



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

**SONITIUM AQUA: GUIÓN CINEMATOGRAFICO DE CIENCIA FICCIÓN DONDE
SE REFLEJA EL CONCEPTO DEL RUMOR**

TERUEL, Sabrina

Tutor:

BRITO, Gabriela

Caracas, septiembre 2015

AGRADECIMIENTOS

A mi papá por apoyarme y darme ánimo, por proporcionarme material sobre la ciencia ficción, por releer todas esas veces el guión y por ayudarme a dialogar con mis personajes.

A mi mamá por los múltiples abrazos que me confortaban para que siguiera escribiendo; por las noches que se durmió a mi lado mientras yo escribía; y por los masajes y los tés de valeriana para que se me bajara el estrés y pudiera dormir tranquila.

A mi hermana porque gracias a ella los extraterrestres pudieron seguir reproduciéndose, y también por las notas y los dibujos de aliento en mi pizarrón.

A mi tutora, Gabriela Brito por su paciencia, sus “bello” en las correcciones que me hacían querer seguir escribiendo, sus largas reuniones para que este trabajo fuera posible, y por ayudarme y decirme que todo iba estar bien cuando caía en mis momentos de crisis.

A la profesora Keyla Bernal, por sus clases sobre el viaje del héroe, los arquetipos y el diálogo en su cátedra de cine de guión fantástico, y porque fue quien leyó los primeros pasos de el producto final de este trabajo.

A Yasmín Centeno por contestar siempre las últimas preguntas de su clase de investigación audiovisual, y por su apoyo en un momento crucial para este trabajo; y a Déborah Herrera por sus correcciones en el marco teórico, su preocupación y sus abrazos de apoyo.

Por último a ese señor misterioso que viaja en una cabina de policía azul a través del tiempo, porque fue gracias a él que me interesé en el género de la ciencia ficción y que decidí escribir este guión. No es un secreto que mis extraterrestres están inspirados en Silurians que él conoció una vez cerca del centro de la Tierra.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	3
Capítulo 1: La Ciencia Ficción.....	3
1.1 La ciencia ficción.....	3
1.2 Características	11
1.2.1 Ciencia y tecnología	11
1.2.2. El Novum.....	13
1.2.3. Utopía y distopía	14
1.3. Tipos de ciencia ficción	17
1.3.1. <i>Space Opera</i>	18
1.4. Ciencia ficción y fantasía.....	19
Capítulo 2: El rumor y la comunicación social.....	21
2.1. El rumor	21
2.2 El rumor dentro de la comunicación social	27
Capítulo 3. El guión cinematográfico	30
3.1. El paradigma de Syd Field.....	31
3.2. El viaje del héroe de Christopher Vogler.....	34
3.3. Arquetipos como emanaciones del héroe según Vogler.....	41
III. MARCO METODOLÓGICO.....	47
1. Planteamiento del problema.....	47
2. Objetivos	48
2.1 Objetivo general	48
2.2 Objetivos específicos	48
3. Justificación.....	48

4. Delimitación	49
5. Metodología.....	50
6. Guión	51
6.1. Idea	51
6.2. Sinopsis.....	51
6.3. Tratamiento	53
6.4. Guión literario	76
7. Desarrollo de personajes	77
8. Libro de producción	87
8.1 Propuesta visual.....	87
8.2. Propuesta sonora	89
8.3. Casting	90
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	101
V. FUENTES CONSULTADAS.....	103
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS	103
FUENTES AUDIOVISUALES	105

I. INTRODUCCIÓN

El ser humano posee por naturaleza el don de la imaginación, don por medio del cual se crean imágenes, situaciones, personajes e historias. Un guionista pone este don en acción cuando crea mundos enteros partiendo desde algo tan simple como una imagen, una canción, una palabra, un sueño o algo que leyó esa mañana en el periódico. El guionista desarrolla estas ideas y las convierte en historias con el objetivo de que sean llevadas a la pantalla grande para que el público viva en ellas por cierto período de tiempo.

En este trabajo de grado, el autor parte del concepto del rumor para crear su historia, un concepto que se aplica tanto en la rama de la comunicación social como en la de la psicología; y que versa sobre aquellas informaciones falsas pero de difícil comprobación que corren como pólvora de boca en boca para explicar lo que sucede a nuestro alrededor en nuestro entorno. En este caso el rumor explica lo que sucede en el entorno de Itzel, el personaje principal de la historia.

El mundo de Itzel se sitúa en un futuro no muy lejano donde el agua potable escasea, el rumor de una amenaza extraterrestre que busca robar el poco agua que queda en la Tierra hará que Itzel se embarque en un viaje que no solo tiene como objetivo destruir a los extraterrestres y recuperar el agua de la Tierra sino también encontrar a Saít, su madre, quien hace cuatro años se embarcó en una expedición para buscar agua en otro planeta, y desde entonces no ha sabido nada de ella, ni de la expedición donde viaja.

Extraterrestres, naves y viajes espaciales son algunos de los elementos que distinguen a esta historia, la cual que es tratada desde el género de la ciencia ficción, un género que se caracteriza por especular sobre el futuro y donde se explican los hechos fantásticos por medio de la ciencia sea esta real o inventada.

Específicamente la historia de este guión se desarrolla por medio del *space opera*, un subgénero de la ciencia ficción que no busca explicar a detalle la ciencia sino que la da su funcionamiento por sentido. El *Space Opera* busca integrar otros géneros como la aventura, la acción y el misterio al futuro, a la vez que abre un espacio de crítica sobre el mundo actual.

Por ser este un guión, un guión de largometraje para cine, su estructura está basada en el paradigma de Syd Field y en el Viaje del héroe según Christopher Vogler, viaje que explica las etapas por las que debe pasar nuestro personaje principal para tener éxito en su aventura. Así mismo, para la construcción de los personajes de la historia se utilizan las emancipaciones del héroe descritas por Vogler en su libro *El Viaje del Escritor*, emancipaciones que ayudan a que cada uno de los personajes sean creíbles para que así empaticen con la audiencia.

Para Syd Field “escribir un guión es una aventura, y nunca se está seguro de qué es lo que va a ocurrir. Es un sistema abierto.” (Field, p.23, 1996). El autor de este trabajo de grado se embarcó en la aventura de escribir un guión que vio crecer como si fuera un hijo del cual se siente orgulloso, y espera que la audiencia también se sienta orgulloso de él.

II. MARCO TEÓRICO

Capítulo 1: La Ciencia Ficción

1.1 La ciencia ficción

La ciencia ficción es un género literario y cinematográfico que tiene como principales características dentro de su narración la ciencia y la especulación. La fecha exacta de su nacimiento es imposible de conocer, pues según Novell (2008) expertos como Suvin y Aldiss difieren entre tres corrientes. La primera corriente se remonta a las novelas distópicas escritas en el Renacimiento; la segunda corriente, postula que nació en 1918 con la aparición de la novela gótica *Frankenstein* de Mary Shelley; y la tercera que no fue si no hasta 1926 cuando Hugo Gernsback acuñó el término *ciencia ficción* [itálicas añadidas] en su pulp *Amazings Stories*.

Para 1926, Gernsback funda *Amazing Stories* a partir de una revista originalmente dedicada a la mecánica pero abierta a la creación literaria. (...), las historias que el editor [Gernsback] buscaba eran una mezcla de Wells, Verne y Poe, a la que llamó "scientifiction". Novell, (2008), Literatura y Cine de Ciencia Ficción. Perspectivas Teóricas, Universidad Autónoma de Barcelona.

Antes de Gernsback las novelas que trataban sobre la especulación de posibles futuros, avances científicos o viajes en el tiempo, eran llamadas romances científicos.

Para efectos de este trabajo se tomará el segundo postulado como el inicio de la ciencia ficción, es decir, la corriente que propone que el género inicia a partir de la novela *Frankenstein* de Shelley. Antes de desarrollar el concepto de ciencia ficción se dará un pequeño paseo por su historia comenzando en 1918 para terminar en el siglo XX.

¿Por qué se considera *Frankenstein* una novela de ciencia ficción? La obra de Shelley nace durante la Revolución Industrial, una época donde la sociedad apoyaba o se oponía totalmente a los avances tecnológicos. El monstruo del Dr. Frankenstein es un monstruo formado por partes del cuerpo de distintos cadáveres al cual se le devuelve a la vida por medio de descargas eléctricas. “Shelley tomó prestada su electrificante idea de las investigaciones del científico italiano Luigi Galvani. En la década de 1780 Galvani desarrolló la teoría de que el cerebro enviaba señales eléctricas al cuerpo” Foster, (Narrador). (2002,octubre,28). *Fantastic Voyage: The Evolution of Science Fiction* [Video]. EE.UU: Atlas Media Corp. Disponible: Youtube. Fue la primera vez que un avance científico se plasmó dentro de una novela de ficción.

Otro personaje importante dentro de la ciencia ficción fue Edgar Allan Poe (1809-1849), novelista americano quien introdujo el concepto de *verosimilitud* [itálica añadida] dentro de este género. Se trata de convencer al lector de que lo imposible es posible.

Según Foster (2002) la verosimilitud no estaba presente en la obra de Shelley, a los lectores se les hacía difícil creer que una persona pudiera ser revivida por medio de descargas eléctricas. En oposición a Shelley las personas que leían las obras de Poe realmente pensaban que lo que él escribía era realizable fuera de la ficción.

A mediados del siglo XIX inspirado por Poe y la Revolución Industrial, surge Julio Verne (1828-1905), autor de ciencia ficción quien dentro de sus relatos usaba detalles científicos reales; por ejemplo en su novela *De la Tierra a la Luna* lanza un cohete espacial en Florida, ya que ahí la distancia entre la Tierra y la Luna es mas corta; curiosamente la NASA un siglo más tarde se instala en Florida por esta misma razón.

En algunas de sus historias Verne predijo inventos bastante adelantados para su tiempo, como es el caso de la nave espacial de nuevo en la novela *De la Tierra a la Luna* o el submarino en *20.000 Leguas de Viaje Submarino*. “Julio Verne había inventado un estilo de ficción tremendamente popular, tomar algún elemento científico real e imaginar sus posibilidades para después construir toda una desafortunada aventura a su alrededor” Foster, (Narrador) (2002,10,28). *Fantastic Voyage: The Evolution of Science Fiction* [Video]. EE.UU: Atlas Media Corp. Disponible: Youtube

Verne jugaba con el *what if*, es decir, tomaba un elemento científico y se preguntaba que pasaría si exploraba sus distintas posibilidades. Esta premisa se usará de ahora en adelante para toda la ciencia ficción.

Una generación después de Verne nace H.G. Wells (1866-1946) quien escribe influido también por la Revolución Industrial, aunque una Revolución Industrial ya decadente donde los avances científicos y tecnológicos son vistos como algo negativo. Es la época oscura de la revolución donde abunda la pobreza y la prostitución. Wells no solo escribió novelas que contaban sobre avances científicos sino que se preocupó por narrar las consecuencias que tenían estos sobre la sociedad. Al igual que Verne, Wells predijo muchos avances dentro de la ciencia.

Con el siglo XX llega la década de 1910. Durante esta época en Estados Unidos surgen los llamados *pulps*, revistas seriadas de historietas que se imprimían en papel barato. Por medio de estas revistas muchos autores jóvenes pudieron publicar sus historias de ciencia ficción, como Edgar Rice Burroughs, quien en 1912 publicó el seriado de ciencia ficción *John Carter*, aunque a Burroughs se le recuerda mayormente por ser el autor de *Tarzan*, Foster (2002).

En 1926 Hugo Gernsback funda su pulp *Amazing Stories* donde se contaban historias sobre mundo extraños y futuros asombrosos, la revista llevaba

el subtítulo de *cientificción* [itálica añadida] que más tarde será cambiado por el de ciencia ficción. Es con esta revista que la ciencia ficción se consolida como un género, Foster (2002)

Más tarde en 1928 *Amazing Stories* pasa a manos de Campbell quien le cambia el nombre a *Amazing Science Fiction* y se encarga de que las historias que se publican en la revista sean más realistas dándole el mismo peso a la ciencia que a la ficción. “A la época iniciada por Campbell se le conoce como la Edad de Oro de la Ciencia Ficción” Novell, (2008), *Literatura y Cine de Ciencia Ficción. Perspectivas Teóricas*, Universidad Autónoma de Barcelona.

Hasta aquí se ha hablado sobre la ciencia ficción solo en el ámbito de la literatura, no es que no se siguieran escribiendo novelas de este género en los siguientes años, pero para efectos de este trabajo a partir de este punto se enfocará la historia en el desarrollo audiovisual de este género.

La ciencia ficción en el cine surge en 1902 cuando George Mélié produce *Un Viaje a la Luna*, película inspirada en el relato de Julio Verne. Mélié con sus técnicas en efectos especiales da pie a los cineastas para recrear audiovisualmente las novelas de ciencia ficción.

Mélié había puesto el listón para los cineastas que trataran de captar los mundos fantásticos de la ciencia ficción. Un listón que siguió subiendo en el siglo siguiente y encandiló a los aficionados al cine con todo tipo de creaturas, desde robots hasta tiranosaurio Rex. Foster, (Narrador) (2002, octubre, 28). *Fantastic Voyage: The Evolution of Science Fiction* [Video]. EE.UU: Atlas Media Corp. Disponible: Youtube

En 1926 el mismo año en el que Gernsback publica su pulp aparece en cartelera *Metropolis* de Fritz Lang, considerada según Foster (2002) una de las mejores películas dentro de la ciencia ficción. La película se desarrolla en 2026 y fue una crítica a la sociedad alemana de la pre-guerra (I Guerra Mundial)

- Años 30: Es la época de la gran depresión en Estados Unidos, la industria del cine decae ya que se recorta el presupuesto para producir películas, y por supuesto se recorta en efectos especiales, por lo cual las historias de ciencia ficción se producen menos. La ciencia ficción durante estos años se transmitía en seriales cortos antes de la película principal.

El 30 de Octubre de 1938 se transmite por el canal radial de la CBS la Guerra de los Mundos, novela de ciencia ficción escrita por H.G. Wells; la narración estuvo a cargo de Orson Welles. Según Foster (2002) mucha gente que sintonizaba la radio pensó que esta narración era una noticia que de verdad estaba sucediendo, los extraterrestres invadían la Tierra. La historia de Wells contada como si fuera un boletín de noticias causó pánico en toda la sociedad americana.

- Años 40: La II Guerra Mundial a principios de los años 40 hace que la ciencia ficción queda relegada, pues se busca exaltar el sentimiento de patriotismo por medio de géneros tales como el western y la comedia. Según Bassa y Freixas (1993) si bien no dejan de producirse películas de ciencia ficción estas son títulos bastantes malos con personajes aún peores.

- Años 50: La ciencia ficción es un género que surge y decae amenazando con desaparecer a lo largo de los años, esto es exactamente lo que pasa de los años 40 a los años 50. Si bien en los 40 el género parece tocar fondo con sus malos títulos, en los 50 tras el lanzamiento de la bomba atómica y la guerra fría el género resurge.

En la ciencia ficción de esta época se verá reflejada la crítica hacia los avances científicos de la época (la bomba atómica), el miedo a la invasión y la pérdida de la individualidad (miedo al comunismo), Bassa y Freixas (1993). Durante los años 50 predominan las películas de invasión extraterrestre y monstruos provocados a consecuencia de la radiación.

Entre los años 50 y los 60 la ciencia ficción coloniza la televisión, se producen series con un presupuesto ajustado pero con buenos guiones como es el caso de Capitán Video o Patrulla Espacial. A finales de los 50 se transmite *Twilight Zone* serie de ciencia ficción que tuvo 5 temporadas.

- Años 60: La ciencia ficción se enfocó en el peligro interno (en Estados Unidos), el potencial bélico de este país, su utilización, y las tensiones ideológicas; el miedo hacia la bomba atómica persistía. En 1964 se empieza a producir Star Trek y en 1966 se emite el primer episodio. Star Trek fue una parábola de los años 60. En la pantalla grande se proyecta 2001 Una Odisea en el Espacio producida por Stanley Kubrick y el escritor de ciencia ficción Arthur C. Clarke, la película especulaba sobre el futuro de la humanidad y los viajes a la luna, un año después de la película por primera vez llega el hombre a la luna a bordo de el Atlas V.

- Años 70: La ciencia ficción en el cine empieza a decaer de nuevo, aunque con el surgimiento de los efectos especiales esta se vuelve aún más creíble.

En el cine, los setenta son una década marcada por los universos distópicos y la monstruosidad. (...) marcan una creciente preocupación por los posibles futuros de la humanidad a partir de las intervenciones sobre el medio ambiente, la genética o los individuos y la sociedad. Novell, (2008), Literatura y Cine de Ciencia Ficción. Perspectivas Teóricas, Universidad Autónoma de Barcelona.

En 1977 surge *Star Wars* que a pesar de ser calificada como *space opera* [itálica añadida] hace que la ciencia ficción vuelve a surgir poco a poco.

- Años 80: Esta época se caracteriza por la llegada de la informática, las computadoras anteriormente aparatos que ocupaban una habitación ahora ocupan solo un pequeño espacio en los escritorios de cada casa, la ciencia ficción se vuelca hacia esta tecnología hasta ahora inexplorada dentro de su género. A final

de los 80 la serie de Star Trek vuelve a aparecer con el título de *Star Trek la Nueva Generación*.

Años 90 La biología se adueña de la ciencia ficción gracias a los experimentos sobre la clonación. Novelas y películas se preguntan ¿quiénes somos y de donde venimos?, preguntas que hoy en día se siguen respondiendo por medio de la ficción.

Las preocupaciones añejas de la CF —los encuentros con extraterrestres, los robots amigos o enemigos, los viajes espaciales— siguen presentes en las publicaciones de hoy día, pero se mezclan y confunden con los humanos hibridados con maquinas, con las cuestiones de género —que ya van mas allá de ser mujer u hombre—, con la preocupación por el dominio del mundo por las grandes corporaciones, con la realidad virtual. Novell Monroy, (2008), Literatura y Cine de Ciencia Ficción. Perspectivas Teóricas, Universidad Autónoma de Barcelona.

Hasta aquí se ha visto como la historia de la ciencia ficción ha evolucionado desde 1918 hasta el siglo XX, si bien aun no se habla de la ciencia ficción en el siglo XXI no sería descabellado encontrar películas y novelas que hablan sobre la realidad virtual, la robótica o la cura del cáncer ya que estos son algunos los avances científicos y tecnológicos que preocupan a este siglo, pero ¿Qué es realmente la ciencia ficción? ¿Cómo se define?

La ciencia ficción es un género literario y cinematográfico de corte fantástico que tiene como principal característica el uso de la ciencia y la tecnología como principal aspecto dentro de su narración. Utilizando la ciencia se busca explicar de forma racional hipótesis o eventos fantasiosos e imaginarios para darles validación, Novell (2008). Se sustituye la magia por la ciencia buscando así que la historia tenga mayor verosimilitud, lo que hace que parezca posible en el mundo real.

Las historias de ciencia ficción especulan sobre los avances científicos, las nuevas tecnologías y su impacto dentro de una sociedad. Como se dijo al principio

del capítulo cuando se habló de Julio Verne, este género busca completar la premisa del *what if* (que pasaría si) de forma racional.

Las especulaciones y por lo tanto el relato pueden llevarse acabo no solo en el futuro (donde se desarrollan la mayoría de ellas), sino también en un presente paralelo o en el pasado (ucronías), lo que importa es que se sitúe en “(...) unas coordenadas espacio- temporales imaginarias y diferentes a las nuestras (...)” Caro y Carillo. Novela de ciencia ficción. Guía de recursos bibliográficos, (s.f) [Página web en línea].

El cambio de coordenadas puede venir dado por el viaje a un nuevo lugar, o por un elemento o suceso que haga que el mundo real del autor cambie convirtiéndose en uno nuevo. Un ejemplo de este tipo de sucesos podría ser una invasión marciana o una guerra.

Suvin (1979) expone no solo que el espacio-tiempo de la ciencia ficción debe ser diferente al mundo real del autor, sino que debe cumplir necesariamente con dos factores que él mismo explica en su libro *Metamorfosis de la Ciencia Ficción*, se trata del el *extrañamiento* y la *cognición* [itálica añadida].

Por *extrañamiento* se entiende según Novell (2008) la capacidad que tiene la ciencia ficción para convertir en extraño lo familiar. La ciencia ficción busca darle una nueva visión a la realidad, lo que conocemos en el mundo real en la ciencia ficción se nos presenta como nuevo. Se nos desfamiliariza de la realidad para proporcionarnos una nueva interpretación sobre un nuevo mundo que toma prestado elementos del mundo real.

La *cognición* en cambio está definida como “la lógica del método científico” Novell, (2008), Literatura y Cine de Ciencia Ficción. Perspectivas Teóricas, Universidad Autónoma de Barcelona. Se refiere a la base científica que caracteriza al relato de la ciencia ficción y la diferencia de otros géneros

fantásticos. Además es la forma de validación del *novum* [itálica añadida] concepto que se desarrollará más adelante cuando se hable sobre las características del género.

Así se tiene que:

La ciencia ficción es un género que trata los problemas humanos, y para ello los coloca al crisol que presenta un mundo distinto al que conocemos, por extrapolación del real, haciendo uso del extrañamiento y en el cual se desarrolla un *novum* que se sustenta y explica mediante el conocimiento y la explicación de la ciencia, misma que le confiere verosimilitud al planteamiento validándolo mediante una lógica cognoscitiva. Balza y Ramos, (1994) Futuro: Elementos utópicos y distópicos en el cine de anticipación, Universidad Católica Andrés Bello.

1.2 Características

La ciencia ficción es un género donde la principal característica es el uso de la ciencia como vehículo para su narración, la cual ocurre en unas coordenadas espacio-temporales diferentes a las del autor que pueden ser ubicadas en lo que se llama utopías o distopías. Además este género según Suvin (1979) se vale del extrañamiento cognoscitivo para hacer uso del *novum*. En los siguientes apartados se explicará entonces la ciencia, el *novum* y las utopías y distopías dentro de la ciencia ficción.

1.2.1 Ciencia y tecnología

En el concepto de ciencia ficción se expone como condición necesaria y primordial que se utilice la tecnología y sobre todo la ciencia como medio para darle credibilidad y verosimilitud al relato. Si bien no siempre tiene que explicarse como funciona la ciencia, si importa el resultado que esta produzca y que

implicaciones supone con respecto al el individuo y la sociedad dentro de la historia. La ciencia juega un papel importante no como foco principal pero si como vehículo que justifica la narración de la ciencia ficción y como excusa para hablar del ser humano, su creación y su entorno, esto según Merrill citado en Novell (2008).

La ciencia no siempre tiene que ser real dentro del relato, puede ser hipotética pero siempre basada en el mundo empírico, de lo contrario al no ser sustentada de forma lógica los sucesos que allí acontecen se tomarán como hechos mágicos cambiando el género del relato de ciencia ficción a fantasía. Dentro del relato de ciencia ficción los sucesos siempre están justificados de forma racional con bases en la ciencia.

La ciencia así obtiene la condición mítica, hace milagros que no se comprenden pero que aún así son milagros maravillosos. De esta manera cualquier especulación, por alocada que parezca, será verosímil al tener coartadas científicas y estar imbuida por la mítica. Osorio, (2006), Guión cinematográfico de ciencia ficción: Telaraña, Universidad Católica Andrés Bello.

El autor de ciencia ficción toma provecho de la credibilidad que envuelve a la ciencia logrando que una teoría, sea comprobable o no, se transforme en verosímil para el lector o el espectador. El autor se convierte así en un buscador del saber.

La ciencia puede aparecer en mayor o menor grado dependiendo de los subgéneros de la ciencia ficción los cuales se explicarán mas adelante. La ciencia es el medio por el cual se obtiene la tecnología, esta suele plantearse la mayoría de las veces como un elemento positivo aunque con límites de riesgo.

No es de sorprender que la mayoría de sus representantes favorezcan el optimismo tecnológico, la tecnofilia, pero, salvo contadas excepciones, sin llegar a sostener ciegamente el llamado imperativo tecnológico, que sugiere que cada innovación técnica

ha de aplicarse, industrialmente, porque es un paso adelante en la senda del progreso (...) Fernández, (2007), Vol. 8, Nº. 9, p. 11

A pesar de que el tema tecnológico aparece como positivo, la ciencia ficción no se preocupa en exponer críticas o suposiciones a futuro, la tecnología solo está ahí presente para demostrar avances contra más avances.

Tanto la ciencia como la tecnología ayudan a comprender el mundo que se desarrolla dentro de el relato, "(...) son instrumentos formidables no solo para la comprensión de la realidad sino también para su transformación", Castro (2008) Vol. 4, Núm 11, p. 174, por medio de ellas entendemos como los personajes interactúan como sujetos individuales y sociales; y como se relacionan con su entorno tanto físico como social.

1.2.2. El Novum

El novum es un término acuñado por Suvin (1979) en su libro *Metamorfosis de la ciencia ficción*, es el elemento necesario para que se de el relato, pues es donde reside la ciencia. Es el elemento innovador o la idea novedosa sobre la cual gira este género y debe estar necesariamente validado por medio de la cognición.

"El novum es la categoría mediadora entre el ambiente empírico del autor y la ontología básica del mundo ficticio postulado en la narración" Alvarado (2011) Ficcionario de teoría literaria [Página web en línea], pues es él quien da el aspecto de extrañamiento dentro de la ciencia ficción. Es el elemento que se conoce pero que de una u otra manera se muestra como nuevo, pues se le da una nueva perspectiva, un nuevo enfoque.

Por ejemplo en la películas de *X-men* conocemos que los genes pueden mutar y causar ciertas condiciones en los humanos, pero aquí el gen sufre una mutación la cual le confiere a las personas poderes sobrenaturales; siendo los

poderes sobrenaturales el novum y la forma de obtenerlos la cognición. El novum siempre debe tener una base en la realidad o tener un referente a ella.

En la tesis de Novell (2008) *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas* McHale señala que dentro de una historia de ciencia ficción puede haber más de un elemento innovador, pero siempre habrá uno principal que sea el que rija a los demás. Estos elementos innovadores no solo son artefactos, el novum se puede dar a nivel de actantes (personajes), por ejemplo con una mutación genética, sistemas sociales o por medio de la topología, siempre y cuando este tenga una explicación lógica.

Por último, el novum presenta una variedad de dimensiones, yendo de algo simple como un reloj que retrocede al tiempo hasta seres ambisexuales que solo se reproducen durante cierto periodo del año.

(...)la innovación postulada puede presentar grados muy diferentes de magnitud, que van desde el mínimo de una 'invención' discreta (aparato, técnica, fenómeno, relación) al máximo ámbito (ubicación espacio-temporal), agente (personaje o personajes principales) y/o relaciones básicamente nuevas y desconocidas en el ambiente del autor (Suvin, 1979, p. 95)

1.2.3. Utopía y distopía

Tanto la utopía como la distopía son subgéneros literarios de corte político-social que se desarrollan en mundos inexistentes donde se exponen ideales los cuales critican a la sociedad actual. La utopía lo hace proponiendo un mundo alternativo libre de fallos y carencias donde los individuos gozan de plena libertad y armonía mientras que la distopía “se caracteriza fundamentalmente por el aspecto de denuncia de los posibles o hipotéticos desarrollos perniciosos de la sociedad actual” López, (1991) N°, 55, p. 15.

La ciencia ficción incorpora estos subgéneros dentro de su literatura ya que ambos proponen un cambio de lugar espacio-temporal y toman una posición determinada con respecto a los avances científicos

Utopía que significa *ninguna parte* [itálica añadida] en griego, es el título de la famosa obra de Thomas Moro donde se expone una visión ideal de la sociedad. En su libro Moro se pregunta cuáles son los métodos para que la vida se desarrolle de la mejor manera dentro de una comunidad y cuál es la mejor manera para que la persona disponga de su propia vida. A partir de entonces las obras donde se plantean sociedades perfectas se empiezan a llamar obras utópicas.

Actualmente la palabra utopía se refiere a un mundo inexistente, organizado y perfecto donde: “Es imprescindible desechar las imperfectas y convulsionadas fórmulas sociales que la historia ha ofrecido. Para satisfacer ese requisito las utopías buscan un espacio nuevo, deslastrado de la civilización y la cultura de sus autores ” Balza y Ramos, (1994), Futuro: Elementos utópicos y distópicos en el cine de anticipación. Universidad Católica Andrés Bello. Este nuevo mundo no es un mundo fantasioso y de hecho tanto su estructura como su sociedad está concebida de forma lógica y racional.

En las historias utópicas, se niega la realidad, este lugar no tiene contacto con el mundo real, está aislado, queda en medio de la nada, no aparece en el mapa del globo y nadie sabe cómo llegar; los protagonistas dan con ellos por medio de naufragios o largas travesías, Balza y Ramos. (1994).

A pesar de que el mundo utópico está apartado del mundo en que vivimos, como en toda obra de ciencia ficción hay un elemento referido a la realidad; en este caso la ciencia.

(...) la ciencia va a aportar la base material que permita el desarrollo feliz de los hombres, acabando con la escasez, solucionando todo tipo de problemas, proporcionando todo tipo de

placeres...Los desarrollos perniciosos de la ciencia simplemente no se plantean, no se conciben. López, (1991), N°. 55, p. 16.

Es la ciencia lo permite que el mundo utópico sea perfecto. Por último y antes de pasar a hablar de las distopías cabe resaltar que las utopías al ser perfectas no muestran avances de ningún tipo, pues ya no hay a donde avanzar, son mundos estáticos que según López (1991) se plantean como una solución, un fin último, pero nunca se nos explica el proceso para llegar a ellos.

En contra posición a la utopía surge la antiutopía llamada también distopía; al igual que las utopías se encuentra en un lugar y tiempo diferentes al del autor que las escribe y están formadas según la lógica (no fantasiosa). Las distopías surgen como crítica a las utopías ya que “(...) se acusa a la utopía de mecánica, geométrica, demasiado matemática, frente a la variedad y voluptuosidad de la Naturaleza” López, (1991), N° 55, p. 12.

Si bien estos mundos se encuentran en un ninguna parte, al contrario de las utopías, están más cerca de la realidad, puesto que exponen sociedades donde se especula acerca de los horrores existentes en el presente aunque extrapolándolos. Los escenarios donde se desarrollan los distopías son miserables y hostiles; los derechos y las libertades del hombre se ven coartadas, y hay un predominio de la violencia y la represión política, étnica o sexual alentada por el Estado. Así las distopías no son “(...) el ideal que se propone como modelo a alcanzar, sino la realidad indeseable que se ve como posible e incluso probable.” López, (1991) N° 55, p. 13.

Las distopías al contrario que las utopías presentan una oposición al progreso dada por la decepción y el miedo ante los avances científicos. López (1991). Se expone el rechazo a la ciencia sustentada en los daños que esta ha causado en el mundo, por ejemplo, el desastre nuclear que causó la bomba atómica en Japón durante la II Guerra Mundial, o en el caso de un relato ficcional, la creación de un virus que vuelve a la gente zombie (Resident Evil).

En las distopías es culpa de la ciencia que la sociedad viva oprimida, aquí es ella quien tiene el control y normalmente suele ser el Estado o los grupos de élite quienes tiene el control de ella. La posición ante la ciencia en este subgénero es de carácter negativo.

En las historias distópicas se observa como la sociedad involuciona, se muestra el proceso de colapso de las sociedades o al contrario, como de una sociedad colapsada se empieza a evolucionar hacia un futuro mejor.

1.3. Tipos de ciencia ficción

Los tipos de ciencia ficción se caracterizan por la cantidad de ciencia presente dentro de la historia y cuanto se explica acerca de su funcionamiento. La ciencia ficción se divide en tres tipos o subgéneros:

a) Ciencia ficción *hard* o dura: Es aquella donde hay poca especulación, los datos que se utilizan son datos duros provenientes de la física, la química o la matemática principalmente; estos datos pueden ser comprobados en la realidad.

La ciencia dentro de este subgénero tiene un peso muy elevado. Se explica a fondo la forma en que funciona el novum. Según Castro (2008) los autores de este tipo de ciencia ficción son personas que tienen gran conocimiento dentro de las ciencias duras, pueden ser científicos o ingenieros.

b) Ciencia ficción *soft* o suave: “La ciencia ficción ‘soft’, al contrario que la ‘hard’, es externalista, le interesa más la descripción de las sociedades que la de las tecnologías que éstas producen” Castro (2008), N°. 11, Vol.4, p.171. Su preocupación reside en el impacto que la ciencia tiene en la sociedad y los cambios que está genera en ella.

Este subgénero más que preocuparse en como funciona el novum se preocupa en como este modifica a la sociedad. Las ciencias aquí utilizadas suelen ser las ciencias sociales tales como la psicología y la sociología.

c) *Space opera*: “Es un subgénero de la ciencia ficción caracterizado por la acción y la aventura y el recurso del espacio profundo como escenario” Sánchez y Gallego (2003) Sitio de Ciencia Ficción [Página web en línea]. En esta división la ciencia está presente pero no se explica su funcionamiento, solo se da por sentado que funciona.

1.3.1. *Space Opera*

El término *space opera* u opera espacial, se usó en un comienzo para designar el material de ciencia ficción de mala calidad, no fue sino hasta 1970 que el significado cambio para referirse al subgénero épico de ciencia ficción que “no se preocupaba por el cómo y el por qué de la tecnología” Foster (Narrador) (2002/10/28). *Fantastic Voyage: The Evolution of Science Fiction* [Video]. EE.UU. Atlas Media Corp. Disponible: Youtube

La *space opera* se caracteriza actualmente por ser una obra de aventura que normalmente tiene lugar en el espacio o en parajes exóticos, donde se mezclan elementos de ciencia ficción tales como naves, robots, aliens, viajes interestelares y conflictos entre otras civilizaciones; dejando de lado la especulación, la explicación científica caracterizada por la ciencia ficción hard, y el análisis de cómo la ciencia tiene impacto sobre la sociedad de la ciencia ficción soft. La tecnología y la ciencia solo están ahí y el espectador o el lector las toma como cierta sin cuestionarla.

Es un subgénero de la ciencia ficción donde se relatan historias acerca de aventuras tratadas de forma romántica y que en la mayor parte de los casos tienen lugar en el espacio. Se puede considerar la *space opera* como la continuación natural de las novelas de aventuras sobre escenarios y temas de ciencia ficción. Los personajes suelen pertenecer al arquetipo de héroe-villano, y los argumentos típicos tratan sobre viajes estelares, batallas,

imperios galácticos, exhibiendo vistosos logros tecnológicos
Casadey, (2010), Google Books, [Página web en línea]

Según Fernández (2005) este subgénero tiene dos divisiones que son la *space opera nostálgico* [itálica añadida] el cual se presenta en una ambiente hostil donde todos los humanos son inteligentes, mientras que los aliens son tontos; y el *space opera innovador* [itálica añadida] donde aliens, humanos o robots no caen en estereotipos, y se abre un espacio de crítica dentro de la historia sobre los problemas del mundo actual. Lo que busca este tipo de ciencia ficción en general es entretener a su consumidor.

Así dentro de este subgénero se encuentran obras como la serie de Skylark Space (1915-1921), Flash Gordon (la serie) transmitida en 1936 o las ya conocidas sagas cinematográficas de *Star Wars*, las cuales trasladan el género del *western* (género cinematográfico del viejo oeste estadounidense) al espacio exterior, agregando además batallas intergalácticas, extraterrestres, robots y naves espaciales.

1.4. Ciencia ficción y fantasía

A lo largo de este capítulo se ha comparado la fantasía con la ciencia ficción, si bien ambos se derivan de la narración fantástica cada uno toma un rumbo diferente en cuanto a de que manera se justifica la historia.

Se tomará como definición de género fantástico aquel mencionado por Todorov en Novell (2008) quien dice que la narración fantástica es aquella que siembra un problema o una duda en su lector y en su personaje, el cual deberá resolver por medios lógicos o sobrenaturales. Dependiendo de la forma como se resuelva el problema la historia se catalogará como ciencia ficción o como fantasía

A la ciencia ficción “(...) le interesan ante todo las ideas y, por lo mismo, se dirige de forma primordial al intelecto” Fernández, (2007), Vol. 8, N°. 9, p. 4. Este

género utiliza la ciencia y la tecnología como vehículo primordial de su relato; de modo que justifica de forma racional y lógica la resolución de los problemas que entraña la historia.

Los medios que se utilizan dentro del relato tienen bases comprobables en el mundo real por lo cual tiene unos límites marcados a la hora de narrar lo que sucede dentro de ella. “Es decir, la CF [ciencia ficción] puede ser ‘excesiva’ o ‘alocada’ en sus planteamientos, pero siempre partirá de premisas estrechamente relacionadas con los hallazgos o avances científico-tecnológicos de su época” Novell, (2008), *Literatura y Cine de Ciencia Ficción. Perspectivas Teóricas*, Universidad Autónoma de Barcelona.

Por el contrario, la fantasía busca resolver la historia a través de objetos y medios ilusorios o por medio de la magia. Los elementos sobrenaturales son los que encaminan la historia. Aquí las bases del relato no son justificadas ni de forma lógica, ni de forma científica por lo que no hay límites para la creación, todo es posible y válido.

Tanto el lector como el espectador dentro de la fantasía deben hacer un pacto de fe para creerse la historia y tomar como verosímil los acontecimientos que suceden “Cuando el elemento fantástico le es impuesto al lector de modo gratuito, para que lo acepte sin cuestionar, tenemos el predominio de la fantasía” Ábalos, (2009-2010), Vol. X/XI, p. 5

La imaginación se le otorga a la fantasía, donde el sentido lógico no existe para así crear los cuentos de hadas. Mientras que en la ciencia ficción, alejamos lo fantástico para adentrarnos en el sentido lógico y racional del lector. Según Robert Philmus citado en la tesis de pregrado de Balza y Ramos (1994) la ciencia ficción necesita y permite ser justificada mientras que la fantasía no lo permite.

Capítulo 2: El rumor y la comunicación social

2.1. El rumor

El rumor ha existido en la sociedad desde sus principios. En la antigüedad no existían medios de comunicación masivos por lo que las noticias eran transmitidas por vía verbal. Estas noticias en algunas ocasiones venía desde muy lejos, y quien las contaba no siempre las había recibido de primera mano (de forma presencial) por lo que estaban atadas a su propia interpretación y entendimiento.

