero que la trama es muy interesante, complicada pero a su vez entretenida.

En cuanto a la forma, manejan bastante bien los formatos y elementos formales de la escritura, así como también la estructura en actos. Sin embargo me permití corregirles algunas cosas y sugerirles otras.

Sobre los personajes, quiero hacer énfasis en el hecho de que todos requieren mayor desarrollo y caracterización ya que son estos los que sostienen la trama y el interés del espectador por sentirse parte de la película. Recuerden que cada personaje no solo debe ser único por el mero hecho de ser creado a partir de una idea original, sino que debe manifestar su diferenciación del resto a través de la forma en que se ven, se expresan y toman decisiones. Todo esto lo hemos visto en clase, pero me parece fundamental que lo tengan presente, revisen sus apuntes sobre el diseño de personajes a la hora de "condimentar" el guion que ya tienen escrito, ya que aportará mucho más sobre el universo en el cual se desarrolla la trama y cómo ha moldeado a sus protagonistas (V. Batman, comunicación personal, agosto, 6, 2014)

Al mismo tiempo el profesor Rowan Lozada Licenciado en Comunicación Social, mención Artes Audiovisuales. Docente en la Cátedra Cine de Ciencia Ficción de la Universidad Católica Andrés Bello (2013-2014). Investigador y escritor de ciencia ficción. Autor de artículos como Recuerdos del futuro: El rechazo a la ciencia ficción (junto con Francisco A. Pellegrino, Revista Comunicación, 2013) y La Utopía caraqueña: Nostalgia vs. Optimismo en el Cuento Caracas, 2050 de Blanca Strepponi (Current Research in Speculative Fiction Conference, 2014), y obras de ficción como Betania: Vol. 1 (autopublicado, 2014) y Vol. 2 (en edición). Nos hizo llegar sus observaciones generales y correcciones, tomadas en cuenta en la estructura y escritura del guion.

Observaciones generales:

- No es recomendable colocar punto luego de la indicación INT en los encabezados de las escenas. Se trata de una nomenclatura, como los símbolos químicos o de moneda, no de una abreviatura.
- JAMÁS de los jamases escriban indicaciones como "se observa" o "vemos" en una descripción de escena. Tratándose de un texto que debe ser traducido en imágenes, simplemente se da por sentado que lo que se describe debe verse en pantalla. En otras palabras, es una obviedad, una cuestión tácita. El segundo ejemplo, por su parte, está doblemente mal porque, además, corresponde a una primera persona, y es una regla general que las descripciones en el guion se redactan en tercera persona.

- Les sugiero colocar las indicaciones técnicas, como transiciones y movimientos de cámara, en español siempre que sea posible.

- Revisen los diálogos, hay cosas que deben sonar un poco más naturales.

- Identifiquen siempre a sus personajes con claridad y oportunamente. Supongo que quieren generar suspenso en el espectador y por ello dejan imprecisas algunas cosas, pero recuerden que el guion no es para el espectador, sino para el equipo de producción, y éste debe tener todo perfectamente libre de ambigüedades. Para generar suspenso bastará con que narren los hechos o acciones de la manera más apropiada

- Cuiden la redacción. Es extremadamente importante.

- Por lo demás, es una muy buena historia la que tienen. Océpanse de los detalles y les aseguro que será mucho mejor aún (R., Lozada-Aguilera, comunicación personal, agosto, 13, 2014)

A su vez ambos profesores nos anexaron observaciones técnicas específicas con relación a la estructura del guion, realizadas directamente sobre el guion escena por escena.

Tomando en cuenta las correcciones generales y específicas realizadas por especialistas en el campo de estudio se buscó lograr un mejor tratamiento de la historia. Al mismo tiempo se logró buscar soluciones a los posibles problemas de estructura narrativa y desarrollo de personajes presentadas durante el proceso de realización del guion.

## 15. Desglose

Título Producción: Intersección

ESCENA 1

INT/ DÍA

CASA

---

### Personajes

Principales	Figurantes	Extras

Utilería y atrezzo	Ambientación/Set dressing
1. Vaso 2. Servilleta con las palabras escritas : "No hay tiempo"	1. Mesa

Vestuario	Maquillaje y Peinado	Efectos especiales/visuales
Vehículos	Animales	Sonidos/Música

Título Producción: Intersección

ESCENA 2

INT/DÍA

ASILO HABITACIÓN DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Margaret		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Diario de Margaret 2. Bolígrafo	1. Mesa de noche 2. Reloj 3. Calendario con la fecha marcada el día 28 de febrero de 2020

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 3

INT/DÍA

ASILO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Amelia		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Bolsas con las compras de Leah	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 4

INT/DÍA

HABITACIÓN DE MARGARET

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Margaret		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Pastillas/medicamento 2. Vaso de agua 3. Diario de Margaret 4. Bolígrafo 5. Caja de cristal 6. Pañuelo	1. Cama

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
		1. Cambio de color del pañuelo
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 5

INT/DÍA

ASILO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah	2. Lidia	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Cesta de ropa	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 6

INT/DÍA

TINTORERÍA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Señora Higgins		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Cesta de ropa 2. Anillo de la Señora Higgins	1. Reloj de pared

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 7

INT/DÍA

HABITACIÓN DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Margaret 2. Amelia		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Diario de Margaret 2. Bolígrafo 3. Escoba	1. Cama 2. Sábanas blancas 4. Plato de comida intacto

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 8

EXT/DÍA

CALLE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah		1. Personas en la calle

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Cesta de ropa limpia y doblada	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
		1. Gotas de agua de lluvia
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 9

INT/DÍA

RELOJERÍA

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alfredo		1. Mujer

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Cesta de ropa 2. Paraguas negro 3. Reloj de Leah 4. Paraguas para Leah	1. Cuadros en la pared 2. Rompecabezas incrustado en un cuadro 3. Mostrador con relojes

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
		1. Lluvia
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		2. Trueno

Título Producción: Intersección

ESCENA 10

INT/DÍA

ASILO

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah	1. Lidia 2. Virginia	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Cesta de ropa 2. Paraguas de Leah	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
		1. Lluvia
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 11      INT/NOCHE      HABITACIÓN      DE      MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Margaret		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Caja de joyas rosada 2. Reloj viejo de Margaret 3. Joyas 4. Correa del reloj	1. Cortinas 2. Cama 3. Sábanas 4. Armario 5. Cobija 6. Lámpara de noche

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
		1. Lluvia 2. Rayo 3. Brisa
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Trueno

Título Producción: Intersección

ESCENA 12

INT/DÍA

RELOJERÍA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alfredo		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Reloj viejo de Margaret roto 2. Vidrio del reloj 3. Hoja de papel 4. Bolígrafo	1. Mostrador

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 13      INT/DÍA      CUARTO      DE      LA      RELOJERIA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Alfredo		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Reloj viejo de Margaret roto 2. Vidrio nuevo para el reloj 3. Caja de madera 4. Bolsitas de vidrio 5. Sobre manila 6. Cartulina tamaño tabloide doblada a la mitad 7. Fotos del reloj 8. Papeles con direcciones 9. Bolígrafo 10. Foto tipo carnet de Margaret	1. Escritorio con gavetas

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 14

INT/DÍA

RELOJERIA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alfredo		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Reloj viejo de Margaret 2. Bolsita con vidrios de reloj 3. Vidrio que encaje con el reloj 4. Billetera 5. Bolsita para guardar el reloj	1. Mostrador

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
		1. Brillo del reloj
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 15

INT/DÍA

HABITACIÓN

DE

MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Margaret		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Bolsita con el reloj 2. Caja rosada 3. Bolígrafo	1. Cama 2. Armario

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 16

INT/DÍA

ASILO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Amelia	1. Señor Virgilio 2. Virginia	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Bolso 2. Papel 3. Pastillas/ medicamento 4. Vaso con agua	1. Sillas del pasillo

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 17

EXT/DÍA

CASA

DE

MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Amelia		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Papel	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
1. Auto de Amelia		

Título Producción: Intersección

ESCENA 18

INT/DÍA

CASA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Botella de vino 2. Copas 3. Cartas envueltas en pabito	1. Muebles cubiertos de sábanas 2. Polvo 3. Telarañas 4. Platos y cuadros viejos para colgar 5. Plato blanco y negro con la figura de una catedral 6. Mesa del comedor 7. Mantel manchado de vino 8. Vitrina

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 19 INT/DÍA CUARTO DE LA CASA DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Portarretrato 2. Foto de una pareja sonriendo 3. Llave vieja	1. Mecedora 2. Cama 3. Mueble con gavetas 4. Lámpara cayéndose

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
		1. Brisa
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 20

INT/DÍA

SALA DE LA CASA DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Llave vieja 2. Carta envueltas en pabulo 3. Copa	1. Vitrina

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Sangre	
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 21

EXT/DÍA

CASA

DE

MARGARET

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Amelia		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Carta envueltas en pabulo	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Sangre	
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 22

EXT/DÍA

PARQUE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Niña (Aurora) 3. Amelia		1. Niños 2. Mamás 3. Señora con cuatro hijos

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Columpio

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Listón Morado 2. Vestido Rosado		

<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 23

EXT/DIA

JARDIN

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Margaret 2. Aurora 3. Hombre misterioso (Alfredo)		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Tijera jardinera	1. Flores, rosas

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Grito de niña 2. Risas masculinas

Título Producción: Intersección

ESCENA 24

INT/NOCHE

HABITACIÓN DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Margaret	2. Persona desconocida	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Diario de Margaret 2. Bolígrafo	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Zapatos negros de hombre		
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 25

INT/DÍA

CALLE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Niña (Aurora)	1. Niña	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Cartas	1. Cosas de la vitrina de la tienda

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Listón Morado 2. Bolso de Leah		

<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 26

INT/DÍA

ASILO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Amelia		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 27

INT/DÍA

HABITACIÓN DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Cosas revueltas 2. Sábanas manchadas de sangre

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 28

INT/DÍA

SALA DE ESTAR DEL ASILO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alan 3. Amelia 4. Sofía	1. Virginia 2. Lidia	1. Ancianos

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Libreta de Alan	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 29

INT/DÍA

ASILO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Amelia		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 30

INT/NOCHE

ASILO

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Amelia	1. Virgilio	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Linterna 2. Guantes quirúrgicos	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Pantalón de Amelia		
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 31