Actualmente, el rumor es definido como una información falsa que pasa de boca a boca, aunque también puede ser transmitida por los medios de comunicación. Surge cuando hay falta de información o cuando la información es ambigua, “son creencias que se transmiten oralmente como ciertas, sin medios evidenciales para demostrarlas. (...) son la forma de deliberación colectiva a partir de un hecho importante y ambiguo” Beristain. Fernandez. Paez (s.f) UNED [Página web en línea]. La información que ofrece el rumor no es fácil de corroborar y puede tornarse imposible hacerlo al no encontrarse la fuente que lo propaga.

Que el rumor sea una noticia falsa, no significa que no este basada en un hecho real, de hecho todos los rumores poseen un componente verídico, este es uno de los aspectos que hace que este tipo de información tenga credibilidad y lo que hace que las personas lo tomen como un relato de algo que sucedió en la realidad. El rumor es una información de lo que está ocurriendo en el presente, lo que le da importancia e interés dentro de una sociedad. Los individuos desean conocer lo que está pasando en su entorno.

En momentos de crisis tales como guerras cuando se desea saber a toda costa lo que está pasando cualquier información que se de y sea creíble parecerá cierta, por lo tanto, es cuando se dan este tipo de situaciones que hay más propensión a que aparezcan rumores de todo tipo.

Se ha indicado que las personas padecen de ansiedad en relación con eventos que son inciertos, especialmente aquellos que les son más relevantes, y para reducir la ansiedad y la incertidumbre ellos transmiten los rumores a los otros. La explicación que proporciona el rumor, aunque es falsa en muchos casos, reduce o produce catarsis sobre la ansiedad y la incertidumbre. Guerin y Miyazaki (2003), N°3, Vol. 35 p. 267

Cada individuo según sus creencias, experiencias y deseos crea una suposición de lo sucedido o de lo que podría suceder para así formarse una respuesta que explique su realidad. Información es poder y por lo tanto al tener una explicación sobre un suceso desconocido el individuo busca convertirse en una fuente de información para los demás nivelando las necesidades.

Allport y Postman (1967) fueron dos psicólogos que estudiaron el rumor durante la Segunda Guerra Mundial, ellos establecieron que para que este pueda propagarse dentro de una sociedad deben existir fundamentalmente dos condiciones básicas:

1. Ambigüedad

2. Importancia

La *ambigüedad* [itálica añadida] viene dada por “la ausencia o parquedad de noticias, por su naturaleza contradictoria, por su desconfianza hacia ellas, o por tensiones emocionales que tornan al individuo incapaz de aceptar los hechos revelados en las noticias oficiales o reacio hacia ellas” (Allport, Postman, 1967. p. 15). De no existir ambigüedad la información deja de ser un rumor y se convierte en una noticia, pues hay forma de comprobarla.

Con respecto a la *importancia* [itálica añadida], para que exista el rumor la información dada debe ser relevante para los individuos. Si la información no es importante el rumor se extinguirá de inmediato pues los individuos no verán la necesidad de transmitirle a sus semejantes lo que sucede. Por ejemplo es más posible que en Venezuela se propague un rumor sobre el alza de los precios del dólar que un rumor sobre la quiebra de una empresa nacional de Estados Unidos. El precio del dólar es algo que afecta y preocupa mayormente a la sociedad venezolana que la quiebra de una empresa nacional extranjera.

Estos autores también plantearon una fórmula que busca explicar cuantitativamente como la importancia y la ambigüedad afectan directamente el rumor. La fórmula es la siguiente:

$$R = I \times A$$

La formula significa que la cantidad de rumor circulante variará con la importancia del asunto para los individuos afectados, *multiplicada* por la ambigüedad de la prueba o testimonio tocante ha dicho asunto. La relación entre importancia y ambigüedad no es aditiva sino multiplicativa, puesto que con importancia o ambigüedad igual a cero, no hay rumor (Allport, Postman, 1967, p. 16)

Por lo tanto para que una información sea catalogada como rumor debe contener estas dos condiciones. Otro aspecto que influyente en la propagación de este fenómeno son las emociones. Los individuos buscan justificar sentimientos, pasiones y conductas por medio de los rumores, sobre todo los que son de carácter negativo, tales como el odio, la discriminación, la agresión y el miedo.

Por ejemplo si se posee un sentimiento de odio hacia los extranjeros de cierto país se buscará divulgar rumores en contra de ellos para justificar la concepción que se tiene sobre estos. Los individuos buscan justificar el mundo que los rodea según su punto de vista, estas interpretaciones lo que reflejan es un

estado de ánimo que se aparta lo racional para darle espacio a lo subjetivo. “(...) los rumores suelen descargar la tensión emocional inmediata al proveer una salida verbal capaz de traer alivio (...)” (Allport, Postman, 1967, p. 20).

Por otro lado el rumor hace que los individuos se sientan parte de la sociedad donde viven. Saber y tener información sobre un rumor que todo el mundo conoce integra a los individuos a su comunidad, de no conocerlos es probablemente que la comunidad los excluya de ciertas actividades. A veces es más importante conocer el rumor para formar parte de un grupo que lo que dice el rumor como tal.

El fenómeno del rumor contiene información sobre situaciones que ocurren en el presente, pues según Contreras (2001) de ser sobre situaciones del pasado no se le daría tanta importancia, y más que un rumor serían lo que llamamos leyendas. El rumor suele ser temporal, es decir que dura un cierto período de tiempo, no prevalece en la sociedad. Aunque se dan casos donde un rumor puede volver a surgir ante situaciones similares entre si (guerras).

Cuando un rumor se pone en circulación empieza como un relato más o menos extenso, pero a medida que pasa de boca a boca se va recortando para hacerlo más conciso y fácil de recordar, de igual manera entre por más bocas pase más se modificará la información. El relato contado por la primera boca no será nunca igual al que dijo la sexta.

Al recortar un rumor este pasa por un proceso de nivelación y acentuación antes de llegar a su versión final. La *nivelación* [itálica añadida] es el recorte de ciertos detalles, detalles que son fáciles de olvidar o que no aportan nada especial al relato. Según Allport y Postman (1967) lo primero que se omite cuando se propaga este tipo de información son los nombres propios a menos de que estos sean el tema principal de la historia; mientras lo que siempre se mantiene dentro de este son los lugares.

Por otro lado en la *acentuación* [itálica añadida] se toman los detalles que el emisor considera más importantes y se resaltan; la nueva versión del rumor le es transmitida a un nuevo receptor. “En un rumor, lo más prohibido es lo más afectado.” Contreras (2001), nº 40, Año 4 [Página web en línea]

Para AllPort y Postman (1967), la modificación de un rumor según la nivelación y la acentuación se explica por tres aspectos que ocurren cuando el receptor lo procesa, estos aspectos son la asimilación, la condensación y la convencionalización.

1. Asimilación: Sucede cuando se modifica el rumor según lo que el individuo piensa que es lo correcto para él o lo que está acostumbrado a ver dentro de su entorno. Tiene que ver también con la generalización de situaciones. Un ejemplo de este aspecto sería un relato donde una persona blanca le roba la cartera a una persona de color; probablemente en cuanto el rumor corra se invertirán los papeles siendo la persona de color la que le roba a la persona blanca, esto sucede porque la sociedad asocia este tipo de comportamientos con las personas de color. Los estereotipo sobre la realidad de cada persona juegan un papel importante aquí.
2. Condensación: Aglomeración de la información. El individuo asocia el rumor con situaciones que ya ha vivido o con emociones que ha experimentado durante determinada situación. Las experiencias de los individuos pasan a formar parte del rumor. Por ejemplo si a una persona la han robado caminando por una calle en específica, un rumor que esta persona oiga donde aparezca esta calle o una locación cercana probablemente al ser contada por ella en algún momento del relato refiera al robo o a como se sintió cuando la robaron aunque la información no tenga nada que ver con lo que le sucedió.

3. Convencionalización: Se adapta el rumor a lo que al individuo le resulta familiar, tiene que ver con lo cultural de cada persona en cuanto asociamos una conducta a algo que conocemos. También este aspecto se refiere a cuando tratamos de explicar una situación según nuestros conocimientos sobre el tema. En el libro de Psicología del Rumor de Allport y Postman se da un ejemplo donde un miembro de la tribu africana Swazi luego de visitar Londres quedó impresionado por lo simpático que eran los encargados del tránsito, esto se debía a que en su tribu las personas se saludan levantando el brazo, es decir con lo que vendría siendo la señal de stop en el mundo occidental.

Antes de pasar a explicar lo concerniente entre el rumor y la comunicación social se explicará como se clasifican los rumores, hay diferente forma de clasificarlos según el autor que se lea; hay algunos que los clasifican según tres aspectos, su circulación, su asunto, y los estados de ánimo que estos suscitan. Otros autores agregan otros aspectos a esta clasificación básica tales como, como afecta el rumor a la sociedad, su rango de alcance, su grado de credibilidad, y por último, según su duración.

Para efectos de este trabajo se tomará la clasificación que mencionan AllPort y Postman (1967) que sería la clasificación según los tres primeros aspectos que se mencionaron en el párrafo anterior.

1. Según la forma de circulación:

- a) Sigilosos: Son aquellos rumores que se caracterizan por ir amoldándose y tomando forma paulatinamente a medida que va extendiéndose a lo largo de la sociedad "...va tomando cuerpo lentamente y se lo susurra al oído, con aire de misterio, hasta haberlo oído todo el mundo" (Allport, Postman, 1967. p. 186). En su mayoría los

rumores de este estilo poseen características de ser eventos mayormente traumáticos.

b) Impetuosos: Se basa en emociones fuertes, son rumores que poseen un grado de alarma y peligro en lo que se propagan.

Corren como reguero de pólvora porque llevan un mensaje de amenaza inmediata o promesa de inmediata realización. Sumiendo en un vértice, en un período asombrosamente breve, a una comunidad entera, comprende este tipo de rumores de violencia, accidentes, catástrofes o de grandes victorias en tiempos de guerra (Allport, Postman, 1967. pág 186)

c) Sumergibles: Son aquellos cuya característica es ser intermitentes, es decir que aparecen y reaparecen en el tiempo cuando las condiciones para que parezcan son óptimas. Tal es el caso del rumor citado en el libro de AllPort y Postman (1967) sobre el envenenamiento de pozos de agua durante la Primera y la Segunda Guerra Mundial.

2. Según el asunto del rumor: Están relacionados con lo que está pasando en un momento y en un espacio en específico. Tema del que habla la sociedad en un determinado momento.

3. Según el estado de ánimo que suscitan: Se refiere a aquellos que nacen por motivos emocionales y sensitivos los cuales alimentan al rumor. Alguna de estas emociones son odio, miedo y deseo.

2.2 El rumor dentro de la comunicación social

El rumor es una información extraoficial que surge por canales de comunicación paralelos a los oficiales, Fernández (2012). Es una forma de

sembrar discordia y dudas dentro de una sociedad que se encuentra desinformada.

A menudo el rumor se relaciona con lo que en comunicación social llamamos ruidos, los cuales pueden ser originados por diferencia de códigos entre el emisor y el receptor, diferencias morales o ruidos a nivel técnico, es decir, un ente en el ambiente que no deja que se escuche correctamente lo que el emisor trata de comunicar. Puede darse el caso donde el rumor sea intencionado, con esto se busca desacreditar a una persona o situación, deshacer la moral, o dar esperanza dentro de un clima de caos.

El rumor es tomado como de carácter social en cuanto a que se necesitan por lo menos dos personas (emisor y receptor) para que este ocurra, ya que según Gallardo (1998) se trata de una comunicación *interpersonal* [itálica añadida]. Si bien se inicia pasando una información sin comprobar de una persona a otra se necesitan más de dos personas para que se propague dentro de una sociedad. El receptor del primer mensaje se vuelve emisor para comunicarle el rumor a un nuevo receptor que a su vez se vuelve emisor y así sucesivamente

La comunicación interpersonal podría definirse como un proceso posible (puede o no suceder) de control o regulación empática mutuos. Es el intento de una o dos personas por establecer, mantener, explotar o cambiar una relación social X. A través de una interacción comunicativa, esto es, mediante el intercambio de mensajes respuestas y significados. Las consecuencias o resultados de una interacción de este tipo están determinados por los subprocesos comunicativos originados en cada participante. Y no por lo que surge entre ellos (amistad, enojo, un negocio, una relación de dominio o de influjo) (Gallardo, 1998, p. 62)

Este tipo de comunicación busca modificar el pensamiento o la conducta de quien recibe el mensaje. Cuando se transmite un rumor se busca que el receptor vea la realidad según la concepción del emisor, es decir, el emisor busca convencer por medio del rumor al receptor de que la información que le esta dando es verdadera, y al tomarla el receptor como verdadera se está modificando su idea sobre realidad o sobre cierta situación.

Un aspecto curioso dentro de la propagación del rumor es que no es una comunicación que solo ocurre de manera lineal hacia delante. Según Perales (s.f), si bien un sujeto A le trasmite a B el rumor y luego B se lo trasmite a C, la interpretación que tiene B sobre el mensaje inicial puede afectar a A cambiando la interpretación que este tenía en un principio, se modifica la información original.

En general los rumores suelen ser informaciones que se dan cara a cara, de emisor a receptor, pero también pueden propagarse por los medios de comunicación de masa tales como la radio, los periódicos, la televisión, Internet, etc. Si bien no debería ocurrir porque los periodistas deben corroborar la información antes de darla a conocer, en una sociedad desinformada donde el gobierno se niega a dar información o la manipula se crea un ambiente propicio para que lo que corra como noticias sea el rumor. Además cuando el rumor es transmitido por una persona cercana a la cual se le otorga cierta credibilidad los individuos no suelen poner en tela de juicio la información y la adoptan como cierta.

De cualquier manera, el chisme [y el rumor] es una forma de comunicación que está vigente, y que puede ir desde una simple crítica hasta la invención de toda una historia entorno a un sujeto determinado. O sea, se juega también a intentar cambiar la realidad. Orozco (2001), nº 40, Año 4 [Página web en línea]

Capítulo 3. El guión cinematográfico

El guión cinematográfico es una herramienta sin la cual el producto audiovisual no puede llevarse a cabo. En él se describen sucesos, acciones y sensaciones en forma de imágenes los cuales narran una historia. El guión nunca es definitivo y siempre se encuentra en constante modificación y construcción. Como no es una obra literaria sino audiovisual no se deben utilizar los esquemas lingüísticos dentro de él, Gómez (2009)

El guión tiene como función previsualizar una película antes de que empiece a filmarse, es una guía tanto para antes, durante y después de la filmación, ya que nos indica, que locaciones tendremos que buscar, que sets tendremos que construir, que personajes aparecerán dentro de la narración y cómo hay que interpretarlos; el vestuario que usarán estos personajes, y si hay o no efectos especiales dentro de la película. “El guión es un conjunto de instrucciones que vienen en una caja que nos dice como ensamblar la película que queremos hacer” (Giustini, 1980, p.4.) (Traducción libre del autor)

Todo guión empieza con una idea que puede originarse a partir de un pensamiento, una obra, un libro o hasta una canción. Mckee (2014) llama a esta idea, la *idea controladora* [itálica añadida], una única frase que resume sobre que trata la historia, describiendo el cómo y el por qué de los cambios que se desarrollan dentro de ella.

La idea controladora viene dada por el valor narrativo y la causa. El valor narrativo se refiere a “cualidades universales de la experiencia humana que pueden cambiar de positivo a negativo o de negativo a positivo, de un momento a otro” Mckee, (2014), p. 54, como por ejemplo: amor – odio (positivo/negativo) o esclavitud-libertad (negativo/positivo). Con la causa nos referimos al motivo principal por lo que el valor cambia. Los cambios no deben darse de forma accidental, sino que deben alcanzarse por medio de conflictos.

Los conflictos son definidos como aquello que hace avanzar la trama de la historia, Mckee (2014), son la base del drama. Ellos hacen que el público se imbuja dentro de la historia y que enfoque su atención en la pantalla. “Los conflicto se produce cuando dos personajes comparten al mismo tiempo fines que los excluyen mutuamente. Un personaje tiene que ganar y el otro tiene que perder” Seger (2004), p. 181

Por último tenemos la trama, es decir, la dirección que toma el guionista para narrar la historia. “Una historia no es solo lo que se cuenta, sino también la forma de contarlo” Mckee, (2014), p.23. Son las decisiones que se toman para excluir o incluir acontecimientos dentro de la historia.

“La película de larga duración normalmente no tiene una sola trama, sino que tiene dos, tres o incluso cinco o más tramas (subtramas) que enriquecen la historia, dan dimensión a los personajes y transmiten la idea que el autor ha querido plasmar.” Bassiner y Fenández (1998) p.16

3.1. El paradigma de Syd Field

El paradigma de Syd Field basado según Gómez (2009) en la tradición aristotélica, divide la historia en tres actos, cada acto separado por un punto de inflexión. El primer acto dura 30 minutos y comprende el planteamiento de la historia, el segundo dura 60 minutos y es donde se da la confrontación o desarrollo, y el tercer acto narra la resolución o desenlace el cual dura otros 30 minutos; (esto para un guión de 120 minutos). Cabe destacar que cada minuto equivale a una página de guión.

Entre cada acto se encuentran los puntos de inflexión o puntos de giro, los cuales “introduce tensión y nuevas expectativas en la trama, cuando (...) da un giro completo, y marca una nueva línea de acción totalmente diferente a la introducida en el planteamiento” Bassiner y Fernández (1998), p. 18.

Los puntos de giro según McKee (2014) obedecen a las decisiones que toman los personajes en situaciones de tensión. Se usan para darle movilidad a la trama y pueden haber más de dos; aunque según Gómez (2009) para Field por lo menos dos son indispensables. El primer punto de giro en un guión de 120 minutos se da aproximadamente del minuto 25 al minuto 27; mientras que el segundo punto de giro se da del minuto 85 al 90. Los puntos de giro marcan el comienzo y el final de cada acto.

Así el primer acto comienza en el minuto 0 y dura aproximadamente hasta los minutos 25 a 35 donde se da el primer punto de giro. En este acto se expone el *planteamiento* [itálica añadida] de la historia.

El planteamiento presenta al personaje o personajes principales en un contexto mediante situaciones concretas; estas situaciones, o un suceso (detonante) ponen en marcha el relato; se trata de algo que afecta al personaje: tiene una misión que cumplir o tiene un problema, deseo o necesidad que le obliga a actuar. Bassiner y Fernández,(1998), p. 11

En esta primera parte del guión es donde se planea la historia; se define el género a tratar, y se presenta dónde y cuándo tendrá lugar la historia; y quienes participarán dentro de ella.

Según Field (1996) en el primer acto lo más importante son las primeras 10 páginas (10 minutos) del guión, ya que este es el tiempo en el que se logra captar o no la atención del espectador. Estas diez primeras páginas deben presentar a los personajes, de que trata la historia y cuales son las circunstancias que enmarcan la acción dentro de ella.

En las siguientes 10 páginas se debe enfocar la atención y escribir sobre el protagonista y sobre la premisa dramática (de que va a tratar la historia). Esta segunda parte del primer acto deben ser un conjunto de acciones y reacciones que hagan avanzar la historia.

Por último, en las 10 últimas páginas del primer acto se termina de plantear el problema del personaje y se guiará la historia hacia el primer punto de giro, es decir, hacia la situación o acontecimiento que hará que la historia de un vuelco y cambie; entrando así al segundo acto. En palabra de Field “en las diez primeras páginas vemos que hay un problema, las diez siguientes definen el problema y en las diez últimas páginas comprendemos cual es el problema.” (1996) p. 84

El segundo acto empieza con el primer punto de giro o inflexión y termina con el segundo punto de giro; su duración es de 60 minutos. Es en esta parte del guión donde se da el desarrollo de nuestra historia o lo que Syd Field (1996) llama la *confrontación* [itálica añadida].

En este acto el personaje principal busca resolver sus conflictos y lograr sus objetivos sorteando diferentes obstáculos y barreras para saciar sus necesidades dentro de la historia, “el personaje intenta conseguir su objetivo por todos los medios, y se encuentra siempre envuelto en un conflicto, con algo o alguien que se interpone en su camino” Bassiner y Fernández (1998), p.11

Por último, el tercer acto dura aproximadamente 30 minutos, empezando con el segundo punto de giro y terminando con el final de la historia. Trata la *resolución* [itálica añadida] o desenlace de la historia.

Dentro del tercer acto se encuentra el clímax, el punto más alto del guión donde la tensión de la historia es más alta que ninguna otra; “es el momento en que se resuelve el problema, se contesta la cuestión central, se acaba la tensión y se arregla todo”, Seger (2004), p.54. Una vez que termina el clímax es momento de regresar a casa y escribir la palabra “fin” que dará como culminada la historia.

3.2. El viaje del héroe de Christopher Vogler

En el libro de Vogler (2002), *El Viaje del Escritor*, el autor expone que existen una serie de elementos estructurales y universales que nos encontramos en los mitos, las historias de aventura y los cuentos de hadas una y otra vez.

Dentro de estos elementos nos encontramos con lo que se llama *El Viaje del Héroe* [itálica añadida], un viaje que emprende el personaje principal de una historia al salir de su zona de confort, para embarcarse en una aventura la cual puede ser tanto externa (mundo físico) como interna (mundo emocional). Este viaje se divide en 12 etapas que pueden suprimirse o alterarse, las cuales a su vez están repartidas en los tres actos que se mencionaron en el paradigma de Syd Field.

La primera etapa de este viaje se denomina *Mundo Ordinario* [itálica añadida], es donde empieza la historia. Aquí se presenta el mundo cotidiano del personaje principal, como vive y su entorno; para luego sacarlo de su zona de confort hacia un mundo completamente nuevo y contrastante, el mundo especial, donde tendrá lugar la historia del guión.

En esta primera etapa conocemos al personaje, se nos plantean tanto sus problemas externos, normalmente asociado a objetos; como sus problemas internos, asociado a las emociones o a un dilema moral. Los problemas internos son lo que le dan mayor dimensión al personaje, haciéndolos más creíbles y más empáticos para el público. “El gran público gusta de ver cómo aprenden los personajes, como crecen y lidian con los desafíos internos y externos de la vida” Vogler (2002), p.120

Junto con los problemas también se nos presenta los intereses del personaje, sus motivaciones, sus necesidades, sus carencias y sus heridas, es

decir sus puntos vulnerables. En general en esta etapa está contenido todo lo que el público necesita saber para entender al protagonista (el héroe).

Una vez presentado el héroe y su mundo cotidiano entramos a la segunda etapa, *La Llamada a la Aventura* [itálica añadida]. El protagonista se enfrenta a un cambio en su mundo cotidiano, una energía lo llama al mundo especial.

La energía o llamada según Vogler (2002) suele llegar en forma de mensaje o mensajero y puede presentarse de distintas formas. Así el héroe puede verse envuelto en un acontecimiento que lo empuje al mundo especial, por ejemplo la declaración de una guerra. Puede llegarle en un sueño, una visión, una advertencia; puede que algo en su mundo cotidiano haya desaparecido, alguien cercano muera; sea arrastrado a la aventura sin opción de negarse; o simplemente estar harto de su mundo cotidiano y tras otro monótono día de su vida decida finalmente embarcarse a la aventura.

Junto con el llamado, el protagonista recibe la visita del *heraldo* [itálica añadida]. Este personaje cumple la función de invitar al héroe a la aventura "(...) tendrá como cometido poner en movimiento la trama tras extender al héroe una invitación o desafío en virtud de la cual tendrá que hacer frente a lo desconocido" Vogler (2002) p. 133.

La llamada no siempre es recibida con buena actitud por el héroe, de echo puede incomodarle y causarle malestar al punto de que tratará de zafarse de entrar en el mundo especial.

La tercera etapa del viaje se denomina *Rechazo de la Llamada* [itálica agregada], en ella el héroe duda si correr el riesgo de embarcarse en la aventura; se refleja el miedo a lo desconocido. Algunos héroes trataran de zafarse del viaje, aunque más tarde una fuerza externa los empujará hacia él; esta fuerza bien puede ser un acontecimiento o una persona.

"El rechazo a la llamada es, por lo general, un momento negativo en el avance del héroe, un momento de peligro en que la aventura podría torcerse o

bien no levantar nunca el vuelo” Vogler (2002), p. 142. Esta etapa tiene como función recalcarle al público lo peligroso que puede ser la aventura, el riesgo que corre el héroe al entrar en el terreno de lo desconocido. Cabe destacar que si no se juega con un alto riesgo entonces no existirá tal cosa como la aventura.

En algunas historias el héroe no rechaza la llamada, no duda, si no que busca la aventura, en este caso otros personajes que giran entorno a él mostrarán las posibles consecuencias que podría correr si se embarca en el viaje.

Antes de entrar al mundo especial, el viaje debe pasar por una cuarta etapa, *El Encuentro con el Mentor* [itálica añadida]. El héroe se encontrará con una persona que le ayudará a enfrentarse a sus dudas. El mentor le concede al protagonista lo necesario para su periplo, conocimiento, confianza o alguna pócima mágica.

El mentor puede aparecer ante el héroe o bien el héroe puede buscarlo; suele ser alguien que ya ha vivido una aventura similar a la que está por vivir el personaje principal. Por ejemplo, si nuestro héroe va a la guerra, el mentor podría ser un veterano de alguna guerra pasada.

Podemos decir que los mentores son héroes con la experiencia suficiente para enseñar a los demás. Han transitado ya por el camino de los héroes una o más veces, donde han adquirido un conocimiento y unas habilidades que pueden transmitir a sus pupilos. Vogler, (2002), p.155

El arquetipo del mentor también pueden jugarlo objetos: un libro, un mapa donde el héroe busque conocimiento para prepararse.

Si bien los mentores ayudan al héroe para que se embarque en la aventura, no siempre son buenos, de hecho pueden guiar al héroe por un mal camino o convertirse en villanos, sobre todo si el héroe choca con él. Tanto el público como el héroe debe cuestionarse las motivaciones del mentor.

Una vez que el héroe ha aplacado sus dudas y miedos, y ha sido preparado por el mentor está listo para entrar en la aventura, pero primero debe atravesar la

barrera que separa el mundo ordinario del mundo especial. Este cruce de un lado a otro constituye la quinta etapa del viaje, *La Travesía del Primer Umbral*.

Según Vogler (2002) esta etapa es el punto medio entre el primer y el segundo acto, es decir, cuando se da el primer punto de giro en el paradigma de Syd Field. Una fuerza externa junto con una decisión interna empujan al héroe a arriesgarlo todo, saliendo así del mundo ordinario; pero antes deberá enfrentarse al guardián del umbral, arquetipo que tratará de evitar el cruce del héroe al mundo especial. Si bien este personaje constituye una prueba, el héroe no siempre tendrá que enfrentarlo directamente, a veces basta simplemente con ignorarlo o rodearlo. El guardián del umbral tiene la función de avisarnos que se entra en terreno desconocido.

Vencido el guardián, el héroe se encontrará con la barrera que separa el mundo ordinario del mundo especial, esta barrera puede estar representada de forma física: una puerta, un río entre dos tierras, un portal. El héroe salta hacia el vacío, a un mundo desconocido, que muchas veces puede desconcertarlo o frustrarlo. Una vez se pisa el mundo especial ya no hay vuelta atrás, no hay regreso al mundo ordinario.

Cuando el héroe ha asumido las consecuencias de su viaje y llega al mundo especial, se encontrará con que no es igual a su mundo ordinario; hay un contraste entre ambos, y hay nuevas reglas a las cuales tendrá que adaptarse. Esta sexta etapa del viaje se denomina *las Pruebas, los Aliados y los Enemigos* [itálica añadida]; está caracterizada por la búsqueda de información, y las relaciones del héroe con personas que se convertirán en sus aliados o enemigos.

Durante su búsqueda por la información el héroe deberá enfrentarse a distintas pruebas y complicaciones que lo prepararán para lo que le espera más adelante, algunas de las cuales son barreras y trampas puestas por la sombra.

Con respecto a las relaciones con los personajes de este nuevo mundo, se forjarán alianzas que pueden terminar en compañeros de viaje, pero también aparecerán personajes antagonistas que bien pueden ser la propia sombra o sus

secuaces. “La aparición del héroe en el mundo especial puede poner en guardia a la sombra y desencadenar una serie de acontecimientos amenazadores” Vogler, (2002), p. 171

Esta etapa se trata de acumular poder, aliados, compañeros e información para pasar a la próxima etapa donde el héroe comenzará a acercarse al peligro.

La séptima etapa se denomina *Aproximación a la Caverna más Profunda* [itálica añadida], el héroe está en el límite entre la vida y la muerte, es decir, está a punto de enfrentarse a sus terrores más profundos.

Durante esta etapa el protagonista junto a sus compañeros (si tiene) debe sortear una serie de obstáculos que lo irán guiando hacia donde se resguarda la sombra. En su camino se encontrará con nuevos guardianes del umbral a los cuales tendrá que enfrentarse usando lo que aprendió durante su estancia en la etapa anterior. Es la hora de organizarse, reagruparse y trazar planes para el gran enfrentamiento.

La octava etapa del viaje, *La Odisea (el Calvario)* [itálica añadida], es según el paradigma de Syd Field la mitad del segundo acto, aquí ocurre el acontecimiento central de la historia, el momento de crisis. Durante el calvario el héroe se enfrentará a la sombra.

La fortuna del héroe toca fondo y es hora de que se enfrente directamente con quién más teme. Se enfrenta a una muerte posible y da inicio la batalla con la fuerza hostil. La odisea, este calvario, constituye un ‘momento negro’ para la audiencia, que es mantenida en tensión y se arroba al no saber si el protagonista fenecerá a o sobrevivirá a semejante trance. Vogler. (2002), p. 53

El héroe tendrá que enfrentarse a su propia sombra, un individuo en el cual se proyectan sus atributos negativos, sus temores y aquellas cosas que detesta de si mismo. Durante el enfrentamiento el héroe se encontrará cara a cara con la muerte para luego resurgir de ella.

Con respecto a la sombra puede que muera durante el enfrentamiento o escape. Si muere, el héroe deberá enfrentarse a otra fuerza antes de que termine su aventura “la acción puede desplazarse desde el terreno físico hasta un plano moral, espiritual o emocional” Vogler (2002), p. 200. Si por el contrario la sombra escapa, entonces el enfrentamiento definitivo se dará en el tercer acto.

Tras lo que llamamos la muerte o más bien el punto más crítico al cual se enfrenta el héroe, este resurge, renace victorioso convirtiéndose en una especie de Dios (ya que ha probado la muerte). La vida como la conocía no será igual a partir de ahora. Es momento de celebrar y pasar a la próxima etapa.

En la novena etapa, *la recompensa* [itálica añadida], el héroe procede a hacerse con su premio, el tesoro, lo que ha estado buscando desde que inició su viaje. La recompensa bien puede ser algo material, como una espada, un tesoro o conocimiento, experiencia, reconocimiento; el amor de la persona que desea.

Al resurgir de la muerte el héroe pasa por una iniciación, ahora ve el mundo con otros ojos gracias no solo a la recompensa, si no a todo el conocimiento y la experiencia que ha adquirido durante su travesía. El personaje entiende cual es el sentido de su vida y quien es realmente.

La función de esta etapa es darle al público un descanso luego de la crisis. Se rememora todo lo que el héroe ha vivido hasta el momento, para que posteriormente el héroe decida si desea volver al mundo ordinario o embarcarse en una nueva aventura, esta decisión comprende la próxima etapa del viaje.

El Camino de Regreso [itálica añadida], la décima etapa del viaje, es el punto medio entre el segundo y el tercer acto, donde se da según el paradigma de Syd Field el segundo punto de inflexión, es decir, un nuevo giro en la historia.

El héroe debe tener una motivación para volver a casa, bien sea alguien que lo espera o una alarma que se dispara tal como el resurgimiento de la sombra o una nueva amenaza. La aventura comienza de nuevo al tratar de volver al mundo ordinario.

Si la sombra no ha sido vencida, regresará para vengarse, dándole un giro a la historia. El personaje principal tratará de huir de ella y más tarde la enfrentará por última vez, o puede darse el caso de que sea la sombra quien trate de huir y el héroe la persiga hasta darle caza y acabar con ella finalmente.

Esta etapa busca reavivar la acción antes de que el personaje vuelva a su vida cotidiana; si la crisis se ha retrasado este es el punto donde finalmente se da. Habrá un último conflicto antes de volver a casa.

La undécima etapa se denominada *la Resurrección* [itálica añadida], el héroe debe enfrentarse a una última prueba para poder volver a casa. Las habilidades adquiridas durante el viaje son puestas a prueba bien sea enfrentándose al enemigo por segunda vez (segunda odisea) o por medio de una difícil elección donde el héroe deberá tomar un decisión sacrificando las otras alternativas. Es la parte de la historia donde sucede el clímax.

Si el héroe llega a enfrentarse con la sombra de nuevo el riesgo será mayor pues de perder no solo él sufrirá las consecuencias sino también su mundo ordinario. Si en cambio el héroe debe tomar una decisión, esta tendrá que hacerse con la actitud de su nuevo yo, es decir, con las experiencias aprendidas durante el viaje. Los héroes "(...) deben despegarse de la personalidad del viaje y adoptar una nueva que los haga aptos para regresar al mundo ordinario" Vogler (2002) p. 234

Finalmente llegamos a la doceava y última etapa del viaje, *el Retorno con el elixir* [itálica añadida], el héroe regresa al punto de partida, al mundo ordinario con el elixir, un objeto físico o abstracto que sanará o devolverá el equilibrio al mundo cotidiano.

Habiendo sobrevivido a las odiseas, habiendo superado la muerte los héroes regresarán al punto de partido, vuelven a casa o continúan el viaje, pero siempre con la sensación de que comienzan una nueva vida o de que se han transformado para siempre en virtud del camino recorrido. Vogler (2002), p. 252

El elixir, bien objeto físico, o abstracto, tal como el amor o el conocimiento no sólo restaurará el equilibrio del mundo ordinario de nuestro héroe sino que también será la prueba de que todo este tiempo ha estado embarcado en una aventura, es el símbolo de su crecimiento y para demostrar que ha madurado deberá compartirlo.

La función de esta etapa es finalizar la aventura, cerrar los conflictos que quedaron sin resolver. Es hora de que las heridas sanen, y de que el héroe reciba su recompensa definitiva la cual debe ser proporcional a las acciones realizadas durante el viaje. El villano por su parte recibirá un castigo proporcional a los daños causados. Es hora de ponerle el punto y final a nuestra historia.

3.3. Arquetipos como emanaciones del héroe según Vogler

Otro de los elementos estructurales que según Vogler (2002) se repite a lo largo de los cuentos de hadas y los mitos son los *arquetipos* [itálica añadida], funciones que cumplen los personajes en cuanto a como se desenvuelven y relacionan con el personaje principal, estas relaciones, son variables y un personaje puede desempeñar más de una función a lo largo de la historia, incluso el héroe.

Existe una larga lista de arquetipos pero hay siete básicos de donde se derivan los demás; estos son: el héroe, el mentor, el guardián del umbral, el heraldo, la figura cambiante, la sombra y el embaucador.

- El Héroe: Vogler (2002) se refiere al personaje del héroe como el protagonista de la historia, es aquel personaje a través del cual se cuenta la historia y por el cual el público siente empatía. Para lograr esta empatía “los héroes deben tener cualidades universales, emociones y motivaciones que todos hayamos experimentado en uno u otro momento de nuestras vidas”

Vogler (2002) p. 67 pero también deben tener defectos y carencias ya que estos los hace más verosímiles y humanos.

Las característica principal del héroe es el sacrificio, debe a lo largo del relato sacrificar algo o sacrificarse el mismo por el beneficio y la necesidad de los demás. El héroe es el personaje que más aprende y crece durante la historia superando sus defectos.

Existes varios tipos de héroes como el héroe solitario, el héroe social, el héroe reticente, el héroe resuelto o el antihéroe. Este último se mueve fuera de la ley y la moral y puede considerarse un villano por cual el público siente empatía, “adoramos a estos personajes porque son rebeldes, porque desafían a la sociedad como a todos nos gustaría hacer” Vogler, (2002) p.72

- El Mentor: Es el personaje encargado de ayudar, enseñar y proteger al héroe, representa la figura del padre o la madre protectora en quién el héroe podría convertirse si triunfa en su viaje. En la psicología mientras el héroe representa el ego, una persona que se cree distinta al resto, el mentor simboliza el yo, “nuestra parte más sabia, noble y semejante a la divinidad” Vogler (2002), p. 77

El mentor prepara al héroe para su viaje por medio de pruebas donde este último ira ganando dones que pueden tanto ser tanto físicos como o abstractos. Al igual que el héroe, existen diferentes tipos de mentores; así se presenta al mentor que se presta sin reproche para ayudar al héroe, el que lo hace a regañadientes o el que le ayuda porque no les queda de otra opción, hay mentores caídos quienes transita por su propio camino del héroe o mentores oscuro que tratan de desviar al héroe al mal camino. El mentor también puede estar asimilado en héroe en forma de código ético o de comportamiento.

Si bien este arquetipo suele aparecer durante el primer acto para alentar al héroe a embarcarse a la aventura, puede que no aparezca sino hasta el segundo o tercer acto. El mentor puede solo estar presente en el primer acto, acompañar al héroe durante todo el viaje, o desaparecer y aparecer cuando el héroe necesite algún tipo de ayuda, como es el caso de *Gandalf* en la película de *El Hobbit* o en el *Señor de los Anillos*.

-El Guardián de Umbral: Es aquel personaje que vigila el límite entre un mundo y otro, pueden haber uno a varios a lo largo de la historia. Si bien según Vogler (2002) al principio pueden parecer una amenaza para el héroe, si este sabe interpretarlos no tendrá que enfrentarlos directamente, podrá vadearlos, ignorarlos o convertirlo en uno de sus aliados.

La función principal de este arquetipo es poner al héroe a prueba, representan un obstáculo que tratará de retazar o impedir el viaje. El guardián desafía al héroe para observar si es digno o no del mundo que le espera tras el umbral.

Si bien hay diferentes formas de enfrentar al guardián tales como atacarlo directamente, sobornarlo, camuflarse, entre otros, lo que realmente debe hacer el héroe es incorporarlo a su persona, bien sea como un aliado o como dice Vogler "(...) los héroes aprenden trucos que usan los guardianes, los absorben y prosiguen su camino" (2002), p. 90

-El heraldo: Este arquetipo puede ser una persona, una información o un acontecimiento que altera el equilibrio del héroe. Una vez que el héroe recibe al heraldo no será capaz de vivir en su mundo cotidiano con tranquilidad.

Su función dentro de la historia es empujar al héroe hacia la aventura, es el mensaje que le dice al personaje principal que el mundo tal y como lo conoce está por cambiar. En palabras de Vogler: "Los heraldos son portadores de motivación, presentan un desafío al héroe y ponen la historia

en movimiento. Alertan al héroe (y al público) de que se avecinan cambios y aventuras” (2002) p. 92

Los heraldos en caso de ser personas suelen desempeñar otro arquetipo más durante la historia. Además dependiendo de cómo se comporten pueden ser positivos, neutrales o negativos. A veces el heraldo es el mismo enemigo o un ayudante de este.

- La figura cambiante: Este arquetipo se representa en una figura inestable y misteriosa que a menudo suele ser del sexo opuesto al héroe. Se identifica por su cambio de ánimo y humor, los cuales confunden tanto al público como al personaje principal.

Su función dentro de la historia es introducir duda y suspenso, nunca se sabe como va a reaccionar este personaje por lo que el héroe tendrá que ser paciente para descubrir su verdadera identidad. Cualquier arquetipo puede ceñirse la máscara de la figura cambiante, el héroe la adopta para ocultarse o burlar al guardián del umbral, mientras que los villanos la utilizan para confundir y tentar al héroe.

La figura cambiante es uno de los arquetipos más flexibles y desempeña una amplia variedad de funciones proteicas en las historias contemporáneas. Suele encontrarse en las relaciones hombre-mujer, si bien también resulta muy útil en otras situaciones, para retratar a personajes cuya apariencia o comportamiento varía con el objeto de satisfacer las necesidades particulares de la trama. Vogler (2002) p. 100

- La sombra: Este arquetipo representa el rostro negativo del héroe el cual se proyecta en un personaje llamado enemigo, antagonista o villano. Dentro del personaje de la sombra están representados los aspectos negativos del héroe tales como la culpa o la duda. Son los monstruos internos que atormentan al personaje principal y que este desea esconder o suprimir.

La función de este arquetipo es proporcionarle al héroe un personaje digno al cual enfrentarse. “Las sombras crean conflicto y extraen lo mejor del héroe como resultado de ponerlo en una situación límite que supone una serie de amenazas para su vida” Vogler (2002) p.102

Así como la sombra puede ser un personaje o una máscara que puede ceñirse a cualquier otro arquetipo como la del mentor o la figura cambiante, también puede estar dentro del héroe, en este caso la sombra no es externa sino interna y se pone de manifiesto cuando el héroe duda o siente culpa, queda paralizado por aspectos negativos los cuales retrasan su viaje y pueden llegar a destruirlo.

La sombra al igual que el héroe debe humanizarse, esto según Vogler (2002) se logra agregándole un toque de bondad o una característica admirable, y un punto débil, algo que vuelva a la sombra vulnerable. Cuando la sombra es vulnerable es percibida como algo más humano, y por lo tanto para el héroe será más difícil destruirla.

La sombra es el héroe de su propia historia, ella está convencida de que su forma de actuar es la correcta, mientras que la del héroe es la incorrecta. El héroe obstaculiza su objetivo, por lo que la sombra lo percibe como el antagonista de su historia, su villano.

- El embaucador: Este último arquetipo representa la malicia y las fuerzas del cambio, se caracteriza por ser de mente ingeniosa y por que le encanta causar problemas. Los personajes que entran dentro de este arquetipo suelen ser los payasos, los bufones y los secuaces cómicos.

Según Vogler (2002) la función principal de este arquetipo es causar alivio mediante situaciones cómicas para disminuir la tensión dentro de la trama y poner el ego tanto de los personajes como del público sobre la tierra. Este

tipo de personajes puede encontrarse tanto del lado del héroe como de la sombra, suelen ser ayudantes o aliado de uno u otro, aunque también se da caso de ser personajes que se desarrollan como particulares.

III. MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del problema

La ciencia ficción tanto en la literatura como en el cine es un género relativamente nuevo que surge a partir de la Revolución Industrial, cuando los humanos integran la ciencia y las nuevas tecnologías a su vida cotidiana, su característica principal es la explicación con bases lógicas y científicas (que pueden ser reales o no) de hechos fantásticos o sobrenaturales.

Las historias de ciencia ficción se desarrollan dentro de coordenadas espacio-temporales diferentes al mundo donde vive el escritor o guionista. Si bien no tiene por qué ser un mundo inventado desde cero, debe suceder en un tiempo diferente, un pasado alternativo o un futuro especulativo. Estos mundos se rigen según dos subgéneros, la utopía o la distopía

Mientras la utopía es el mundo deseado donde las necesidades humanas están totalmente cubiertas, y donde no existe discordia; la antiutopía o distopía es un mundo hostil donde se vive en constante represión, violencia y con los derechos humanos coartados. Así dentro de las distopías es fácil que se desarrollen regímenes de gobierno represivos que controlan las libertades de los individuos.

Una de las libertades que mayormente suele coartarse dentro de este tipo de regímenes es la libertad de información, no solo se limita la información, sino que se controla y se manipula causando así desinformación y ambigüedad; lo que derivan en el fenómeno psicosocial del rumor; fenómeno que se da mayormente durante momentos de crisis, miedo y desconocimiento, características que se encuentran en la sociedad que vive dentro las distopías.

Según lo expuesto anteriormente entonces, cabe plantearse la posibilidad de crear un guión de ciencia ficción donde se refleje el concepto del rumor si se

usa como medio una historia que se desarrolle en un mundo distópico donde impere un régimen represivo que propicie la aparición del fenómeno del rumor, y donde ocurran sucesos fantásticos que sean explicados por medio de la ciencia.

2. Objetivos

2.1 Objetivo general

Crear un guión original de ciencia ficción donde se refleje el concepto del rumor.

2.2 Objetivos específicos

- Definir el género de ciencia ficción y sus características.
- Entender el concepto del rumor y como funciona dentro de la comunicación social
- Exponer el viaje del héroe de Christopher Vogler y el paradigma de Syd Field

3. Justificación

La finalidad de este trabajo es aportarle a las generaciones futuras un ejemplo de guión de ciencia ficción, utilizando como referencia los escritos de Syd Field y Vogler. Actualmente el género de ciencia ficción es un género relativamente nuevo y poco explorado sobre todo en Venezuela. Es por esto que este trabajo servirá como un granito de arena tanto para la investigación sobre este género, como para convertirse en una referencia de guión de ciencia ficción escrito en Venezuela.

En el guión se podrá apreciar el concepto del rumor como uno de los temas a tratar dentro de la historia. Exponiendo este concepto, se desea demostrar como funciona, usando una forma poco convencional pero creativa. El guión será una referencia para los consumidores regulares, y para los estudiantes de comunicación social que deseen indagar en el concepto del rumor.

La selección del género de ciencia ficción nace con el objetivo de, a través de una historia original lograr captar la atención de la audiencia de una forma llamativa y que está de moda hoy en día. De esta manera, un concepto teórico se convertirá en una experiencia práctica, divertida y con mayor impacto para el público al cual va dirigido.

El formato de guión cinematográfico fue elegido a propósito del interés de escribir una obra para largometraje. La autora de este trabajo de grado se siente atraída hacia la escritura de género fantástico, y hacia la creación de un mundo a través de la imaginación no solo para ella sino para un público.

La tesis es una buena herramienta no solo para escribir por escribir, sino también para pulir el formato de la escritura para largometrajes y para practicar como hacer un buen guión con un impacto específico en el área de la comunicación social.

4. Delimitación

El guión realizado para este trabajo de grado está pensado para personas mayores de 18 años que estén interesados en el género de ciencia ficción. Más específicamente para profesores y alumnos con intereses en comunicación social y psicología, quienes deseen ver en práctica este fenómeno psicosocial.

Con respecto a la delimitación de la historia, esta ocurre en un futuro lejano y distópico, donde impera un régimen represivo el cual controla y manipula las libertades de los seres humanos. Libertades tales como el derecho a la

información, con el fin de que los humanos solo sepan lo que al gobierno le conviene. Esto origina una serie de rumores entorno a lo que está en realidad pasando dentro de la sociedad donde se desarrolla el personaje principal de la historia.

5. Metodología

Para realizar este guión se utilizarán dos autores: Syd Field y Vogler. De Syd Field se tomará su paradigma dividiendo así el guión en tres actos con sus respectivos punto de inflexión. En el primer acto se presentarán los personajes, el conflicto y el mundo que rodea al personaje principal. En el segundo acto se desarrollará el conflicto, y el personaje principal se verá obligado a superar obstáculos para así llegar a el clímax (el punto más álgido de la historia). Posteriormente en el tercer acto el personaje principal resolverá su conflicto dándole desenlace a la historia.

De Christopher Vogler se tomarán los elementos que componen El Viaje del Héroe, una serie de etapas que el protagonista debe superar para poder llevar acabo su aventura y cumplir sus objetivos dentro de la historia; y los arquetipos definidos en sus libro *Viaje del Escritor*; funciones que cumplen los personajes a lo largo de la historia proporcionándoles mayor humanidad y credibilidad.

6. Guión

6.1. Idea

Debido al rumor de una invasión extraterrestre, Itzel se unirá al ejército para destruir a estos seres y buscar información sobre su madre de quien no sabe nada desde hace cuatro años.

6.2. Sinopsis

En el año 2050 el agua potable en la Tierra escasea, la sociedad se ha dividido entre la ciudad costera, ciudades donde no hay control sobre el agua; y los pueblos no costeros, pequeños poblados cuyo acceso al agua es controlado por el Gobierno Central, un gobierno represivo y corrupto.

Itzel es una niña de quince años que vive junto a su padre y su abuela en un pueblo no costero; su madre partió en una expedición para buscar agua potable en otro planeta, desde entonces no se ha sabido nada sobre ella o sobre la expedición. Itzel tiene la esperanza de volverse encontrar a su madre, pero para esto debe salir de su pueblo ya que en este nadie sabe acerca de la expedición.

Un día mientras Itzel busca el agua que el Gobierno Central les envía mensualmente a los pueblos no costeros, escucha a dos agentes hablando sobre unos seres que vienen desde espacio. Itzel pensando que hablan sobre la expedición donde viaja su madre trata de sacarle información a los agentes, pero tras verse amenazada debe volver a su casa,.

Itzel junto con Yad, su mejor amigo, investiga en el pueblo sobre los seres, según Yad pueden de alguna forma estar relacionados con la expedición. Así en el

pueblo surge todo tipo de rumores entorno a los seres, la mayoría los pinta como peligrosos. Tiempo después el gobierno revela que estos seres llamados extraterrestres vienen a invadir la Tierra. El Gobierno recluta a jóvenes de entre catorce y veintiún años para que se unan a un ejército que les hará frente.

Itzel se une al ejército con la esperanza de ir a las ciudad costera y encontrar alguna información sobre su madre. Una vez en las ciudad costera los entrenamientos del ejército son estrictos, los rumores sobre los extraterrestres van en aumento, mientras que la información sobre la expedición donde viaja la madre de Itzel es nula.

Itzel azuzada por Sibael, un voluntario que proviene de la ciudad costera, decide ir a buscar a Icrista, la regente de la Tierra. Según Sibael, la regente debe saber sobre la madre de Itzel. Yad acompaña a Itzel a buscar a Icrista, pero cuando intentan salir del centro de entrenamiento este es asesinado. Icrista se encuentra con Itzel y le revela que los extraterrestres destruyeron la expedición donde viajaba su madre. Icrista convence a Itzel para que se quede en el ciudad no costera y se enfrente a los extraterrestres.

El día del enfrentamiento la nave de Itzel es atrapada por los extraterrestres, tras un intercambio de información Itzel descubre que los extraterrestres no destruyeron la expedición donde viajaba su madre. Itzel junto con Sibael y dos de los extraterrestres volverá a la Tierra para buscar la verdad. Itzel es llevada ante Icrista quien le revela que fue ella quien destruyó la expedición. Itzel e Icrista se enfrentan saliendo victoriosa Itzel gracias a la intervención de los extraterrestres.

Itzel regresa a su pueblo, su padre y su abuela han muerto debido a que el Gobierno Central no envió agua después de que ella se marchó. Itzel se embarca en la nave extraterrestre junto a los demás humanos, quienes se han enterado de lo que hizo Icrista, para irse a Koai (el planeta de los extraterrestres) donde hay agua potable, a cambio los humanos ayudarán a los extraterrestres a reproducirse.

6.3. Tratamiento

Itzel, con once años, llora mientras Saít, su madre, en el alfeizar de la puerta se despide de ella. Saít coloca a Itzel en el regazo de Maeb, la abuela de la niña, quien está en silla de ruedas. Saít le promete a Itzel un futuro mejor. Itzel esconde la cabeza en el pecho de su abuela. Saít se despide de su esposo, Ilkay, quien trata de retenerla. Saít se suelta de Ilkay y mira a Maeb quien asiente en señal de aprobación.

Han pasado cuatro años desde que Saít se marchó. Itzel, con quince años lava los platos con arena, en la cocina de su casa. Itzel observa fijamente desde la ventana la carretera que está a lo lejos. Sin que Itzel se de cuenta, Maeb toma uno de los vasos que lava, y lo lleva hasta la entrada de la casa, donde sobre un carrito de automercado descansa un barril metálico. Maeb abre el grifo del barril para llenar el vaso con agua, pero no sale nada. Itzel se voltea y mira a su abuela, se ofrece para buscar más agua, pero Maeb le resta importancia. Itzel vuelve a asomarse por la ventana y ve un camión negro que se mueve por la carretera. Itzel se despide de su abuela, toma el carrito con el barril metálico y sale de la casa.

Fuera de la casa, en el pueblo no costero número 7, habitantes de todas las edades con su respectivos carros y su barril se dirigen hacia las afueras del pueblo. Itzel espera por Yad, su mejor amigo, quien de repente aparece corriendo mientras empuja su propio carro. Itzel se lanza tras Yad a toda velocidad compitiendo.

Itzel llega a las afueras del pueblo, donde los habitantes hacen una fila que empieza en la parte de atrás del camión negro. Itzel se coloca de última en la fila; unos agentes caminan a lo largo de esta vigilando a los habitantes. Yad, quien está más adelante se burla de Itzel por llegar de última. Los agentes hacen una señal hacia el camión y este abre sus puertas. Dos agentes que están dentro del

camión cambian los barriles vacíos por unos llenos de agua. El rumor de que los barriles tienen menos agua que el mes anterior corre a lo largo de la fila. Los habitantes están preocupados.

Luego de varias horas Itzel llega al camión, un agente le cambia su barril vacío por uno lleno, mientras otro anota algo en una tableta digital. Itzel mueve su carrito y se da cuenta de que el barril tiene poca agua. Itzel le reclama la falta de agua a los agentes, estos la ignoran. Itzel vuelve a llamarles la atención a los agentes; los habitantes que esperan por su ración de agua se molestan y la empujan. Itzel no se mueve. Uno de los agentes que cambia los barriles aparta a Itzel con brusquedad y sigue con su trabajo. Itzel hace ademán de volver a reclamar pero Yad la detiene. Itzel molesta camina con su carro de vuelta al pueblo.

En el límite entre las afueras del pueblo y el camino que regresa a este, dos agentes hablan entre sí sobre uno seres que viene del espacio. Itzel escucha la conversación y camina hacia los agentes, los llena de preguntas sobre los seres y “la expedición de hace cuatro años”, que tenía como misión ir a buscar agua potable en otro planeta. Los agentes se burlan de Itzel, ella sigue preguntando de forma insistente; los agentes se molestan y la amenazan. Itzel está preparada para enfrentarlos pero entonces Yad, quien está nervioso, la lleva de vuelta al pueblo.

Itzel discute con Yad; la chica le reclama a su amigo que le negó información sobre la expedición de hace cuatro años y por ende sobre el paradero de su madre. Itzel intenta volver hacia las afueras del pueblo pero Yad la detiene. Yad convence a Itzel para que regrese a su casa; él investigará sobre los seres de los cuales hablaban los agentes. Itzel no muy convencida y molesta acepta de mala gana y empujando el carrito regresa a su casa.

Una vez en su casa Itzel se enfrenta a Ilkay, su padre, quien está preocupado por lo que pasó con los agentes. Itzel le reclama a su padre lo que ella considera falsa preocupación de su parte y se encierra en su cuarto molesta.

Luego de unos días Itzel se reúne con Yad para ver que ha investigado sobre los seres que vienen del espacio. Yad le cuenta a Itzel lo que le ha dicho la gente del pueblo, todos pintan a los seres como una amenaza, sobre la madre de Itzel no hay información. Itzel preocupada por su abuela quien está enferma le da las gracias a Yad por la información y regresa a su casa para cuidar a Maeb. Yad le promete a Itzel seguir buscando información.

Pasan los días y el agua del barril empieza a acabarse. Maeb cada vez parece estar más enferma. Yad sigue preguntando en el pueblo por los seres que vienen del espacio, nadie sabe a ciencia cierta quienes son, aunque todos los pintan como una amenaza. El pueblo pasa dos meses sin que los agentes traigan la ración de agua que mensualmente le corresponde a las familias.

Itzel y Yad muertos de sed y con un aspecto enfermo están reunidos en la cocina de la casa de Itzel. Itzel le pide a Yad repase la información que ha encontrado sobre los seres del espacio. Yad la repasa, la información que ha conseguido sigue pintándolos como seres terribles; sobre la expedición donde viaja la madre de Itzel no se sabe nada. Itzel camina hacia la ventana de la cocina, por la carretera cinco camiones negros se dirigen a las afueras del pueblo. Itzel envía a Yad a su casa por su barril de agua.

Itzel entra al cuarto de su abuela, quien duerme en la cama inquieta. Itzel le avisa que irá a buscar el agua. Una sirena empieza a sonar a todo volumen. Maeb se levanta sobresaltada y tose. Yad desde fuera de la casa llama a Itzel a gritos. Maeb se ahoga, Itzel trata de calmarla. Cuando la anciana se calma, manda a Itzel a buscar a Yad. Itzel insegura y nerviosa va por él. Yad trata de decirle algo a

Itzel, esta al escuchar a su abuela toser de nuevo vuelve al cuarto de Maeb sin escuchar a Yad.

La sirena sigue sonando. Itzel trata de calmar la tos de su abuela. Yad les avisa a ambas que todos los habitantes sin excepción deben ir al las afueras del pueblo. Itzel no quiere llevar a Maeb, tampoco quiere dejarla sola. Maeb le pide a Itzel y a Yad que la lleven. Itzel cubre bien a su abuela con un suéter y una manta. Itzel, Yad y Maeb salen hacia las afueras del pueblo.

Itzel, Yad y Maeb llegan a las afueras del pueblo, ahí los habitantes exhaustos y enfermos, debido a la falta de agua durante dos meses, se agrupan alrededor de alguno de los camiones negros. Itzel, Yad y Maeb caminan hacia donde se reúnen los habitantes; tres enfermeras los interceptan, los revisan con sus tabletas digitales, les dan a Yad y a Itzel una pastilla y a Maeb dos. Las enfermeras les dan un gran vaso de agua a cada uno y amablemente los mandan con los demás habitantes. Las enfermeras siguen atendiendo a las personas que llegan del pueblo. Varios agentes vigilan y ayudan a uno que otro habitante.

Luego de un tiempo los agentes se hacen señales entre sí, uno de los camiones despliega un televisor gigante, el cual emite un pitido y muestra imágenes del mar, de las industrias de desalinización y de los agentes montando los barriles de agua en los camiones para llevarlos a los pueblos no costeros. Todos los habitantes miran sorprendidos el video.

Icrista, la regente de la Tierra y la encargada del Gobierno Central aparece en la pantalla. Mientras se alternan diferentes imágenes de familias felices con agua, agentes y las industrias de desalinización, Icrista le cuenta a los habitantes del pueblo no costero como debido a la amenaza de los seres espaciales, llamados extraterrestres, al Gobierno Central se le puede hacer difícil repartir el agua. Icrista incita a los jóvenes de entre catorce y veintiún años a unirse a un nuevo cuerpo militar que tendrá como objetivo enfrentarse a los extraterrestres y

defender la Tierra. Los padres alientan a sus hijos a unirse al ejército. Icrista promete que las familias de los jóvenes que se unan recibirán el doble de ración de agua mensualmente.

El video termina y los agentes invitan a los habitantes a cambiar sus barriles de agua vacíos por los llenos. Los habitantes que están más débiles se retiran para dejar que los que están mejor lleven la ración de agua que les corresponde hasta sus casas. Ilkay aparece para llevarse a Maeb. Itzel quien está emocionada, tras ver el video, busca la ración de agua que le corresponde a su familia, los agentes le dan tres barriles, y la enfermera que atendió a Maeb le da una caja de pastillas para que su abuela se mejore.

De vuelta en la casa Itzel entra al cuarto de Maeb con una muda de ropa. Itzel se dirige al armario de su abuela de donde saca un pedazo de tela con varios cierres. Maeb sabe que Itzel se irá a la ciudad costera para unirse como voluntaria al cuerpo militar y para buscar a su madre. Maeb aunque triste apoya a Itzel para que vaya a buscar a su madre. Maeb abre la tela que Itzel sacó de su armario y la transforma en un gran bolso donde mete la ropa de Itzel. Maeb e Itzel se despiden.

Itzel camina hacia la puerta de su casa cuando Ilkay, quien estaba en la cocina aparece detrás de ella y le impide salir de la casa. Ilkay le ruega a Itzel que no se vaya, que no lo abandone como hizo Saít. Itzel le confiesa a su padre que irá a buscar a su madre. Ilkay trata de decirle algo a Itzel sobre Saít pero esta se tapa los oídos. Ilkay abraza a su hija para retenerla pero Itzel se suelta con brusquedad y se cuelga por la puerta a toda velocidad dejando a Ilkay dolido y desamparado.

Una gran cantidad de camiones negros provenientes de distintas direcciones se aproximan a las ciudad costera. Por medio de las tabletas digitales los agentes que montan guardia en la puerta de la ciudad costera escanean los

camiones, contabilizando de esa manera los barriles que regresan a la ciudad y el número de voluntarios que trae cada camión.

Una vez dentro de la ciudad costera, los agentes se dirigen al Centro de Entrenamiento Espacial, un edificio alejado de la costa de la ciudad costera. Ya dentro del Centro de Entrenamiento, los voluntarios se bajan de los camiones y entran al edificio. Yad ayuda a bajar a Itzel quien contempla emocionada su alrededor.

Los entrenamientos para enfrentarse a los extraterrestres empiezan al día siguiente. Una gran cantidad de voluntarios se agrupa delante de una cancha techada; miran sorprendidos como unas pequeñas impresoras 3D, por medio de órdenes que envían los agentes desde sus tabletas, construyen un terreno con obstáculos.

Krieger, el comandante encargado de supervisar y entrenar a los voluntarios, entra a la cancha seguido por varios agentes y Sibael, un chico moreno, que va esposado. Krieger les habla a los voluntarios, se burla de ellos y les mete miedo. El comandante luego de humillar a Sibael hace que este les de a los voluntarios una demostración de lo que deben hacer en el ejercicio. Itzel mira concentrada lo que hace Sibael, quien sortea una especie de obstáculos en el suelo. Tras varios pasos, Sibael cae en un hueco construido por las mini impresoras. Krieger, severo, manda a los voluntarios a realizar el ejercicio; deben llegar al otro lado de la cancha sin caer en las trampas.

Los voluntarios salen poco a poco hacia la cancha. Itzel junto a Yad sortean los obstáculos. Itzel toma la delantera, mientras Yad se queda de cuarto. Poco a poco los voluntarios van cayendo en las trampas. Yad pasa por una zona donde hay puentes, pasa por encima de uno y se cae. Itzel hace ademán de ir a buscarlo pero Yad le hace señales para que continúe. Itzel continúa el camino seguida por un chico que imita sus pasos y una chica más pequeña que ella.

Krieger en la entrada de la cancha toma una de las tabletas de los agentes y por medio de una orden hace que la cancha tiemble y empiece a agrietarse. El chico que sigue a Itzel corre hacia ella. Bajo Itzel se abre una grieta. Itzel salta y cae sobre un líquido verde que la inmoviliza. Al final del entrenamiento ningún voluntario logra llegar hasta el final de la cancha.

Itzel en el dormitorio asignado para los voluntarios descansa sobre su bolsa de dormir mientras escucha a los voluntarios hablar. La mayoría habla sobre las diferencias entre los pueblos no costeros y la ciudad costera. La comida es diferente y también la forma de usar el agua, en la ciudad no parecen racionarla.

Una conversación en particular llama la atención de Itzel, dos voluntarios hablan sobre los extraterrestres; sobre sus dientes afilados y sobre su piel transparente. Itzel en un momento pierde el hilo de la conversación y al abrir los ojos se encuentra cara a cara con Yad. Itzel se sobresalta. Itzel le explica a Yad que buscaba información sobre su madre. Itzel se levanta para ir a bañarse y Yad se queda en el dormitorio para ver si escucha información sobre la expedición.

Al día siguiente, durante el desayuno, Yad e Itzel se acercan a una de las mesas donde varios voluntarios comen. Itzel le pregunta a los voluntarios sobre la expedición de hace cuatro años, ninguno parece tener idea sobre lo que habla. Uno de los voluntarios le sugiere a hablar con Sibael, ya que este viene de la ciudad costera, el sitio de donde partió la expedición. Itzel se levanta para hablar con Sibael, pero antes de que pueda llegar hasta él, Iago, un agente, irrumpe en el comedor y manda a los voluntarios al salón donde tendrán su próximo entrenamiento.

Los voluntarios llegan al salón 007, un auditorio con consolas de dos puestos que tiene tabletas digitales en cada uno, y una especie de lentes gruesos.

Las consolas poseen dos puesto identificados; el puesto de navegador y el de tirador. Los voluntarios en parejas ocupan las consolas. Itzel se sienta junto a Yad.

Krieger quien está junto a dos agentes, Etha e Irra, en el centro del salón amenaza a los voluntarios. Irra manda a los voluntarios a desplegar sus tabletas y a colocarse los lentes. Todos los voluntarios tienen problemas con sus tabletas o con los lentes. Itzel logra desplegar la pantalla de su tableta pero sus lentes no parecen funcionar. Itzel mira a Sibael quien parece haber resuelto el dilema de ambas cosas y se encuentra moviendo las manos sobre su tableta.

Krieger, desde el centro del salón mira el torpe intento de los voluntarios por manejar las tabletas. El comandante tras recriminar a los voluntarios y a Sibael por controlar su tableta en solitario, sale del salón hecho una furia y dando un portazo.

Etha se burla de los voluntarios por no saber usar las tabletas y tras una protesta de parte de Itzel, la agente sin dejar de mofarse, le enseña a los voluntarios como desplegar las tabletas. Poco a poco los voluntarios van desplegando las pantallas de sus tabletas.

Una vez desplegadas todas las pantallas, los voluntarios se colocan los lentes. Itzel y Yad entran en una simulación donde ambos están en una nave espacial de combate con dos puestos. Dentro de la simulación, la tableta de Itzel muestra un mando táctil con el cual se puede mover la cuadrícula que se encuentra en su pantalla y así direccionar los misiles de la nave a donde ella desee; en la tableta también hay un botón para hacer zoom y para ordenar que el misil se dispare. En la tableta de Yad hay dos joystick táctiles, uno que controla la dirección de la nave y el otro su rotación; en su pantalla se muestran dos mapas, en el primero se muestra un mapa laberíntico con dos luces que titilan: una verde, su nave, y una roja identificada como “nave madre”; el otro mapa es un poco más simple e indica la distancia que hay entre la nave donde están y las naves de los demás voluntarios.

Etha le pide a los voluntarios que lleguen hasta la nave madre esquivando los obstáculos (las naves secundarias). Itzel y Yad entusiasmados realizan el ejercicio. Yad navega muy bien, mientras que a Itzel le cuesta acertar los disparos. No pasa mucho tiempo en el ejercicio cuando Itzel falla un disparo y una de las naves choca contra la suya. Las pantallas desaparecen y los lentes se apagan. Itzel se quita los lentes, mira a Yad entusiasmada y ambos vuelven a desplegar sus pantallas para seguir con la práctica.

Tras el entrenamiento, Itzel espera a que uno de los cubículos de las duchas se desocupe. Debido al cansancio la chica se queda dormida por unos minutos; sobresaltada se levanta y escucha la conversación de dos voluntarios que están delante de ella. Los voluntarios hablan sobre como los extraterrestres pueden adoptar forma humana. Itzel se asusta. Itzel no puede terminar de escuchar la conversación debido a que las duchas se desocupan y los voluntarios entran en los cubículos. Itzel también entra en su respectivo cubículo.

Itzel sueña que está en su pueblo, una nube de arena se levanta debido al viento. Una figura aparece caminando entre la nube, se trata de Saít. Itzel abraza a su madre y de la mano la lleva hasta su casa. Itzel abre la puerta, su padre y su abuela están ahí. Ilkay voltea hacia la puerta y cuando mira hacia Saít su rostro se torna en un mueca de horror, lo mismo pasa con Maeb. Itzel confundida se voltea para ver a Saít, quien ahora es un extraterrestre de dos metros con un cráneo largo, piel transparente y dientes afilados. El extraterrestre aparta a Itzel con fuerza. Itzel cae al suelo y se golpea en la cabeza. El extraterrestre se lanza sobre Ilkay y le acerca los dientes al cuello. Itzel grita.

Itzel se levanta sobresaltada. A su alrededor todos los voluntarios duermen tranquilos. Itzel escucha unos pasos tras de sí y voltea asustada. Sibael sale del dormitorio. Itzel sale de su bolsa de dormir y también sale del sitio.

Itzel camina por los pasillos del Centro de Entrenamiento, baja las escaleras y llega a un pasillo con aulas, camina doblando a la derecha o a la izquierda indiferentemente. Itzel se detiene cuando ve a un agente, el agente camina en su dirección. Itzel regresa por donde vino. El agente la sigue. Itzel escucha pasos delante de ella y se escabulle dentro de un salón.

Itzel está dentro del salón 004, un salón parecido al salón 007, solo que en vez de consolas hay mesas individuales, hay tabletas pero no lentes. Sibael está en la parte de atrás del salón. Itzel se acerca a Sibael y trata de sacarle conversación. El moreno se muestra frío. Itzel le pregunta a Sibael sobre la expedición de hace cuatro años, el chico niega saber sobre ella. Itzel insiste sobre la expedición y Sibael de forma desagradable le dice a Itzel que tal vez debería preguntarle a Icrista. Itzel molesta por el comportamiento de Sibael se muestra de acuerdo en preguntarle sobre la expedición a la regente. Itzel abandona el salón.

Sibael prende una tableta digital y busca en ella "Expedición 2046"; la tableta despliega noticias sobre el despegue de la expedición. Sibael abre una de las noticias y mira una foto que muestra a varias personas, entre ellas a la madre de Itzel.

Itzel y Yad junto a los demás voluntarios entrenan día tras día en la cancha techada y en la simulación de la nave de combate. En la cancha, Itzel parece tener talento para evitar los obstáculos y dirigir a Yad a través de esta. Dentro de la simulación es Yad quien destaca como navegador; Itzel poco a poco va aprendiendo a controlar el puesto de tirador. En sus pocos tiempos libres Itzel y Yad investigan con los voluntarios sobre la expedición; ninguno de los voluntarios sabe nada de esta. Sibael, por su parte trata de investigar sobre la expedición por medio de las tabletas digitales, estas le niegan el acceso a lo que él está interesado en ver.

Itzel está sentada en el comedor. A su alrededor los voluntarios cenan. Yad habla pero Itzel no le presta atención; la chica está concentrada en Sibael, quien aunque sabe que Itzel lo mira, la ignora. Yad nota la falta de atención de Itzel, preocupado le pregunta que pasa. Itzel no responde, Yad sigue preguntando. Itzel se molesta y le grita a Yad. Itzel se dirige a la salida del comedor, antes de abandonar la estancia mira a Sibael; Itzel le jura que buscará a Icrista. Sibael no le cree.

Yad toma de la mano a Itzel, le pide que hablen. Itzel se lleva a Yad a un sitio apartado donde no hayan voluntarios. Itzel le pide perdón a Yad por gritarle, la falta de información sobre su madre la frustra. Yad calma a Itzel y le promete seguir ayudándola a buscar información sobre su madre, si es necesario le preguntará a Sibael. Itzel se muestra incómoda. Yad besa a Itzel, la chica no responde pero tampoco se aparta. Yad bromea sobre el beso, ambos vuelven a los dormitorios. Itzel se siente culpable.

Itzel se levanta y abandona el dormitorio. Yad quien se hacia el dormido a su lado la sigue. Itzel camina por los pasillos con sigilo, evita a los agentes que están de guardia. En el segundo piso Yad alcanza a Itzel. Itzel le revela a Yad que irá a buscar a Icrista; al principio Yad parece alarmado por la idea, pero sabiendo que lo más probable es que Icrista sepa sobre la expedición, decide acompañar a Itzel.

Itzel y Yad consiguen la salida del Centro de Entrenamiento Espacial. Yad abre la puerta y una alarma suena a todo volumen. Los dos chicos salen del Centro de Entrenamiento Espacial. Afuera una lluvia de balas los reciben. Itzel está decidida a seguir adelante pero Yad sabiendo que es imposible y que las balas vienen por ellos regresa a Itzel al interior del Centro de Entrenamiento; en el momento que Itzel entra al Centro de Entrenamiento Espacial Yad es abaleado; el chico muere.

Itzel dentro del Centro de Entrenamiento es atrapada por los agentes, la chica lucha por volver junto a Yad. Krieger aparece de entre los agentes y manda a encerrar a Itzel y contactar a Icrista.

Icrista en su oficina dentro del Centro de Entrenamiento espacial observa unos videos donde se puede ver a Itzel hablando con los voluntarios sobre la expedición. Dos agentes entran a la oficina de Icrista, sientan a Itzel sobre una silla y abandonan la sala. Icrista habla con Itzel. Itzel le cuenta a Icrista sobre su madre; la regente, con dolor, le revela que la expedición donde viajaba su prometido y Saít fue destruida hace un año y medio por los extraterrestres. Itzel quiere volver con su familia, Icrista le niega el regreso a la chica debido a que los pueblos están bajo alerta de invasión extraterrestre. Icrista convence a Itzel para que se quede en la ciudad costera y le ayude a derrotar a los extraterrestre; de esa manera los extraterrestres se retirarán de la Tierra. Itzel acepta. Una vez fuera de la oficina Icrista le ordena a Krieger poner a Itzel en el primer frente del ataque extraterrestre.

Itzel vuelve al entrenamiento. Sibael por voluntad propia ocupa el puesto de Yad en la nave de Itzel. Krieger por diversión y para sembrar discordia entre ambos voluntarios le recuerda a Itzel que fue Sibael quien le dijo que buscara a Icrista. Itzel culpa a Sibael de la muerte de Yad y lo ataca. Sibael controla a Itzel, hablarán cuando termine el entrenamiento.

Sibael e Itzel entran a la simulación, en esta variación del ejercicio, los voluntarios deben destruir a la nave madre. Itzel y Sibael sin naves secundarias que los ataquen en el camino llegan sin problema hacia la nave madre. Sibael dirige la nave hacia las naves secundarias que rodean la nave madre para destruirlas; tanto él como Itzel fallan en el ataque. Una nave secundaria se lleva una de las alas de la nave de Itzel por delante. La simulación se apaga justo cuando los voluntarios celebran que destruyeron la nave madre. Krieger, severo, le baja los ánimos de celebración a los voluntarios y abandona el salón. Sibael le

pide a Itzel que lo acompañe, le contará lo que sabe sobre la expedición, Itzel aunque desconfiada lo sigue.

Sibael, hackea una parte del sistema de seguridad del Centro de Entrenamiento y lleva a Itzel a la azotea del edificio, ahí nadie los puede espiar. Sibael le cuenta a Itzel lo que sabe sobre la expedición, que es lo mismo que sabe Itzel, más que la gente de los pueblos no costeros no sabía sobre la expedición. Itzel molesta y desconfiada le dice a Sibael que la expedición fue destruida por los extraterrestres. Sibael desconfía de esa información pero acepta ayudar a Itzel a destruir a los extraterrestres; eso si, Sibael deberá ser el tirador e Itzel el navegador. Itzel desconfía de Sibael. Sin decir si o no a la propuesta del cambio de puesto en la nave ambos abandonan la azotea.

Itzel y Sibael entrenan junto a los demás voluntarios dentro de la simulación. Itzel está en el puesto de navegador y Sibael está en el puesto de tirador. Itzel no tiene problema en dirigir la nave hacia donde ella desea, su problema es controlar el joystick de la rotación para esquivar las naves que la atacan. Itzel se mete por el camino más corto que indica su mapa para llegar a la nave madre; un enjambre de naves secundarias ataca su nave, y la de otros voluntarios que los siguen. Sibael dispara con habilidad destruyendo varias naves pero Itzel por su lado falla tratando de esquivar otras. Dos naves chocan contra la nave de Itzel, las pantallas desaparecen y los lentes se apagan.

Itzel se quita los lentes. Sibael quiere volver a la simulación pero Itzel se niega y le pide al moreno el puesto de tirador de vuelta. Sibael no está dispuesto a dárselo pero en cambio está dispuesta a entrenarla para el puesto de navegador. Sibael queda con Itzel de verse esa misma noche en el salón 055.

Itzel entra al salón 055, al igual que el salón 007 este salón tiene consolas con tabletas y lentes. Sibael está en la parte de arriba con los lentes puestos y manejando dos tabletas. Itzel sube hasta donde está Sibael, el moreno se quita los

lentes y le ofrece a Itzel una de las tabletas que está usando y uno de los lentes que están sobre la mesa.

Itzel se coloca los lentes y entra a una nueva simulación donde la nave solo tiene un puesto. Su tableta tiene dos pantallas, una que muestra un mapa y una que muestra un video llamada de Sibael. Sibael le pide a Itzel que imite sus movimientos con la nave. La cara de Sibael desaparece para darle paso a la imagen de la parte de atrás de la nave del moreno. La nave de Sibael empieza a inclinarse en diferentes ángulos; a Itzel le cuesta seguirlo pero poco a poco va agarrando el ritmo y aprendiendo a controlar los joystick de su tableta. Sibael termina el entrenamiento.