INT/NOCHE

HABITACIÓN DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Amelia		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Guantes quirúrgicos 2. Goya rota 3. Reloj de Margaret 4. Manta 5. Diario de Margaret 6. Nota adhesiva : “no dejen que se lo lleven, Leah”	1. Muebles con gavetas 2. Armario 3. Goyas 4. Papeles

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 32

EXT/DÍA

CASA DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Autos estacionados

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
1. Auto de Alan		

Título Producción: Intersección

ESCENA 33

INT/DÍA

CUARTO DE LA CASA DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Llave	1. Cosas revueltas

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 34

INT/DÍA

SALA DE LA CASA DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Celular de Alan	1. Platos en las paredes

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 35  
MARGARET

INT/DÍA

PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA DE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alan 3. Aurora		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Celular de Alan	1. Mecedora

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 36

INT/DÍA

HABITACIÓN DE AURORA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Muñecas de trapo	1. Letras pegadas en la pared 2. Armario 3. Ropa 4. Tocado

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 37

INT/DÍA

CUARTO DE LA CASA DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Mecedora

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 38  
MARGARET

INT/DÍA

PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA DE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 39

INT/DÍA

HABITACIÓN DE AURORA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora 3. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Tocado

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 40  
MARGARET

INT/DÍA

PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA DE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 41

INT/DÍA

HABITACIÓN DE AURORA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora 3. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Paredes rosa 2. Muñecas de trapo 3. Letras pegadas a la pared : “AURORA”

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 42

INT/DÍA

HABITACIÓN DE AURORA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Tocadoisco 2. Letras incompletas pegadas a la pared

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Sonido disco rayado

Título Producción: Intersección

ESCENA 43

INT/DÍA

HABITACIÓN DE AURORA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 44

INT/DÍA

HABITACIÓN DE AURORA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 45

INT/DÍA

CUARTO DE LA CASA DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Puerta cerradose

Título Producción: Intersección

ESCENA 46

INT/DÍA

HABITACIÓN DE AURORA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Listón morado 2. Dije de tamaño mediano que tiene una fila de metal en el medio	1. Cuarto sucio 2. Letras incompletas pegadas en la pared 3. Muñecas de trapo

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 47

INT/NOCHE

HABITACIÓN DE LEAH

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Cartas envueltas en pabilo 2. Tijera 3. Carta con el dibujo de una bailarina y una frase que dice “las cuatro estaciones” 4. Laptop 5. Reloj de Margaret 6. Diario de Margaret 7. Dije 8. Lámpara de luz ultravioleta 9. Papel con una dirección 10. Marcador	1. Mesa de noche

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Bolso de Leah		1. Buscador de google 2. Viento
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Puerta cerradose

Título Producción: Intersección

ESCENA 48

EXT/DÍA

AVENIDA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Señora Higgins 3. Alfredo		1. Gente

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Dije de Aurora 2. Espiral de la señora Higgins	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Sweater negro		

<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 49

EXT/DÍA

TEATRO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Ventana rota

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
		1. Edificio viejo
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 50

INT/NOCHE

TEATRO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b> 1. Edificio viejo
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 51

INT/NOCHE

TEATRO

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah	1. Guardia del teatro 2. Hombre 50 años 3. Hombre 26 años	1. Personas

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Guantes blancos de hombre 2. Folleto presentación del recital : Las cuatro estaciones	1. Ventanal

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Vestuario elegante 2. Sombrero de bota 3. Chaleco vinotinto		1. Edificio nuevo

<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 52

INT/NOCHE

SALA DE TEATRO

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Lea 2. Señora Higgins alterno 1 3. Aurora 4. Alfredo alterno 1 5. Hombre de 26 años con chaleco vinotinto (Gonzalo alterno 1)	1. Hombre 65 años 2. Hombre de 50 años con sombrero de bota 3. Mujer 55 años	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Listón mordado	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Chal de plumas 2. Sombrero de Bota 3. Chaleco vinotinto		
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 53

EXT/NOCHE

TEATRO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Listón morado	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 54

EXT/NOCHE

PLAZA

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora 3. Leah alterno 1 (Mujer de la cello) 4. Hombre de 26 años con chaleco vinotinto (Gonzalo alterno 1)	1. Hombre con sombrero de bota	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Servilletas	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Ropa sucia y rota 2. Sombrero de bota 3. Chaleco vinotinto	1. Sucio de la calle	
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
1. Carro negro		

Título Producción: Intersección

ESCENA 55

EXT/NOCHE

CALLEJÓN

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora 3. Hombre de 26 años con chaleco vinotinto (Gonzalo alterno 1)	1. Hombre con sombrero de bota	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Bote de basura

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 56

EXT/NOCHE

PLAZA

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Alfredo alterno 1 2. Hombre de 26 años con chaleco vinotinto (Gonzalo alterno 1)	1. Hombre con sombrero de bota	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Bote de basura

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 57

EXT/NOCHE

PLAZA

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora 3. Alfredo alterno 1 4. Hombre de 26 años con chaleco vinotinto (Gonzalo alterno 1)	1. Hombre con sombrero de bota	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Pistola 2. Piedra 3. Pañuelo blanco de Gonzalo 4. Espiral de Gonzalo	1. Bote de basura

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Camisas para romper	1. Herida de bala en el brazo	1. Sangre
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Sonido del disparo 2. Respiración acelerada 3. Sirenas de policía

Título Producción: Intersección

ESCENA 58

EXT/NOCHE

TRANSVERSAL

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Leah alterna 1	1. Encapuchado	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Ropa rota y sucia de calle 2. Sweater con capucha		
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
1. Moto		1. Sonido de la pisada en el agua

Título Producción: Intersección

ESCENA 59

EXT/NOCHE

CALLE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Muñeca de porcelana : Escrito en rojo "H 6:20" 2. Reloj : marca las 6:05	1. Valla con el cartel de una nueva bebida

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 60

INT/DÍA

TINTORERÍA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Sofia 3. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Hoja en blanco, con la luz ultravioleta se lee: "el ojo que todo lo ve" 2. Pistola	1. Papeles tirados en el suelo 2. Silla 3. Lámpara ultravioleta 4. Reloj de pared: marca las 6:20

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 61  
COMISARIA

INT/DÍA

SALA DE INTERROGATORIOS DE LA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Sofia 3. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Reloj 2. Carpeta con papeles y tarjetas	1. Escritorio

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 62  
COMISARIA

INT/DÍA

SALA DE INTERROGATORIOS DE LA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Sofia 3. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Reloj 2. Carpeta con papeles y tarjetas 3. Dos cafés 4. Celular de Sofia	1. Sala de controles

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 63

INT/DÍA

TAXI

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Hombre de gorra (Gonzalo) 2. Alfredo		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Celular de Alfredo con un dispositivo azul 2. Dispositivo azul del taxi	1.

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Gorra		1. Lluvia
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
1. Taxi		1. Se aumenta el volumen de la radio del taxi

Título Producción: Intersección

ESCENA 64  
COMISARIA

INT/DÍA

SALA DE INTERROGATORIOS DE LA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Sofia 3. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Reloj 2. Carpeta con papeles y tarjetas 3. Dos cafés 4. Celular de Sofia	1. Sala de controles

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 65  
COMISARIA

INT/DÍA

SALA DE INTERROGATORIOS DE LA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Sofia 3. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Reloj 2. Carpeta con papeles y tarjetas 3. Dos cafés 4. Celular de Sofia 5. Cilindro 6. Celular de Alan 7. Tarjeta	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 66

INT/DÍA

COMISARIA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Amelia	1. Hombre de 26 años cabello oscuro 2. Secretaria	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Caja pequeña de cristal 2. Muñeca de porcelana : "Tick Tock" 3. Objetos de metal 4. Paños 5. Paragua	1. Banquito

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Gorra		1. Lluvia
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 67

EXT/DÍA

CALLE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Amelia		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Paraguas	1. Cartel de cerrado

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 68

INT/DÍA

HABITACIÓN DE LEAH

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Amelia	1. Hombre rubio 2. Vigilantes	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Bolso 2. Reloj 3. Caja de cristal 4. Diario de Margaret 5. Cartas 6. Pañuelo blanco con la huella de Margaret 7. Celular 8. Artefacto con holograma: "figura del reloj" 8. Tijera	1. Ropa

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Franela adicional 2. Zapatos negros 3. Traje negro	1. Sangre	1. Mensaje en el celular "apresurate"

<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Ruido

Título Producción: Intersección

ESCENA 69

EXT/DÍA

CARRO

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Alan	1. Hombres de negro (vigilantes)	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Tatuaje de dos triangulos juntos	
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
1. Carro de Alan 2. Camioneta negra		

Título Producción: Intersección

ESCENA 70

INT/DÍA

EDIFICIO DE LEAH

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Alan 2. Leah 3. Amelia	1. Hombres de negro (vigilantes)	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Tatuaje de dos triangulos juntos	
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 71

INT/DÍA

TINTORERIA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Carpeta con los triangulos juntos 2. Carpetas 3. Estados de cuenta 4. Hojas con los triangulos 5. Hoja de inscripcion seminario de ciencias 6. Fotografia de personas con bata todas las personas tienen una X roja menos Alfredo, Margaret, Higgins y Aurora. Alrededor de Aurora hay signos y la frase La niña que no volverá	1. Cosas revueltas 2. Hojas en el suelo 3. Ventana de vidrio

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 72

EXT/DÍA

CALLE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Amelia 3. Aurora		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Listón morado	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
1. Taxi		1. Llamada Alfredo

Título Producción: Intersección

ESCENA 73

EXT/DÍA

TAXI

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alfredo 3. Taxista (Gonzalo)		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Llaverro cabeza de porcelana	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
1. Taxi		

Título Producción: Intersección

ESCENA 74

EXT/DÍA

CALLE

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 3. Taxista (Gonzalo)		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Hojas

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Listón morado	1. Herida del brazo	

<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
1. Taxi		

Título Producción: Intersección

ESCENA 75

INT/DÍA

ALMACÉN

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Señora Higgins		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Pala 2. Pistola	1. Estantes vacíos 2. Objetos de metal 3. Pote con clavos y tornillos 4. Cajas marrones 5. Aparato con código de entrada

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
1. Taxi		1. Ruido 2. Disparo 3. Ventana rompiéndose

Título Producción: Intersección

ESCENA 76

INT/NOCHE

LABORATORIO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Señora Higgis		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Cilindro (dije) 2. Planos “La ciudad como un diamante” 3. Microscopio 4. Objeto alargado de metal (láser) 5. Celular 6. Diario de Margaret 7. Papel 8. Marcador	1. Máquinas 2. Pizarra con fórmulas y un cilindro dibujado 3. Escritorio con planos