Las siguientes prácticas a solas con Sibael son para enfrentarse a la nave madre y a las naves secundarias. Itzel aprende a controlar la rotación de la nave. Gracias a los entrenamientos con Sibael, en cada práctica con los voluntarios Itzel se acerca cada vez más a la nave madre. Sibael poco a poco se va acercando a Itzel, al principio ella lo rechaza pero luego se acostumbra a él, aún así sigue desconfiando del chico. En la última práctica con Sibael ambos logran enfrentarse directamente a la nave madre, no la derrotan pero Sibael tampoco deja que Itzel se dé por vencida.

Itzel y Sibael junto con los demás voluntarios bajan al galpón 099 donde se encuentran las naves con las cuales se enfrentarán a los extraterrestres. Cada nave tiene un animal diferente pintado en el ala derecha. Itzel elige una nave con una serpiente en el ala. Etha e Irra se acercan a Itzel y Sibael y les entregan unos uniformes especiales para la gravedad. Irra manda a los voluntarios a revisar la nave por dentro. Etha pone un código que despliega una puerta con escaleras que lleva al interior de la nave. Sibael e Itzel suben a la nave.

Dentro de la nave Sibael revisa la consola y las tabletas. Itzel le pide explicaciones a Sibael, quiere saber porque decidió cambiar de compañera. Sibael

está por explicarle cuando una alarma suena dentro del Centro de Entrenamiento Espacial. Sibael alertado se asoma fuera de la nave, Itzel lo sigue. Afuera, Irra y Etha les anuncian que la hora de enfrentarse a los extraterrestres ha llegado.

Itzel y Sibael se ponen los trajes especiales y se sientan en sus puestos dentro de la nave. La pantalla de la tableta de Itzel indica que su puesto dentro de la formación está en el primer frente. Itzel dirige la nave fuera del galpón junto a los demás voluntarios mientras Icrista por medio de un mensaje les da palabras de ánimo a los voluntarios. La nave de Itzel corre por la pista de despegue, para luego elevarse hacia el cielo.

Las cien naves de los voluntarios llegan al espacio. El mapa de su tableta no marca naves secundarias de la nave extraterrestre, solo la nave madre. Sibael desde su puesto no le presta atención a la nave madre sino a una segunda pantalla desplegada por donde intenta conseguir información sobre la “Expedición 2046”. A pesar de que no hay naves secundarias, Itzel y Sibael al igual que los demás voluntarios deciden proseguir con la misión de destruir a los extraterrestres.

Los voluntarios se acercan a la nave madre, una enorme nave extraterrestre con módulos alargados y grandes esferas de metal; cuando están lo suficientemente cerca, rompen la formación y empiezan a atacar a la nave extraterrestre por todas partes. Itzel y Sibael se unen al ataque disparando a la parte superior de la nave extraterrestre. Los misiles que lanzan las naves de los voluntarios rebotan a veinte metros de la nave extraterrestre devolviendo los misiles hacia estos mismo; algunos voluntarios logran esquivar los misiles mientras que otras caen debido al impacto.

Itzel busca otra forma de atacar la nave extraterrestre, dirige su nave hacia la parte de atrás de la nave madre; su nave va sola hacia esa dirección, los demás voluntarios se quedan atacando en la parte frontal.

La nave extraterrestre es grandísima, pasa tiempo antes de que la nave de Itzel llegue a la parte de atrás. Itzel le ordena a Sibael disparar, el misil que sale de la nave de Itzel rebota a veinte metros de la nave extraterrestres, Itzel tiene que maniobrar para evitar el misil. La nave de Itzel entra dentro del campo protector de la nave extraterrestre. Itzel vuelve a ordenarle a Sibael que dispare. Sibael dispara pero nada sale de la nave. Itzel pierde el control de la nave, hay turbulencia, las tabletas se apagan y la nave es arrastrada dentro de la nave extraterrestre.

Dentro de la nave extraterrestre Itzel y Sibael tratan de prender la nave, el sistema parece muerto, nada funciona. Sibael propone salir a la nave extraterrestre para buscar armas. Itzel en un principio se niega pero luego acepta.

Itzel y Sibael caminan por los pasillos de las nave extraterrestre, las paredes de esta están adornadas con plantas. Itzel se detiene en medio de uno de los pasillos cuando escucha un ruido extraño, agudiza el oído, se escucha un siseo y algo que se arrastra. Itzel retrocede cuando Kael-to-ban y Kon-su-ban dos extraterrestres con escamas, patas, lengua viperina, cola, ojos amarillos y que caminan sobre sus cuatro extremidades aparecen por el pasillo. Los extraterrestres se levantan para quedar en dos patas. Itzel asustada corre de vuelta por el pasillo mientras Sibael mira a los extraterrestres con interés.

Los extraterrestres empiezan a hablar en español. Itzel regresa por Sibael para que se aleje de los extraterrestres pero no lo logra. Kael-to-ban se acerca a Sibael y le da la mano, Sibael se la estrecha. Kon-su-ban trata de acercarse a Itzel quien está histérica y corre por el pasillo. Sibael va tras ella y la atrapa, trata de convencerla de que los extraterrestres son inofensivos. Itzel no le cree, trata de zafarse de Sibael.

Itzel grita cosas sobre su madre, sobre la expedición y sobre que los extraterrestres la destruyeron. Kael-to-ban y Kon-su-ban al oír sobre la expedición se emocionan y deciden llevar a Itzel y a Sibael ante Kibo-san-bo, su líder. Sibael se las arregla para llevar a Itzel por los pasillos de la nave mientras esta forceja.

Kibo-san-bo, un extraterrestre mayor, está sentado en una silla en una habitación con arcos que llevan a diferentes partes de la nave. Kibo-san-bo abre los ojos para recibir a Kon-su-ban y a Kael-to-ban. Al ver a Itzel y Sibael, Kibo-san-bo se levanta de su silla, y se acerca a ellos, Itzel histérica y asustada lo tilda de asesino por haber destruido la expedición. Kibo-san-bo y Kael-to-ban se sobresaltan, Kon-su-ban se muestra insultada.

Kibo-san-bo niega haber destruido la expedición y explica que los extraterrestres y los humanos de la expedición hicieron un pacto donde los extraterrestres se ofrecían a compartir su planeta, Koai, el cual tiene agua suficiente, a cambio de que los humanos los ayudaran a reproducirse. Desde hace 100 años Koai no había visto nacimientos hasta que llegaron los humanos y un humano y una koaiana tuvieron un hijo.

Itzel llama mentiroso a Kibo-san-bo, no se cree lo de la expedición. Sibael interesado pide pruebas sobre lo que cuenta Kibo-san-bo. Kon-su-ban ofendida va por las pruebas; regresa con una tableta igual a la que usan los voluntarios para manejar sus naves. Kibo-san-bo despliega la pantalla de la tableta; en la pantalla se muestra una foto donde humanos y extraterrestres sonrían, en el centro de la foto Ilus, un hombre de cabello marrón abraza a una extraterrestre que sostiene a un bebé con piel humana y ojos amarillos, en alguna partes el bebé tiene escamas.

Sibael obliga a Itzel a mirar la foto, la chica reconoce a su madre al lado de Ilus. Itzel no entiende qué pasa, ¿dónde está la expedición? Sibael tiene una teoría, le pide a los extraterrestres una computadora para poder comprobarla.

Los extraterrestres llevan a Sibael y a Itzel a la sala de controles B-10, una sala que tiene siete computadoras. Las computadoras están en koainés pero al conectarle la tableta digital, esta se traduce al español. Sibael busca de nuevo la frase “Expedición 2046” y le revela a los extraterrestres que esta hackeando al Gobierno Central, como de costumbre la computadora le niega el acceso a Sibael.

Kon-su-ban se sienta en la computadora y al mismo proceso que hizo Sibael les aplica numeración alpha centauri, Kon-su-ban llega más lejos que Sibael, la pantalla de la computadora extraterrestre muestra las frases “ Área restringida” y “Acceso único”, detrás de las frases hay un montón de archivos con fecha “2046”. Sibael, Kael-to-ban e Itzel llegan a la conclusión de que para saber la verdad deben buscar el dispositivo el cual tiene esos archivos, el cual se encuentra en la Tierra.

Kibo-san-bo le ordena a Kon-su-ban buscar las coordenadas del dispositivo el dispositivo con “Acceso único”, y a Kael-to-ban preparar la nave C-7. Una vez Kon-su-ban obtiene las coordenadas, el dispositivo está en el Centro de Entrenamiento Espacial. Kibo-san-bo manda a Kon-su-ban, a Sibael y a Itzel a la nave C-7 deseándoles suerte.

De la parte de atrás de la nave madre extraterrestre se desprende un módulo alargado (la nave C-7), el cual posee una pequeña esfera metálica en la parte de abajo. La nave toma rumbo hacia la Tierra.

En el Centro de Entrenamiento Espacial, Krieger le avisa a Icrista que los radares han detectado una nave extraterrestre entrando en la estratósfera terrestre. Icrista ordena derribar la nave y capturar algunos extraterrestres para poder destruir la nave madre.

Las naves de los agentes salen del galpón 077 y vuelan hacia la estratósfera para enfrentarse a la nave C-7. Al igual que cuando los voluntarios atacaron la nave madre, los misiles de las naves de los agentes rebotan a veinte metros de la nave C-7 . La mayoría de los agentes logran esquivar los misiles y retienen a la nave C-7 en la estratósfera.

Kael-to-ban dentro de la nave C-7 propone usar el módulo C-7-A para llegar más rápido a la Tierra. Kon-su-ban le deja su puesto de mando a otro extraterrestre y junto a Kael-to-ban, Itzel y Sibael se dirige al módulo C-7-A.

Mientras los agentes siguen atacando la nave C-7, el módulo C-7-A se desprende de debajo de esta nave y se deja caer a toda velocidad hacia la Tierra. Kon-su-ban pilota el módulo C-7-A, Sibael revisa el mapa en la computadora de la nave y se da cuenta que el dispositivo que buscan se encuentra en la sala de reuniones del Centro de Entrenamiento Espacial, desde donde opera Icrista. Sibael decide que solo Itzel y él entrarán al Centro de Entrenamiento Espacial. Kon-su-ban le da a Sibael un comunicador en forma de parche transparente por el cual podrá comunicarse por la nave.

El módulo C-7-A se acerca a la azotea del Centro de Entrenamiento. Itzel y Sibael saltan desde el módulo hasta la azotea y bajan por las escaleras hasta el piso 3. Itzel y Sibael entran al Centro de Entrenamiento Espacial, apenas la puerta se cierra, la luz del pasillo se prende. Krieger junto a seis agentes les apuntan a Itzel y Sibael con pistolas. Krieger se sorprende al ver a los voluntarios y ordena arrestarlos. Dos de los agentes atrapan a Itzel y a Sibael mientras los otros cuatros van a revisar el techo. Itzel exige ver a Icrista. Krieger ordena que encierren a Sibael en las celdas y luego de abofetear a Itzel se la lleva para que hable con la regente.

Sibael es llevado a una habitación con varias celdas pequeñas. El agente encierra a Sibael en una de las celdas y le pone un código. Sibael escucha el ruido

que emiten el dispositivo cuando el agente introduce la clave. Cuando el agente se marcha Sibael le ordena a Kon-su-ban hackear las celdas, le da el código de su celda; tras unos minutos la celda se abre y Sibael escapa hacia los pisos superiores.

En la sala de reuniones, Icrista recibe a Itzel. Icrista le pregunta por la nave de los extraterrestres a Krieger, y al no tener una respuesta satisfactoria, manda al comandante a buscarla y atrapar a los extraterrestres que están en ella.

Sibael sube hasta el piso dos del Centro de Entrenamiento Espacial y camina hacia la zona de los salones. Sibael escucha unas voces y se escabulle dentro del salón 004 un instante antes de que Krieger se asoma por el pasillo para ir al galpón 077.

Sibael sube a la parte más alta del salón 004, prende dos tabletas e introduce unos códigos; luego de unos segundos una de las tabletas muestra la oficina de Icrista mientras que la otra emite la voz de Itzel.

Icrista e Itzel hablan en la sala de reuniones. Itzel le pregunta a la regente sobre la expedición. Icrista repite que los extraterrestres la destruyeron. Itzel no le cree, la niña le cuenta a Icrista quienes son los extraterrestres, que quieren y los beneficios que estos pueden darle a los humanos. Icrista la escucha con fastidio, al principio trata de convencer a Itzel que los extraterrestres son malos, pero luego pierde la paciencia. Icrista ve a los extraterrestres como seres repugnantes. A pesar de que la regente sabe que la Tierra pronto se quedará sin agua, no le interesa unirse a los extraterrestre, prefiere ver a todo el mundo muerto antes de acordar una alianza con ellos.

Itzel sigue tratando de convencer a Icrista de que la humanidad necesita a los extraterrestres, hasta que la saca de sus cabales. Icrista revela que fue ella quien destruyó la expedición, debido a que Ilus, su prometido la engañó con una

extraterrestre y además tuvo un hijo con ella. Icrista saca una pistola para matar a Itzel y la chica aún sorprendida por la noticia se lanza sobre Icrista.

Sibael en el salón 004 le retransmite a todas las tabletas digitales el video donde Icrista le niega el agua a todo el mundo, y donde confiesa haber destruido la expedición A través de la tableta que vigila la oficina de Icrista, Sibael ve como la regente trata de ahorcar a Itzel y de recuperar la pistola. Sibael abandona el salón mientras les ordena a los extraterrestres irlos a buscar.

Kael-to-ban y Kon-su-ban tiene problemas, cuatro naves, una perteneciente a Krieger y las otras tres a otros agentes, rodean el módulo C-7-A y tratan de hacerlo descender hacia la Tierra.

Itzel trata de quitarse la mano de Icrista del cuello con una mano, mientras con la otra sostiene la mano de la regente que recuperó la pistola. Sibael entra a la sala de reuniones y se acerca a ambas mujeres, pateando la pistola de Icrista lejos. Itzel logra quitarse a Icrista de encima. Sibael va por la pistola mientras la regente va por su tableta; en ese momento la tableta emite un pitido, la pantalla se despliega sola y transmite el video donde ella misma le niega el agua a todo el mundo y confiesa haber destruido la expedición. Sibael le apunta con la pistola a Icrista e Itzel toma la tableta de la mesa, ambos chicos escapan de la sala de reuniones.

El video de Icrista es visto por los agentes que quedan en el Centro de Expedición, y también por los que siguen en la estratósfera peleando contra los extraterrestres. Algunos agentes se ponen del lado de Icrista y otros de lado de los extraterrestres. Entre los agentes empieza un enfrentamiento.

Kael-to-ban, Kon-su-ban, los agentes que tratan de hacer descender la nave y Krieger también ven el video. Krieger aleja la nave del módulo C-7-A y pone su nave en marcha hacia el Centro de Entrenamiento Espacial, una de las naves de

los agentes lo sigue y las otras dos disparan contra ellos. Los extraterrestres interfieren en el enfrentamiento haciendo que uno de los misiles rebote hacia la nave de Krieger.

Itzel y Sibael se dirigen a la azotea del Centro de Entrenamiento, por las escalera que lleva al tercer piso mientras agentes bajan enfrentándose con armas. Sibael le pide a los extraterrestres que los busquen en el galpón 099. Sibael dobla por un pasillo y otro grupo de agentes pasa disparándose. Itzel hala a Sibael y lo conduce por otro pasillo.

Itzel y Sibael llegan al galpón 099. Sibael hackea una tableta que está cerca de la puerta y esta se abre. Itzel se asoma al exterior, el modulo C-7-A no se ve por ningún lado. Itzel vuelve a entrar al galpón y lleva a Sibael hasta una de las naves que se encuentra dentro, una que tiene un colibrí pintado. Sibael le ordena a los extraterrestres regresar a la nave madre. Itzel y Sibael se montan en la nave colibrí y salen del galpón.

Icrista entra a el galpón 011, donde su propia nave, una nave con una viuda negra pintada en el ala la espera. Icrista entra a su nave, se cambia de ropa, e introduce unos códigos que le indican donde está su tableta. Icrista sale del galpón 011.

La nave de Itzel vuela hacia la estratósfera, Sibael quien está adentro junto a Itzel trata de hackear la tableta de Icrista. Un misil pasa cerca del ala derecha de la nave de Itzel. Icrista los ataca por detrás. Itzel se da la vuelta para encarar a Icrista; ambas naves entran en combate. Luego de varios disparos, uno de los misiles de la nave de Icrista se dirige hacia la nave de Itzel. El módulo C-7-A aparece para proteger la nave de Itzel. Sibael por reflejo dispara contra el módulo. El misil rebota contra el módulo y le da a la nave de Itzel; a Icrista también le rebota su propio misil. Ambas naves caen hacia distintos lugares de la Tierra.

La nave de Itzel pierde altura, desesperada la chica trata de controlar la nave y reducir el ángulo de descenso. El módulo C-7-A los sigue. La nave de Itzel choca contra la tierra y el vidrio de la ventana estalla.

Itzel despierta acostada sobre una cama, en la enfermería de la nave B-10, su cabeza y uno de sus brazos están vendados. Itzel trata de sentarse. Kael-to-ban quien está a su lado la ayuda. Itzel pregunta por Sibael y Icrista. Le dicen que Sibael está en otra nave siendo atendido por médicos y que Icrista está muerta. Kael-to-ban e Itzel se trasladan al pueblo no costero nº7.

La nave B-10 aterriza en el pueblo costero nº7.; Itzel y Kael-to-ban salen seguidos por unos extraterrestres que están identificados como médicos. Itzel seguida por Kael-to-ban se dirige hacia su casa.

Itzel entra a su casa, llama a su abuela y a su padre pero nadie responde. Itzel corre hacia el cuarto de su abuela, Kael-to-ban la sigue. Itzel entra al cuarto, en la cama yace el cuerpo de Maeb bajo una sabana, el cuerpo de Ilkay descansa sentado cerca de la cama de Maeb. Itzel corre hacia Ilkay y le busca el pulso, no lo encuentra. Itzel llora y le pide perdón a su padre repetidas veces. Kael-to-ban se acerca para consolarla, Itzel le pide unos minutos a solas. Cuando Kael-to-ban sale del cuarto Itzel se dirige a Maeb, levanta la sabana. Itzel suelta un sollozo y vuelve a ponerle la sabana a Maeb encima. Itzel deja caer su cabeza al lado de la de su abuela y se echa a llorar.

Kael-to-ban está de regreso en el cuarto de Maeb, toca el brazo de Itzel, se sobresalta, tiene los ojos hinchados. Kael-to-ban la consuela, le dedica a Itzel palabras dulces y ciertas, se ofrece a ayudar a Itzel a enterrar a su padre y a su abuela.

Varias naves parecidas a la nave B-10 y C-7 regresan de todas parte de la Tierra hacia la ciudad costera y se unen en una sola nave. Dentro de la nave Itzel

junto a Kael-to-ban observa como los extraterrestres atienden a los habitantes de la Tierra sin importar de donde vengan o si son civiles o soldados. Algunas personas miran a Itzel y les dan las gracias. Kon-su-ban se acerca con Sibael, quien está en una silla de ruedas, hacia Itzel y Kael-to-ban. Sibael saca la tableta de Icrista de un lado de la silla; Itzel mira la tableta asustada. Sibael tranquiliza a Itzel diciéndole que todo lo que tenía está en un lugar seguro.

En la ciudad costera Krieger camina sobre los escombros de un edificio derrumbado, por todas partes se ven parte de la nave de Icrista. Krieger se acerca a un pila de escombros y empieza apartarlos descubriendo la cabina de la nave de Icrista. Krieger busca el dispositivo que abre la nave, inserta unos código y la cabina se abre, Icrista está adentro lastimada. Krieger saca a Icrista de la cabina con cuidado, Icrista abre los ojos, aunque débil pregunta por los extraterrestres. Krieger señala la nave que se eleva hacia el cielo haciéndose cada vez más pequeña. Icrista mira la nave con rabia y odio, internamente jura vengarse.

6.4. Guión literario

7. Desarrollo de personajes

ITZEL

Itzel es una niña de 15 años, de cabello castaño oscuro y ojos marrones verdosos, originaria del pueblo costero nº 7. Es hija de Saít, una médico originaria de la ciudad costera, e Ilkay, un minero del pueblo nº7.

Itzel vive con su padre y su abuela en una pequeña casa. Su madre partió hace cuatro años en una expedición para buscar agua potable en otro planeta; desde entonces no se ha sabido nada sobre ella o sobre la expedición. Itzel se encuentra en constante búsqueda de información sobre su madre, ya que ella le prometió que cuando regresara su familia tendría un futuro mejor. Itzel piensa que con su madre de vuelta, todo volverá a ser como antes, su abuela tendrá salud y su padre saldrá de su depresión.

Saít dio a luz a Itzel en el pueblo no costero, debido a que el Gobierno Central no le permitió a Ilkay y a Maeb trasladarse a la ciudad costera por ser estos originarios de los pueblos. A pesar de las condiciones en que se vive en los pueblos no costeros, Saít prefirió quedarse con su familia antes que volver a la ciudad costera y convertirse en madre soltera.

Itzel fue criada por su madre, quien la educó según las tradiciones de la ciudad costera: le enseñó a leer, a escribir, matemática básica, y la importancia de el agua potable para los seres humanos. Cuando Saít debía atender a sus pacientes del pueblo no costero, Itzel se quedaba a cargo de Maeb, su abuela, quien la consentía y entretenía con las historias que se inventaba.

Cuando Itzel cumplió 11 años, su madre fue convocada por el Gobierno Central para que formara parte de una expedición que iría al espacio para buscar un planeta con agua potable. Saít aceptó, con la condición de que ella y su familia

podieran trasladarse a la ciudad costera. El Gobierno Central estuvo de acuerdo con la propuesta; la familia sería trasladada cuando Saít volviera del espacio.

Cuando su madre se marchó, Itzel quedó encargada de las labores del hogar: mantener la casa limpia, buscar el agua potable que les suministraba el Gobierno Central cada mes, y cuidar a su abuela, quien empezaba a enfermar. Por su parte, Ilkay se apartó de Itzel porque ella le recordaba a su esposa tanto física como emocionalmente y esto le causaba dolor. Ilkay prefirió pasar más tiempo en su trabajo que en su casa. Itzel en las pocas conversaciones que tiene con él le reclama su ausencia y su falta de interés como padre.

Al igual que su madre, Itzel es una persona obstinada que le gusta que las cosas se hagan cuando y como ella diga. Si sus planes salen mal se molesta. Debido a la ausencia en estos últimos cuatros años de sus progenitores, ha aprendido a valerse por si sola. Itzel es aventurera y es el tipo de persona que no piensa en las consecuencias que pueden traerle sus acciones, por lo que suele meterse en problemas. Lo más importante para Itzel es el bienestar de su familia, por lo que anhela el regreso de su madre.

Itzel tiene un mejor amigo llamado Yad, quien la sigue a todas partes y que vela por su felicidad. Cuando Itzel está con él puede olvidarse de sus responsabilidades y ser la niña de quince años que solo busca divertirse.

SAÍT

Saít es la madre de Itzel y la esposa de Ilkay. Al contrario de ellos es originaria de la ciudad costera. Su cabello es castaño oscuro, su piel es blanca y sus ojos son verdes. Saít es una persona dulce y dedicada pero también decidida y obstinada. Su familia es lo que más le importa, y desea lo mejor para ella.

Saít llegó al pueblo no costero como médico voluntaria, ya que era un requisito indispensable para terminar su formación. Durante su estadía conoció a Ilkay, un joven interesante e introvertido del que poco a poco se fue enamorando.

Saít se casó con Ilkay tres semanas antes de que su voluntariado terminara; para entonces ya sabía que estaba embarazada de Itzel.

Saít tenía la idea de regresar con Ilkay y Maeb a la ciudad costera, donde podría dar a luz a su hija, y vivir con todas las comodidades. Esto no fue posible debido a que el Gobierno Central le negó a Ilkay y a Maeb la entrada a la ciudad costera. Saít sabía que pasarían trabajo en el pueblo no costero, pero aún así decidió quedarse.

La vida de Saít estuvo dedicada a los enfermos y a su familia. Cuando no estaba visitando a sus pacientes o buscando el agua que les correspondía mensualmente a su familia, se encargaba de la crianza de su hija. Las noches estaban dedicadas a su esposo.

Once años después del nacimiento de Itzel, a Saít le llegó una carta en la que el Gobierno Central solicitaba que formara parte de una expedición que iría a buscar agua potable en otro planeta. Saít vio en esta petición una nueva oportunidad para trasladar a su familia a la ciudad costera, y así proporcionarles una vida mejor. A pesar de la negativa de Ilkay, Saít aceptó la petición del Gobierno Central con la condición de que su familia pudiera mudarse a la ciudad costera. El Gobierno aceptó su condición jurando que cuando ella regresara del espacio toda su familia sería trasladada. Saít partió al espacio hace cuatro años y desde entonces no se ha sabido nada de ella.

ILKAY

Ilkay, el padre de Itzel, es un hombre de 42 años, flaco, alto, de pelo negro y barba descuidada. Al igual que su hija es originario del pueblo no costero nº 7. Ilkay se dedica a la minería desde que tiene 12 años. Su padre murió en un accidente en las minas; el mismo accidente donde su madre, Maeb, perdió la movilidad de las piernas.

Ilkay conoció a Saít cuando esta visitó a Maeb para tratarla por deshidratación durante su voluntariado en el pueblo. Ilkay se enamoró a primera

vista de la ciudadana costera. Tras una visita de chequeo a Maeb, Ilkay se armó de valor y le pidió a Saít que saliera con él. La médico aceptó, y aunque durante esa primera cita él casi no habló, si escuchó atento todo lo ella le contó. Aunque Itzel no fue planeada, Ilkay si había pensado en formar una familia junto a Saít. La noticia del embarazo de Saít lo hizo muy feliz. Ilkay se casó con 27 años y Saít con 23.

A Ilkay nunca le interesó trasladarse a la ciudad costera. Él prefería formar su familia en el lugar donde había vivido toda su vida, y donde tenía un trabajo estable. Ilkay sintió alivio cuando el Gobierno Central rechazó su traslado y el de Maeb a la ciudad costera.

Ilkay vivió feliz los primeros once años de su matrimonio junto a su esposa, su madre y su hija. Una felicidad que le fue arrebatada por el Gobierno Central al pedirle a Saít que volviera a la ciudad costera para embarcarse en la expedición. Ilkay trató de convencer a su mujer de que no fuera, pero Saít estaba segura de que si iba podría proporcionarle un futuro a su familia.

Un años después de la partida de Saít, Ilkay se encerró en su trabajo y se alejó de su familia, sobre todo de Itzel quien le recordaba demasiado tanto física como emocionalmente a Saít. Tras cuatro años de no saber nada de ella, Ilkay la dio por muerta, echándose la culpa por no haberla retenido en el pueblo y haberse dejado convencer por su obstinación.

Ilkay es una persona introvertida que habla poco y le cuesta expresa lo que siente. Es calmado, metódico, ordenado y sentimental. A pesar de la barrera que ha puesto entre él y su hija, la quiere mucho y no desea que nada ni nadie le haga daño.

MAEB

Maeb es una señora de 62 años originaria del pueblo no costero nº 7. Es la madre de Ilkay y la abuela de Itzel. Trabajó en las minas hasta los 32 años cuando un derrumbe la dejó viuda y sin movilidad en las piernas. Lo más

importante para Maeb es su nieta. Como cualquier abuela se encarga de consentirla y es quien escucha sus deseos, aventuras y problemas.

Maeb conoció a Saít cuando estaba gravemente enferma, fue Saít quien la curó por lo que Maeb siempre le estará sumamente agradecida. Además, según Maeb, Saít le proporcionó la salud suficiente no solo para ver nacer a su nieta, sino también para verla crecer.

Maeb a diferencia de Ilkay apoyó a Saít en ambos intentos por trasladarse a la ciudad costera, deseaba que su nieta tuviera una vida mejor, una que sabía que podría encontrar en la ciudad costera.

Debido a las condiciones en las que se vive en el pueblo no costero, a Maeb le queda poco tiempo de vida, ella está conciente de esto pero lo oculta para no preocupar a Itzel. Los síntomas de la malaria, una enfermedad mortal si vives en los pueblos no costeros empiezan a aparecer en su cuerpo. Maeb sabe por Saít que en la ciudad costera pueden tratar esta enfermedad, por lo que espera con ansias a que regrese.

YAD

Yad es un chico de 16 años, de cabello y ojos oscuros que vive en el pueblo no costero nº 7 a unas pocas casa de Itzel. Es un chico alegre, ocurrente, curioso y conversador. Entre sus actividades favoritas se encuentra hacer carreras de carros cada mes cuando el Gobierno Central les envía el agua, y hacer reír a Itzel. Yad está enamorado de ella, por lo que siempre está velando tanto por su felicidad como por su seguridad.

Yad e Itzel se conocieron luego de que Saít partiera al espacio. Yad no conocía a Itzel pero si a Saít debido a que su madre era una de sus pacientes. Durante su primer acercamiento Yad bombardeó a Itzel de preguntas. Al principio a Itzel el chico le pareció entrometido, pero luego se dio cuenta de que era una buena persona y de lo útil que le resultaba su curiosidad para buscar información.

Yad al enterarse de la falta de información sobre la madre de Itzel y sobre la expedición, se unió a la búsqueda y le proporcionó a la chica unos libros que hablaban sobre el espacio, los cuales habían pertenecido a su tatarabuelo. Itzel se devoró los libros de inmediato y aunque no encontró nada relacionado con su madre, aprendió cosas básicas sobre el espacio. También se dio cuenta de que Yad no sabía leer y le enseñó a leer.

Yad encontró en Itzel una amiga y una persona a quien seguir, mientras que Itzel encontró en Yad no solo a su mejor amigo, sino también su razón para deslindarse de sus responsabilidades y divertirse en los ratos que pasa fuera de casa.

ICRISTA

Icrista es una mujer de 38 años, hermosa, rubia de piel blanca y ojos azules claros. Hace un año que es la regente de la Tierra, es decir la encargada del Gobierno Central. Icrista se hizo regente por sucesión, cuando su padre murió debido a un ataque al corazón. Nativa de las ciudades costeras, goza de una buena posición económica y social; no sabe lo que significa ahorrar el agua ni tiene idea de lo que se sufre cuando se carece de ella.

Icrista sabe proyectarse como una mujer comprensiva, bondadosa y dulce ante los habitantes de la ciudad costera y los pueblos no costeros. Delante de los agentes es más bien severa y autoritaria. Icrista es capaz de hacer cualquier cosa para lograr lo que ella desea; no le gusta ser frontal y prefiere manipular a las personas para imponer su voluntad.

Icrista se muestra benevolente con la gente de los pueblos no costeros, aunque los considera ciudadanos de segunda, parásitos que no se merecen el agua desalinizada que ella (el Gobierno Central) produce, y a quienes puede utilizar y descartar a su antojo.

Icrista sabe manejar su imagen y la comunicación; antes de tomar el cargo de regente ejercía el rol de asesora de imagen de su padre. Icrista posee un gran

poder de persuasión, no exento de sobornos y amenazas escondidas en palabras dulces.

Icrista perdió a su prometido Ilus en la expedición de hace cuatro años, la misma donde viaja Saít, cuando ella misma destruyó la nave al enterarse que su prometido había tenido un hijo con una extraterrestre. Según Icrista, Ilus tuvo ese hijo bajo el control mental de los extraterrestres, por eso voló la nave, para salvar a la humanidad de procrear abominaciones. Icrista está decidida a destruir a los extraterrestres y a hacerles pagar por el supuesto control mental que ejercieron sobre su prometido. Para llevar a cabo su misión usará a los voluntarios de los pueblos no costeros a quien según ella nadie extrañará.

SIBAEEL

Sibael es un chico de 20 años, alto, fuerte y moreno originario de la ciudad costera. Posee tatuajes en el rostro y una cicatriz que le cruza el ojo izquierdo. Es el único voluntario que viene de la ciudad costera. Es frío, desconfiado y solitario. Le gusta estar y trabajar solo, por lo que trata de alejar a la gente que busca relacionarse con él. Sibael odia al Gobierno Central debido a que este mandó a asesinar a su mentor.

Sibael fue criado por Aeke, un civil que a pesar de que desconfiaba del gobierno, trabajaba en la parte de seguridad y sistemas de este. Aeke consiguió a Sibael en un contenedor de basura cuando el moreno contaba con 2 años de nacido. Aeke decidió encargarse del chico, y si bien nunca lo presentó formalmente como un hijo, si lo crió como tal.

Desde muy pequeño Sibael mostró interés por la tecnología, Aeke al darse cuenta lo instruyó en su manejo y funcionamiento. Gracias a las lecciones de su “padre” y a su propia curiosidad, Sibael aprendió a hackear cualquier aparato que le pusieran por delante.

Cuando Sibael tenía 19 años, Aeke fue asesinado por unos agentes. El Gobierno Central dijo que había sido obra de vándalos pero Sibael sabía que su

“padre” había estado sustrayendo información importante y codificada al gobierno. Sibael tuvo la idea de huir a los pueblos no costeros con algunas pertenencias de su mentor y terminar de averiguar que era lo que el gobierno escondía, pero los agentes lo agarraron cuando intentaba salir de la ciudad costera. Sibael fue tildado de desertor y ladrón, y fue obligado a unirse a los voluntarios para enfrentarse a los extraterrestres.

KRIEGER

Krieger es un hombre de 45 años, alto, calvo y de semblante severo, originario de la ciudad costera. Es el comandante de la división del ejército que se encarga de proteger a la Tierra contra las posibles amenazas alienígenas, y por lo tanto el encargado de supervisar el entrenamiento de los voluntarios. Krieger actualmente se desempeña como militar, pero en el pasado destacó como astronauta.

Krieger al contrario de Icrista es directo y no le importa expresar su odio y su repugnancia hacia los voluntarios, los considera seres débiles que se aprovechan del agua que les envía el gobierno central. A Krieger le encanta humillar a los voluntarios tanto en público como en privado. Es un hombre que no siente pena por nadie y no le importa la opinión de los demás.

La única persona a la cual Krieger obedece es Icrista debido a que se siente atraído por ella. Krieger piensa que cumpliendo todo los caprichos de la regente, esta se fijará en él. Krieger es consciente de que fue Icrista quien destruyó la expedición porque ella así se lo confió.

KIBO – SAN - BO

Kibo-san-bo, es un extraterrestre originario de un planeta llamado Koai, donde los habitantes poseen piel escamosa y verde que se torna en marrón cuando envejecen; estos extraterrestres también poseen ojos amarillos que pueden ver en la oscuridad, lengua viperina y una larga cola, tiene la habilidad de caminar en dos o cuatro patas.

Kibo-san-bo tiene 435 años koaianos (87 años en edad humana) y es el líder del grupo extraterrestre que viene a la Tierra para llevarse a los humanos a Koai.

Kibo-san-bo es sereno, paciente, ingenuo, soñador y sabio. El extraterrestre desea lo mejor tanto para su raza, como para los humanos, por lo que está dispuesto a recibir con los brazos abiertos a los humanos en su planeta, donde sobra el agua. Lo que mueve a Kibo-san-bo a llevar a los humanos a su planeta es el hecho de conservar su raza la cual no ha podido reproducirse desde hace 100 años.

KAEL-TO-BAN

Es un extraterrestre de 115 años (23 años en edad humana) de escamas verdes, ojos amarillos y larga cola, que acompaña a Kibo-san-bo en su misión para llevar a los humanos a Koai, junto con Kon-su-ban, es uno de los extraterrestres más jóvenes de la expedición y de Koai. Está emocionado por conocer a los seres que ayudarán a su raza a reproducirse. Es alegre, amable, ingenuo y compasivo.

KON-SU-BAN

Es una extraterrestres de 115 años (23 años en edad humana) de escamas verdes, ojos amarillos y larga cola, que acompaña a Kibo-san-bo en su misión de llevar a los humanos a Koai. Al igual que Kael-to-ban es una de las últimas koaianas que Koai vio nacer. Está interesada en los humanos ya que estos pueden ayudar a que su raza perdure en el tiempo. Es menos ingenua y más madura que Kael-to-ban.

KOAIANOS

Son extraterrestres que acompañan a Kibo-san-bo en su misión de llevar a los humanos a Koai. No son soldados sino más bien trabajadores sociales que tiene como objetivo ayudar con la logística del viaje que emprenderá la

humanidad, y con la asistencia para que los humanos se vayan familiarizando con Koai y sus costumbres.

Al igual que Kibo-san-bo estos extraterrestres están interesados colaborar con los humanos para salvar a ambas razas y harán lo que sea para que los humanos los acepten y se sientan como Koai.

IAGO, IRRA, ETHA

Agentes pertenecientes a la división espacial, originarios de la ciudad costera, que se encargan de supervisar y junto con Krieger entrenar a los voluntarios para que se enfrenten con los extraterrestres. Los tres van a enfrentarse a los extraterrestres cuando el ataque de los voluntarios falla.

OTROS AGENTES

Soldados originarios de la ciudad costera que se encargan de proteger la ciudad costera ya sea protegiendo sus muros o yendo al espacio para defender la Tierra de los extraterrestres cuando la división de los voluntarios falla. Hay una división de agentes que se encarga de velar por la correcta repartición del agua potable que le corresponde a cada familia de los pueblos no costeros.

VOLUNTARIOS

Chicos de catorce a veintiún años, pertenecientes a los diferentes pueblos no costeros reclutados por Icrista para enfrentarse a los extraterrestres. Son quienes esparcen los rumores acerca de el aspecto y las actividades de los extraterrestres dentro del Centro de Entrenamiento Espacial.

8. Libro de producción

8.1 Propuesta visual

Dentro de este largometraje destacarán los colores marrón y azul oscuro, los cuales dependiendo del lugar donde se desarrolle la historia serán más o menos predominantes. Así el color marrón predominará mayormente en el Pueblos No Costero N°7, buscando transmitirle al espectador la sensación de que se encuentra en un paraje desértico. En contra posición, en las ciudad costera predominará el azul aunque sin extinguirse el marrón, con esto se pretende transmitir una supuesta tranquilidad, pero también la frialdad con que se vive en este lugar; el marrón no se elimina por completo pues la sensación desértica sigue estando dentro de este territorio.

Los colores durante todo el largometraje deben mostrarse desaturados, lavados y opacos dando la impresión así de deterioro. La temperatura de color será fría.

Con respecto a la iluminación, mientras en el Pueblo no Costero N°7 se grabará en clave alta tanto en interiores como en exteriores; en la ciudad costera dentro de el Centro de Entrenamiento Espacial predominará una iluminación en clave baja, generando así sombras que pretenden transmitir que hay algo que el Gobierno Central desea ocultar.

El Pueblo no Costeros N°7, y en general los Pueblo no Costeros son áridos, las casas de los habitantes poseen una sola planta y están deterioradas debido a la arena. La Ciudad Costera aunque también es árida se presenta como una ciudad imponente, poseen edificios futuristas de amplios ventanales ahumados azules que lucen deteriorados debido a la salitre de la costa. Dentro de la ciudad, a la orillas del mar, se encuentran las industrias de desalinización encargadas de convertir el agua salada en agua potable (este proceso es altamente contaminante). Las construcciones de estas industrias son metálicos y

aunque tratan de pintarse constantemente, el agua a echo estragos con ellas oxidándolas

El Centro de Entrenamiento Espacial está ubicado lo mas lejos de la costa dentro de la Ciudad Costera, es un largo edificio de cinco plantas que posee salones, la mayoría de ellos en forma de auditorio con tecnología para el entrenamiento tanto de los voluntarios como de los agentes. Las paredes dentro de este complejo son metálicas transmitiendo así aislamiento, frío y hostilidad.

Las nave extraterrestre por su parte es un conjunto de naves que recuerda a una colmena. Las naves se pueden separar de la mayor, y a su vez separarse en módulos (naves más pequeñas) de forma circular hechos en su mayoría de vidrio. Las naves extraterrestres por dentro poseen diferentes áreas como la sala principal, la enfermería y la sala de controles.

La vestimenta de las personas que viven en los Pueblos no Costeros es tosca y ancha; sus colores oscilan entre marrón, ocre y beiges; tanto hombres como mujeres llevan el cabello corto. Los habitantes de la Ciudades Costera en cambio visten ropa más elaborada y mejor confeccionada; para los civiles existe una gran variedad de colores y estilos; mientras que los agentes visten de azul eléctrico (tanto el uniforme de entrenamiento como el de combate).

Los extraterrestres son de la altura promedio de los humanos, están cubiertos de escamas que los protegen y los ayudan a adaptarse tanto a los climas templados, como a climas áridos; los más jóvenes son verdes mientras que las escamas de los más ancianos tiene una coloración marrón, no tiene pelo y en cierta forma recuerdan a los reptiles. Su vestimenta se trata de un uniforme ajustado color morado.

Por últimos dentro del largometraje se usarán planos generales para ubicar al espectador en las distintas locaciones, planos medios para mostrar acciones, y primeros planos para mostrar las emociones de los personajes, sobre todo en los momentos de tensión.

8.2. Propuesta sonora

La música estará compuesta mayormente por piezas instrumentales, preferiblemente donde se mezclen arreglos orquestales tradicionales con música electrónica. Al ser este un guión de ciencia ficción se recomienda trabajar con compositores que ya hayan compuesto música para películas de este género, tal es el caso del compositor Hans Zimmer, quien realizó la banda sonora de películas como *Inception*, *Interestellar* y *Chappie*.

Patrick Doyle o Sawano Hiroyuki también se consideran buenas opciones de compositores para realizar la banda sonora de este largometraje; el primero hizo la banda sonora de películas de ciencia ficción y fantasía tales como *Rise of the Planet of the Apes* (2011) y *Thor* (2011). Por su parte Sawano Hiroyuki ha compuesto bandas sonoras para animes (animación japonesa) de ciencia ficción tales como *Mobile Suit Gundam Unicorn* (2006), *Aldnoah. Zero* (2014) y *Attack of Titan (Shingeki no Kyojin)* (2013)

Para los momentos de reflexión o aquellos que busquen crear un sentimiento de nostalgia o tristeza se recomienda usar música del compositor y pianista Dustin O'Halloran; esta piezas podrían interpretarse cuando a Itzel le cuentan cosas sobre su madre o cuando Itzel misma la recuerda. Por último de haber música que lleve voz esta se usará para los montajes y que estará a cargo de Woodkid (Yoann Lemoine).

En cuanto al sonido será importante captar el ruido del agua tanto en el Pueblos no Costeros N°7, donde lo que suena es un goteo inconstante o la última gota que cae de los barriles correspondientes para cada familia; como en la Ciudades Costeras donde en contraste el agua cae a borbotones y sin cesar cada vez que se abre un grifo.

8.3. Casting

ITZEL
(Chloe Moretz)



SAÍT
(Rachel Weisz)



Maquillaje



Vestuario Pueblos no Costeros



Foto Kibo-san-bo



Tatuajes Ciudad Costera



MAEB
(Ellen Burstyn)



Color de piel



Manchas cuerpo



Maquillaje



Color de ojos

Maquillaje (arrugas)



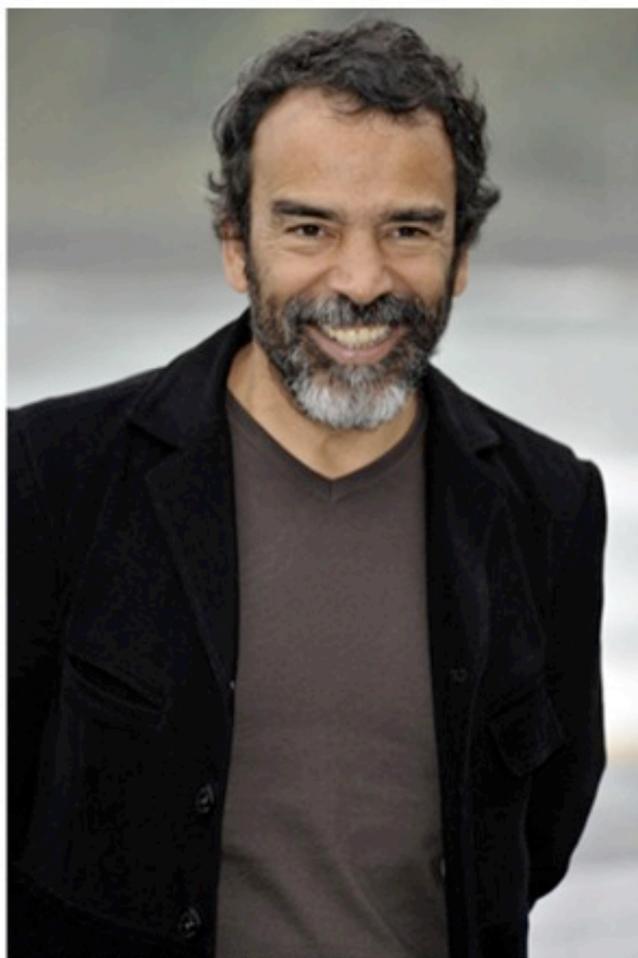
Peluquería



Vestuario



ILKAY
(Damian Alcazar)



Vestuario Pueblo no Costero



Maquillaje



Peluquería
(barba)

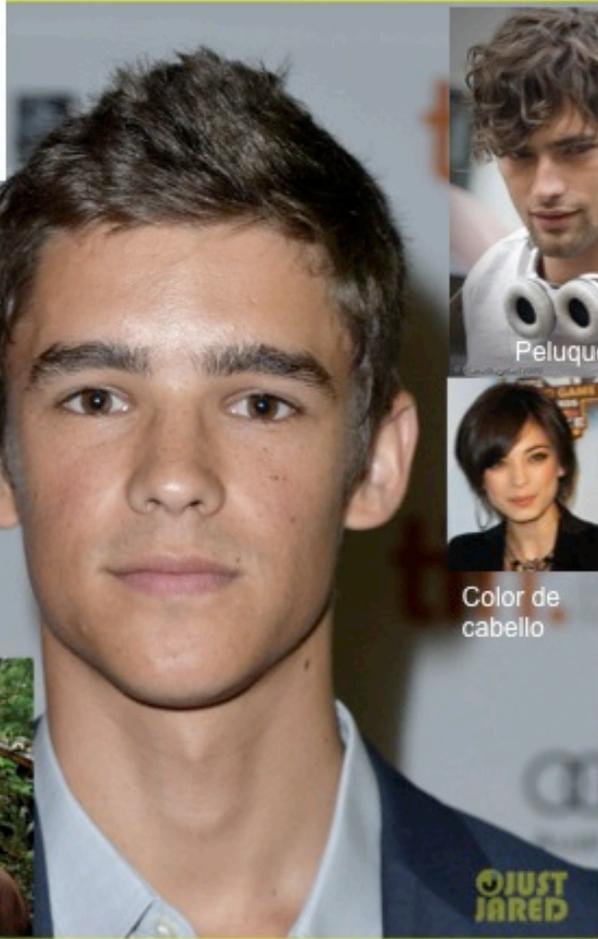


Peluquería (cabello)

YAD
(Brenton Thwaites)



Color de piel



Peluquería

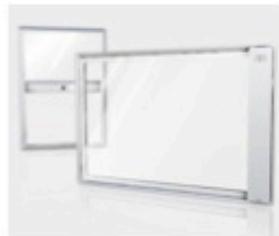
Vestuario
Pueblo no
Costero



Color de
cabello

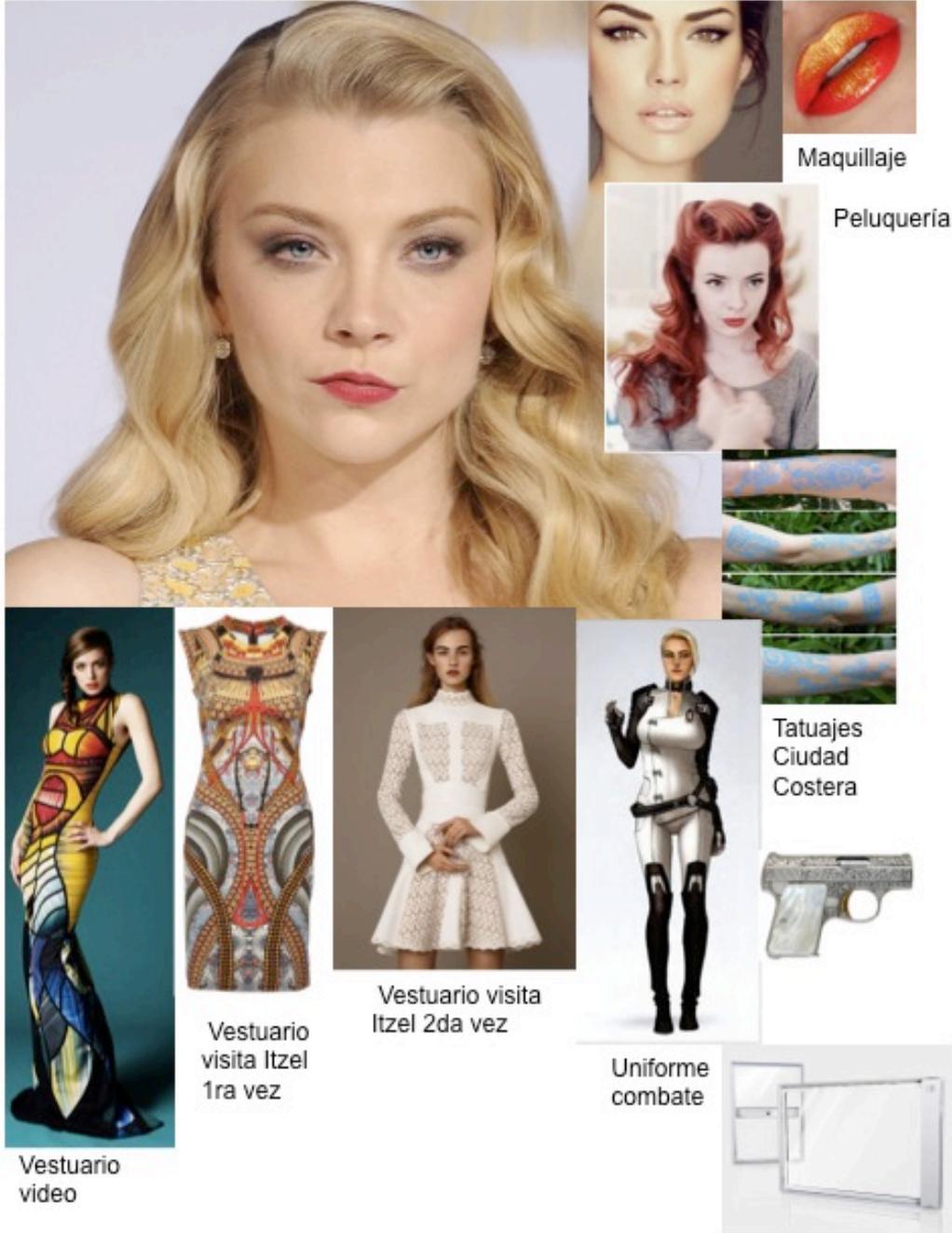


Maquillaje



Uniforme de
entrenamiento de los
voluntarios

ICRISTA
(Natalie Dormer)



Maquillaje

Peluqueria

Tatuajes
Ciudad
Costera

Uniforme
combate

Vestuario
visita Itzel
1ra vez

Vestuario visita
Itzel 2da vez

Vestuario
video

KRIEGER
(Jean Marchand)



Vestuario

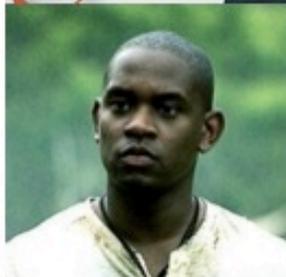
SIBAEL
(Aml Ameen)



Uniforme de entrenamiento de los voluntarios



Uniforme de combate de los voluntarios



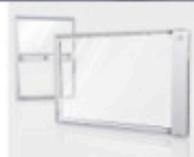
Peluquería



Tatuajes ciudad costera



Maquillaje



Silla de ruedas Koai



Comunicador Koai

KIBO-SAN-BO
(Tom Wilkinson)



Uniforme extraterrestres



Ojos extraterrestre



Maquillaje



KAEL-TO-BAN
(Ezra Miller)



Maquillaje



Ojos extraterrestre



Uniforme extraterrestres

KON-SU-BAN
(Shay Mitchell)



Maquillaje



Ojos extraterrestre



Comunicador Koai



Uniforme extraterrestres

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Para crear el producto final de este trabajo, el guión cinematográfico, fue necesario investigar sobre el género de la ciencia ficción, género que ubica sus historias en unas coordenada espacio-temporales distintas a las que vive el autor, y que además se vale de la ciencia y la tecnología para explicar los sucesos fantásticos que tiene lugar en ella. Así Sonitium Aqua ocurre en el año 2050, en una Tierra donde el agua potable escasea, y donde el Gobierno Central, un gobierno corrupto, está encargado de su distribución. La tecnología dentro de esta historia se introduce a través de las tabletas digitales donde los habitantes realizan diferentes actividades que van desde comunicarse hasta controlar naves de combate para enfrentarse a extraterrestres.

En Sonitium Aqua se refleja el concepto del rumor, un fenómeno social donde informaciones falsas y de difícil comprobación, pasan de boca en boca para explicar lo que sucede a nuestro alrededor. En el contexto que rodea la historia, los rumores están relacionados con una invasión alienígena; los habitantes de la Tierra al no saber bien que sucede esparcen rumores que buscan explicar la falta de agua en los pueblos no costeros, el por qué los voluntarios entrenan tan arduamente y la razón por lo cual estos no pueden volver a sus pueblos. Si bien el rumor es una información falsa, siempre tiene un elemento de verdad; en este caso era cierto que los extraterrestres venían a la Tierra pero no precisamente para invadirla.

Para construir esta historia fue necesario aplicar el paradigma de Syd Field y los pasos del viaje del héroe que expone Christopher Vogler en su libro *El viaje del escritor*. Usando ambos métodos, el guión pudo desarrollarse de forma estructurada y coherente cumpliendo con los tres actos definidos por Field con sus

respectivos puntos de giro. Itzel el personaje principal de Sonitium Aqua cumplió las etapas por las que debe pasar un héroe para completar su aventura.

Crear un guion original de ciencia ficción que incluya el concepto del rumor es posible siempre y cuando se tenga claro ambos conceptos y lo que estos implican. Una vez esto aclarados estos, el guionista solo debe dejar volar su imaginación para que ambos conceptos puedan coexistir dentro de un mundo fantástico donde la característica principal no es solo la tecnología sino como los personajes se enfrenta a esta y a su entorno.

Es importante que para crear mundos bajo este género y en general bajo el género fantástico se tracen límites los cuales le permiten contar la historia que se desea de una forma lógica y evitando lo que se conoce como el *deus ex machina*, es decir, resolver la historia con un elemento que no se haya mencionado en ella con anterioridad. También es recomendable que antes de escribir ciencia ficción se vea la mayor cantidad de referencias audiovisuales correspondientes a este género, esto ayuda a que el escritor decida desde que perspectiva desea abordar su historia (cyberpunk, distopias, utopías, invasiones extraterrestres, inteligencia artificial, etc)

Lo mas importante para escribir un guion es aprender a reescribir, y acompañar al héroe a lo largo de la aventura la cual está destinado a vivir. Nada es mas satisfactorio para un guionista que después de arduo trabajo, ver su esfuerzo plasmado en una historia de la cual puede sentirse orgulloso.

V. FUENTES CONSULTADAS

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Ábalos, A. (2009-2010). Un fenómeno denominado ciencia ficción. *Revista Borradores. Volúmen X/ XI*. 14 páginas.
- Allport , G. y Postman, L. (1967). *Psicología del rumor*. Buenos Aires. Editorial Psique
- Alvarado,R. (2011) *El concepto de la ciencia ficción en Darko Suvin, I*. 22 de Agosto de 2015.
http://hiperficcionario.blogspot.com/2011_05_01_archive.html
- Balza,S. y Ramos, E. (1994). *Futuro: elementos utópicos y distópicos en el cine de anticipación*. Tesis de grado no publicada. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.
- Bassiner, J. y Fernández, F. (1998). *Arte y técnica del guión*. España. Ediciones UPC.
- Beristain, B. Fernández, I. y Páez, F. (s.f) *Catástrofes, traumas y conductas colectivas: Procesos y efectos Culturales*. 29 de Noviembre de 2014.
<http://www.uned.es/dpto-psicologia-social-y-organizaciones/paginas/profesores/ltziar/CatastrofesCultura.pdf>
- Caro, A y Carillo, L. (s.f.). *La novela de ciencia ficción: Una Introducción*. 20 de Agosto del 2014.
<http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/NovelaCienciaFiccion/Introduccion/>
- Casadey C. (2010). *Fronteras de la ciencia ficción*. Ediciones Neoalquímicas.
- Castro, N. (2008). “Ciencia, Tecnología y Sociedad” en la literatura de ciencia ficción. *Revista Iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad. Volumen 4*. 13 páginas.

- Contreras, J. (2001). Rumores: voces que serpentean. *Revista Latina de Comunicación Social. Volúmen 4.* 9 páginas.
- Bassa, J y Freixas, R. (1993). *El cine de ciencia ficción.* (Primera edición). Barcelona. Paidós Studio.
- Fernández, A. (2012). Psicología de masas. Identidad, social, epidemias y rumores: la influenza en México. *Sociológica. Volumen. 27.* 42 páginas.
- Fernández, F. (2005). *El libro del guión.* España. Fundación Universitaria Iberoamericana.
- Fernández, M. (2007). Tecnología y Ciencia Ficción. *Revista Digital Universitaria. Volúmen 8.* 14 páginas.
- Field, S. (1996) *El manual del guionista.* Madrid, España. Plot ediciones.
- Gallardo, A. (1998). *Cursos de teorías de la comunicación.* (Segunda edición), Serie Comunicación.
- Gallego, E y Sánchez, G. (2003). *¿Qué es la ciencia ficción?.* 22 de Agosto de 2015. <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm>
- Giustini, R. (1980). *The Filmscript. A Writer's Guide.* Estados Unidos. A Spectrum Book.
- Gómez, F. (2009). *El guión audiovisual y el trabajo del guionista. Teoría, técnica y creatividad.* Santander, Cantabria. Shangrila Textos Aparte.
- Guerin, B. y Miyazaki, Y. (2003). Rumores, chisme y leyendas urbanas: Una teoría de contingencia social. *Revista Latinoamericana de Psicología. Volumen 35.* 17 páginas.
- López, E (1991). Distopía: Otro final de la utopía. *Reis. Nº 55.* 17 páginas
- McKee, R. (2014). *El Guión Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones.* (Décima edición). España. ALBAminus.

- Novell, N (2008) . *Literatura y Cine de Ciencia Ficción. Perspectivas Teóricas*. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona, España.
- Osorio, V. (2006). *Guión cinematográfico de ciencia ficción: Telaraña*. Tesis de grado no publicada. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.
- Perales, A. (2011) *El rumor en los medios de comunicación*. 30 de noviembre de 2014. <http://www.luisemiliorecabarren.cl/?q=node/2706>
- Seger, L. (2004). *Cómo convertir un buen guión en guión excelente*. (Octava edición). España. Libros de Cine. RIALP.
- Suvin, D. (1979). *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*. México. CFE.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Ma Non Troppo

FUENTES AUDIOVISUALES

- Hood, G. (2013). *Ender's Game* [Película de cine]. Estados Unidos. Charlotte Productions, Digital Domain, K/O Paper Products OddLot Entertainment, Taleswapper.
- McClane, B. (2002). *Fantastic Voyage: The Evolution of Science Fiction*. [Documental]. Estados Unidos. Atlas Media Corp.
- Ross, G. (2012). *Hunger Games* [Película de cine]. Estados Unidos. Color Force.

- Wey, A. (2010). *Doctor Who. The Hungry Earth* [Serie de televisión]. Reino Unido. BBC.
- Wey, A. (2010). *Doctor Who. Cold Blood* [Serie de televisión]. Reino Unido. BBC.

Sonitium Aqua

Por

Sabrina Teruel

ESC 1. INT. CASA DE ITZEL/ ÁREA COMÚN. DÍA. FLASHBACK

SAÍT (34), una mujer de piel clara y cabello marrón oscuro corto, carga y abraza fuerte a su hija ITZEL (11) quien también posee el cabello marrón y la tez un poco más oscura. Ambas van vestida con ropa ancha de tonos marrones.

Saít e Itzel están en el alfeizar de la puerta de la casa. Atrás en una amplia área común con algunos muebles donde también se encuentra la cocina, MAEB (58), una señora en silla de ruedas con el cabello blanco y la piel curtida, e Ilkay (38) un hombre alto, moreno, de cabello negro y barba, observan la escena. Ilkay mira a Saít con tristeza.

SAÍT
(a Itzel)
Volveré pronto, ni te dará tiempo
de extrañarme.

Saít deposita a Itzel sobre el regazo de Maeb. Itzel esconde su rostro lleno de lágrimas en el pecho de su abuela. Saít se dirige a Ilkay y lo besa. Ilkay atrapa el brazo de Saít y cuando el beso termina se niega a soltarlo. El rostro de Ilkay expresa dolor. Saít con cuidado se suelta de él. Saít se agacha para quedar frente a Itzel quien sigue con la cabeza escondida en el pecho de Maeb.

SAÍT
(con voz suave)
Te traeré una sorpresa de mi viaje,
Itzel.

Saít acaricia la espalda de su hija y sonríe con cariño.

SAÍT
Te traeré un futuro mejor.

Saít toma su maletín de médico del suelo y se yergue un poco y le da un largo beso a su hija en la cabeza. Se para derechay mira a Maeb quien seria mueve su cabeza en señal de aprobación.

ESC 2. INT. CASA DE ITZEL/ÁREA COMÚN. DÍA.

A través de la ventana de la cocina ITZEL (15), con el cabello suelto a nivel de la barbilla observa un paisaje árido; distraída limpia un vaso metálico con arena. A lo lejos una larga carretera se extiende por todo el horizonte. A un lado de Itzel, sobre la pared hay un calendario hecho a mano, la fecha: 2050; unas equis rojas puestas sobre los cuadros de los días marcan treinta de estos.

(CONTINÚA)

Itzel sin apartar la vista de la ventana coloca el vaso que lava a un lado del fregadero, y toma otro para seguir con su tarea. MAEB (62), jorobada, sobre su silla de ruedas, se acerca hacia el fregador y sin que Itzel lo note toma el vaso con sus manos llenas de manchas rojizas. Maeb pone el vaso sobre su regazo y con sus manos y una mueca de dolor en el rostro empuja las ruedas de su silla hasta la puerta de la casa. Al lado de la puerta hay un carro de automercado con ruedas anchas, sobre él descansa un barril metálico con un grifo en la parte inferior. Maeb coloca el vaso bajo el grifo y lo abre, una sola gota cae dentro del vaso.

ITZEL (V.O)

Iré a casa de Yad a buscar más, a él siempre le sobra un poco.

Itzel le da la espalda al fregadero y mira a su abuela preocupada. Maeb mira el fondo del vaso y lo inclina. La gota de agua desaparece mientras recorre la superficie del vaso. Maeb suspira y niega con la cabeza restándole importancia.

MAEB

No hace falta, no tardarán en llegar.

Itzel suspira y vuelve al fregadero, mira a través de la ventana una vez más. Una diminuta figura negra se mueve por la carretera. Itzel se apoya del fregadero, se pone de puntillas, se inclina hacia adelante y agudiza su vista.

ESC 3. EXT. CARRETERA ÁRIDA. DÍA.

Un camión grande y negro recorre la carretera; solo la cabina del piloto y el copiloto tiene ventanas pero no se puede ver hacia adentro debido a que los vidrios son ahumados. El resto del camión está herméticamente cerrado.

ESC 4. INT. CASA DE ITZEL/ÁREA COMÚN. DÍA.

Itzel se aparta del fregadero con rapidez y rodea la mesa de la cocina, camina hacia su abuela que está junto a la puerta de la casa y le da un beso en la cabeza mientras sonrío. Itzel toma el carro de automercado, abre la puerta y sale.

ESC 5. EXT. PUEBLO COSTERO N° 7/ FACHADA DE LA CASA DE ITZEL. DÍA

Afuera todo está cubierto por tierra seca y arena, las casas de donde salen NIÑOS, JÓVENES y VIEJOS vestidos con ropas marrones y anchas, lucen deterioradas debido al salitre del ambiente. Todos los habitantes llevan el mismo carro de automercado con su barril metálico dentro. Se dirigen hacia una elevada planicie a las afueras del pueblo.

Itzel delante de la fachada de su casa mueve su carro con impaciencia mientras mira hacia el lado contrario de donde caminan los habitantes.

YAD (16), un chico de cabello corto y ondulado, corre con todas sus fuerzas hacia Itzel empujando su propio carro. Itzel se posiciona, espera que Yad esté a la altura de su casa y se lanza a toda velocidad tras él con su carro.

ESC 6. EXT. PLANICIE DEL PUEBLO NO COSTERO N° 7. DÍA

Itzel respira pesadamente y se sacude la arena de la ropa en la entrada de una planicie desierta donde no hay más que tierra seca. Los habitantes forman una fila que empieza en la parte trasera del camión negro. Dos AGENTES (24) y (27), altos, de piel clara y con cabello castaño, pasean a lo largo de la fila mirando a los habitantes con sorna. Itzel se dirige al final de la fila mientras arrastra su carro de automercado y se coloca de última. Más adelante Yad le hace señas, en juego se burla de ella por llegar de última. Itzel pone los ojos en blanco y bufa, mira hacia otro lado para ignorar a su amigo.

Más habitantes llegan y se colocan detrás de Itzel. Los agentes que pasean a lo largo de la fila llegan al final de esta y le hacen una señal al camión negro para que abra sus puertas. Dos AGENTES (26) y (28) bajan de la parte trasera del camión y empiezan a cambiar los barriles que llevan en los carros los habitantes por unos nuevos que sacan de dentro del camión. Un murmullo recorre toda la fila, los habitantes inquietos, miran nerviosos a los agentes quienes los retan con la mirada.

HABITANTE 1

(susurra)

Dicen que son 50 litros menos.

HABITANTE 2

¡¿Tanto?!

Los agentes se acercan peligrosamente a los habitante y estos de inmediato bajan la voz. Los agentes se ríen y siguen su camino por la fila.

(CONTINÚA)

HABITANTE 3
 (susurra)
 ¿Cómo llegaremos a fin de mes?

La fila sigue avanzando mientras los habitantes se limitan a expresar su disconformidad en susurros o poniendo mala cara.

ESC 7.EXT. PLANICIE DEL PUEBLO NO COSTERO N°7. TARDE

Itzel cansada y con mala cara llega frente a las puertas del camión negro. Uno de los agentes toma su barril y lo cambia por uno nuevo que otro agente le pasa. El primer agente anota algo en una tableta digital. Itzel empuja su carro y nota que pesa poco. Itzel frunce el ceño y se voltea para encarar al agente.

ITZEL
 (molesta)
 ¡No a ustedes les alcanzaría esto
 para un mes!

Los agentes la ignoran y siguen con la repartición de los barriles de agua. Itzel se mueve para quedar entre el agente que tiene la tableta digital y la próxima persona de la fila.

ITZEL
 (altanera)
 (al agente)
 ¡No escuchaste! ¡Necesito más
 agua..!

El agente vuelve a ignorarla, el habitante que se encuentra tras ella la empuja para que se aparte, Itzel no se mueve. Atrás otros habitantes empiezan a empujar. Itzel trata de contener los empujones, el agente chasquea la lengua molesto y empuja a Itzel con fuerza haciéndola caer a un lado de la fila, le tira su carro de mala gana y sigue con su trabajo. Los habitantes de la fila se hacen la vista gorda. Itzel mira a los habitantes irritada, golpea con la palma de la mano el suelo y se levanta. Itzel camina hacia los agentes dispuesta a enfrentarse a ellos. Yad le toma la mano a Itzel deteniéndola a medio camino. Itzel voltea molesta. Yad le sonrío estúpidamente. Itzel se suelta con brusquedad del agarre y camina de vuelta hacia el pueblo. Yad sin quitar la expresión de su rostro la sigue.

ESC 8. EXT. LÍMITE DE LA PLANICIE. TARDE

Itzel parece decidida a abandonar la planicie, está a punto de bajar hacia el pueblo cuando de repente se detiene. Yad la mira confundido

AGENTE 1
Vienen del espacio...

AGENTE 2
¿Estás seguro?

Itzel suelta el carro y camina con decisión hacia los agentes, deja a Yad atrás. Sin miedo Itzel se planta frente a los agentes y los mira a los ojos.

ITZEL
(ansiosa)
¿Quiénes vienen del espacio?

Los agentes se miran entre si y le dan la espalda a Itzel. Itzel camina para encararlos de nuevo

ITZEL
(insiste)
¿Es la expedición, regresaron?

Los agentes se miran entre si y fruncen el ceño. Yad llega hasta donde está Itzel, los agentes miran a Yad.

AGENTE 1
(cortante)
Deberías enseñarle a tu novia que es de mala educación escuchar las conversaciones de los demás.

Yad pone una mano sobre el hombro de Itzel dándole apoyo, esta apenas voltea a verlo.

ITZEL
(a Yad)
Están hablando de la expedición.

Yad levanta las cejas esperando respuesta por parte de los agentes. Estos se miran entre si y se ríen en voz alta y con malicia.

AGENTE 2
(burlón)
¿Expedición? Nadie ha hablado de una expedición.

(CONTINÚA)

AGENTE 1

Más bien hablamos de unos seres que vienen del espacio para experimentar con niñitas insolentes como tú.

Itzel gira los ojos y observa los agentes con desdén.

ITZEL

(seria)

Ajá, ahora en serio ¿Qué saben sobre la expedición?

El agente 2 deja de reírse y frunce el ceño, mira a Itzel fijamente.

AGENTE 2

(amenaza)

Como sigas preguntando el que va a experimentar contigo seré yo.

Itzel se cruza de brazos molesta, el agente 2 la mira con un interés perverso. Yad quien se da cuenta de la mirada, empuja a Itzel tras él para protegerla. El agente 1 se ríe con fuerza mientras el agente 2 se acerca peligrosamente hacia Yad, quien da un paso hacia atrás sin dejar de proteger a Itzel. Itzel entorna los ojos y bufa, aparta a Yad con fuerza hacia un lado y le da una patada en la entrepierna al agente 2 quien aúlla de dolor.

AGENTE 2

(con ira)

¡Te voy a enseñar!

El agente 2 se abalanza sobre Itzel y el agente 1 lo sigue. Yad hala hacia un lado a la chica para quitarla del camino de los agentes

YAD

¡Corre!

Yad arrastra a Itzel hasta los carros de automercado, los agentes los siguen. Itzel mira ambos retadoramente. Yad mete a Itzel dentro de uno de los carros y con rapidez se tiran por la pendiente que lleva de vuelta hacia el pueblo

ESC 9.EXT. PUEBLO NO COSTERI N° 7/ FACHADA DE LA CASA DE ITZEL. TARDE-NOCHE

Itzel sale con un salto del carro de automercado, le dedica una mirada enfadada a Yad y camina en dirección a la planicie, Yad sujeta a Itzel por el brazo.

(CONTINÚA)

YAD
(incrédulo)
¡Estás loca si piensas volver sola!

ITZEL
(altanera)
Sola no, tu me vas a acompañar.

Yad deja escapar una risa nerviosa.

YAD
(nervioso)
¿Yo? Olvídalo. Será para que nos
maten después de que experimenten
contigo.

Itzel mira a su amigo con furia, trata de soltarse del
agarre de Yad pero este le aprieta el brazo con fuerza.

ITZEL
(grita)
¡Suéltame! ¡Vas a negarme la única
información sobre ella en todos
estos años!

YAD
¡Si regresas ten por seguro que no
sabrás de ella en años!

Itzel aprieta la mandíbula y hace silencio, chasquea la
lengua molesta y vuelve a intentar zafarse del agarre de
Yad. El chico la suelta.

ITZEL
(seria)
Espero que tengas una idea para
conseguir lo que ellos saben,
porque si no la tienes cuando
vuelvan iré a interrogarlos yo
misma, me acompañes o no.

Yad suspira aliviado y se cruza de brazos sin apartar la
vista de Itzel.

YAD
Tengo una idea...

ITZEL
(impaciente)
¿Qué esperas? ¡Habla!

Itzel mira a Yad expectante, busca con la mirada que el otro
le de una respuesta de inmediato. Yad tarda un poco antes de
contestar, no parece muy seguro de lo que va a decir.

YAD
Podemos preguntarle a alguien más,
la fila no estaba lejos de los
agentes...

Itzel se voltea sin esperar a que Yad termine de hablar y camina en dirección a la planicie. Yad alcanza a Itzel y la toma de nuevo por el brazo, la mira con gravedad.

ITZEL
(molesta)
¿Qué piensas preguntarles? En este
pueblo nadie sabe sobre la
expedición, eso ambos lo sabemos

YAD
(tranquilo)
Sobre la expedición no. Pero tal
vez sobre estos seres que vienen
del espacio si.

Itzel levanta la ceja y bufa con burla.

ITZEL
(irónica)
¿En serio te creíste lo de los
seres del espacio?

YAD
No del todo, pero es algo que no
habíamos escuchado antes.
(se encoge de hombros)
Podría llevarnos a algo.

Itzel aprieta los labios y frunce el ceño, se acerca a Yad peligrosamente y este le suelta el brazo. Itzel clava su mirada en los ojos de Yad.

ITZEL
(amenaza)
Si no consigues nada iré a hablar
yo misma con los agentes.

Itzel da media vuelta, toma su carrito y se dirige a la puerta de su casa. A pesar de la distancia Yad puede oír como cierra la puerta con fuerza. Yad suspira y niega, su rostro muestra preocupación.

ESC 10.INT.CASA DE ITZEL/ ÁREA COMÚN.NOCHE.

Itzel lanza el carrito molesta al lado de la puerta de la casa, mira hacia la cocina. Detrás de la mesa de madera está ILKAY (42), su padre: flaco, desgarrado, y observándola en silencio con ojos cansados y tristes, su ropa está bastante sucia debido a su trabajo en las minas. Itzel pasa a su lado ignorándolo y toma uno de los vasos metálicos que está sobre el fregador, la tos amortiguada de Maeb la sobresalta. Itzel mira hacia una pared que divide el área común de la casa de las habitaciones. Regresa hacia el carro de automercado y llena el vaso con agua. Se dirige tras la pared. Ilkay se queda en la cocina mirando donde se acaba de meter Itzel.

ILKAY

(suave)

Itzel...

Nadie responde.

ILKAY

(cansado)

Itzel...necesito hablar contigo

Tras unos segundos Itzel sale de detrás de la pared, sigue molesta, el vaso que llevaba en la mano ya no está. Itzel camina hacia su padre cruzando los brazos, se detiene frente a la mesa de la cocina.

ITZEL

(de mala gana)

¿Qué quieres?

Ilkay con parsimonia rodea la mesa de la cocina, mira el rostro de Itzel buscándolo algún indicio de violencia. Una vez frente a su hija, Ilkay lleva su mano hasta el rostro de Itzel, apenas llega a tocarlo pues esta aparta la mano de su padre con brusquedad. Ilkay mira a su hija dolido, es la misma expresión que cuando Saít se despidió.

ILKAY

(preocupado)

¿Te hicieron daño?

Itzel bufa y da un paso hacia atrás, mira a Ilkay incrédula.

ITZEL

(irónica)

¿Desde cuándo te preocupas por mi?

(CONTINÚA)

ILKAY
(dolido)
Sabes que desde siempre.

Itzel niega y ríe bajo con ironía, de nuevo camina hacia atrás para alejarse de su padre.

ITZEL
Mentiroso...

Itzel da media vuelta y se dirige con pasos fuertes hacia las habitaciones.

ILKAY
Itzel...

Itzel no se voltea, sigue de largo y se mete tras la pared. Ilkay se queda viendo la pared, lo próximo que se escucha es el grito de rabia de Itzel amortiguado por una almohada.

ESC 11. EXT. PUEBLO NO COSTERO N°7. DÍA

Itzel y Yad están sentados sobre una roca que sobresale de la arena, a lo lejos se pueden ver las casas que conforman el pueblo, sucias, marrones y con arena pegada por todas partes. Itzel sentada al lado de Yad tiene los labios secos y rotos, juega con una rama seca haciendo círculos en la arena, se le nota preocupada.

ITZEL
¿Qué has averiguado?

YAD
El señor Yeren, que vive en aquella casa...
(señala hacia la casa más
lejana que se puede ver desde
ahí.)
...dice que los seres de los cuales
hablaban los agentes vienen para
llevarse a todas las mujeres de la
Tierra.

Itzel frunce un poco el ceño y sigue jugando con la rama sobre la arena. Yad señala una casa un poco más cercana.