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 78

INT/NOCHE

LABORATORIO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Hoja rayada 2. Bolso 3. Reloj 4. Martillo 6. Moneda	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 79

INT/DÍA

LABORATORIO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Señora Higgins		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Moneda "CGADF" 2. Microscopio 3. Reloj en pedazos 4. Cilindro 5. Espiral	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Camisa que estaba en el bolso		
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 80

EXT/DÍA

CALLE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah	1. Hombre vigilante	1. Gente

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Lentes oscuro	1. Periódicos 2. Papeles 3. Ladrillos 4. Cauchos quemandose

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Futurista		
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 81

INT/DÍA

RESTAURANTE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah	1. Señor de la barra 2. 2 Hombres vestidos de negro (vigilante)	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Vasos 2. Mesa con el dibujo de 2 triángulos

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Cicatriz abajo del oído derecho	

<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Sonido campanita de restaurante

Título Producción: Intersección

ESCENA 82

INT/DÍA

BAÑO DEL RESTAURANTE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah	1. Hombres vestidos e negro (vigilantes)	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Piedra 2. Aparato de rastreo 3. Teléfono	1. Vidrios rotos

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Cicatriz abajo del oído derecho	

<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Caída 2. Gesto de silencio 3. Vidrio roto

Título Producción: Intersección

ESCENA 83

INT/DÍA

RESTAURANTE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Aparato de rastreo 2. Moneda con las letras "CGADF"	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 84

INT/DÍA

CELDA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah alterno 2 2. Alan alterno 1	1. Hombres vestidos e negro (vigilantes)	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Alambre 2. Aparato con chips 3. Porra eléctrica	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 85

EXT/DÍA

EDIFICIO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Dispositivo de rastreo	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 86

INT/DÍA

PASILLO DEL PRIMER PIOS EDIFICIO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Camillas 2. Porta-sueros

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 87

INT/DÍA

HABITACIÓN

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora	2. Hombre	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Mensaje pegado en la camilla	1. Paredes Blancas 2. Camillas 3. Porta-suero 4. Bolsa con personas adentro

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Muerto	
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 88

INT/DÍA

PASILLO PRIMER PISO EDIFICIO

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora 3. Sofia alterna 1		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Pistola	1. Camillas

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Bata 2. Tacones	1. Maquillaje restregado	
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 89

INT/DÍA

BAÑO DEL RESTAURANTE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Sofía alterna 1		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Mensaje : “Amelia Gómez” 2. Cilindro 3. Espiral	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 90

INT/DÍA

PASILLO DEL FONDO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora 3. Sofía alterno 1		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Moneda	1. Puerta circular con círculos dibujados 2. Holograma 3. Aparatos para insertar el código

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 91

INT/DÍA

PASADIZO PRINCIPAL

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora 3. Sofía alterno 1	1. 2 Vigilantes	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
		1. Piso rompiendose
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 92

INT/DÍA

SÓTANO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora 3. Sofía alterno 1 4. Gonzalo alterno 2	1. 3 Vigilantes 2. Vigilante	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Planos 2. Notas escritas 3. Hoja con el plano de la ciudad : un círculo rojo en la casa de Margaret, en el teatro, en el almacén y en una casa 4. Pistola	1. Tierra 2. Escombros 3. Tuberías 4. Piso morado con cobre 5. Cartelera con una aparte hundida (hoja con el plano de la ciudad : : un círculo rojo en la casa de Margaret, en el teatro, en el almacén y en una casa)

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Goteo de tuberías 2. Alarma

Título Producción: Intersección

ESCENA 93

INT/DÍA

CELDA

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah alterno 2 2. Leah 3. Alan alterno 1	1. Vigilante	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Tierra 2. Escombros

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
		1. Electricidad en la celda
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Alarma

Título Producción: Intersección

ESCENA 94

EXT/DÍA

CELDA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Leah alterno 2	1. Vigilantes	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Pistola Leah 2. Pistola vigilante 3. Moneda 4. Cilindro	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Quemadura en los brazos	
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Electrocutado

Título Producción: Intersección

ESCENA 95

INT/NOCHE

CUARTO DE SEGURIDAD

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Alfredo alterno 2		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Bastón 2. Espiral 3. Computadora	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 96

INT/NOCHE

DUCTOS DE VENTILACIÓN

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Leah alterna 2	1. Vigilantes	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Pistola	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
		1. Polvo
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Ventilador prendiéndose

Título Producción: Intersección

ESCENA 97

INT/NOCHE

OFICINA DE ALFREDO

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Leah alterno 2 3. Sofia alterno 1 4. Aurora 5. Alan alterno 1 6. Gonzalo alterno 2	1. Vigilantes	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Pistolas 2. Espiral de Alfredo 3. Lentes visión en la oscuridad	1. Archivador 2. Pila de carpetas

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Disparos

Título Producción: Intersección

ESCENA 98

INT/NOCHE

PASILLO

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Leah alterno 2 3. Gonzalo alterno 2 4. Sofía alterno 1 5. Aurora	1. Vigilantes	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Lentes visión en la oscuridad 2. Cilindro 3. Espiral 4. Red de cuadrículas : láser	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Sangre 2. Herida de bala	1. Piso abriéndose en dos
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Explosión 2. Disparos

Título Producción: Intersección

ESCENA 99

INT/NOCHE

PASILLO ZONA 3

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Leah alterno 2 3. Gonzalo alterno 2 4. Aurora 5. Alan alterno 1	1. Vigilantes	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Heridas	1. Luces titilando
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Detonaciones 2. Eco 3. Pasos 4. Disparos

Título Producción: Intersección

ESCENA 100

INT/NOCHE

CUARTO

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Aurora 3. Leah alterno 2		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Estaca 2. Cilindro 3. Espiral	1. Sillas 2. Escritorios 3. Mesas 4. Estante

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Sangre 2. Quemadura	1. Cuarto encogiendose 2. Agua inundandioel cuarto
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Disparos 2. Tuberias rotas 3. Agua a presión 4. Puso acelerado 5. Gritos de Aurora

Título Producción: Intersección

ESCENA 101

EXT/DÍA

FUENTE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah	1. Policia	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Espiral	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Sangre 2. Heridas	
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 102

EXT/DÍA

CALLE

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Gonzalo	1. Policia	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Papel mojado con el escrito borroso 2. Celular 3. Muñeca de porcelana, llave en la boca	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
1. Taxi		

Título Producción: Intersección

ESCENA 103

INT/DÍA

FUENTE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Cilindro 2. Espiral	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 104

INT/DÍA

CASA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alan 3. Margaret 4. Sofía	1. Vigilantes	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Tarjeta 2. Pistola 3. Vaso de agua 4. Cilindro 5. Llaver	1. Cosas revueltas 2. Comida vieja 3. Manchas de sangre 4. Sofá volteado 5. Vidrios

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Maquillaje deshidratado, labios secos, morados, sudor.	

<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
1. Carro		1. Rugidos de madera 2. Vidrio pisado

Título Producción: Intersección

ESCENA 105

INT/DÍA

SÓTANO DE LA CASA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alan 3. Margaret 4. Gonzalo		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Cosas acumuladas 2. Sillas 3. Vidrios Rotos 4. Estantes 5. Televisor 6. Bicicleta

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Guantes negros		

<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Objetos cayendose 2. Golpes en la puerta 3. La puerta rompiendose

Título Producción: Intersección

ESCENA 106

EXT/DÍA

CASA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alan 3. Margaret 4. Sofía	1. Vigilantes	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b> 1. Herida de bala	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b> 1. Carro	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b> 1. Disparos

Título Producción: Intersección

ESCENA 107

EXT/DÍA

CARRO DE ALAN

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alan 3. Margaret		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Cilindro	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Números en el brazo	
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 108

EXT/DÍA

CAMIONETA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Sofía	1. Vigilante	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Teléfono	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
1. Camioneta 2. Carro		

Título Producción: Intersección

ESCENA 109

EXT/DÍA

CASA DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Margaret 3. Alan		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. 2 pistolas	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 110

INT/DÍA

SALA DE LA CASA DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alan 3. Margaret		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
	1. Alfombra

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Madera rechinando

Título Producción: Intersección

ESCENA 111

INT/DÍA

CUARTO DE AURORA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Caja forrada de rosado con dibujos de Aurora 2. Bolsa de plástico con una llave 3. Espiral	1. Cajas 2. Cosas de niña revueltas 3. Armario

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 112  
MARGARET

INT/DÍA

PASILLO

DE

CUARTOS

DE

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah	1. Vigilantes	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Ruido

Título Producción: Intersección

ESCENA 113

INT/DÍA

SALA DE LA CASA DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Alan 2. Margaret 3. Sofía 4. Alfredo	1. Vigilante Andrés 2. Vigilantes	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 114  
DE MARGARET

INT/DÍA

PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah	1. Vigilantes	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Pistola	1. Lámpara araña

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Herida, sangre	
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Disparo 2. Caída de la lámpara, vidrios

Título Producción: Intersección

ESCENA 115

INT/DÍA

CUARTO DE LA CASA DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Ruido de personas fuera del cuarto

Título Producción: Intersección

ESCENA 116  
DE MARGARET

INT/DÍA

PASILLO DE CUARTOS DE LA CASA

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah	1. Vigilantes	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Pistola	

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 117

INT/DÍA

SALA DE LA CASA DE MARGARET

---

### Personajes

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Sofía 3. Alfredo 4. Alan 5. Margaret	1. Vigilantes 2. Andrés	

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Llave 2. Pistolas 3. Cilindro 4. Espirales 5. Balas	1. Máquina 2. Mesas y sillas de comedor 3. Casa temblando 4. Escombros

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Herida en el pie 2. Sangre 3. Herida de bala sofía	1. Capa de energía

<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Disparos 2. Aros girando a alta velocidad

Título Producción: Intersección

ESCENA 118

INT/DÍA

CASA DE MARGARET

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah 2. Alfredo 3. Sofía 4. Gonzalo		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Cuchillo 2. Pistola	1. Escombros

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
	1. Heridas 2. Sangre 3. Herida en la boca 4. Sofía muerta	
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
		1. Disparo

Título Producción: Intersección

ESCENA 119

INT/DÍA

HOSPITAL

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Leah		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Flores blancas 2. Mensaje: “espero que te recuperes pronto” H. 3. Diario con una nota que dice: “Para ti”	1. Camillas

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Cabestrillo 2. Listón morado		1. Hojas cayendo
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

Título Producción: Intersección

ESCENA 120

EXT/NOCHE

ESPACIO

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b> 1. Personas
--------------------	-------------------	------------------------------

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
---------------------------	----------------------------------

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b> 1. Montaje de imágenes del mundo
------------------	-----------------------------	--

<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>
------------------	-----------------	-----------------------

Título Producción: Intersección

ESCENA 121

INT/DÍA

LABORATORIO (13 AÑOS ATRÁS)

---

**Personajes**

<b>Principales</b>	<b>Figurantes</b>	<b>Extras</b>
1. Aurora 2. Leah pequeña		

<b>Utilería y atrezzo</b>	<b>Ambientación/Set dressing</b>
1. Ventilador	1. Máquina

<b>Vestuario</b>	<b>Maquillaje y Peinado</b>	<b>Efectos especiales/visuales</b>
1. Listón		
<b>Vehículos</b>	<b>Animales</b>	<b>Sonidos/Música</b>

## 16. Propuesta Visual

Hoy en día el cine nos da la posibilidad y la libertad de experimentar con nuestra creatividad para crear historias únicas con un sello personal. Nos hemos vuelto más individuales para dejar de ser tan solidarios con el espectador y de esta manera se ha podido jugar con los géneros, la línea narrativa y el montaje para lograr verdaderas obras de arte.