YAD
La señora Annai dice que jamás ha
oído de ellos, pero el señor Usha,
su vecino, parece tenerles miedo.

Itzel levanta la cabeza para ver las casas, luego mira a Yad, suspira y vuelve a bajar la cabeza. Yad le pone un poco más de emoción a su voz.

YAD

Mi vecina me dijo que su tatarabuelo una vez le contó a su abuelo que le contó a ella que vio a estos seres mientras viajaba en un avión.

Itzel mira los círculos que dibujó en el suelo con desinterés, suelta la rama y se levanta.

ITZEL

Debo regresar, mi abuela lleva demasiado tiempo sola

Yad levanta la cabeza para observar a Itzel, puede notar la preocupación de esta. Yad hace una mueca con la boca como si estuviera pensando y luego sonrío juguetón.

YAD

(incrédulo)

¿Qué? ¿Cómo crees? Esta recolección de información tiene un precio. Por cada persona un beso.

Itzel exhala y su boca forma una media sonrisa. Yad sonrío satisfecho.

ITZEL

Tal vez la próxima vez si consigues más información.

Itzel borra con su pie los círculos que hizo en la arena y sin mirar a Yad camina de vuelta al pueblo.

YAD

(grita)

¡Conseguiré más información e iré a cobrar mis besos!

ESC 12. MONTAJE. SIGUE LA BÚSQUEDA. EL AGUA SE ACABA

a) En el calendario de la cocina de Itzel las equis rojas marcan dos semanas y media

b) Un SEÑOR VIEJO (60) observa a Yad mientras este señala hacia el cielo. El señor niega con la cabeza y levanta una ceja.

- c) El grifo del barril de agua se abre y sale un pequeño chorro que llena un vaso metálico.
- d) El calendario en la cocina de Itzel marca cuatro semanas con equis rojas
- e) Yad con los labios partidos observa a un HOMBRE (42) quien hace muecas monstruosas y luego se pasa el dedo índice por el cuello en señal de degollamiento
- f) Un mes y dos semanas tachadas con equis rojas en el calendario de Itzel
- g) Itzel corre de la cocina al cuarto de Maeb con un vaso de agua. Maeb tose, la respiración se le dificulta, Itzel trata de calmarla
- h) Una MUJER (36) llora, niega con la cabeza y le cierra la puerta a Yad en la cara.
- i) Itzel pone el vaso de agua bajo el grifo del barril metálico, un hilo de agua desciende dentro del vaso, el hilo se corta y empiezan a salir gotas.
- j) Maeb duerme, su rostro muestra una mueca de dolor, se ve pálida, seca, sus mejillas y sus labios han perdido el color, está muy flaca, las manchas rojas de las manos empiezan a mostrarse en su rostro. Maeb se encoge sobre si misma y se acurruca bajo unas mantas, tiembla. Itzel la mira preocupada mientras solloza.
- k) Itzel pone el vaso bajo el grifo del barril, lo abre y espera, no sale nada, Itzel lanza el vaso con fuerza hacia un lado y hunde su rostro en sus mano. En el suelo el vaso se muestra completamente seco, no hay ni una gota de agua.

ESC 13.INT. CASA DE ITZEL/ ÁREA COMÚN.DÍA

Sobre la pared 60 días en el calendario de Itzel están tachados con unas equis rojas. Yad con los labios secos y los ojos rojos está tirado sobre una de las silla de la cocina, está flaco y demacrado. Itzel sentada a su lado apoya su cabeza sobre la mesa de madera, su rostro está oculto entre sus brazos.

La tos de Maeb se escucha amortiguada por las paredes. Itzel se levanta con rapidez de la silla, tiene los labios secos y se ve enferma, se tambalea; la tos de Maeb cesa e Itzel se deja caer pesadamente en la silla. Itzel se pasa una mano por su rostro y trata de humedecerse los labios pero no tiene saliva.

ITZEL
 (con voz carrasposa a Yad)
 ¿Repíteme lo qué conseguiste?

Yad se endereza un poco y se toma la cabeza, se demora en contestar

YAD
 Los seres del espacio vienen a
 destruirnos...sea por el medio que
 sea
 (traga con dificultad)
 Seguramente matándonos de sed.

Yad mira con desesperación el barril metálico de Itzel y traga fuerte. Itzel se mueve con cuidado.

ITZEL
 (susurra)
 ¿Y sobre la expedición?

Yad mira preocupado a Itzel y luego niega. Itzel deja caer los hombros hacia atrás vencida, Yad alarga su mano y le acaricia la espalda. Itzel apreta los dientes, se levanta con dificultad, se asoma por la ventana y observa la carretera conteniendo un grito. Cinco puntos negros que se mueven por la carretera llaman su atención. Itzel da dos pasos bastante torpes hacia atrás y mira a Yad conmocionada.

ITZEL
 (con voz ahogada)
 ¡Ve por tu carro!

YAD
 ¿Qué?

Yad se levanta con dificultad y camina hasta Itzel, le toma el hombro y mira por la ventana. Yad abre los ojos de par en par, da media vuelta y sale por la puerta de la casa.

ESC 14. INT. CUARTO DE MAEB / CASA DE ITZEL. DÍA.

Itzel se agacha al lado de Maeb quien duerme inquieta, suda. Itzel acaricia la frente a su abuela y frunce el ceño preocupada, mira hacia la mesa de noche y toma el vaso metálico que está sobre esta. Itzel mira el contenido del vaso, no hay nada, lo deja en el suelo y acerca los labios a una de las orejas de su abuela.

ITZEL
 (insegura)
 Abuela llegó el agua, iré a
 buscarla, voy y vuelvo.

Maeb emite un débil gemido. Itzel se levanta, traga fuerte y entonces el sonido de un sieren a la sobresalta. Maeb se despierta asustada y empieza a toser con fuerza. Itzel vuelve a agacharse para tratar de calmar a Maeb. A la sirena se le une un golpe de alguien que llama a la puerta.

YAD (V.OFF)
(grita)
¡Itzel ábreme! ¡Ábreme!

Itzel trata de ignorar el ruido y sigue intentando calmar a Maeb quien trata de aguantar el ataque de tos, por un momento se ahoga. Itzel palidece. Maeb tose de nuevo tratando de recuperar su respiración.

MAEB
(ahogada)
A..ábrele a..
(tose)
Abréle a Yad

Itzel mira asustada a Maeb.

MAEB
(ahogada)
Ábrele

Itzel corre como puede fuera del cuarto.

ESC 15. INT. CASA DE ITZEL/ ÁREA COMÚN.DÍA.

La sirena sigue sonando a todo volumen. Itzel sale de detrás de la pared que divide los cuartos del resto de la casa y se dirige a la puerta para abrirle a Yad quien respira con dificultad.

YAD
Debemos....

Yad toma aire y entra a la casa, la tos de Maeb se escucha amortiguada por la pared, Itzel le da la espalda a Yad y corre de nuevo hacia el cuarto de Maeb. Yad la sigue.

ESC 16. INT. CASA DE ITZEL/ CUARTO DE MAEB. DÍA

Itzel se agacha al lado de su abuela e intenta calmarla. Yad entra al cuarto aún tratado de normalizar su respiración.

YAD
(toma aire)

(MÁS)

(CONTINÚA)

YAD (continúa)
 Debemos...debemos ir todos a las
 afueras del pueblo. Nadie puede
 quedar en las casas.

Itzel está ocupada tratando de calmar a su abuela. Yad se acerca a la cama, Maeb al ver al chico se calma un poco.

YAD
 Debemos...debemos ir todos.

Itzel se voltea a ver a Yad asustada.

ITZEL
 (alterada)
 ¿No la estás viendo? ¡No podemos
 llevarla!

Maeb aparta hacia un lado a Itzel y levanta la cabeza para ver a Yad.

MAEB
 (a Yad)
 Llévame...

ITZEL
 (asutada)
 ¡Abuela!

MAEB
 (a Itzel)
 Llévame

Yad se hace un espacio entre Itzel y la cama de Maeb, toma a Maeb en brazos y con cuidado la sienta en la silla de ruedas que está junto a la mesa de noche. Itzel corre hacia el armario de su abuela, saca como puede un suéter y una manta. Itzel tapa a su abuela con el sueter y le pone la manta encima para protegerla.

ESC 17. EXT. PLANICIE DEL PUEBLO NO COSTERO N°7. DÍA

Los habitantes del pueblo se agrupan alrededor de varios camiones negros; todos lucen exhaustos, enfermos, cansados y sucios. Itzel con los dos carros de automercado y Yad con la silla de ruedas donde se encuentra Maeb, se acercan a la multitud de habitantes.

Tres ENFERMERAS (24), (25) y (30) con el cabello castaño claro atado en un moño y la piel blanca y perfecta inteceptan a Itzel y a Yad. Sin preguntar cada enfermera saca una paleta de diferente color y revisa la boca de cada

(CONTINÚA)

uno. Las enfermeras sacan sus tabletas digitales y escanean los cuerpos de cada uno. Las enfermeras le dan un gran vaso de agua a cada uno y una pastilla bicolor. A Maeb le dan una pastilla adicional azul eléctrico. Las tres enfermeras esperan que sus pacientes traguen las pastillas. Yad e Itzel beben el agua con desespero. Maeb bebe con dificultad.

ENFERMERA 1

(amable)

Deben ponerse con los demás.

Las tres enfermeras señalan a la multitud y se marchan para seguir atendiendo a los recién llegados.

Itzel, Yad y Maeb se unen a los demás habitantes. Uno de los camiones llama la atención de Itzel; plegado sobre él hay una pantalla de televisión gigante. Itzel la mira curiosa. En los alrededores los AGENTES (27), (30) y (32) con falsa amabilidad ayudan a los habitantes a llegar hasta las enfermeras o hasta la multitud.

Los agentes se hacen señas entre sí y la gran pantalla que está sobre el camión se despliega. Los habitantes miran la pantalla sorprendidos. La pantalla emite un leve pitido y empieza a proyectar videos variados: las industrias de desalinización, el mar y a los agentes montando los barriles metálicos en los camiones. Los ojos de todos los habitantes se posan curiosos en la pantalla, incluso los de Itzel que se sorprende cuando ve la cara de una mujer muy hermosa aparecer dentro; la mujer tiene el cabello rubio y largo, sus ojos son azul claro y lleva un vestido sin mangas de colores muy vistosos, sus brazos lucen tatuajes de color azul. Se trata de ICRISTA (38), la actual regente del planeta Tierra.

ICRISTA

Habitantes de los pueblos no costeros, les saluda Icrista, su actual regente...

La imagen de Icrista desaparece de la pantalla para darle paso a imágenes del proceso de desalinización.

ICRISTA (V.OFF)

Como deben saber el Gobierno Central se encarga de la desalinización del agua de mar para garantizarle a todos los ciudadanos del planeta agua potable.

El video muestra a una familia feliz de piel clara vestida de colores vistosos bebiendo agua en vasos de vidrio, luego una familia de piel un poco más oscura aparece muy feliz

llenando sus vasos de metal desde el grifo de sus barriles, el agua sale como un fuerte chorro. Icrista vuelve a aparecer en la pantalla

ICRISTA

(triste)

Lamentablemente el Gobierno Central no puede seguir asegurándoles agua potable a todos sus habitantes.

Los habitantes miran la pantalla inquietos, algunos asustados.

ICRISTA

No mientras los seres del espacio, esos seres egoístas y malvados llamados extraterrestres nos sigan amenazando con venir a robarnos el poco agua que nos queda.

En el video aparece un grupo de AGENTES jóvenes vestidos con un uniforme azul, todos están parados derechos y en fila; hacen un saludo militar.

ICRISTA (V.OFF)

(alza la voz)

El Gobierno Central ha decidido crear un cuerpo militar con voluntarios de entre catorce y veintiún años para defender el agua que los extraterrestres nos quieren robar.

Las madres toman a sus hijos de las manos. Itzel mira atenta la pantalla, está concentrada en el video.

ICRISTA

Las familias de aquellos jóvenes que se unan como voluntarios recibirán el doble de ración de agua de lo que les corresponde actualmente.

La multitud murmura. Algunos padres animan a sus hijos con palmadas en los hombros para que se alistén. Los ojos de Itzel brillan mientras mira a Icrista.

ICRISTA

(emoción)

Únanse, únanse contra los extraterrestres. Derrotemos esta amenaza y recuperemos nuestro agua.

La imagen de los jóvenes vestidos de azul vuelve a salir en la pantalla, hay un minuto de silencio. Los agentes que se encuentran tras la multitud empiezan a aplaudir, poco a poco los aplausos de los habitantes se les van sumando.

Los agentes invitan a los habitantes a cambiar los barriles de agua vacíos por unos llenos. Los habitantes más débiles se marchan para dejar que los de mejor aspecto recojan la ración de agua que le corresponde a cada familia. Ilkay aparece entre la multitud y toma la silla de Maeb quien luce más tranquila.

ILKAY

(a Itzel)

Me llevaré a Maeb. No regreses tarde.

Itzel levanta una ceja pero deja que su padre se lleve a su abuela.

Yad e Itzel se colocan en las filas para recibir el agua que les corresponde. Las filas avanzan con rapidez debido a que hay más agentes de lo normal.

Itzel llega frente a la puerta de uno de los camiones, su barril es cambiado por tres barriles llenos de agua. Itzel se sorprende ante la cantidad de barriles, mira a los AGENTES (30) y (38), estos se limitan a seguir con su trabajo. La enfermera 1 sale de dentro del camión y le entrega a Itzel dos cajas de las pastillas azules que le dieron a Maeb antes. Itzel mira confundida a la enfermera 1.

ENFERMERA 1

Le harán bien a tu abuela.

Itzel toma las cajas y la enfermera 1 se adentra en el camión. Itzel se queda viendo las cajas asombrada y sonrío.

ESC 18.INT. CUARTO DE MAEB/ CASA DE ITZEL. NOCHE.

Itzel entra al cuarto de su abuela, en sus manos lleva dos mudas de ropa y un vaso con agua. Itzel deja el vaso sobre la mesa de noche y le sonrío con duda a su abuela quien está sentada sobre la cama tranquila. Itzel coloca las mudas de ropa sobre la cama y se dirige al armario, abre las puertas de este, se pone de puntillas y de la parte de arriba saca una tela gruesa con muchos cierres por todos lados. Maeb desde la cama mira a su nieta y sonrío con tristeza

MAEB

Te vas...

Itzel se voltea a ver a su abuela y traga fuerte, se muerde los labios y aprieta el pedazo de tela en señal de culpabilidad. Maeb sonríe comprensiva.

MAEB

Tráela, Itzel, tráela de vuelta.
Solo así tendermos un futuro mejor.

Itzel camina hacia la cama de su abuela, se sienta dejando la tela con cierres de lado y mira a su abuela fijamente. Maeb acaricia la mejilla de su nieta.

MAEB

(con cariño)
¿Lo recuerdas verdad?

ITZEL

(susurra)
Hace cuatro años antes de irse
nos lo prometió, un futuro mejor.

Maeb abraza a Itzel, quien corresponde el abrazo con fuerza hundiendo su rostro en el hombro de su abuela.

MAEB

(susurra)
Estaré esperándolas...

Maeb se separa de Itzel, toma el pedazo de tela y empieza a abrir los cierres hasta formar un bolso marrón con varios compartimiento. Maeb abre el compartimiento más grande y mira Itzel. Itzel con una sonrisa triste toma sus mudas de ropa y las mete dentro. Maeb cierra el bolso y se lo ofrece a Itzel, sonríe tratando de alentarla. Itzel asiente, toma el bolso y se levanta de la cama sin dejar de ver a su abuela, traga fuerte para contener las lágrimas.

ITZEL

Pórtate bien.

Itzel le da un beso en la cabeza a su abuela y con pasos largos sale de la habitación sin mirar atrás.

ESC 19. INT. CASA DE ITZEL/ ÁREA COMÚN.NOCHE.

Itzel camina con rapidez hacia la puerta de su casa, empuja la puerta para salir pero Ilkay quien viene desde la cocina se la cierra.

ILKAY

(como un niño pequeño)
No me hagas esto Itzel...no me
dejes.

Itzel cierra los ojos y suspira fuerte mientras aprieta los dientes. Voltea para encarar a Ilkay

ITZEL
(con autoridad)
Me voy a buscar a mamá.

Ilkay retira la mano de la puerta, su mirada se vuelve aún más triste, más llena de dolor.

ILKAY
(muy bajo)
Itzel, mamá está...

Itzel se tapa los oídos con fuerza.

ITZEL
(grita)
¡Eso no es cierto!

Ilkay abraza a Itzel con fuerza como si buscara protegerla. Itzel lo empuja con brusquedad apartándolo y le dedica una mirada de decepción.

ITZEL
(grita)
¡La traeré de vuelta!

Itzel abre la puerta y con rapidez se cuela por ella. Ilkay desde la puerta ve con dolor como su hija corre a toda velocidad en dirección a la planicie.

ESC 20. EXT. CIUDAD COSTERA. NOCHE.

Una gran cantidad de camiones negros se aproximan a la ciudad costera, una ciudad con edificios descoloridos de diferentes formas y tamaños con ventanas polarizadas que reflejan la costa donde se encuentran las industrias de desalinización.

Los camiones entran a la ciudad costera. AGENTES de entre veinticinco y treinta años montan guardia en los accesos. Los agentes anotan en sus tabletas digitales la placa de cada vehículo, y con la misma escanean el interior de este para contabilizar los barriles que vuelven para ser llenados, y controlar el número de voluntarios que lleva cada camión.

Los camiones toman rumbo hacia la parte más lejana de la costa, ahí un gran complejo de edificios bajos conectados unos a otros, con pista de aterrizaje y diferentes naves (aviones, helicópteros) los espera. Es el Centro de Entrenamiento Espacial.

ESC 21. EXT. ESTACIONAMIENTO/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO
ESPACIAL. NOCHE.

Los camiones se detienen frente al edificio que queda del otro lado de la pista de aterrizaje. Los agentes abren las puertas. A pesar de que es de noche a los VOLUNTARIOS les cuesta acostumbrarse a la luz.

Yad ayuda a bajar a Itzel quien se frota los ojos y mira a su alrededor; una brisa agradable le sopla en el rostro, el ruido de las olas se escucha a lo lejos como un murmullo. Itzel respira hondamente y exhala mirando en dirección al mar, levanta la cabeza mirando hacia un estrellado cielo.

ESC 22. INT. CANCHA TECHADA 001/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO
ESPACIAL. DÍA

Los voluntarios se agrupan en la entrada de la cancha techada, todos llevan un pantalón ancho y una camisa larga azul marino. Miran sorprendidos unas pequeñas impresoras 3D que por medio de órdenes que mandan las AGENTES (entre 25 y 28 años) desde sus tabletas digitales, construyen un terreno con obstáculos.

La puerta trás los voluntarios se abre con brusquedad, KRIEGER (45), un hombre alto y calvo, vestido con un uniforme con siete medallas, camina hacia el frente con una expresión severa, tras él dos AGENTES (32) y (38) traen esposado a SIBAEL (20), un chico moreno con una cicatriz que le cruza el ojo y tatuajes en el rostro. Apenas los agentes le quitan las esposas a Sibael, Krieger lo derriba con una patada en las rodillas y le pisa con fuerza la espalda. Los voluntarios hacen silencio. Krieger los observa con asco.

KRIEGER

(burlón)

Así que estos son los chupa agua de
los pueblos no costeros.

Krieger deja de pisar a Sibael y comienza a caminar frente a los voluntarios. Sibael trata de levantarse pero Krieger está de vuelta justo para meterle un puntapié y volver a tirarlo al suelo. Sibael levanta la cabeza para mirarlo con odio.

KRIEGER

(amenaza)

Se referirán a mi como comandante
Krieger, lo que yo diga y haga es
la ley. Si yo no doy permiso para
que se levanten...

Krieger pisa fuerte a Sibael quien hace una mueca de dolor.

(CONTINÚA)

KRIEGER
(amenaza)
No se levantan. ¿Entendido?

Nadie responde. Itzel quien está tras dos filas de voluntarios junto a Yad frunce el seño.

KRIEGER
(severo)
Son sordos o retrasados, pregunté
que si entendieron

VOLUNTARIOS
(a coro)
Sii..

KRIEGER
(frunciendo el ceño)
¡Si comandante!

VOLUNTARIOS
¡Si comandante!

Krieger quita la bota de encima de Sibael

KRIEGER
Levántate

Sibael se levanta, mira con odio a Krieger y le dirige una mirada peligrosa a los voluntarios. Algunos chicos como Yad parecen intimidados. Itzel observa a Sibael con curiosidad. Krieger apunta hacia el terreno creado por las impresoras.

KRIEGER
Su primer entrenamiento consiste en
cruzar la cancha hasta el otro
lado; debe evitarlos obstáculos.

Krieger sonrío de forma burlona y mira a Sibael.

KRIEGER
(A Sibael)
Veamos si eres tan bueno esquivando
obstáculos como huyéndo.

Krieger empuja a Sibael hacia donde están construido los obstáculos, antes de soltarlo le mete una patada detrás de las rodillas para que vuelve a caer. Krieger se ríe con fuerza. Sibael se levanta forma unos puños con su mano y sin mirar atrás entra al terreno pisando con cuidado el suelo. Itzel lo mira curiosa. Sibael da pasos largos para evitar los obstáculos ocultos en el suelo.

KRIEGER
¡Más rápido!

Sibael piensa su próximo paso, camina hacia la derecha y entonces cae en un hoyo tapado por tierra falsa. Krieger ríe con diversión y se voltea a ver a los voluntarios; su risa cesa para darle paso a una mueca de desagrado.

KRIEGER
(amenaza)
¿Qué están esperan? ¡Comiencen el ejercicio!

Los voluntarios se acercan al terreno, como son demasiados van partiendo poco a poco en grupos. Muchos caen en las trampas con los primeros pasos que dan. Itzel se aproxima al límite entre la cancha y el terreno creado por los dispositivos.

ITZEL
(a Yad)
Cuida tus pasos.

Itzel camina con cuidado por el terreno, las trampas en el suelo apenas son perceptibles. Itzel duda de sus pasos. Yad aunque logra evitar las trampas se queda atrás. Los voluntarios alrededor caen en huecos o en charcos de un líquido verdoso que los inmoviliza.

Itzel va de primera; la siguen una CHICA (14), más pequeña que ella, un CHICO (17) que parece estar imitando sus pasos, y Yad. Itzel rodea una zona con puentes inestables. La chica que va de segunda pasa por debajo de uno de los puentes y este le cae encima. Yad brinca por encima del puente y sale ileso, se mete por una zona llena de arena y empieza a hundirse, ahoga un grito. Itzel voltea para ver a su amigo, hace ademán de regresar a buscarlo pero este le hace señas para que continúe. El otro chico sigue imitando los pasos de Itzel. Quedan pocos voluntarios ilesos sobre la cancha.

KRIEGER
(grita)
¡Demasiado lentos!

Krieger del otro lado de la cancha le arranca de las manos a un AGENTE (27) su tableta digital, introduce unos comandos y el suelo bajo Itzel comienza a temblar. El chico que imita a Itzel corre hacia ella. Itzel ve que bajo sus pies el suelo comienza a abrirse. Itzel mira a su alrededor y salta hacia un lado antes de que el piso se separe, trata de seguir caminando pero entonces siente como una de sus piernas se inmoviliza. El pie de Itzel está dentro de un charco verdoso. Itzel voltea y lo último que ve es como el chico

(CONTINÚA)

que la seguía desaparece cuando una segunda grieta se abre en el suelo. Ningún voluntario llega hasta el final de la cancha.

ESC 23. INT. DORMITORIOS/CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL.
NOCHE

Itzel descansa sobre su bolsa de dormir en un gran galpón, a su alrededor otros voluntarios sentados sobre las mismas bolsas conversan.

VOLUNTARIO 1 (AD LIB)
¿Por qué la comida de aquí es tan... consistente? En el pueblo solo nos dan pastillas

VOLUNTARIO 2 (AD LIB)
Es tan raro bañarse con agua. Allá todo es con arena.

Itzel sonríe reconociendo de lo que hablan los voluntarios.

VOLUNTARIO 3 (V.O)
Los han visto en los pueblos más lejanos...

Itzel frunce el ceño y se sienta sobre el saco, cierra los ojos para concentrarse en esa conversación. Los voluntarios que hablan están a su espalda.

VOLUNTARIO 4
¿Cómo son?

VOLUNTARIO 3
(traga fuerte)
Su piel es transparente, se pueden ver sus órganos a través de la piel y tienen largos y afilados dientes.

VOLUNTARIO 4
¿Qué pasó con las personas que los vieron?

El voluntario 3 baja la cabeza y niega. Itzel abre los ojos y ve el rostro de Yad a escasos centímetros de ella sonriendo, tiene el cabello mojado. Itzel se sobresalta y lo empuja.

YAD
(curioso)
¿Qué haces?

Itzel mira hacia los voluntarios que hablan sobre los extraterrestres, no puede escuchar bien lo que dicen. Itzel tuerce la boca molesta.

ITZEL
(molesta)
Buscaba información sobre la expedición hasta que me interrumpiste.

YAD
(simula estar dolido)
Lo siento... ¿y? ¿encontraste algo?

Itzel suspira y niega, mira de nuevo a los voluntarios que hablan de otra cosa. Itzel se levanta del saco de dormir y se estira.

ITZEL
Iré a bañarme.

YAD
Me quedaré aquí por si dicen algo más.

Yad mira a su alrededor escuchando pedazos de conversación de los demás voluntarios, nadie habla de los extraterrestres.

YAD
(bromea)
Si escucho algo bueno tendrás que darme ese beso que me debes desde hace como dos meses.

Itzel bufa y sonríe mientras voltea los ojos, niega y camina hacia el exterior de los dormitorios.

ESC 24. INT. COMEDOR/CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL. DÍA.

Itzel y Yad ambos con sus bandejas del desayuno en la mano observan las mesas donde los voluntarios comen y conversan. Itzel le señala a Yad una mesa donde se sientan tres VOLUNTARIOS (18), (19), (21). Itzel camina hasta la mesa, y junto a Yad se sienta al lado de la voluntaria de menos edad. La voluntaria voltea y mira Itzel con una sonrisa amistosa.

VOLUNTARIO 5
(a Itzel)
Buena práctica de obstáculos, llegaste bastante lejos para ser el primer día.

ITZEL
(humilde)
Solo fue suerte, pero gracias.

Itzel sonr e de vuelta. Los dem as voluntarios sentados en la mesa levantan la cabeza para ver a la reci n llegada.

VOLUNTARIO 6
Si no fuera por el comandante
hubieras llegado hasta el final.

VOLUNTARIO 7
(serio)
Que no se te suba la suerte a la
cabeza ni a, dudo que ese
entrenamiento lo sea todo.

YAD
Al menos es algo.

Los tres voluntarios voltean a ver a Yad quien no hab a sido notado antes. El voluntario 7 lo mira con cara de pocos amigos.

VOLUNTARIO 5
(corta la tensi n)
 Qu  los trae por aqu ?

El voluntario 6 mira a Itzel y a Yad con inter s.

ITZEL
(casual)
Nos pregunt bamos si alguno de
ustedes sabe algo sobre una
expedici n...

Los tres voluntarios se miran entre si confundidos.

ITZEL
(con extra eza)
 No? Sali  hace cuatro a os de
aqu , de la ciudad costera.

Itzel mira ansiosa a los voluntarios. El voluntarios 5 y el voluntario 6 la miran confundidos y niegan, el voluntario 7 la mira como si estuviera loca.

VOLUNTARIO 6
Si sali  de la ciudad costera
deber as preguntarle a alguien
originario de aqu   no?

VOLUNTARIO 7

(bufa)

A Sibael, pero dudo que quieras preguntarle.

Itzel levanta la mirada y busca al chico moreno con la cicatriz y los tatuajes en el rostro. Sibael está sentado del otro lado del comedor solo, muchos voluntarios lo miran con interés pero el se dedica a mirarlos con cara de pocos amigos.

ITZEL

(se encoge de hombros)

¿Y por qué no?

Itzel toma su bandeja y se levanta. En ese momento IAGO (33) un agente flaco, alto y de grandes ojos entra al comedor y capta la atención de todos los voluntarios.

IAGO

Voluntarios, el comandante Krieger los espera en el salón 007.

Sibael se levanta y mira a Itzel quien lo observa fijamente. Sibael la mira de forma amenazante. Itzel no aparta la mirada.

IAGO

(impaciente)

¿Qué esperan? ¡Muévanse!

Sibael sale del comedor. Itzel camina hacia la salida para alcanzarlo pero Yad la toma por el hombro para que lo espere. El resto de los voluntarios se levanta y Sibael se pierde entre ellos.

ESC 25. INT. SALÓN 007/CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL.
DÍA.

Los voluntarios entran por la parte de atrás del salón 007; un auditorio con consolas de dos puestos, cada puesto tiene una tableta digital y unos pares de lentes gruesos que están conectados a la consola. Los puesto están identificado con dos roles: navegador y tirador.

Itzel y Yad se sientan juntos en una consola. Itzel ocupa el puesto de tirador y Yad el de navegador. Krieger quien está en centro del salón mira a los voluntarios de forma hostil; junto a él hay dos agentes; IARRA (34) una mujer de cabello negro amarrado en una cola quien tiene dos medallas en su uniforme y ETHA (28), una chica de cabello morado atado en dos trenzas a los lados sobre las orejas, las cuales

(CONTINÚA)

terminan en dos colas; su uniforme tiene tres medallas y por sobre el cuello le sobresalen unos tatuajes.

KRIEGER

(amenaza)

(a los voluntarios)

Si me defraudan en este
ejercicio los devolveré a la
alcantarilla de donde vinieron.

Los voluntarios murmullan intranquilos y en desacuerdo.

KRIEGER

(amenaza)

¡Silencio! Nada me cuesta mandarlos
de una vez.

Los voluntarios hacen silencio. Irra desliza un dedo sobre su tableta y despliega una pantalla que se proyecta sobre la pared, la pantalla se divide en dos, cada una muestra el nombre de cada rol.

KRIEGER

Estos...

(señala a la pared)

...son los puestos que cada uno
ocupará en su nave. Si tienen una
gota de cerebro posicionarán a su
compañero según sus destrezas.

IRRA

Desplieguen sus pantallas.

Los voluntarios tratan de imitar lo que hizo Irra con su tableta, son pocos los que logran desplegar las pantallas, entre ellos están Itzel y Sibael, quien se ubica dos puestos más abajo de ella en el auditorio. Su compañera, la voluntaria con quien Itzel habló en el comedor, luce incómoda.

IRRA

Colóquense los lentes.

Itzel se coloca los lentes, todo se ve negro. Yad a su lado no logra desplegar su pantalla. Itzel se quita los lentes y los ve con el ceño fruncido, se fija en los demás voluntarios, todos tienen problemas con sus consolas excepto Sibael, quien tiene los lentes puestos y controla algo desde su tableta. Itzel se pone los lentes y toca su tableta imitando a Sibael, no pasa nada, los lentes siguen sin funcionar. Itzel se quita los lentes y los mira confundida.

ITZEL
(bajo)
Esto no sirve

Krieger quien sigue en el centro del auditorio observa a los voluntarios incrédulo y con decepción, le pega un puñetazo a la pared que tiene detrás para asustar a los voluntarios, estos se sobresaltan.

KRIEGER
(grita)
¡Son una mierda! Le están entregando el planeta a los extraterrestres en bandeja de oro. Los van a destrozar cuando los vean.

Sibael no presta atención, sigue con los lentes puestos tocando la pantalla de su tableta. Krieger se da cuenta, y frunce el ceño, camina con pasos largos y marcados hasta donde está el moreno, le arranca los lentes y lo hala por el cuello de la camisa con brusquedad levantándolo de la silla.

KRIEGER
(severo)
¿¡Acaso dije que podías controlar la tableta solo!?

Sibael mira a Krieger retadoramente, este abofetea al moreno y lo lanza de vuelta a la silla con fuerza. Krieger camina hacia la puerta del salón y se marcha con un portazo. Los voluntarios se quedan en absoluto silencio y se miran las caras unos a otros asustados. Etha que está en el centro del salón mira a los voluntarios con lástima.

ETHA
Hasta un niño de dos años sabe desplegar una tabletas.

Itzel pasa de ver a Sibael a ver a Etha, chasquea la lengua y pone los ojos en blanco, se levanta de su asiento y se dirige a Etha.

ITZEL
¡Ninguno de nosotros ha utilizado estas tabletas jamás!

Etha mira a Itzel desconcertada y pestañea con dramatizado horror. Itzel levanta una ceja y se cruza de brazos. Los voluntarios apoyan el comentario de Itzel. Etha se encoge de hombros y mira a Irra buscando complicidad. Irra asiente seria.

ETHA

(burla)

Bien niños, vamos a enseñarles como desplegar sus tabletas.

Etha se ríe divertida e Irra mira a los voluntarios sin ningún tipo de emoción, como quien mira a una simple pared. Itzel se deja caer en la silla profiriendo una exhalación.

ETHA

Es un siempre deslíz.

Etha desliza su dedo con suavidad por la pantalla de la tableta y esta se despliega. Los voluntarios la imitan, poco a poco las pantallas de los voluntarios se van desplegando. Itzel ayuda a Yad a desplegar la suya. Etha vuelve a deslizar el dedo, esta vez con más lentitud, burlándose de los voluntarios que no logran desplegarla. Tras tres intentos más todas las pantallas están desplegadas.

IRRA

Colóquense los lentes

Itzel se coloca los lentes y no puede evitar soltar una exclamación.

ESC 26. INT. SIMULADOR DE LA NAVE DE COMBATE. DÍA

Frente a Itzel por encima de las pantallas desplegadas y tras un vidrio se ve el espacio exterior con las estrellas, la luna y los planetas, también están las naves de los demás voluntarios. Las naves recuerdan a los aviones F-117. Itzel voltea hacia un lado y se encuentra con Yad quien la mira maravillado. Bajo la gran ventana, las pantallas muestran imágenes diferentes para cada rol. La pantalla de Itzel muestra una cuadrícula sobre el espacio, a un lado de esta hay un misil con información del tiempo en que tarda en dispararse, su alcance y el daño promedio que puede hacer. La pantalla de Yad muestra un mapa con caminos laberínticos donde titila una luz verde identificada como "Nave voluntaria", en el extremo superior del mapa se muestra otra luz un poco más grande de color rojo identificada como "Nave madre". Un mapa un poco más simple le indica a que distancia están las demás naves voluntarias.

ETHA (V. OFF)

Observen sus tabletas.

Las tabletas también tienen imágenes, botones táctiles. La tableta de Itzel tiene una especie de mando táctil donde se puede encuadrar la dirección de los misiles, un botón para hacer zoom y otro donde está la orden para disparar. La

(CONTINÚA)

tableta de Yad tiene dos joysticks táctiles, uno que controla la dirección de la nave y otro su rotación.

ETHA (V.OFF)

Su objetivo es simple, deben llegar a la nave madre esquivando los obstáculos.

Itzel toca el mando y ve como en la pantalla la cuadrícula se mueve apuntando al sitio donde ella lo mueve, pisa el botón para disparar y un misil sale disparado desde su nave hacia otra de las naves voluntarias, la cual explota. Dos voluntarias gritan asustadas. Itzel mira a Yad alarmada. La risa de Etha se escucha con claridad fuera de la simulación.

Yad empuja hacia adelante el joystick que controla la dirección de la nave y esta empieza a moverse hacia adelante, en su mapa el punto verde se mueve en la misma dirección. Yad suelta una exclamación de sorpresa y mueve el joystick que que controla la rotación de la nave hacia un lado. La nave hace un giro de trescientos sesenta grados que por un momento los pone de cabeza. Yad e Itzel se miran sorprendidos y se ríen. A su alrededor los demás voluntarios también lanzan exclamaciones.

IRRA (V. OFF)

(seria)

Basta de juegos

ETHA (V.OFF)

(burla)

Bien voluntarios, veamos si pueden impresionarnos, ¿por qué no tratan de llegar a la nave madre?

Yad pone la nave en marcha. Al principio parece muy fácil, solo tiene que guiar la nave a través del mapa. Itzel se limita a mirar por la ventana hasta que ve como unas naves más pequeñas de color marrón se acercan a su nave. Sobre la pantalla de Itzel aparecen unos número indicando la velocidad con la que se aproximan esas naves.

YAD

(con ánimo)

Dispárales.

El mapa de Yad indica la distancia en la cual se encuentra la nave enemiga.

ITZEL

¿Qué?

YAD

¡Dispara!

Itzel trata de de dispararle a la nave pero falla. Yad mueve uno de los joysticks y la nave se inclina noventa grados esquivando al enemigo. A su alrededor las voluntarios en las otras naves emiten ruidos de alivio o gritan cuando su nave explota. Una segunda nave enemiga se dirige hacia la nave de Itzel.

YAD

(con ánimo)

¡Dispara!

Itzel encuadra, dispara uno, dos, tres misiles pero ninguno le da a la pequeña nave. Yad trata de esquivarla pero la nave enemiga choca contra ellos. Hay una especie de esacudida dentro de la simulación, las pantallas desplegables desaparecen y los lentes se apagan.

ESC 27. INT. SALÓN 007/CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL.
DÍA.

Itzel se quita los lentes y observa a los voluntarios, algunos vuelven a desplegar sus tabletas y a colocarse los lentes para entrar de nuevo a la simulación, otros están concentrados dentro de esta. Etha e Irra miran una pantalla donde aparecen los nombres de los voluntarios en orden de mejores a peores en el ejercicio, el orden de los nombres cambia continuamente; el primer nombre siempre es el de Sibael. Itzel mira al chico curiosa, su compañera luce tensa. Itzel voltea a ver a Yad con una sonrisa traviesa.

ITZEL

(decidida)

Otra vez

Yad asiente y ambos se colocan los lentes.

ESC 28. INT. BAÑOS/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL. NOCHE

Los cubículos donde están las duchas se dividen entre las dos paredes blancas del baño. El sonido del agua repiquetea contra las baldosas. Entre la parte inferior de la puerta de los cubículos y el suelo se ven los pies de los voluntarios que se visten o desvisten. Itzel espera en una fila que los cubículos se desocupen, en los brazos lleva un uniforme limpio. La fila avanza lentamente. El cansancio y el vapor del agua hacen que los ojos de Itzel se cierren, duerme de pie por unos segundo y de repente se sobresalta.

(CONTINÚA)

VOLUNTARIO 8

(susurra)

Te lo digo, pueden tomar forma humana

VOLUNTARIO 9

(bajo)

Imposible entonces...

Los voluntarios que hablan están unos puestos por delante de Itzel en la fila.

VOLUNTARIO 8

El señor pensó que que era su esposa y de repente, se transformó... cambió.

VOLUNTARIO 9

(asustado)

Dime por lo menos que la mató.

La piel de Itzel se eriza, traga fuerte y levanta un poco la cabeza para ver a los voluntarios.

VOLUNTARIO 8

El señor tuvo suerte tuvo suerte de que no se lo comieran.

VOLUNTARIOS 9

(asustado)

Podrían estar entre nosotros, aquí, ahora...

Itzel voltea un poco y mira a los voluntarios que están tras ella con desconfianza.

VOLUNTARIO 10

(desde atrás)

¡Eh! Los siguientes en la fila, pasen a los cubículos, no tenemos toda la noche.

Los voluntarios que hablan sobre los extraterrestres se miran entre si y caminan hacia los cubículos. Itzel se da cuenta de que también hay un cubículo desocupado para ella, sin dejar de mirar a los voluntarios se mete en el propio.

ESC 29. EXT. PUEBLO NO COSTEROS N°7. TARDE.

Itzel abre los ojos, se encuentra en el camino que lleva hacia las planicie donde se busca el agua. Su cabello se mueve debido a un fuerte viento que levanta la arena del suelo y nubla el paisaje. Una figura camina en medio de la nube de arena, es Saít. Itzel corre hacia su madre, la abraza con fuerza. Saít le devuelve el abrazo, le sonrío y le acaricia el rostro. Itzel emocionada toma a Saít de la mano y la lleva hasta su casa.

ESC 30. INT. CASA DE ITZEL/ ÁREA COMÚN. TARDE.

Itzel abre la puerta de su casa. Ilkay y Maeb están en la cocina. Ilkay voltea a hacia la puerta, su rostro melancólico se torna en una mueca de horror.

ILKAY
(grita)
¡Itzel no!

La cara de Maeb también muestra horror. Itzel confundida voltea a ver a su madre, que no es Saít sino un EXTRATERRESTRE de dos metros con un cráneo largo, la piel transparente y grandes y afilados dientes.

El extraterrestre aparta a Itzel con fuerza. Itzel cae al suelo y algo le golpea en la cabeza. El extraterrestre se lanza a atacar a Ilkay y a Maeb. Itzel trata de levantarse pero no puede. El extraterrestre acerca los diente al cuello de Ilkay. Itzel grita con fuerza.

ESC 31. INT. DORMITORIOS/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL. NOCHE.

Itzel despierta de golpe sobre su saco de dormir, su uniforme está sudado y sus manos tiemblan, a su alrededor Yad y los demás voluntarios duermen tranquilos. Itzel trata de normalizar su respiración, traga fuerte y sacude su cabeza. Detrás de ella suena un crujido seguido por unas pisadas. Itzel voltea nerviosa. Sibael camina hacia la puerta del dormitorio. Itzel frunce el ceño y tras unos minutos sale lo más sigilosa que puede de su saco para seguirlo.

ESC 32. INT. PISO 3/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO
ESPACIAL. NOCHE

Itzel camina con sigilo por uno de los pasillo del Centro de Entrenamiento, al llegar final de este observa que tiene la posibilidad de seguir por otro pasillo a su derecha o bajar por unas escaleras. Itzel se detiene y escucha, silencio. Baja por la escalera.

ESC 33. INT. PISO 2/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL. NOCHE

Itzel llega a un nuevo pasillo con puertas a los lados. Se asoma por una de las puertas y nota que son aulas. Itzel sigue caminando por el pasillo y cuando llega a la mitad, se da cuenta que se divide en tres. Itzel duda por unos minutos y toma el pasillo que se encuentra más a la derecha.

Itzel llega al final del pasillo y escucha unas pisadas que vienen de un nuevo pasillo a su izquierda. Itzel se asoma y ve a un AGENTE (30), el agente voltea. Itzel se oculta tras el dobladillo del pasillo. El agente camina en dirección hacia donde está ella. Itzel camina con rapidez de vuelta por el pasillo de donde vino; el sonido de los pasos y la sombra que proyecta el agente la siguen.

Itzel vuelve al pasillo que se divide en tres, ahora no solo se escuchan las pisadas que viene detrás de ella, sino también unas que vienen de frente. Itzel mira de derecha a izquierda, los pasos son cada vez más fuertes. Itzel toma el pasillo de la izquierda y ve una sombra en la pared. Itzel corre hasta la puerta más cercana, la empuja y se mete dentro del salón cuando uno de los agentes se asoma por el pasillo. IAGO frunce el ceño y da media vuelta para marcharse.

ESC 34. INT. SALÓN 004 / CENTRO DE ENTRENAMIENTO
ESPACIAL. NOCHE.

Itzel cierra la puerta trás de si, toma aire y observa donde está. Es el salón 004, un salón muy parecido al 007 solo que en este las consolas son mesas individuales y no hay lentes ni cables, solo las tabletas digitales. Itzel tiene que mirar dos veces antes de percatarse de que Sibael está sentado en la consolas de la parte de arriba del auditorio. El moreno apaga con rapidez una tableta digital mientras mira a Itzel con el ceño fruncido. Itzel lo mira con sorpresa, y esboza una media sonrisa, sube los escalones y llega hasta donde está él.

(CONTINÚA)

ITZEL
¿Sibael verdad?

Itzel extiende una mano para estrechársela al moreno. Sibael se limita a mirar la mano pero no la toma. Itzel frunce el ceño y baja la mano.

ITZEL
Eres de la ciudad costera.

Sibael ignora a Itzel y mira hacia la puerta del salón esperando que la chica se vaya.

ITZEL
(impaciente)
¿Hola? ¿Me estás escuchando?

Itzel pasa su mano por delante de los ojos del chico.

SIBAEL
(frío)
¿Qué quieres?

Sibael no despega los ojos de la puerta. Itzel frunce el ceño, la forma de actuar del moreno le molesta.

SIBAEL
(antipático)
¿Y bien?

Itzel se cruza de brazos y frunce el ceño

ITZEL
(dubitativa)
Dicen que tu sabes sobre la
expedición de hace cuatro años. La
que buscaba agua en otro planeta.

Sibael aparta la mirada de la puerta y mira a Itzel desconfiado. Itzel lo mira con presión como si así pudiera obtener una respuesta. Sibael aparta la mirada de la chica y vuelve a mirar la puerta.

SIBAEL
(frío)
No se de que hablas, y ahora...

Sibael señala con la mano hacia la puerta.

ITZEL
(insistente)
La expedición salió de aquí, algo
debes saber ¿No eres de la ciudad
costera?

Sibael bufa y rueda los ojos perdiendo la paciencia, mira a Itzel con cara de pocos amigos.

SIBAEEL
(con desagrado)
¿Por qué no les preguntas a Krieger
o a Icrista sobre la expedición?
Ellos también son de la ciudad
costeras
(irónico)
Algo deben saber...

Itzel mira a Sibael retadoramente. Sibael le sostiene la mirada, escudriñando los ojos de la chica.

ITZEL
(retadora)
(levanta u na ceja)
Tal vez lo haga

SIBAEEL
(irónico)
¡Ja! Si, claro.

Sibael mira hacia la puerta y luego mira a Itzel. Esta da media vuelta y con pasos largos se dirige a la salida; antes de marcharse se voltea hacia donde está Sibael.

ITZEL
(retadora)
Si no consigo información con los
voluntarios, ten por seguro que le
preguntaré a Icrista.

Sibael ahoga una risa y le hace una señal a Itzel para que abandone el salón. Itzel lo mira fijamente y sale del salón.

Sibael exhala y despliega la pantalla de la tableta que antes apagó. En la pantalla se muestra un fondo con la frase "Acceso denegado". El moreno mira hacia la puerta desconfiado, luego vuelve a la tableta y dudoso escribe sobre el teclado táctil de la tableta "Expedición 2046". La pantalla muestra una lista de noticias sobre el día del despegue de la expedición. Sibael despliega una de las fotos de la noticia y le hace zoom, hay diez persona en las fotos, una de ellas es una mujer con una bata blanca muy parecida a Itzel. Sibael se queda viendo la foto con confusión, regresa para ver las demás noticias pero las únicas que hay son sobre el día del despegue, no hay más información.

ESC 35. MONTAJE. LA EXPEDICIÓN DE HACE CUATRO AÑOS. EL ENTRENAMIENTO CONTINÚA.

- a) Mientras varios voluntarios comen, Itzel señala hacia el cielo, los voluntarios se miran confundidos y niegan.
- b) Yad domina el control de la nave. Itzel apenas llega a dispararles a tres naves enemigas de diez que se lanzan en bandada contra ellos. Los nombres de Itzel y Yad en la pantalla de Etha e Irra desciende dos posiciones.
- c) Yad se sienta con un grupo de voluntarios en el dormitorio y señala al cielo, los voluntarios lo miran confundidos; algunos fruncen el ceño y lo corren del sitio donde está.
- d) En la cancha techada 001 los voluntarios en parejas pasan a un nuevo terreno con obstáculos. Itzel dirige a Yad por el terreno. Ambos se aproximan al otro lado de la cancha. Itzel deja a Yad atrás por un segundo y de repente a este le explota una trampa oculta en el pie que lo llena de la sustancia verde, dejándolo paralizado.
- e) En el baño Yad señala al cielo mientras Itzel mira ansiosa a los voluntarios quienes los miran curiosos. Yad baja las manos, los voluntarios se miran entre si, se encogen de hombros y niegan. Itzel se muestra decepcionada y sale del baño. Yad se queda viendo a la chica, preocupado.
- f) Yad esquivo con destreza las pequeñas naves de los extraterrestres. Las naves que Yad no logra esquivar son destruidas por Itzel. Con dificultad ambos logran llegar hasta la nave madre. En la pantalla de Etha e Irra sus nombres suben cinco posiciones. Yad emocionado abraza a Itzel.
- g) Itzel desconfiada se sienta en el comedor con dos voluntarios, mueve las manos con calma y señala al cielo. Los voluntarios niegan y le sonríen incómodos. Itzel suspira se despide, y se levanta de la mesa. En otra mesa Sibael la observa fijamente, analizándola.
- h) Krieger supervisa el ejercicio en la cancha techada 001. Observa severo a los voluntarios, su mirada se fija en el equipo de Itzel y Yad quienes llevan la delantera. Los dos chicos se ayudan entre si para superar los obstáculos. Itzel es quien dirige a Yad. Junto con una pareja que viene más atrás, los dos chicos logran llegar al otro lado de la cancha. Contentos voltean a ver a Krieger, quien levanta una ceja, aplaude con ironía y abandona el salón.
- i) Sibael mira nervioso la puerta del salón 004, en su pantalla unos códigos corren por la pantalla, a un lado de

(CONTINÚA)

esta está escrito "Expedición 2046". Los códigos siguen bajando. Sibael alterna la mirada entre la puerta y la pantalla. Los códigos dejan de correr. Sibael ansioso mira la pantalla, bajo los códigos se muestra la frase "Acceso denegado". Sibael mira incrédulo y molesto la pantalla.

ESC 36. INT. COMEDOR/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL.
NOCHE

Itzel sentada delante de una de las mesas del comedor observa a Sibael con una mirada penetrante. Sibael sentado en una mesa más alejada ignora a la chica.

YAD

...y he escuchado que las balas no les hacen daño. Enfrentarse a los extraterrestres es un suicidio seguro.

Itzel no le presta atención a Yad, su mente esta concentrada en Sibael.

YAD

(en broma)

...no es que te vaya a abandonar, pero cuando estemos muertos espero que no vengas a decirme que no te lo advertí.

Yad nota que su amiga no le está prestando atención, sigue la mirada de Itzel hasta donde está Sibael. Yad frunce al ceño al encontrarse con el moreno y vuelve para ver a Itzel.

YAD

(preocupado)

¿Qué pasa?

Itzel no responde, es como si no lo oyera.

YAD

(preocupado)

¿Itzel?

No hay respuesta, Itzel está enfascada en Sibael.

YAD

(insiste)

¡¿Itzel?!

Yad se inclina hacia adelante y chasquea los dedos frente a Itzel. La chica aparta la mirada de Sibael y mira a Yad molesta.

ITZEL
(molesta)
¡¿Qué?!

Yad hace una señal con la cabeza hacia Sibael y frunce el ceño.

YAD
¿Qué pasa con él?

ITZEL
(molesta)
Nada...

YAD
(preocupado)
Itzel....

ITZEL
(irritada)
¡Déjame! ¡Ya te dije que no es nada!

Itzel se levanta de la mesa con brusquedad y camina hacia la puerta del comedor dejando a Yad confundido. Antes de salir del comedor Itzel le dedica una mirada retadora a Sibael quien levanta el rostro y le sostiene la mirada.

ITZEL
(bajo)
Lo haré.

Sibael bufa y niega serio e Itzel sale del comedor. Yad mira con cara de pocos amigos a Sibael y sale tras Itzel.

ESC 37. INT. PASILLO 3/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL.
NOCHE

Itzel camina hacia los dormitorios molesta, algunos voluntarios van y viene por el pasillo. Yad quien está más atrás se apresura para tomarle el brazo antes de que entre al dormitorio. Itzel se voltea y mira al chico con una expresión dura en el rostro. Yad mira a Itzel preocupado.

YAD
(serio)
¿Podemos hablar?

Itzel suspira y asiente, le hace una señal a Yad para que la siga. Ambos caminan hasta donde están las escaleras que llevan al segundo piso. Itzel se sienta en el primer escalón. Yad mira a Itzel por unos segundos y se sienta a su lado. Itzel voltea a ver a su amigo con una expresión menos dura.

ITZEL

(interrumpe)

No debía haberte gritado.

(frustada)

Es solo que llevamos aquí un mes y no hay información sobre la expedición.

Yad mira preocupado a Itzel y le toma las manos con cariño para darle apoyo.

YAD

(compresivo)

Tranquila, seguiremos buscando...alguien tiene que saber algo... Tal vez Sibael.

Itzel sonrío debilmente y asiente, desvía la mirada hacia un lado con culpabilidad. Yad mira atento el rostro de Itzel. Esta al sentir la proximidad voltea, Yad mira muy de cerca el rostro de su amiga y sin pensarlo acorta la distancia que hay entre ambos besándola. Itzel se queda inmóvil, no responde el beso pero tampoco lo rechaza. Yad se separa y mira los ojos de la chica.

YAD

(medio en broma)

Tenía que cobrarlo, es mi paga por seguirte ayudando.

Itzel lo mira incómoda y en silencio. Yad se levanta y le ofrece una mano a Itzel sonriéndole de lado, también se nota un poco incómodo.

YAD

¿Regresamos?

Itzel se levanta sin dejando a Yad con la mano en el aire, y caminan de vuelta hacia los dormitorio. Yad no deja de mirarla fijamente mientras ella camina delante de él.

ESC 38. INT. DORMITORIO/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL.
NOCHE

Itzel dentro de su saco de dormir mira a Yad quien está a su lado en su propio saco haciéndose el dormido. Itzel sale de su saco con cuidado y se levanta.

ITZEL
(susurra)
(a Yad)
Lo siento.

Itzel camina y sale del dormitorio. Yad abre los ojos y sale de su saco para seguir a Itzel.

ESC 39. INT. PASILLO 2/CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL.
NOCHE

Itzel pasa al lado del salón 004, sigue derecho por ese pasillo y dobla a la derecha. Un nuevo pasillo se abre con un camino hacia la derecha, otro hacia la izquierda y un tercero que lleva hacia unas escaleras que bajan al primer piso. Itzel se asoma y mira hacia la derecha y hacia la izquierda. En el pasillo de la izquierda un AGENTE (28) monta guardia. Itzel apoya su espalda en la pared ocultándose. Detrás de Itzel se escuchan unos pasos. Itzel voltea alarmada y ve como una gran sombra se proyecta en la pared. Itzel mira hacia donde están las escaleras, el agente que monta guardia viene de regreso por el pasillo. Los pasos se oyen más cerca. Itzel mira hacia la escalera y toma aire. La sombra trás Itzel se hace cada vez más pequeña, Yad aparece al final del pasillo. Itzel voltea alarmada y se sorprende al ver a su amigo. Yad llega hasta ella, abre la boca e Itzel se la tapa con una mano para que haga silencio. El agente pasa junto al pasillo donde están si verlos. Itzel espera unos minutos y cruza hasta la escalera que va al primer piso. Yad la sigue. Ambos bajan la escalera.

ESC 40. INT. PASILLO 1/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL.
NOCHE

Itzel camina por el pasillo con sigilo, de vez en cuando voltea a ver a Yad, este no deja de observarla.

YAD
(susurra)
¿A dónde vamos?

Itzel no contesta, ante ella se abren dos pasillo, duda, escucha.

(CONTINÚA)

YAD
 (susurra)
 (insiste)
 ¿Itzel a donde vamos?

Silencio. Itzel espera, se asoma por el pasillo y comprueba que no hay nadie.

YAD
 (susurra)
 ¡Itzel!

Yad hala del brazo a Itzel antes de que esta pueda seguir caminando. Itzel suspira y se voltea seria a ver a su amigo.

ITZEL
 (susurra)
 A buscar a Icrista

YAD
 (grita)
 ¿¡Qué?!

La voz de Yad retumba en el pasillo. Itzel alarmada se pone un dedo sobre los labios en señal de silencio, escucha por un momento y retoma su caminar por el pasillo de la izquierda.

YAD
 (susurra)
 (alarmado)
 ¿Al menos sabes donde buscarla?

Itzel camina sin responder, el pasillo se le hace familiar, al final de este hay unas escaleras anchas que llevan hacia la puerta de entrada; cerca de la puerta hay otros pasillos.

YAD
 (susurra)
 (reclama)
 ¿Por qué no me lo contaste?

ITZEL
 (susurra)
 No me hubieras dejado ir a buscarla.

YAD
 (susurra)
 (reclama)
 Eso no es cierto.

Itzel mira a Yad significativamente. Yad suspira y mira hacia la puerta, traga fuerte.

YAD
(susurra)
Crees que ella tiene información
sobre tu madre ¿verdad?.

Itzel asiente. Yad toma aire y mira hacia la puerta.

YAD
(decidido)
(susurra)
Entonces vamos.

ITZEL
(susurra)
No tienes que ir.

YAD
(susurra)
Vamos.

Yad toma la mano de Itzel y la dirige por las escaleras que van hacia la puerta.

ESC 41.INT. PISO 0/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL. NOCHE

Itzel y Yad caminan hasta la puerta. Yad se detiene frente a esta, la observa nervioso, la empuja y cuando cede, una alarma suena en todo el complejo. Itzel empuja a Yad fuera.

ITZEL
(grita)
¡Corre!

ESC 42. EXT. ESTACIONAMIENTO/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL. NOCHE.

Yad corre hacia el exterior seguido por Itzel, a su lado suenan silbidos. Una bala roza la mejilla de Itzel. Delante de ellos, en el suelo impactan un montón de balas, es como si estas llovieran. Yad se detiene y mira asustado a Itzel.

ITZEL
(grita)
¡Sigue!

Las balas llueven más cerca de ellos. Yad mira las balas que impactan en el suelo y luego a Itzel, la toma con fuerza por el brazo y la hala de vuelta hacia el Centro de Entrenamiento, la puerta sigue abierta. Yad empuja a Itzel dentro del Centro de Entrenamiento cuando una bala impacta en su espalda, por su boca salen unos hilos de sangre

(CONTINÚA)

ITZEL
(histórica)
¡Yaaaaad!

Itzel trata de llegar hacia su amigo, pero este cierra la puerta cuando dos balas más impactan en su espalda.

ESC 43. INT. PISO 0 / CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL.
NOCHE

Dos AGENTES (28) y (30) sujetan con fuerza a Itzel quien trata de zafarse para alcanzar la puerta. Más AGENTES la rodean, entre ellos se encuentra Etha e Irra. Krieger se abre paso entre ellas y mira a Itzel con asco.

KRIEGER
(a los agentes que sujetan a
Itzel)
¡Llévensela a las celdas!

Los agentes arrastran a Itzel por uno de los pasillos de esa misma planta mientras está grita y patalea tratando de soltarse. El nombre de Yad sale repetidas veces de su boca. Krieger observa a Itzel con la cabeza en alto hasta que junto con los agentes se pierde por el pasillo. Krieger da media vuelta, se dirige hacia la puerta y la abre.

ESC 44. EXT. ESTACIONAMIENTO/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO
ESPACIAL. NOCHE.

El cuerpo de Yad yace inmóvil y boca abajo sobre un charco de sangre. Krieger arruga la nariz, mira al chico con desagrado y cierra la puerta.

ESC 45. INT. PISO 0 / CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL.
NOCHE

Krieger se voltea hacia los agentes que lo miran esperando instrucciones.

KRIEGER
(con autoridad)
Limpien este desastre.

Krieger camina hacia Irra y apoya su mano en el hombro de la mujer.

KRIEGER
(susurra)
Contacta a la regente.

ESC 46. SALÓN DE REUNIONES / CENTRO DE ENTRENAMIENTO
ESPACIAL. DÍA.

En una gran sala con paredes pintadas de rojo y piso tapizado con alfombra, Icrista, tras una mesa redonda con varias sillas, observa con severidad diferentes pantallas que han sido desplegadas de una misma tableta. En las pantallas una y otra vez se repiten unos videos donde se ve a Itzel hablando con los voluntarios sobre la expedición. En otra pantalla más pequeña Itzel camina por los pasillos con Yad y posteriormente éste muere.

Icrista levanta la cabeza cuando alguien toca la puerta, apaga la tableta haciendo que las pantallas desaparezcan. La regente respira hondo y su expresión se suaviza.

ICRISTA
(con voz suave)
Pase.

La puerta se abre e Itzel, junto a dos agentes, entra esposada al salón. Los ojos de Itzel están hinchados y su cabello está enmarañado. Los agentes llevan a Itzel hasta una de las silla de la mesa redonda y la hacen sentarse.

ICRISTA
(con autoridad)
Retírense.

Los agentes se miran entre si y luego miran a Icrista. Ésta les dedica una mirada amenazadora, los agentes hacen una reverencia y abandonan la sala cerrando la puerta trás de si. Icrista camina hacia Itzel quien mira al suelo fijamente. La regente apoya la espalda en la mesa frente a Itzel.

ICRISTA
(con voz suave)
Itzel...

Itzel no responde. Icrista mira incómoda a la chica y tras pensarlo le acaricia la mejilla con falso cariño.

ICRISTA
(con voz suave)
¿Hablarás conmigo de lo que
ocurrió?

A Itzel le recorre un escalofrío, aprieta un poco el uniforme con sus manos.

(CONTINÚA)

ITZEL
(con voz cortada)
Yo...

Icrista toma el rostro de Itzel por la barbilla y lo levanta para que la chica la mire a los ojos. Icrista mira a Itzel con falsa bondad. Una lágrima cae por el rostro de Itzel.

ITZEL
(con voz cortada)
No era mi intención que Yad muriera
(aprieta el uniforme)
Yo... yo sólo quería preguntarle a
usted sobre la expedición... sobre
mi madre...Sibael me dijo que usted
sabría...

Icrista suspira y con el pulgar acaricia la mejilla de Itzel.

ICRISTA
(con falsa comprensión)
Nadie quería que muriera... fue un
accidente.

Itzel no responde, traga con fuerza buscando calmarse. Icrista le sonríe como le sonreiría una madre a su hija y retira la mano del rostro de Itzel.

ICRISTA
(con falsa inocencia)
Dijiste que querías hablarme sobre
tu madre...

Itzel se seca las lágrimas con las mangas del uniforme.

ITZEL
(con voz cortada)
Su nombres es Saít... hace cuatro
años partió en una expedición para
buscar agua en otro planeta.

Icrista deja de sonreír, su rostro muestra preocupación. Se lleva una mano al pecho y arruga un poco su vestido.

ICRISTA
(con falsa tristeza)
Oh no...oh no...,lo siento
tanto...de verdad lo siento.

Icrista se muestra afligida, Itzel mira a Icrista entre confundida y asustada.

ICRISTA
 (con falso dolor)
 Es que...
 (traga fuerte)
 Hace un año y medio la nave en que
 viajaba tu madre, y en la que
 viajaba mi prometido... la nave
 fue...

Por el rostro de Icrista resbalan unas falsa lágrimas. Itzel se estremece y mira Icrista con ansiedad.

ICRISTA
 (con falso dolor)
 Los extraterrestres destruyeron la
 nave...

Itzel palidece y mira a Icrista aturdida. Icrista toma las manos de Itzel, esta se deshace de las manos de la regente, baja la cabeza y niega con rapidez como si tuviera un tic.

ITZEL
 (aturdida)
 (bajo)
 No... no puede ser... entonces ¿por
 qué hago aquí?... Mi familia,
 Yad...
 (niega)
 Mi familia...

Itzel levanta la cabeza y mira a Icrista abrumada y asustada.

ITZEL
 Debo volver.

Icrista se levanta y rodea la mesa. Itzel observa a Icrista en busca de ayuda. Icrista voltea a ver a Itzel con lástima; la mesa redonda se interpone entre ambas.

ICRISTA
 (suspira)
 Lo siento Itzel, pero no puedes
 volver.
 (con gravedad)
 Los pueblos no costeros están en
 alerta de invasión.

ITZEL
 (asustada)
 ¡Mi familia!

ICRISTA
(con falsa preocupación)
Se está haciendo lo posible por
sacar a las familias de los
pueblos, pero son muchos, no es
fácil.

Itzel se estremece, baja la cabeza, aprieta la mandíbula y
arruga el pantalón del uniforme con fuerza.

ICRISTA
(con falsa preocupación)
Itzel, ayúdame a destruir a los
extraterrestres, si la nave madre
es destruída, los extraterrestres
se retirarán de los pueblos.

Itzel levanta la mirada para ver a Icrista. Esta la mira con
falso afecto y asiente indicándole que es lo mejor. Itzel
deja caer los hombros y vuelve a apretar el pantalón con
fuerza, asiente.

ITZEL
(vencida)
Lo haré

Icrista sonrío satisfecha.

ICRISTA
(con voz suave)
Regresa a tu entrenamiento. Dentro
de poco te enfrentarás a ellos.

Icrista le sonrío a Itzel y le hace un seña hacia la puerta
dándole a entender que debe retirarse. Itzel se levanta y le
hace una pequeña reverencia a Icrista agradeciéndole.
Icrista le sonrío con falsa preocupación e Itzel con la
cabeza gacha sale de la sala. Cuando la puerta se cierra
Icrista voltea los ojos y se limpia las manos sobre el
espaldar de la silla con asco, su rostro adquiere una
expresión de desagrado. Icrista vuelve a encender la tableta
y la despliega, busca en una especie de libreta digital el
contacto de Krieger. Pulsa un botón en la tableta y en la
pantalla aparece una video llamada del comandante.

KRIEGER
Regente...

Krieger hace un saludo militar.

ICRISTA
(molesta)
(autoritaria)
(MÁS)

ICRISTA (continúa)
Comandante quiero que ponga a esa
niña en el primer frente de ataque.
Quiero que se enfrente a los
extraterrestres sin excusas.

KRIEGER
(obediente)
Cómo usted ordene regente.

Icrista tranca la video llamada antes de que Krieger pueda decir algo más. La regente se lleva una mano a la cabeza y suspira con fuerza.

ICRISTA
(con asco)
Todo por la hija de una amante de
extraterrestres.

ESC 47.INT. SALÓN 007/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO. DÍA

Itzel está sentada en su consola, a su lado el puesto de navegador está vacío. Los voluntarios susurran en voz baja mientras la miran.

VOLUNTARIO 11
(susurra)
Los extraterrestres están aquí,
ellos se tomaron forma de agentes y
mataron a su compañero

Itzel levanta la cabeza para ver los voluntarios. Estos le devuelven una mirada nerviosos y bajan más la voz.

VOLUNTARIO 12
(susurra)
Su compañero se sacrificó para
salvarla.

La puerta del salón se abre de golpe, Krieger con el ceño fruncido camina hasta el centro del salón. Va seguido por Irra y Etha. Krieger mira a los voluntarios con asco y decepción, estos hacen silencio. La mirada de Krieger se detiene en la consola donde está Itzel. El comandante sonrío de lado y con pasos fuertes camina hasta donde está la chica, toma la silla del navegador y palmea el respaldo.

KRIEGER
(burla)
A este tirador le hace falta un
navegador para poder enfrentarse a
los extraterrestres. Si alguien
(MÁS)

(CONTINÚA)

KRIEGER (continúa)
desea acompañarla directo a la
muerte que hable ahora o calle para
siempre.

Los voluntarios hacen silencio. Sibael quien está unas
consola más abajo se levanta y mira a Krieger.

SIBAEL
(serio)
Yo tomaré el puesto.

Krieger lo mira desconcertado y luego bufa como si algo le
hiciera gracia. Le hace una seña al moreno con la mano para
que se acerque. Sibael camina hasta la consola y sin mirar a
Itzel se sienta a su lado. Krieger se levanta y camina hacia
el centro del salón, a mitad de camino se detiene y voltea
hacia Sibael.

KRIEGER
(con falsa duda)
Fuiste tu quien le dijo a la chica
que buscara a Icrista ¿no?

Itzel se sobresalta y voltea a ver a Sibael desconcertada.
Krieger ríe bajo y vuelve al centro del salón. Irra
despliega la pantalla con la lista de los voluntarios.

IRRA
Colóquense los lentes.

ETHA (AD LIB)
Está vez el ejercicio será
diferente, ya no se trata solo de
llegar a la nave madre sino de
destruirla. Deben tener cuidado...

Etha sigue hablando y dando instrucciones. Sibael despliega
su pantalla no deja de mirarlo.

ITZEL
(incrédula)
¡Lo sabías! Sabías que la puerta
estaba protegida, que no estaba
permitido salir del centro....

SIBAEL
(serio)
(susurra)
No te creí capaz de ir a buscar a
Icrista.

ITZEL
(acusadora)
¡Por tu culpa Yad murió!

SIBAEL
(severo)
Tu fuiste quien lo llevó hasta la salida.

Itzel se abalanza sobre Sibael y trata de golpearlo. Sibael le toma las manos a Itzel para detenerla. Itzel trata de alcanzar la cara de Sibael para pegarle y a la vez trata de zafarse de sus manos. Krieger, Etha e Irra voltean a ver lo que pasa. Sibael mira a Krieger esperando que interceda, éste le sonríe burlón. Sibael se levanta de la silla sin dejar de agarrar a Itzel, le hace dar media vuelta y le coloca los brazos tras la espalda.

SIBAEL
(susurra)
(severo)
Ninguno tuvo la culpa. Compórtate.
Hablaemos después del entrenamiento.

Itzel mira a Krieger quien no deja de mirarlos de forma burlona. Sibael suelta un poco los brazo de Itzel y esta se suelta de él con brusquedad y se sienta en la silla sin mirarlo. Itzel despliega su pantalla y se coloca los lentes. Sibael sin dejar de mirar a Krieger con el ceño fruncido la imita.

ESC 48. INT. SIMULADOR DE LA NAVE DE COMBATE. DÍA

Itzel mira fijamente hacia adelante. Sibael la mira de reojo y pone en movimiento la nave. Según su mapa las naves de los demás voluntarios ya se encuentran atacando la nave madre. Sin las naves pequeñas atacando durante el camino el viaje hasta donde están los demás voluntarios transcurre con rapidez.

Itzel mira por la ventana de la su nave, la nueva nave madre es enorme, varias naves voluntarias la atacan en conjunto. Alrededor otras naves voluntarias atacan a las naves extraterrestres más pequeñas.

ITZEL
(con autoridad)
Ve hacia la nave madre.

SIBAEL
(serio)
Pensé que yo era el navegador.

(CONTINÚA)

Itzel frunce el ceño y apreta las mandíbulas. Una de las naves extraterrestres pequeñas se dirige hacia ellos. Itzel encuadra con el mando de su tableta y dispara pero falla. Sibael trata de esquivar la nave pero su reacción es demasiado lenta y la nave extraterrestre choca contra una de sus alas. Una segunda nave extraterrestre viene por ellos. Itzel dispara y falla de nuevo, esta vez la nave les da de frente. Las pantallas desaparecen y los lentes se apagan.

ESC 49. INT. SALÓN 007/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO. DÍA

Itzel y Sibael se quitan los lentes. En la pantalla de Irra y Etha sus nombres están en las últimas posiciones. Sibael hace ademán de volver a ponerse los lentes pero entonces los voluntarios lanzan exclamaciones de júbilo y se quitan los lentes. Krieger desde el centro del salón los mira con decepción.

KRIEGER

(con desprecio)

Yo no celebraría voluntarios,
demasiado lentos, más de la
mitad estaría muerto si esto
fuera un combate real.

Los voluntarios hacen silencio.

KRIEGER

(severo)

Entrenarán todos los días hasta que
lleguen los extraterrestres.

(irónico)

Ya veremos si alguno de ustedes de
verdad puede defender su planeta.

Krieger le dirige una mirada burlona a Itzel y a Sibael

KRIEGER

(irónico)

Buena suerte.

Krieger sale de salón. Itzel se levanta y hace ademán de retirarse. Sibael la toma del brazo.

SIBAEL

(serio)

Acompáñame.

(susurra)

Hay algo sobre la expedición que
debo decirte.

Itzel lo mira con desconfianza mientras frunce el ceño. Sibael se levanta. Itzel camina por delante de él hacia la puerta del salón.

ESC 50. INT. PISO 3 / CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL.
TARDE

Sibael e Itzel suben por las escaleras que llevan del piso 2 al piso 3. Sibael se mete por el pasillo que está a la derecha de la escalera, el cual al final tiene una puerta con una tableta al lado. Sibael mira hacia el techo y observa una cámara que escanea el pasillo.

SIBAEL
(serio)
Vigila el pasillo

Itzel mira a Sibael con desconfianza sin moverse. El chico se agacha y gatea hasta la puerta, al llegar al final se acurruca en una esquina justo cuando la cámara da la vuelta y escanea la puerta; la cámara se queda un momento ahí y luego sigue rotando. Sibael se levanta con rapidez, pulsa la pantalla de la tableta y la cámara se detiene frente a una de las paredes. Sibael vuelve a pisar la tableta y la puerta se abre, voltea para ver a Itzel quien lo observa desconfiada y con los brazos cruzados

SIBAEL
Ven..

Sibael cruza la puerta e Itzel mira hacia el pasillo, tras pensarlo sigue al moreno con expresión desconfiada.

ESC 51. EXT. AZOTEA/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL. TARDE

Itzel sube por una especie de escaleras para incendios que va por fuera de la construcción. Sibael quien ya está arriba sobre la azotea le ofrece la mano para ayudarla. Itzel la rechaza y termina de subir sola. Están en un espacio abierto, parte del techo del Centro de Entrenamiento Espacial, a pesar de que hay cercas metálicas en los bordes de la edificación, se puede ver la ciudad costera con sus edificios de diferentes formas y a lo lejos el mar con las industrias de desalinización; está atardeciendo. Itzel mira el paisaje sorprendida, por unos minutos se queda contemplándolo. Sibael se sienta sobre un muro bajo que sobresale de una pared. Itzel se voltea y camina hacia el chico, no se acerca demasiado.

(CONTINÚA)

ITZEL
(desconfiada)
¿Qué hacemos aquí?

SIBAEL
Es el único sitio que conozco donde
no nos pueden ver, ni oír.

Itzel mira confundida a Sibael, este se cruza de brazos.

SIBAEL
(serio)
No te mentí sobre la expedición. No
sé mucho más de lo que tu sabes:
Que fue a buscar agua potable en
otro planeta hace cuatro años y que
desde entonces no ha regresado.

Itzel levanta una ceja y bufa mirando a Sibael con
desinterés.

SIBAEL
(serio)
También sé que nadie en los pueblos
no costeros debía saber nada sobre
la expedición. Me pareció
sospechoso que supieras sobre ello,
por eso no te dije nada, pero hay
alguien cercano a ti que viaja en
esa expedición ¿verdad?

Itzel voltea la cabeza para mirar hacia la ciudad, su
mandíbula está apretada, a pesar de su duro semblante un
atisbo de dolor cruza su rostro.

ITZEL
(fría)
Viajaba.

SIBAEL
(frunce el ceño)
¿Qué quieres decir?

ITZEL
(irónica)
¿No lo sabes? Los extraterrestres
destruyeron la expedición.

Itzel traga fuerte para no llorar. Sibael se muestra
confundido, su ceño sigue fruncido.

SIBAEL
(serio)
¿Quién te dijo eso?

ITZEL
Icrista...

Sibael se lleva una mano a los labios, reflexivo, hay algo que no le agrada.

ITZEL
(con rabia)
Destruiré a los extraterrestres,
pagarán por lo que le hicieron a la
expedición y por lo que están
haciendo en los pueblos.

Sibael levanta el rostro para ver a los ojos a Itzel, parece analizarla.

SIBAEL
(serio)
Cambia conmigo de rol.

Itzel mira a Sibael como si estuviera loco.

ITZEL
(molesta)
¿Perdón?

SIBAEL
(serio)
Si quieres destruir a los
extraterrestres te sirvo mejor como
tirador.

Itzel mira a Sibael desconfiada. Sibael sostiene la mirada de Itzel y luego se levanta y camina hacia las escaleras.

SIBAEL
(serio)
Regresemos. Pronto será la hora de
cenar y descubrirán que no hemos
estado donde ellos quieren que
estemos.

Itzel mira hacia la ciudad costera por última vez y y con pasos largos camina hacia la escalera por donde ya baja Sibael.

ESC 52.INT. SIMULACIÓN DE LA NAVE DE COMBATE. DÍA

Itzel sentada en el puesto del navegador controla la nave, no tiene problema en manejarla y dirigirla hacia donde ella quiere pero si en esquivar las pequeñas naves extraterrestres que se lanzan contra ellos. Itzel mueve el joystick de rotación y la nave gira ciento ochenta grados dejándolos a ella y a Sibael, quien está a su lado, de cabeza. Sibael no se inmuta, dispara a diestra y siniestra cargándose diez naves extraterrestres él solo. Itzel con dificultad endereza la nave; según su mapa la nave madre no está muy lejos. Itzel toma el camino más corto para llegar hasta la nave madre. Un enjambre de naves extraterrestres se lanza hacia ellos y otras naves voluntarias que los siguen. Sibael dispara hacia las naves extraterrestres; Itzel trata de esquivarlas pero falla. Dos naves se llevan las alas de la nave por delante y una tercera impacta de frente contra ellos. Las pantallas desaparecen y los lentes se apagan.