El cine de ciencia ficción se ha caracterizado por presentar historias fuera de lo común ya que lo que se aleja de la realidad nos da la libertad de jugar con la imaginación y con todos los aspectos necesarios para crear un proyecto audiovisual. Por su parte el suspenso se ha mantenido con aspectos más tradicionales que permite un acuerdo más relacionado con el espectador.

Este largometraje quiere conservar los acuerdos establecidos entre el director y el espectador. Los planos generales serán utilizados para generar un reconocimiento de espacio y tiempo determinado. Del mismo modo se permitirá observar el contexto que envuelve a los personajes de una acción para brindar al espectador la posibilidad de comprender el medio y entender la razón de lo que está sucediendo. Los planos enteros y medios permitirán conocer mejor a los personajes y de esta manera a medida que se vayan desarrollando se podrá determinar y descubrir sus roles en la historia.

Por otra parte los planos detalle serán muy importantes para ir descubriendo determinados objetos que serán la resolución del conflicto principal de la historia. Al igual el primer y el primerísimo primer plano mostrarán las reacciones más detalladas de los personajes, aspecto que será clave para la sorpresa y el entretenimiento del espectador.

Con respecto a la iluminación y a la paleta de colores se van a presentar diferentes aspectos que separarán los diferentes tiempos y espacios en la línea narrativa. La diferenciación de la paleta de colores permitirá, no solo separar las dimensiones alternas, también permitirá crear sensaciones diferentes en el espectador.

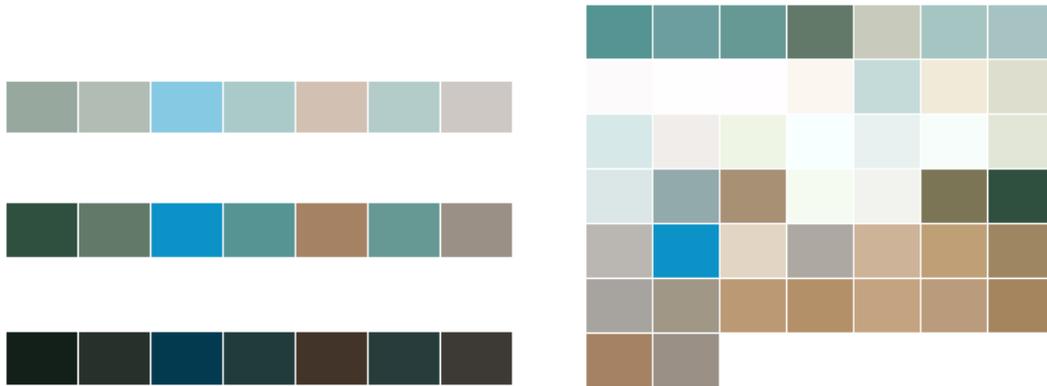
Existirá un tiempo presente que funcionará como la línea temporal principal de la protagonista, esta tendrá una iluminación natural, serena y muy neutra. Luego habrá una segunda línea temporal alterna representada por un tiempo más pasado donde se mostrará una iluminación mucho más cálida, sentimental y con aspectos más *vintage*. Por último se presentará otro mundo alterno representado por un tiempo futuro con una iluminación más fría de aspecto futurista, valga la redundancia. Esto no sólo se verá reflejado en la iluminación si no en los aspectos de vestuario, puesta en escena, sonido y musicalización.

A su vez la construcción de la estructura narrativa se presenta de manera lineal por lo que se presentará una composición de imágenes y coherentes con respecto a la estética que estamos presentando. El montaje debe ser dinámico por esta razón se utilizarán movimientos de cámaras como el travelling, los paneos e incluso los planos secuencias para hacer de estos dos géneros algo más atractivo y entretenido.

## 16.1 Paleta de colores

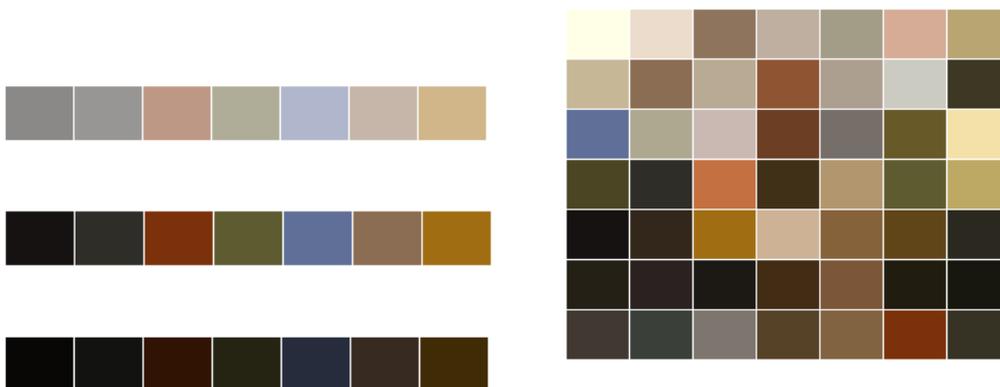
### Línea temporal principal

Los colores que se muestran en la siguiente paleta de colores representan una iluminación natural, neutra y serena. De esta manera se busca reflejar la línea temporal de la protagonista. Representa una línea temporal rutinaria donde todos los personajes sigue sus vidas de una manera muy normal.



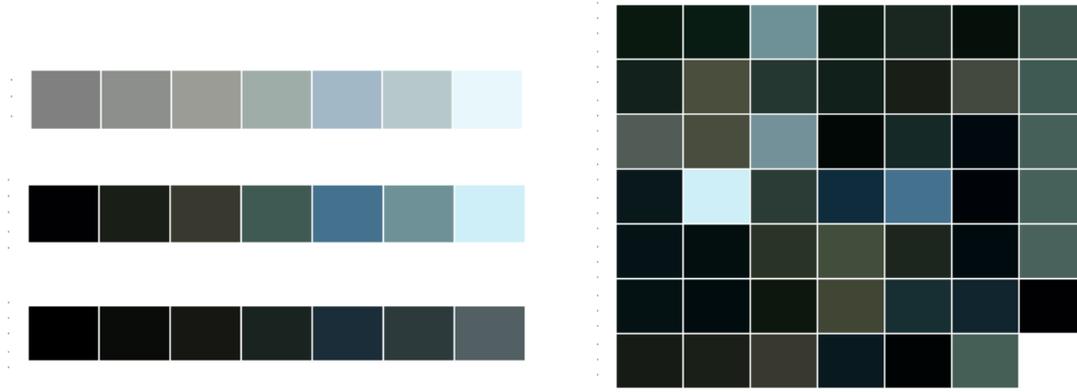
### Línea temporal 2 (Dimensión alterna / Pasado)

Por otra parte la siguiente paleta de colores representa una línea temporal más relacionada con los sentimientos. Es una dimensión alterna pero en un tiempo más pasado por lo que una iluminación más cálida permitirá transmitir las sensaciones que se quieren transmitir.



### Línea temporal 3 (Dimensión alterna / Futuro)

Finalmente la siguiente paleta de colores forma parte de una iluminación fría. Buscando principalmente que esta dimensión alterna se perciba totalmente futurista. Al mismo tiempo es una dimensión con un montaje más apresurado y de muchas escenas de acción clave para la historia.



## 16.2 Story Board

### ESC 24 - INT - HABITACIÓN DE MARGARET – NOCHE

Margaret se despierta. Voltea rápidamente hacia la puerta. Ve como la manilla se mueve. Se levanta de la cama. Agarra un bolígrafo y escribe en el diario. Lo esconde entre las cortinas. Camina hasta una esquina de la habitación viendo hacia la puerta. Esta se abre. Unos zapatos negros tocan la habitación de Margaret y se ve cómo se mueven hacia adelante.



Cuadro 1  
Plano Medio  
Mujer de espaldas viendo en dirección a la puerta del cuarto

Cuadro 2  
Plano Detalle  
Manos sosteniendo un diario en su pecho

Cuadro 3  
Plano Medio  
Mujer caminando hacia la cama que está detrás de ella

Cuadro 4  
Primer Plano  
Rostro de la mujer de perfil



Cuadro 5  
Plano general  
Mujer de perfil sentada en la cama escribiendo algo en el diario

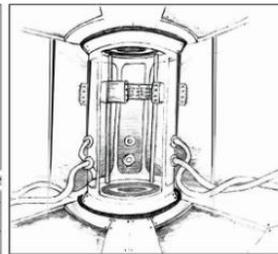
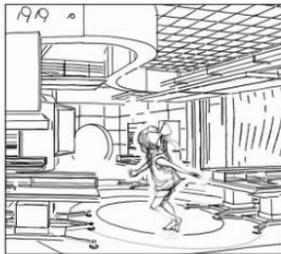
Cuadro 6  
Plano detalle  
Diario escondido en las cortinas

Cuadro 7  
Plano detalle  
Zapatos negros

Cuadro 8  
Plano general  
Mujer viendo hacia la ventana

## ESC.121 INT - LABORATORIO - DÍA (13 AÑOS ATRÁS)

Aurora está por el laboratorio brincando en zigzag, se cae. Suelta el listón. El ventilador que tiene a su lado hace que este se vuele y caiga en la máquina. Aurora se acerca hasta allá. Camina poco a poco y agarra el listón. Roza la máquina. Esta se prende. Aurora se queda estática. Mira hacia la izquierda. La máquina comienza a abrirse. Aurora camina hacia la máquina; pero una NIÑA (12), se tropieza con los cables de la máquina y esta se detiene. Le pregunta si quiere jugar con ella. Aurora asiente con la cabeza. Se va detrás de Leah. Corren hasta la puerta del laboratorio. La máquina se cierra y vemos un botón que tiene ella que titila varias veces hasta que se pone en rojo.



Cuadro 1

Plano general

Niña con un listón en la cabeza saltando en zigzag, en un laboratorio.

Cuadro 2

Plano detalle

Listón volando

Cuadro 3

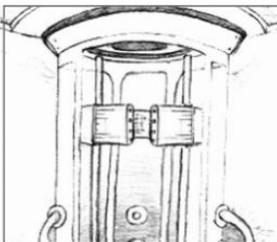
Plano medio

Niña rozando la máquina y agarrando el listón dentro de ella

Cuadro 4

Plano general

Máquina abriéndose



Cuadro 5

Plano general

Niña 2 tropezándose con unos cables

Cuadro 6

Plano medio

Niñas de espaldas yéndose del laboratorio, la máquina atrás de ellas

Cuadro 7

Plano general

Zoom in Máquina cerrándose

## 16.3 Diseño de máquina, espirales y cilindro

### Diseño máquina

Esta propuesta está hecha con un estilo minimalista en el que la pieza posee un soporte superior con un eje donde se encuentra un espiral que es el que provee la energía para la máquina y uno inferior que sirve de base guía para la persona que la está utilizando.



### Diseño Espirales

Son un elemento clave para restaurar la línea temporal.



### 14.3.3 Diseño del cilindro

Es el cilindro capaz de permitir viajes entre dimensiones alternas. Dentro del mismo se colocan los espirales y se genera la energía necesaria para activarlo.



## 16.4 Personajes

Leah / Sabrina Seara



Aurora / Luismarth Bandres



**Margaret / Elluz Peraza**



**Alfredo / Flavio Caballero**



**Sra. Higgins / Carmen Julia Álvarez**



**Gonzalo / Alexander Leterni**



**Sofía / Juliet Lima**



**Alan / Eduardo Orozco**



**Amelia / Maritza Bustamante**



**Virgilio / Carlos Márquez**



**Lidia / Beatriz Valdés**



**Virginia / Aileen Celeste**



## 16.5 Vestuario

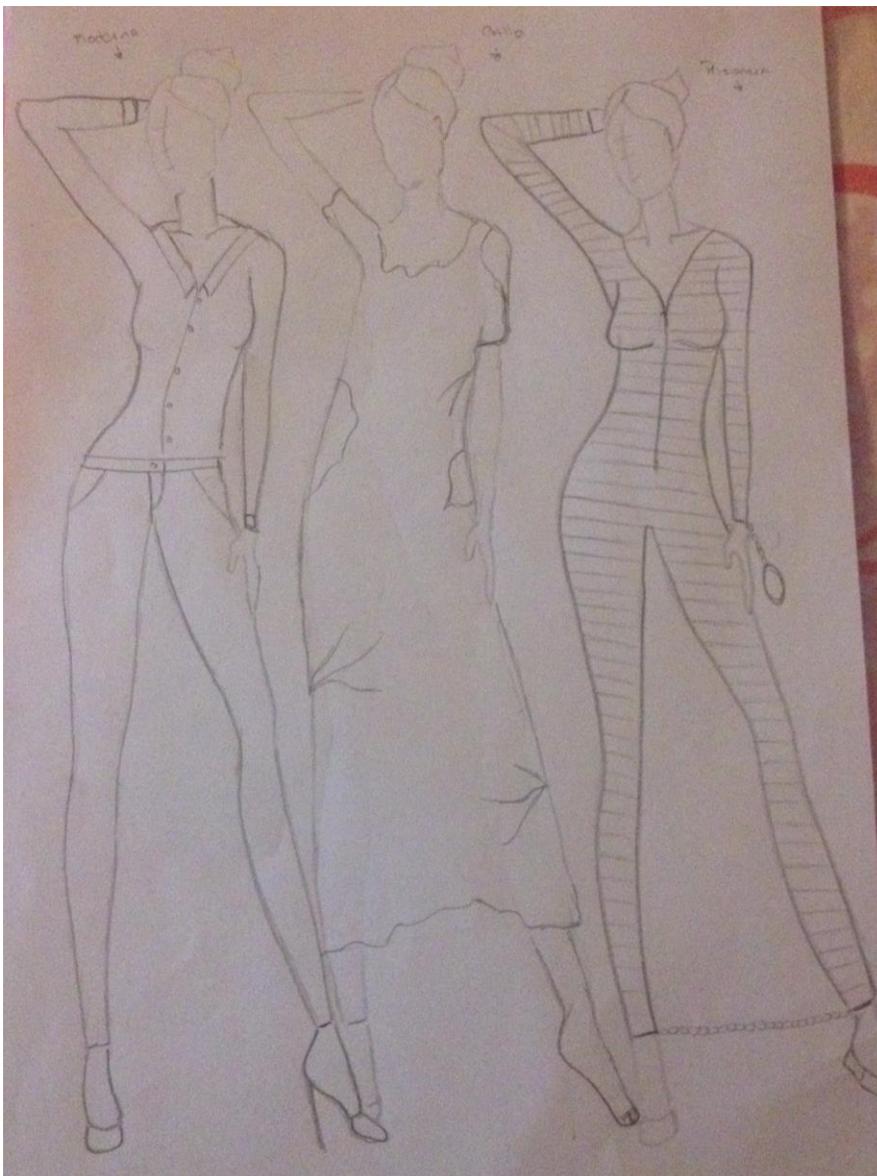
### Leah

Look 1: Moderno años 2020, ropa cómoda, un poco descuidada, muy sencillo. Rulos en el cabello

Look 2: Ropa de una persona que vive en la calle. Ropa sucia y rota. Descuidada

Look 3: Prisionera de una cárcel del futuro. Muy futurista. Pantalón de cuero, chaqueta.

Vestuario rudo un poco más masculino y aventurero.

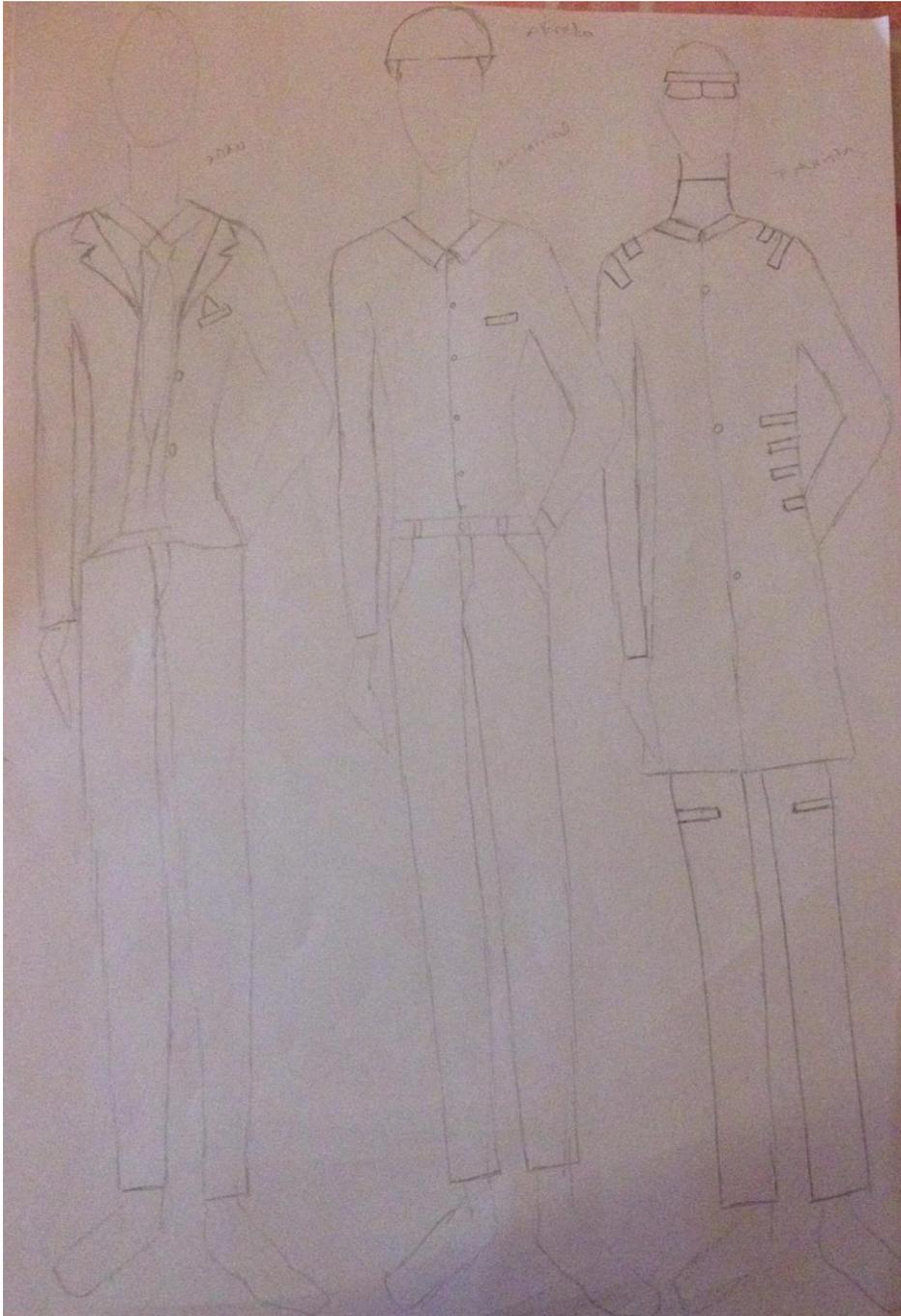


## Alfredo

Look 1: Moderno año 2020. Tierno, colores claros.

Look 2: Ropa antigua, traje semiformal, sombrero de bota

Look 3: Futurista, ropa oscura, baston.



## Aurora

Look 1: Vestido tierno, colores pasteles. Listón morado en el cabello (importante) Sutil.

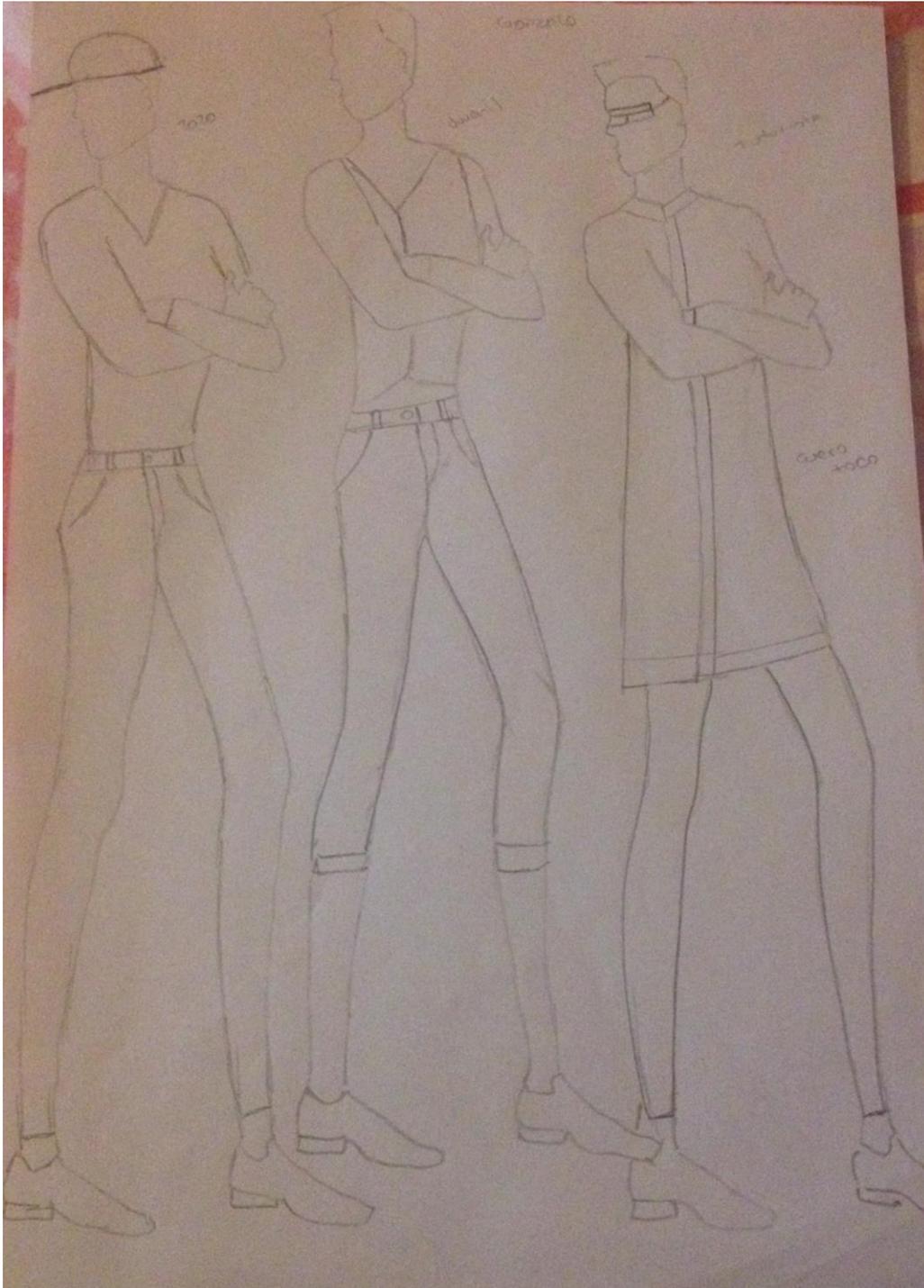


## Gonzalo

Look 1: Moderno año 2020. Usa gorras, sweater. Chico muy misterioso

Look 2: Ropa antigua, juvenil, semiformal. Chaleco vinotinto

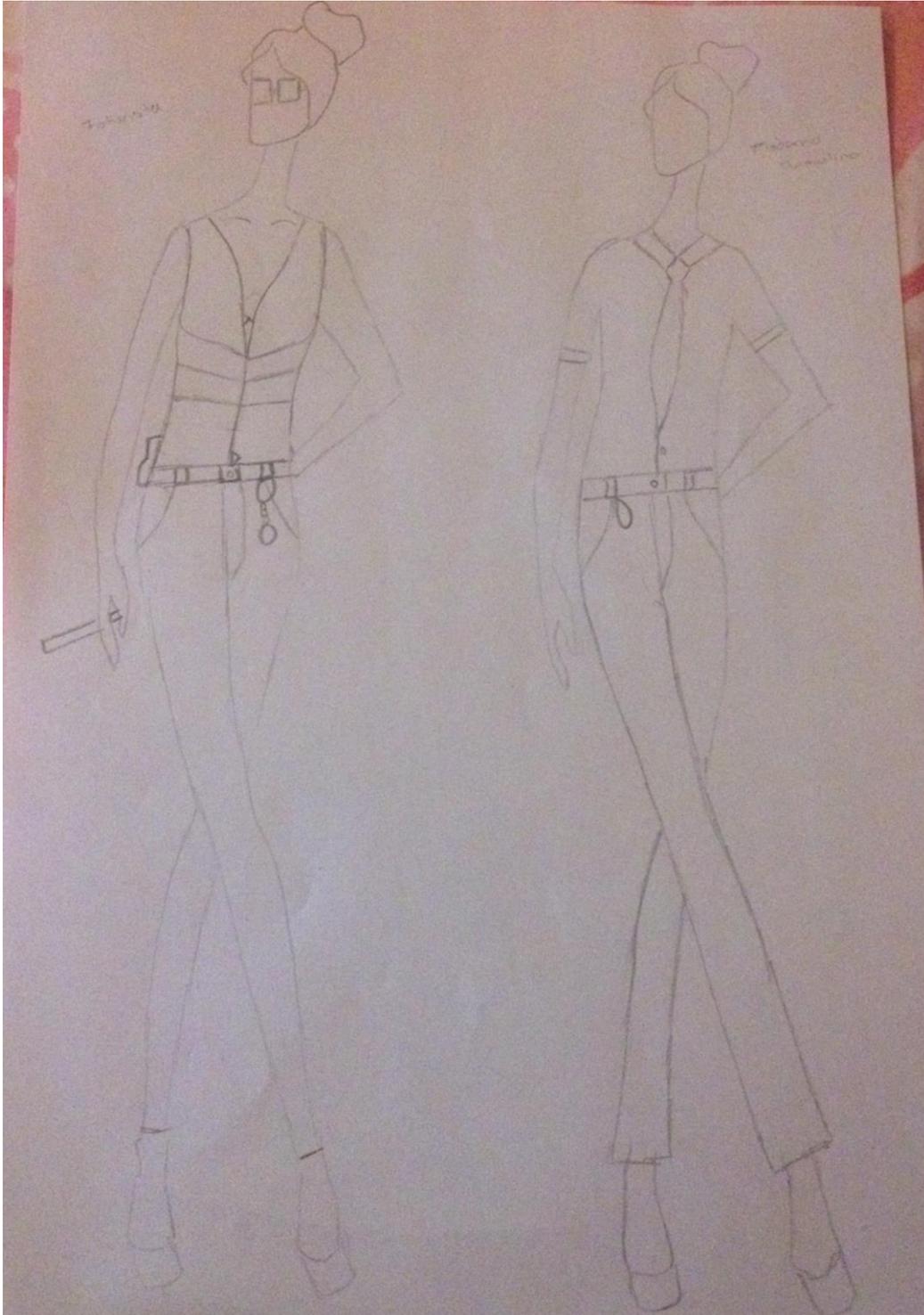
Look 3: Ropa misteriosa, futurista, oscura.



## Sofía

Look 1: Vestuario policia, moderno, rudo un poco masculino, sexy. Año 2020

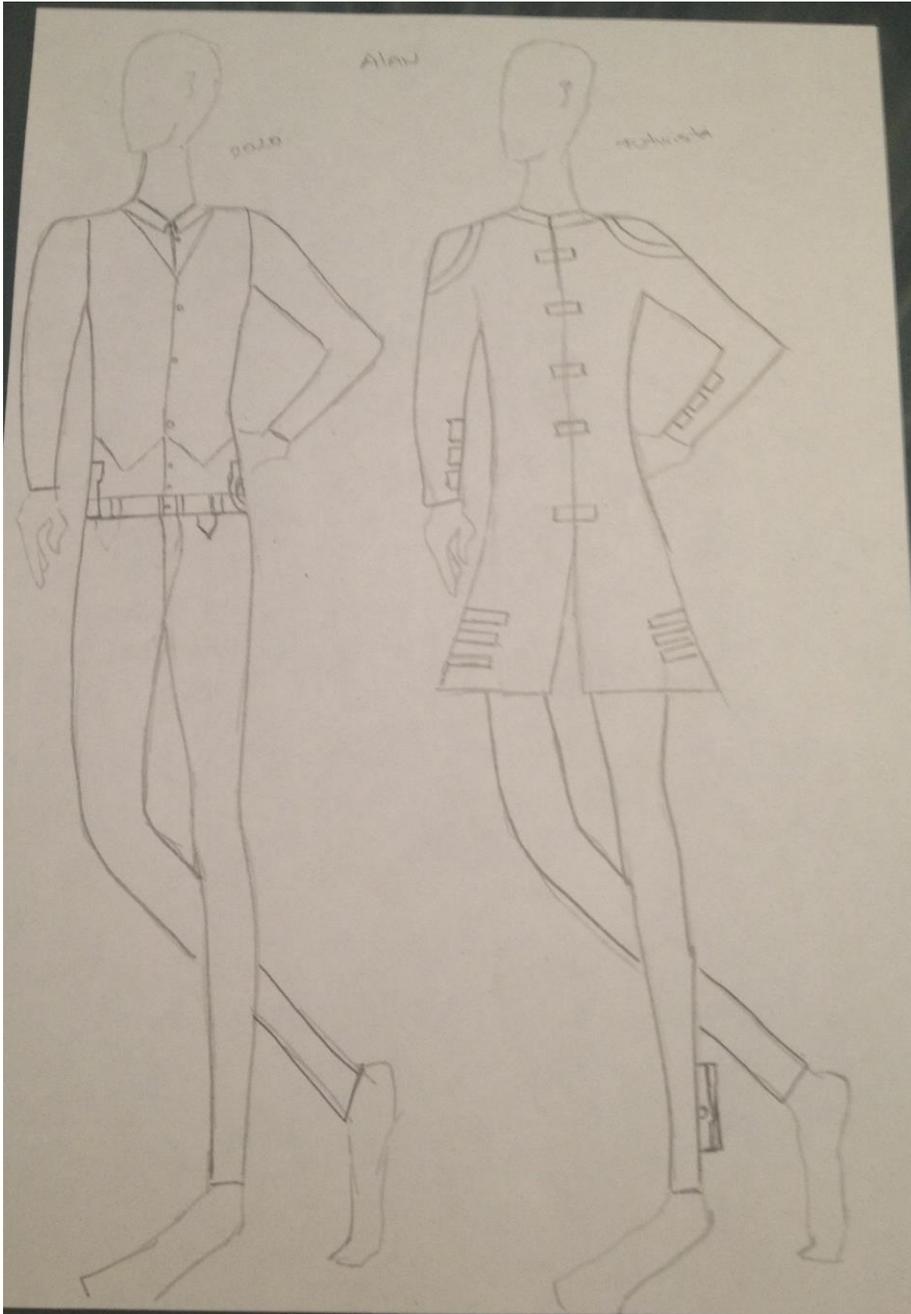
Look 2 : Cola alta, policia futurista, menos ruda. cuero.



## Alan

Look 1: Ropa de policía, chaleco o cinturón para las pistolas. Chaquetas. Moderno año 2020

Look 2: Ropa de polici futurista. Cuero o trajes completos oscuros, etc.



## Señora Higgins

Look 1: Moderno año 2020. Coqueta, seria ropa delicada y con joyas.

Look 2: Ropa antigua semiformal como para ir a un recital de ballet.



# Vigilantes

Look 1: Ambos con trajes y sombreros, misteriosos, mafiosos. Año 2020

Look 2: Igual pero con trajes más futuristas. Malos



## 16.6 Locaciones

### Casa de Margaret

Para esta locación se muestran imágenes de referencia que reflejan una casa antigua, con una decoración recargada que genere en el espectador una sensación de tristeza y melancolía. Se pueden observar extensos pasillos, escaleras de madera, juguetes antiguos, etc que le dan ese aire de haber sido construida hace muchos años. Es la casa de recuerdos y de secretos de Margaret. Debe tener una sala extensa con el espacio necesario para una máquina.



### Pasillo



### Cuarto de Aurora



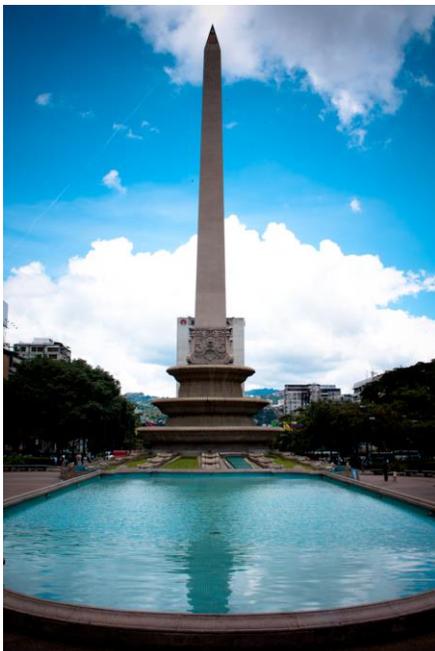
## Teatro

Es una locación con una apariencia antigua donde predomina una paleta de color calidad ya que esta locación forma parte de la dimensión alterna pasada.



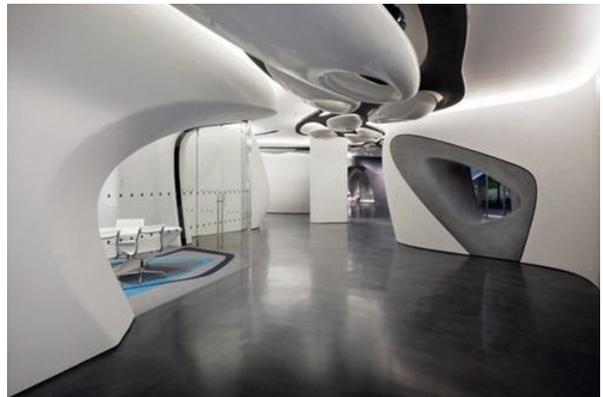
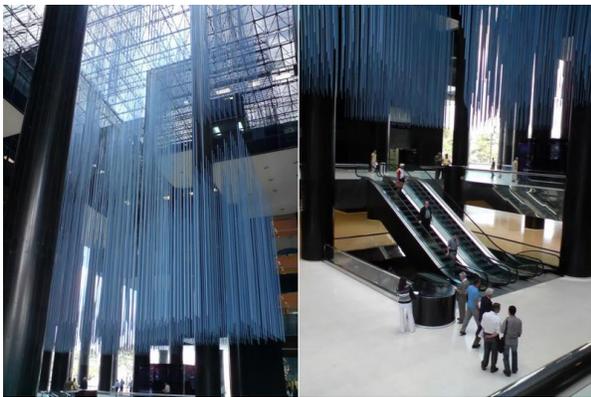
## Plaza

Se coloca de referencia la Plaza Francia de Caracas. Esta locación forma parte de la línea temporal principal por esta razón predomina una paleta de colores neutros que hagan sentir al espectador que volvió a la realidad. Es fundamental la presencia de una fuente.



## Edificio

Esta locación forma parte de la dimensión alterna futurista por esta razón presenta una paleta de colores fríos. Se busca arquitectónicamente algo muy futurista, minimalista y simplista. Las áreas internas del edificio deben mantener el mismo patrón, se coloca de imagen de referencia una ambientación muy moderna y espacial. También debe tener pasillos extenso donde se pueda ambientar una cárcel futurista.



## 17. Propuesta Sonora

El aspecto sonoro representa una de las cualidades más importantes al momento de contar una historia de manera cinematográfica. Un mal uso de él, incluso del silencio, puede generar sensaciones y reacciones diferentes a lo que se desea lograr.

La ciencia ficción y más el suspenso necesitan de un buen audio y una buena musicalización que permita sorprender y mantener entretenido al espectador. En el caso del suspenso los silencios y la música orquestal con instrumentos que compongan una misma ritmo y tono son muy importantes para que el espectador se quiera tapar los ojos o los oídos en la sala de cine.

Es por eso que en muchas ocasiones utilizaremos los silencios para crear esa sensación de suspenso. Mientras que existirá una banda sonora con ritmos musicales mucho más rápidos que permitirá una sensación mucho más veloz de los acontecimientos. Al igual que el aspecto visual el tiempo presente tendrá un ritmo sonoro mucho más lento que el tiempo futuro que conservará géneros musicales más electrónicos representados por instrumentos más modernos.

Como referencia para la banda sonora del largometraje tenemos Up in the air de Thirty Second To Mars y Tiptoe de Imagine Dragons. Esto transmitirá las sensaciones que acompaña las acciones de los personajes.

La captación del audio será mediante un sistema de sonido directo captado por un boom para tener una mejor sincronización con la imagen. Además existirán sonidos con referencias visuales que formarán parte de la escena presentada (pisadas, música en la radio, etc.). Del mismo modo se grabará sonido ambiente y ruidos que permitirá generar las sensaciones deseadas y las voces en off en conjuntos con los efectos de sonidos necesarios serán grabadas en un estudio para ser sincronizadas en la etapa de montaje.

## 18. Presupuesto

Para la elaboración de este presupuesto se consultaron dos casa productoras:

Casa Productora	Cine Materiales
Contaco	Pablo Cova
Teléfonos	+58 (212) 284 4144 +58 (212) 284 8260 +58 (212) 283 2313 pablo@cinemateriales.com
Dirección	Av. Alfredo Jahn con Calle Finca. Entre 3ª y 4ª transv. Quinta Santa Lucía. Los Palos Grandes, Caracas 1062.

Casa Productora	Factor + RH
Contaco	Rodolfo Cova
Teléfonos	+58 (212) 235 7148 +58 (212) 235 4554 +58 (212) 238 2616 rodolfocova@factorrhproducciones.com
Dirección	Av. Diego Cisneros, con primera transversal Centro Empresarial Los Ruíces, Piso 3, Ofic. 318. Los Ruíces, Caracas, 1071, Venezuela.

Se compararon los precios y luego se calculó un promedio entre ambos, obteniendo los siguientes resultados expresados en Bolívares Fuertes.

Resumen:

Cuenta	Descripción	Monto
A	Personal	115.720,00
B	Equipos	195.760,00
C	Materiales	33.270,00
	<b>Subtotal</b>	344.750,00
	Mark Up (20%)	68.950,00
	<b>Total</b>	413.700,00

*A. Cuenta: Personal*

Cta.	ÍTEM	MONTO POR UNIDAD	X	MONTO EN Bs.F
<b>A.1</b>	<b>Personal Creativo</b>			
A.1.1	Director	4.600,00	5	23.000,00
A.1.2	Productor	4.250	2	8.500,00
<b>A.2</b>	<b>Personal Técnico</b>			
A.2.1	Asistentes	1.650,00	10	16.500,00
A.2.2	Camarógrafo	2.100,00	5	10.500,00
A.2.3	Foquista	1.700,00	3	5.100,00
A.2.4	Operador de video	1.200,00	2	2.400,00
A.2.5	Script	1.600,00	1	1.600,00
A.2.6	Jefe de máquina	1.600,00	1	1.600,00
A.2.7	Plantero	1.250,00	1	1.250,00
A.2.8	Sonidista	2.600,00	2	5.200,00
A.2.9	Microfonista	1.500,00	4	6.000,00

<b>A.2.10</b>	Utilero	1.750,00	1	1.750,00
<b>A.2.11</b>	Ambientador	2.100,00	2	4.200,00
<b>A.2.12</b>	Escenógrafo	2.100,00	1	2.100,00
<b>A.2.13</b>	Maquillador	1.900,00	2	3.800,00
<b>A.2.14</b>	Estilista	1.480,00	2	2.960,00
<b>A.2.15</b>	Vestuarista	2.080,00	2	4.160,00
<b>A.2.16</b>	Editor	6.250,00	2	12.500,00
<b>A.2.17</b>	Media Manager	1.300,00	2	2.600,00
		Subtotal		115.720,00

### B. Cuenta: Equipos

Cta.	ÍTEM	MONTO POR UNIDAD	X	MONTO EN Bs.F
<b>B.1</b>	<b>Cámara</b>			
<b>B.1.1</b>	Cámara Arri Alexa con Acces. Incluye: tripodes, cabezal, parasol, follow focus, tarjetas de memorias, baterias, fuente de poder, shoulder mount y video assist.	52.000,00	2	104.000,00
<b>B.2</b>	<b>Óptica</b>			
<b>B.2.1</b>	Óptica & filtros accesorios: set de óptica luminosa.18-25-35-50-85-135mm, lente 14mm, lente zoom 25- 250 cooke, set de filtros tiffen	8.800,00	2	17.600,00
<b>B.3</b>	<b>Iluminación</b>			
<b>B.3.1</b>	(2) 6k HMI Arri Fresnel, (2) 4k HMI Arri Fresnel, (2) 1200 HMI Arri Fresnel, (2) 575 HMI Arri Fresnel, (2) wall o lite kinoflo, (2) kit de kinoflo 4x4 , (1) kit de kinoflo 4x2, (1) vista veam kinoflo, (2) butterfly 4x4	35.678,00	1	35.678,00

	full set + grid cloth, (2) butterfly 6x6 full set + grid cloth, (2) butterfly 2x2 full set + grid cloth, acc y grips.			
<b>B.3.2</b>	Planta eléctrica de 100kw (800) amp. 03/cajetines de distribucion, 01/set cable matriz 250 mts.	7.500,00	1	7.500,00
<b>B.4</b>	<b>Audio y Sonido</b>			
<b>B.4.1</b>	Equipo de audio, micrófonos monitores, balitas, boom mk60, mixer, computadora.	8.741,00	2	17.482,00
<b>B.5</b>	<b>Maquinaria</b>			
<b>B.5.1</b>	Dolly grua super panther iii con acc	4.500,00	2	9.000,00
<b>B.5.2</b>	Grua jimmy jib triangle, max. 9,30 mts, base fija, set de ruedas, monitor.	4.500,00	2	4.500,00
		<b>Subtotal</b>		195.760,00

**C. Cuentas: Materiales**

<b>Cta.</b>	<b>ÍTEM</b>	<b>MONTO POR UNIDAD</b>	<b>X</b>	<b>MONTO EN Bs.F</b>
<b>C.1</b>	<b>Materiales</b>			
<b>C.1.1</b>	Resma de papel	280,00	2	560,00
<b>C.1.2</b>	Cartucho de tinta	1.400,00	1	7.000,00
<b>C.1.3</b>	Pilas AA	70,00	50	3.500,00
<b>C.1.4</b>	Tirro	15,00	10	150,00
<b>C.1.5</b>	Dvd´s vírgenes	15,00	20	300,00
<b>C.1.6</b>	Cd´s vírgenes	10,00	20	200,00
<b>C.1.7</b>	Cajas de Dvd	15,00	20	300,00
<b>C.1.8</b>	Cajas de Cd	13,00	20	260,00
<b>C.1.9</b>	Tarjeta de memoria 32GB	2.300,00	4	9.200,00
<b>C.1.10</b>	Disco duro externo	5.900,00	2	11.800,00
		<b>Subtotal</b>		33.270,00

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El guion de largometraje *Intersección* se realizó pensando en la posibilidad de abrir camino a futuros proyectos audiovisuales donde se permitan jugar con una gama más extensa y diferente con relación a los géneros cinematográficos.

Cada país tiene su propia cultura cinematográfica y en el caso de Venezuela se conserva un espacio en el cual las piezas audiovisuales reflejan las condiciones sociales y económicas del país. Sin embargo en estos últimos años se ha ido perdiendo el miedo de probar con otros géneros, cosa que ha funcionado de manera satisfactoria para el público venezolano y a su vez para sus realizadores.

Pero este proceso no ha sido sencillo ya que para pasar de un cine social a un cine de ciencia ficción-suspenso hay que dar un gran paso. Por esta razón fue importante el proceso de investigación que nos permitió reconocer y descubrir la manera más adecuada de abordar un proyecto de grado basado en términos muy científicos relacionados con los mundos paralelos. Gracias a estos se logró yuxtaponer esa temática con dos géneros totalmente excluyentes entre sí.

La conjugación de los géneros ciencia ficción y suspenso permitió armar una definición propia que refleja la manera en que se complementan para lograr un producto distinto con las características particulares de cada uno. Al mismo tiempo, la temática del largometraje relacionada con los mundos paralelos sirvió como clave para la creación de un mismo hilo narrativo donde se buscó explicar el porqué de las cosas y mantener en suspenso al espectador.

Si bien es fundamental reconocer lo que caracteriza a cada género es aún más importante definir las metodologías necesarias para estructurar el guion. El paradigma de Syd Field nos ayudó cómo construir una historia en un formato de largometraje y cuáles son los elementos que se necesitan para enriquecer la trama. Asimismo, los arquetipos planteados por Vogler nos permitieron un desarrollo de personajes mucho más completo.

La ciencia ficción da mucho espacio a la imaginación por esta razón fue necesario un libro de producción que ofrece las referencias necesarias para crear una imagen completa del producto literario. Por ser una historia inédita se quiso mostrar a detalle los elementos necesarios que estructuran el guion de largometraje.

Se recomienda tener claro cada detalle de la historia para crear una buena estructura del guion. Al igual que un desarrollo completo de los personajes que permite una mayor fortaleza de la historia. La metodología a escoger también es fundamental para tener un mejor tratamiento del relato.

El proceso de tratamiento de la historia debe ser realizado y revisado por varios expertos en el campo de estudio para mejorar cada detalle de la misma, tanto a nivel estructural como narrativo. Eso ayudará a una mejor limpieza del guion cinematográfico.

Por otra parte se recomienda realizar una investigación extensa acerca de la temática que se utilizará en la historia narrativa. En este caso la temática de mundo paralelos engloba mucho término científicos que tienen que quedar muy claro para justificar correctamente la historia. De igual manera se debe realizar el proceso de investigación para cualquier temática.

Los géneros a escoger para la historia son igual de importantes que la temática. Establecer los límites y elementos fundamentales de cada género permite delimitar la historia y utilizar las herramientas necesarias para establecer un hilo conductor coherente. A su vez se logrará generar las reacciones y/o emociones que se tienen planteadas.

Finalmente recomendamos colocar referencias detalladas de los que se quiere lograr como guion. Apoyarse en imágenes, diseños, sonidos y todo aquellos elementos que le permita al lector crear una imagen clara de la historia.

## BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, L. A. (2005) *Páginas del cine*. (1era ed.) Medellín: Universidad de Antioquia.
- Arria, E; Balza, S. (1994) *Futuro: Elementos utópicos y distópicos en el cine de anticipación*. Trabajo no publicado. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.
- Asimov, I. (1986) *Sobre la ciencia ficción*. (1era ed.) Madrid: Edhesa.
- Barceló, M. (2008) *La ciencia ficción y el Big Bang*. (1era ed.) Barcelona: UOC
- Braceras, E. (2007) *Cuentos con humanos y robots: Antología*. (1era ed.) Buenos Aires: Colihue.
- Bassa, J; Freixas, R. (1993) *El cine de ciencia ficción: Una aproximación*. (1era ed.) Barcelona: Paidós.
- Buhlman, W. (2008) *Aventuras fuera del cuerpo*. Málaga: Sirio.
- Dabala, J. (2012) *Mystery and suspense in creative writing*. Polonia: Lit Verlag.
- Clua, I. (2008) *Género y cultura popular*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Codes, M.J. (2013) *Intriga y Suspense. El gancho invisible*. (1era ed.) Madrid: Alba.
- Field, S. (1995) *El manual del guionista*. Madrid: Plot ediciones S.L.
- Fournier Marcos, C. (2009) *Análisis literario*. Distrito Federal: Cengage.
- Gil Olivo, R. (2005) *El cine de ciencia ficción. Historia e ideología*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- Greene, B. (2011) *La realidad oculta: Universos paralelos y las profundas leyes del cosmos*. Barcelona: Crítica S.L.
- Igartua Perosanz, J.J. (2007) *Persuasión narrativa*. Alicante: Club Universitario.
- Mora, O. (2005) *Escrito en el viento: crónicas del cine*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Nieves, A. (2011) *Las mecánicas del pájaro. Ver y audiover el cine de Alfred Hitchcock*. Argentina: El Signo.
- Pierce, C. (2008) *Cómo interpretar los tiempos*. Florida: Casa Creación.

- Prósper, J. (2004) *Elementos constitutivos del relato cinematográfico*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Romero, J.C. (2013) *¿Descendemos de los Anunnaki?* Madrid: Bubok Publishing S.L.
- Roth, M. (2001) *Guía creativa del autor*. Barcelona: Robinbook.
- Stewart, L. (2012) *El Big Bang del génesis*. Madrid: Bubok Publishing S.L.
- Telotte, J.P. (2002) *El cine de ciencia ficción*. (1era ed.) Madrid: AKAL.
- Torres, R. (2003). *Los nuevos paradigmas en la actual revolución científica y tecnológica*. (1era ed.) Costa Rica: EUNED.
- Vogler, C. (2002). *El Viaje del Escritor* (Ediciones Robinbook). Barcelona: Ma Non Troppo.
- Zechetto, V. (2002) *La danza de los signos*. Quito: Abya- Yala.

### **Fuentes electrónicas**

- Hartwell, D (2008) SF Citations for OED. Recuperado en octubre, 19, 2013  
<http://www.jessesword.com/sf/view/1843>
- Kaku, M. (s.f) Universos Paralelos. Recuperado en octubre, 19, 2013.  
[http://www.marrocotechnologies.com/Archivos/Principal.Adjuntos/172\\_Universos%20Paralelos.pdf](http://www.marrocotechnologies.com/Archivos/Principal.Adjuntos/172_Universos%20Paralelos.pdf)
- Nuñez, C. (s.f) *¿Qué es la Teoría M?* Recuperado en octubre, 19, 2013  
[http://gesalerico.ft.uam.es/strings07/000\\_welcome07\\_spanish/ficheros\\_pdf/teoria\\_m.pdf](http://gesalerico.ft.uam.es/strings07/000_welcome07_spanish/ficheros_pdf/teoria_m.pdf)

### **Revistas**

- Pantoja Meléndez, J. (2012) *El tiempo en un cuento de Borges: “El jardín de los senderos que se bifurcan”*. Thémata. Revista de Filosofía. Volumen 45, p.310.