ESC 53. INT. SALÓN 007/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL. DÍA

Itzel y Sibael se quitan los lentes. Itzel miran a la pantalla, su nombre sube gracias a los disparos de Sibael pero se encuentran por debajo de la media. Sibael mira a Itzel.

SIBAEL
(serio)
Volvamos.

ITZEL
(molesta)
Olvidalo, en el combate real no podremos "volver". Devuélveme el puesto de tirador.

Sibael niega y mira a Irra y a Etha que están distaída viendo los nombres de los voluntarios en la gran pantallas.

SIBAEL
(susurra)
Te enseñaré a pilotear.

Itzel levanta una ceja mirando a Sibael confundida.

SIBAEL
(susurra)
Está noche en el salón 055.

Itzel lo mira con desconfianza. Sibael vuelve a colocarse los lentes.

ESC 54. INT. SALÓN 055/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO. NOCHE

Itzel se asoma en el salón 055, al igual que el salón 007, tiene consolas con lentes conectados a ellas. Sibael está en la parte de atrás con un par de lentes puesto trabajando en dos tabletas. Itzel frunce el ceño cuando lo ve, insegura, sube hasta donde está sentado.

ITZEL
(seria)
¿Qué haces?

Sibael teclea algo sobre las tabletas y se quita los lentes.

SIBAEL
(serio)
Encontré un simulador para aprender a controlar la nave. Ponte los lentes.

Sibael le ofrece a Itzel los lentes que descansan sobre la consola y una de las tabletas que él utilizaba. Itzel se sienta a su lado y sin dejar de mirarlo se pone los lentes.

ESC 55. INT. SIMULACIÓN DE LA NAVE DE COMBATE. NOCHE

La nave por dentro es igual a la nave de los ejercicios de Irra y Etha, la única diferencia es que no hay puesto de tirador, solo de navegador, en vez de una pantalla hay dos, una con un mapa y otra con una video llamada de Sibael.

SIBAEL
Estoy delante tuyo.

Itzel se asoma por la ventana de su nave y ve otra nave igual a la de ella.

SIBAEL
Afinaremos tus movimientos.
Imítame.

La pantalla donde está Sibael cambia mostrando lo que hay fuera de la nave de Itzel y la parte de atrás de la nave de Sibael. La nave de Sibael se pone en marcha, Itzel lo sigue. Al principio solo vuelan en línea recta. Itzel puede ver a través de la ventana de su nave una especie de aros gigantes que flotan a su alrededor. En la pantalla de Itzel la nave de Sibael se inclina noventa grados y vuela en esa posición. Itzel mueve el joystick de rotación, su nave gira ciento ochenta grados.

(CONTINÚA)

SIBAEEL (V.OFF)

No le des tan fuerte al joystick.

Itzel empuaja suavemente el joystick y su nave se voltea quedando en la misma posición que la de Sibael pero volando de lado contrario. Sibael regresa la nave a su posición inicial. Itzel lo imita y se coloca detrás de él siguiéndolo.

SIBAEEL (V. OFF)

De nuevo.

Sibael gira la nave noventa grados. Itzel le da suave al joystick de rotación en su tableta e imita el movimiento de Sibael. Sibael empieza a pasar por dentro de los aros, cada vez que pasa por dentro de uno, rota la nave en distintos ángulos. A Itzel le cuestan algunos movimientos pero poco a poco empieza a dominarlos. Sibael entra en uno de los aros y da varias vueltas seguidas de treientos sesenta grados, parece un tornillo. Itzel trata de imitarlo pero solo logra dar dos vueltas. Sibael vuela en línea recta, su cara vuelve a aparecer en la pantalla de Itzel.

SIBAEEL

(serio)

Suficiente por está noche. La próxima vez practicaremos con las naves extraterrestres.

Itzel asiente seria, suda debido al esfuerzo del entrenamiento.

ESC 56. MONTAJE. ENTRENAMIENTO Y ACERCAMIENTO

a) Itzel con dificultad esquivo las naves extraterrestres que se lanzan contra ella, a su lado Sibael les dispara. Itzel gira la nave noventa grados y esquivo una línea de diez naves extraterrestres, según su mapa la nave madre está cerca. La nave de Itzel vuelve a su posición inicial. Sibael le dispara a una nave que viene directamente hacia ellos y la destruye, vuelve a disparar hacia una segunda nave que viene detrás pero falla. Itzel trata de esquivar la nave pero pulsa demasiado fuerte el joystick y la nave rota de más, haciéndola chocar contra la nave enemiga.

b) Itzel come sola en una de las mesas del comedor. Sibael se sienta frente a ella con su bandeja de comida. Itzel lo mira con mala cara, deja de comer. Sibael la ignora y empieza a comer. Itzel sin dejar de mirarlo retoma su cena. Ambos comen juntos en silencio.

c) Itzel esquiva dos naves extraterrestres con un giro de trecientos sesenta grados. Sibael a su lado dispara sin piedad. Alrededor otros voluntarios atacan a la nave madre. Itzel dirige su nave hacia la nave madre pero dos naves enemigas se le atraviesan en el camino. Sibael les dispara pero estas esquivan los misiles y se separan volando hacia ambas alas. Itzel trata de esquivarlas pero una de ellas se lleva la mitad de la nave por el frente. Las pantalla se apagan justo cuando los voluntarios vitorean porque han destruído la nave madre.

d) Los voluntarios vienen y van por el dormitorio, los que entran tienen el cabello mojado debido a que acaban de bañarse. Sibael se sienta al lado de Itzel en su saco. Itzel lo mira seria. Sibael toma la mano de Itzel, esta la retira incómoda. Sibael la mira y le pide la mano, Itzel duda pero la extiende. Sibael le toma la mano y la mueve imitando los giros que hace la nave. Itzel mira distraída su mano, su semblante se va relajando.

e) Itzel suda mientras desde su nave esquiva las naves extraterrestres que se lanzan contra ella. Sibael a su lado se encarga únicamente de dispararle a la nave madre. Una nave enemiga pasa muy cerca de una de las alas de la nave de Itzel. Itzel por reflejo gira la nave hacia un lado y choca contra otra nave enemiga. Las pantallas desaparecen y los lentes se apagan. En el salón 055 Itzel tira sus lentes con frustración. Sibael la mira con gravedad y le hace una señal con la cabeza para que vaya a buscar lo lentes. Itzel se levanta a buscarlos. Cuando regresa Sibael tiene los lentes puestos. Itzel exhala, se deja caer a su lado y se coloca los lentes.

ESC 58. INT. GALPÓN 099/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL.
DÍA

Los voluntarios se asoman por las barandas de las escaleras del galpón 099. Un galpón con un techo alto y gran santamaría que se encuentra cerrada. Debajo de las escaleras donde se encuentran los voluntarios, sobre el pavimento, se encuentran estacionadas unas naves iguales a las de la simulación, muy parecidas a los aviones F-117. En el ala derecha todas las naves tienen diferentes animales pintados.

Los agentes que están junto a las naves les hacen señas a los voluntarios para que bajen. Los voluntarios bajan emocionados para ver las naves de cerca. Itzel y Sibael son de los últimos en bajar. Itzel mira las naves y se acerca a una que está casi al final del galpón, sobre el ala derecha tiene pintada una serpiente. Etha e Irra se les acercan, Etha tiene en las manos un par de uniformes azules y negros para ambos, se los entrega a Sibael.

(CONTINÚA)

ETHA
Son especiales, ya saben para la
gravedad y todo eso.

Irra mira la nave y le hace una señal los voluntarios con la
cabeza.

IRRA
(seria)
Deben subir a verla.

ETHA
(simulando que lo olvidó)
¡Oh si! ¡Es cierto!

Etha camina debajo de la nave y sobre un panel pone un
código. Sibael, seguido por Itzel se acerca. El moreno mira
con atención el código. Etha se aleja un poco y por debajo
de la nave se despliega una puerta con unas escaleras.

ETHA
(sonríe)
Adelante.

Itzel y Sibael suben por las escaleras de la nave.

ESC 58. INT. NAVE SERPIENTE. DÍA

Sibael e Itzel suben a la nave, recorren un pasillo con poca
iluminación y llegan a la cabina, la cual es igual a la de
la simulación. Las dos tabletas que están sobre la consola,
tienen las pantallas desplegadas y muestran el rol de cada
tripulante. Sibael se acerca a las tabletas e Itzel se queda
por detrás mirándolo. Sibael revisa las consolas.

ITZEL
¿Por qué?

Sibael voltea a ver a la la chica. Itzel lo mira
desconfiada.

ITZEL
(exigente)
¿Por cambiaste de compañero? ¿Qué
ganas con esto?

Sibael se acerca a Itzel y la mira a los ojos, dudoso,
suspira y hace ademán de hablar cuando una sirena suena a
todo volumen. Sibael se interrumpe, mira hacia la salida de
la nave y corre por el pasillo. Itzel lo sigue.

ESC 59. INT. GALPÓN 099/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL.
DÍA

Sibael se asoma por los escaleras de la nave, Itzel está a su lado. La sirena se escucha más fuerte. En el galpón algunos agentes corren hacia las naves y otros suben las escaleras a toda velocidad. Etha e Irra no se han movido de donde Sibael e Itzel las dejaron.

ETHA
(emocionada)
¡Llegaron! ¡Al fin llegaron los
extraterrestres! ¡Nos vengaremos!

Irra se planta delante de Itzel y Sibael, al contrario que Etha esta completamente seria.

IRRA
(con autoridad)
A la nave voluntarios. Tienen tres
minutos para cambiarse. Las
instrucciones y su lugar dentro de
la formación les será informada una
vez que ocupen puestos.

Itzel enseguida entra a la nave dejando a Sibael atrás.

ESC 60. INT. NAVE SERPIENTE. DIA

Itzel con el nuevo uniforme se sienta en el puesto del navegador y toca su tableta, su pantalla muestra la frase "Primer frente". Sibael lee la pantalla antes de sentarse en el puesto de tirador.

SIBAEEL
(irónico)
La carnada

Sibael pisa su tableta y la nave se enciende. Los joysticks táctiles aparecen en la tableta de Itzel, esta toma aliento y por medio de la tableta retrocede la nave y la dirige hacia la santamaria del galpón que empieza abrirse. A través de la ventana de la nave se ve como las naves de los demás voluntarios retroceden y se dirigen hacia la puerta para salir. Dentro de la nave de Itzel se escucha un ruido de estática.

ICRISTA (V.OFF)
(con emoción)
Hace cuatro años los
extraterrestres destruyeron una
expedición que tenía como misión
(MÁS)

(CONTINÚA)

ICRISTA (V.OFF) (continúa)
encontrar un planeta con
agua potable donde la humanidad
pudiera establecerse.

Itzel pasa la nave por debajo de la puerta saliendo hacia la pista de despegue.

ICRISTA (V.OFF)
(con emoción)
Ahora los extraterrestres han
venido no solo por nuestra agua
sino también por más vidas humanas.
Han invadido algunos de nuestros
pueblos y los han destruido.

Itzel aprieta los dientes furiosa y acelera la nave.

ESC 61. EXT. PISTA DE DESPEGUE. DÍA

Las naves corren sobre una pista de despegue asfaltada que tiene arena a su alrededor. De una en una las naves retraen las ruedas y comienzan a elevarse hacia el cielo.

ESC 62. INT. NAVE SERPIENTE. DÍA

Itzel y Sibael dentro de la nave ascienden al cielo.

ICRISTA (V.OFF)
(con emoción)
Es cierto, los extraterrestres nos
tomaron por sorpresa, calculábamos
que iban a atacar a final de mes.

La nave sigue elevándose.

ICRISTA (V.OFF)
(con emoción)
Pero esto, voluntarios, no
significa que ustedes no estén
preparados para destruirlos.

La nave sale de la atmósfera terrestre. En la pantalla de Itzel se muestra un mapa con una luz en verde, su nave. Otro mapa más sencillo señala la distancia a la que se encuentran las naves de los demás voluntarios.

ICRISTA (V.OFF)
(con emoción)
Voluntarios, ustedes están más que
capacitados para acabar con esta
(MÁS)

(CONTINÚA)

ICRISTA (V.OFF) (continúa)
amenaza. Destruyan a los
extraterrestres. Venguen a nuestra
gente.

ESC 63. EXT. ESPACIO. NOCHE

Cien naves se alinean en el espacio, bajo ellas se encuentra el planeta Tierra. La mayoría de él está cubierto por agua, el resto no es más que tierra clara y seca. Las luces se agrupan en las zonas costeras, en las demás zonas donde hay tierra no se ve ninguna luz.

ESC 64. INT. NAVE SERPIENTE. NOCHE

Itzel revisa su mapa, en la esquina superior izquierda una gran luz roja titila, está identificada como nave madre. Itzel acelera la nave y se pone en marcha hacia ella, mira su mapa, las naves voluntarias la siguen. Sibael teclea con rapidez sobre su tableta, una segunda pantalla se despliega. Sibael mete unos códigos en la tableta y unos números empiezan a bajar por esta.

ITZEL
(desconfiada)
¿Por que no hay naves secundarias?

Sibael no responde, está concentrado en su segunda pantalla. Itzel voltea a ver a Sibael y nota la nueva pantalla.

ITZEL
(desconfiada)
¡¿Que estás haciendo?!

SIBAEL
(serio)
Ignóralo, no interferirá con la
misión.

En la tableta de Itzel sobre el mapa se muestra como cada vez se van acercando más a la nave madre. Sibael mira la pantalla donde encuadra los misiles.

SIBAEL
(serio)
Sin naves secundarias se nos hará
más fácil cargarnos a la nave
madre.

ESC 65. EXT. ESPACIO. NOCHE

Una nave gigante compuesta por miles de módulos alargados con grandes esferas redondas de metal, flota tranquilamente en medio del espacio. Está relativamente cerca de la Tierra, por encima de esta pero no dentro de su órbita. La nave recuerda a una colmena.

ESC 66. INT. NAVE SERPIENTE. NOCHE

Itzel puede ver a la nave madre desde la ventana, es enorme. Itzel desacelera un poco la nave para analizarla, la mira con rabia.

ITZEL
(seria)
Prepárate.

Sibael ubica sus manos en el mando de la tableta, mira la pantalla con los códigos en vez de la pantalla con la cuadrícula. Por la ventana de la nave se ve como los voluntarios rompen la formación para volar hacia la nave madre. Itzel acelera la nave para atacar junto a ellos.

ESC 67. EXT. ESPACIO. NOCHE

Las naves voluntarias se aproximan a la nave madre, cuando están a quinientos metros de ella empiezan a disparar, los misiles rebotan a veinte metros de la nave extraterrestre devolviendo los misiles hacia los voluntarios, algunas naves logran esquivarlos, mientras que otras caen debido al impacto. Los voluntarios se acercan más a la nave madre y se dividen para disparar desde el frente, por debajo y desde arriba. La nave con la serpiente dispara desde arriba.

ESC 68. INT. NAVE SERPIENTE. NOCHE

Itzel con dificultad esquivo los misiles que la nave extraterrestre le devuelve, la chica suda al igual que Sibael quien está a su lado. Sibael está concentrado en la pantalla que muestra la cuadrícula y la dirección de los misiles.

ITZEL
(alarmada)
(a Sibael)
¡No sigas disparando!

Sibael aparta las manos del mando. Itzel esquivo dos misiles que pasan muy cerca del ala derecha de su nave.

(CONTINÚA)

SIBAEL
(tenso)
Es un suicidio
(molesto)
¡No nos prepararon para esto!

Itzel esquiva otros dos misiles que le vienen de frente.

ITZEL
(entre dientes)
¡Tiene que haber otra forma!

La misión luce como una masacre. La nave de los voluntarios caen a diestra y siniestra mientras que la nave madre permanece intacta.

SIBAEL
Un punto débil...

Itzel esquiva más misiles y mira hacia el final de la nave, da un giro y dirige la nave a toda velocidad hacia la parte de atrás de la nave madre.

ESC 69. EXT. ESPACIO. NOCHE

La nave con la serpiente pintada sobre el ala derecha vuela sola por encima de la nave extraterrestre. La nave es enorme, parece que pasa una hora cuando la nave voluntaria llega hasta el final de la nave madre.

ESC 70. INT. NAVE SERPIENTE. NOCHE.

Itzel mira ansiosa y desconfiada la nave madre, su labio inferior tiembla un poco al igual que sus manos, las cuales están sobre su tableta.

ITZEL
(con autoridad)
Cuando yo diga dispara.

Sibael pone las manos sobre el mando de su tableta, por un momento mira fijamente la pantalla con los códigos que siguen corriendo.

ESC 71. EXT. ESPACIO. NOCHE.

La nave de Itzel avanza a toda velocidad hacia la nave madre, cada vez se acerca más y más.

ESC 72. INT. NAVE SERPIENTE. NOCHE.

Itzel mira fijamente la nave madre.

ITZEL
(grita)
¡Dispara!

Sibael dispara y el misil rebota contra la nave. Itzel maniobra dando una vuelta de trescientos sesenta grados para esquivar su propio misil.

ESC 73. EXT. ESPACIO. NOCHE.

Veinte metros. Un campo invisible se mueve alrededor de la nave extraterrestre.

ESC 74. INT. NAVE SERPIENTE. NOCHE.

Itzel se inclina sobre la consola, tiene la mandíbula apretada y sus hombros están tensos.

ITZEL
(grita)
¡Dispara!

Sibael dispara pero nada sale de la nave, toca varias veces el botón para disparar pero no pasa nada.

ITZEL
(alterada)
¡Dispara Sibael!

SIBAEEL
(alterado)
¡No dispara!

Las pantallas desaparecen y hay turbulencia dentro de la nave, las luces se encienden y se apagan. Itzel trata de controlar la nave pero ésta no responde. Las tabletas también se apagan.

ESC 75. EXT. ESPACIO. NOCHE

La nave de Itzel pierde altura mientras es arrastrada hacia la parte inferior de la nave extraterrestre. La nave extraterrestre abre una compuerta y atrae a la nave de Itzel hacia su interior.

ESC 76. INT. NAVE SERPIENTE. NOCHE.

Dentro de la nave todo está oscuro. Sibael trata de encender las tabletas pero el sistema de la nave está muerto. Itzel con cautela se asoma por la ventana, afuera lo único que se ve es un piso de metal y unas enredaderas verdes que adornan las paredes.

SIBAEL
Salgamos.

ITZEL
(susurra)
¡Estás loco! ¡Nos atraparán!

SIBAEL
(irónico)
Ya nos atraparon

Itzel mira nerviosa hacia la puerta de la nave.

SIBAEL
(insistente)
Salgamos, podríamos buscar armas, o algo.

Itzel vuelve a asomarse por la ventana, no hay movimiento.

ITZEL
(susurra)
Bien, pero yo dirijo.

Itzel traga fuerte, respira, se levanta de la silla y camina hacia la salida de la nave. Sibael la alcanza.

ESC 77. INT. BASE DE B-10/ NAVE EXTRATERRESTRE. NOCHE

La escalera de la nave serpiente desciende. Itzel se asoma con cautela, a su lado Sibael también se asoma. El compartimiento donde están es amplio y tiene un techo alto, tanto las paredes como el suelo son de metal. Las paredes están adornadas con diferentes tipo de plantas (enredaderas) de color verde. Itzel mira las plantas desconfiada mientras camina con cautela hasta la puerta de la base. Sibael las observa, su rostro expresa cierta confusión.

ESC 78. INT. PISO 1 B-10/ NAVE EXTRATERRESTRE. NOCHE

Itzel se asoma por un estrecho pasillo, al igual que en la base, las enredaderas se adhieren a las paredes. No hay nadie. Itzel camina con cautela sin tocar las plantas. Sibael que va detrás acerca la mano hacia una de las hojas y la toca con cuidado, ve la hoja perplejo y frunce ligeramente el ceño.

Itzel se asoma por un nuevo pasillo que dobla a la derecha, en este pasillo las enredaderas tienen pequeñas flores moradas. Itzel camina con rapidez, se detiene cuando escucha un ruido de pisadas y algo que se arrastra.

ITZEL
(susurra)
(nerviosa)
¿Escuchaste?

Sibael aparta la mano de una de las flores moradas.

SIBAEL
¿Qué cosa?

Itzel se lleva un dedo a los labios indicándole a Sibael que haga silencio. Se escuchan pasos, algo que se arrastra y unos siseos en dos tonalidades. Itzel retrocede sobre sus pasos asustada cuando KAEL-TO-BAN (23) y KON-SU-BAN (23), dos extraterrestres de ojos amarillos, cubiertos por escamas, con una cola y lengua viperina aparecen caminando sobre sus cuatro extremidades. Kon-su-ban, la extraterrestre hembra al ver a los dos humanos sisea emocionada.

KON-SU-BAN
(sorprendida)
(acentúa las eses)
Humanos

Kael-to-ban y Kon-su-ban se yerguen sobre sus dos patas traseras, no son mucho más altos que Sibael. Itzel los mira aterrada y echa a correr de vuelta por el pasillo por donde vinieron

ITZEL
(asustada)
(grita)
¡Corre!

Kael-to-ban y Kon-su-ban caminan hacia Sibael.

KAEL-TO-BAN
(acentúa las eses)
(amable)
(MÁS)

(CONTINÚA)

KAEL-TO-BAN (continúa)
No se asusten no queremos hacerles
daño.

Sibael mira perplejo a los extraterrestres, no se mueve.
Itzel regresa y toma a Sibael por la el brazo halándolo.

SIBAEL
(sorprendido)
¿Hablan?

Kael-to-ban se acerca hacia Sibael. Itzel retrocede aterrada. Kael-to-ban levanta su mano y se la tiende a Sibael. El moreno mira al extraterrestre a los ojos, Kael-to-ban le sonrío amable con sus perfectos dientes blancos. Sibael sin dejar de mirar a Kael-to-ban le toma la mano lentamente, este se la estrecha. Sibael lo mira perplejo.

ITZEL
(histórica)
¡Suéltalo!

Itzel hala una vez más a Sibael, éste baja la mano y se voltea a ver a Itzel quien lo mira aterrada.

SIBAEL
(serio)
El gobierno nos engañó. Son
inofensivos.

Itzel niega, da un paso hacia atrás y se voltea para salir corriendo. Sibael la toma por el brazo. Itzel forcejea para soltarse.

SIBAEL
(insistente)
Cálmate, son inofensivos.

Itzel forcejea de nuevo con violencia.

ITZEL
(histórica)
¡¿Inofensivos?! ¡Como pueden ser
inofensivos unos seres que
destruyeron la expedición! ¡Te
están controlando!

Sibael bufa y levanta una ceja.

SIBAEL
(irónico)
¿Y por qué no te controlan a ti?

Itzel forcejea. Kael-to-ban y Kon-su-ban mira a los humanos perplejos. Kael-to-ban se aclara la garganta. Sibael se hace con la otra mano de Itzel y le lleva los brazos hacia atrás sosteniéndola con fuerza. Sibael se voltea para ver a los extraterrestres a la cara.

KAEL-TO-BAN
(acentuando las eses)
(curioso)
¿Expedición? ¿Se refieren a la
expedición del agua?

Itzel forcejea en lo brazos de Sibael. Este les asiente a los extraterrestres. Kael-to-ban y Kon-su-ban se miran y luego miran a Sibael y a Itzel emocionados.

KAEL-TO-BAN
(acentuando las eses)
(emocionado)
Deben hablar con Kibo-san-bo.

Kon-su-ban emocionada le hace una señal a Sibael para que los sigan. Itzel forcejea histérica en los brazos del moreno, este la agarra con más fuerza y sigue a los extraterrestres quienes sisean con emoción y cruzan por el pasillo por donde vinieron.

ESC 79. INT. GRAN SALA/ NAVE EXTRATERRESTRE. INTERIOR. NOCHE

KIBO-SAN-BO (87), un extraterrestre con escamas secas que se van tornando de verde hacia marrón, está sentado con los ojos cerrados en una sillas apoltronada que se encuentra elevada por dos escalones en una gran sala rectangular con un piso metálico cubierto por una alfombra roja con bordes amarillos; a los lados de la sala hay arcos que llevan a distintas lugares de la nave; están adornados con enredaderas verdes y flores fucsia. Kibo-san-bo mueve las ranuras que conforman su nariz cuando Kael-to-ban y Kon-su-ban entran a la sala. Kibo-san-bo abre los ojos y mira a ambos extraterrestres con curiosidad.

KIBO-SAN-BO
(curioso)
(acentuado las eses)
¿Humanos?

Kon-su-ban asiente emocionada. Tras ella entra Sibael quien sujeta a Itzel con fuerza, esta mira aterrada a Kibo-san-bo y se estremece.

KAEL-TO-BAN
(emocionada)
(acentuando las eses)
Saben de la expedición

Kibo-san-bo se levanta de la silla desenroscando su cola y se yergue sobre sus dos patas traseras; su lengua viperina sale y entra de su boca. El extraterrestre baja los dos escalones para quedar a la misma altura que los demás y camina hacia Itzel y Sibael. Itzel respira intranquila y se retuerce en los brazos de Sibael.

ITZEL
(histórica)
¡Asesino!

Kon-su-ban, Kael-to-ban y Kibo-san-bo se sobresaltan. Kibo-san-bo da un paso hacia atrás y mira a Itzel con precaución.

ITZEL
(histórica)
¡Pagarán por haber destruido la
expedición y haber invadido
nuestros pueblos!

Kon-su-ban frunce el ceño y voltea a ver a Itzel, sisea con fuerza. Kael-to-ban mira a la extraterrestres significativamente, Kibo-san-bo también le dirige una mirada que busca reprenderla. El anciano mira a Itzel preocupado.

KIBO-SAN-BO
(acentúa las eses)
(incrédulo)
¿Destruírla? ¿Nosotros? Imposible...
¿Por qué la destruiríamos? Es el
futuro de nuestra raza.
Reproducción para nosotros a cambio
de agua para ustedes

ITZEL
(con rencor)
¡Miente!

Kibo-san-bo niega y mira a Itzel preocupado, esta trata de zafarse de Sibael sin éxito.

SIBAEEL
(dubitativo)
¿Reproducción?

Kibo-san-bo levanta la mirada y mira a Sibael, asiente.

KAEL-TO-BAN

(acentúa las eses)

Los koainenses no hemos podido reproducirnos desde hace 100 años. Cuando los humanos llegaron a Koai hubo un nacimiento, un hijo de un humano y una koainenese. ¿No les hablaron de esto los miembros de la expedición?

SIBAEL

(desconfiado)

Me temo que la expedición nunca llegó a la Tierra.

Kibo-so-ban mira a Sibael perplejo, este frunce al ceño y mira a Itzel que no deja de retorcerse.

SIBAEL

(reflexivo)

¿Qué quiere decir con "a cambio de agua"?

KIBO-SAN-BO

(acentúa las eses)

Los tripulantes de la expedición dijeron que había escasez de agua en la Tierra. Les propusimos que a cambio de reproducción, compartiríamos Koai donde hay agua potable en abundancia.

ITZEL

(incrédula)

¡Es broma!

Kon-su-ban da un paso hacia Itzel y la mira con el ceño fruncido. Kael-to-ban toma a la extraterrestre de la mano, ella se suelta. Itzel mueve la cabeza de un lado a otro como si tuviera un tic nervioso.

KON-SU-BAN

(acentúa las eses)

(alterada)

¡No es ninguna broma! Ambas razas nos necesitamos.

SIBAEL

(dubitativo)

(A Kibo-san-bo)

¿Hay forma de comprobar que la expedición estuvo en Koai?

Kon-su-ban mira a Sibael sin cambiar su semblante de molestia.

KON-SU-BAN
 (acentúa las eses)
 (molesta)
 ¡Por supuesto!

Kon-su-ban voltea a ver a Kibo-san-bo, quien asiente tranquilo.

KIBO-SAN-BO
 (acentuando las eses)
 (a Kon-su-ban)
 (tranquilo)
 Busca la tableta.

Kon-su-ban sale decidida por uno de los arcos de la sala.
 Kibo-san-bo mira a Sibael

KIBO-SAN-BO
 (acentuando las eses)
 ¿Crees que los humanos aún estén interesados en el pacto?

Sibael mira a Itzel quien sigue negando con la cabeza.

SIBAEL
 A mi me interesa. Pero no soy quien para hablar por los demás.

KAEL-TO-BAN
 (acentuando las eses)
 ¡No podemos preguntarle a cada humano!

KIBO-SAN-BO
 (tranquilo)
 Pero sí a su regente. Es quien vela por el bien de todos los humanos ¿no?

SIBAEL
 (irónico)
 Eso dicen.

Kibo-san-bo y Kael-to-ban miran a Sibael confundidos.
 Kon-su-ban entra por el arco que está del lado contrario a la pared por donde se fue, en su mano lleva una tableta igual a la que usan Itzel y Sibael para controlar la nave.
 Kon-su-ban le entrega la tableta a Kibo-san-bo, este la toma y desliza una dedo por ella desplegando una pantalla que muestra una foto donde un grupo de humanos y de

extraterrestres sonrían; en el centro de la foto ILUS (38), un hombre de cabello castaño oscuro y piel blanca abraza a una EXTRATERRESTRE (29), que sostiene en brazos a un bebé con cola, ojos amarillos y escamas en algunas partes de su cuerpo. Sibael mira la foto y señala a Saít quien tiene una bata blanca y sonrío al lado de Ilus.

SIBAEL
¿Quién es ella?

KIBO-SAN-BO
(sonrío)
Es una de las médicos que nos ayudó
a comprobar que la reproducción
entre ambas razas es posible, su
nombre es Saít.

Itzel levanta el rostro con brusquedad y mira la foto, palidece al ver a su madre, sus piernas tiemblan y sus ojos se llenan de lágrimas.

ITZEL
(con voz ahogada)
No puede ser...

Sibael suelta a Itzel quien se deja caer en el suelo. Kibo-san-bo mira a Itzel sorprendido. Itzel traga fuerte, unas lágrimas caen por su rostro.

ITZEL
(sollozando)
¿Mamá?....
(aturdida)
Pero entonces...Icrista...¿Qué está
pasando? ¿Quién está en los
pueblos? ¿Dónde está la expedición?

Itzel mira a los presentes buscando una respuesta. Sibael le devuelve la mirada pensativo.

SIBAEL
(serio)
Tengo una hipótesis.

Sibael mira a los extraterrestres.

SIBAEL
(serio)
Pero necesitaré una computadora
para probarla.

ESC 80. INT. SALA DE CONTROLES B-10/ NAVE EXTRATERRESTRE.
NOCHE

En la sala de controles B-10 las paredes son de metal, las únicas plantas que adornan el salón son pequeñas y solo adornan tres de las siete grandes consolas: dos adelante, dos a los lados, dos atrás y una séptima elevada por dos escalones que se encuentra en el centro. En la consola se encuentra Kibo-san-bo quien pone su mano sobre un botón que emite una luz amarilla. Kael-to-ban está parado a su lado. El botón escanea la mano de Kibo-san-bo y todas las consolas de sala con su respectivas pantallas se prenden. En la pantalla de Sibael, quien está sentado en uno de las consolas de adelante, aparecen un montón de signos que parecen eses. Itzel está parada a la izquierda del moreno con la tableta donde estaba la foto de la tripulación desplegada, agarra la tableta como si esta dependiera de su vida y mira fijamente la foto. Kon-su-ban quien está del lado derecho del moreno estira un brazo y toca unos botones de la consola; esta hace un ruido y por un lado despliega un cable Kon-su-ban se lo entrega a Sibael.

KON-SU-BAN
(acentúa las eses)
Conéctalo a la tableta.

Sibael toma el cable y voltea a ver a Itzel, quien aprieta la tableta en sus manos con fuerza y mira a Sibael como si este le tratara de quitar la vida.

SIBAEL
(serio)
¿Quieres saber que pasó con la expedición o no?

Itzel duda por un momento y luego con manos temblorosas le entrega la tableta a Sibael. El moreno conecta la tableta y los símbolos de la pantalla extraterrestre se vuelven palabras en español: "navegar", "buscar", "explorar". Sibael mira los botones sobre la consola indeciso y luego mira la tableta notando que tiene el teclado y los botones de siempre. Sibael teclea unos códigos sobre la tableta y la pantalla de la computadora extraterrestre se pone en negro. Sibael introduce la frase "Expedición 2046". Unos códigos empiezan a bajar por la pantalla igual que en la nave serpiente.

ITZEL
(desconfiada)
(bajo)
¿Qué estas haciendo?

(CONTINÚA)

SIBAEL
(concentrado)
Hackeando la base de datos de la
Tierra.

Itzel se queda viendo la pantalla confundida.

KON-SU-BAN
(acentúa las eses)
(extrañada)
¿Hackeando?

SIBAEL
(serio)
Buscando información que el
gobierno no quiere que los
ciudadanos vean.

Kael-to-ban mira sin entender a la pantalla y luego a Sibael. Kibo-san-bo está concentrado en los códigos de la pantalla. Los códigos corren mucho más rápido que en la nave serpiente, de repente se detienen y la pantalla se pone en rojo mostrando la frase "Acceso denegado". Sibael mira la pantalla molesto y le da un suave golpe a la consola frustrado.

KIBO-SAN-BO
(acentua las eses)
(A Kon-su-ban)
Kon, aplica numeración alpha
centauri en los códigos.

Kon-su-ban asiente y mira a Sibael y luego a la pantalla.

KON-SU-BAN
(acentúa las eses)
¿Puedo?

SIBAEL
(curioso)
Adelante.

Sibael se levanta de la silla para darle el puesto a Kon-su-ban, que se sienta y aprieta unos botones desde la consola extraterrestres. Los códigos empiezan a correr de nuevo por la pantalla. Kon-su-ban aprieta con rapidez una serie de botones en un orden específico, tras unos segundos la consola emite un pitido y la pantalla muestra las frases "Área restringida" y "Aceso único". Detrás de las frases hay un montón de iconos con fechas, todos terminan en "2046". Sibael mira la pantalla sorprendido, luego frunce el ceño.

KON-SU-BAN
(confundida)
¿Acceso único?

SIBAEEL
(serio)
Solo se puede entrar desde un
sitio.

Itzel mira las fechas detrás de la pantalla con atención.

ITZEL
(insegura)
(susurra)
Desde la Tierra.

Sibael asiente y mira a Itzel pensativo, su rostro se muestra ligeramente sombrío. Kael-to-ban desde atrás mira a ambos humanos con curiosidad, Kon-su-ban los mira con recelo.

KAEL-TO-BAN
(acentuando las eses)
(emocionado)
Si la evidencia está en la Tierra,
entonces debemos ir ¿no?

Sibael se pasa una mano por el rostro y se voltea para ver a la cara a Kibo-san-bo, el moreno está muy serio.

KIBO-SAN-BO
(acentuando las eses)
(tranquilo)
¿Estás seguro de que la respuesta
de la expedición se encuentra ahí?

Sibael asiente. Itzel a su lado se muestra inquieta.

KIBO-SAN-BO
(acentuando las eses)
(a Kon-su-ban)
Trata de buscar las coordenadas de
la máquina que muestra los archivos
de los números.

Kon-su-ban asiente y se voltea para usar la computadora.

KIBO-SAN-BO
(acentúa las eses)
(a Kael-to-ban)
Avísale a los de la C-7 que
partirán en una horas a la Tierra.

Kael-to-ban saca y mete la lengua de su boca, emocionado y sale por una de las puertas de la sala. Kibo-san-bo mira a Itzel y a Sibael y les hace una señal para que se acerquen. Sibael camina hasta él, Itzel lo sigue pero no se acerca demasiado al anciano.

KIBO-SAN-BO
(acentúa las eses)
(susurra)
(preocupado)
Espero que todo esto sea solo un
malentendido.

Itzel mira a Kibo-san-bo y asiente ligeramente apoyando el comentario, el extraterrestre asiente de vuelta. Kon-su-ban se aparta de la consola y mira a Kibo-san-bo.

KON-SU-BAN
(acentúa las eses)
Está en el Centro de Entrenamiento
Espacial.

Sibael e Itzel se miran. Sibael está muy serio, Itzel luce ansiosa.

KIBO-SAN-BO
(acentúa las eses)
(a Kon-su-ban)
Llévalos a la C-7, si todo sale
bien empezarán a recoger a los
humanos con esa misma nave.

Kon-su-ban asiente se dirige hacia la puerta, Sibael le hace una pequeña reverencia a Kibo-san-bo y sale seguido de Itzel que no deja de ver al anciano.

KIBO-SAN-BO
(acentuando las eses)
(susurra)
(a Itzel)
Buena suerte.

ESC 81. EXT. ESPACIO. NOCHE.

De la parte de atrás de la nave extraterrestres se desprende una nave una cuarta parte más pequeña que la nave madre, es alargada y posee una esfera metálica en la parte trasera inferior. La nave toma rumbo hacia la Tierra.

ESC 82. INT. SALA DE REUNIONES/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO.
NOCHE.

Icrista aburrida revisa unos archivos en su tableta, está sentada sobre la mesa redonda con una copa de vino a medio tomar a su lado. Alguien llama a la puerta de una forma peculiar y con urgencia. Icrista frunce el ceño y mira hacia la puerta.

ICRISTA
(severa)
Pasa.

Krieger pasa y cierra la puerta tras él, se para derecho frente a la mesa redonda y hace una reverencia, está serio. Icrista se levanta de la mesa y escudriña el rostro del comandante

ICRISTA
(severa)
¿Y bien?

KRIEGER
(serio)
No hay más voluntarios, pero el radar ha detectado una nave extraterrestre aproximándose a la estratósfera, una secundaria.

Icrista frunce el ceño molesta, y mira a Krieger con severidad, inhala fuertemente y forma un puño.

ICRISTA
(severa)
¿¡Qué esperas, manda a los agentes!?

Krieger asiente obediente.

ICRISTA
(severa)
¡Que derriben una nave y capturen a un extraterrestre! Lo interrogaremos y para poder destruir la nave madre.

KRIEGER
(obediente)
Como usted ordene regente

Icrista mira a Krieger con los ojos entrecerrados y frunciendo el ceño, con la mano le hace una señal para que se retire. Krieger hace una reverencia y sale de la sala.

(CONTINÚA)

ICRISTA
(colérica)
¡Me las pagarán!

ESC 83. EXT. ESTRATÓSFERA. NOCHE.

Unas naves más pequeñas y aerodinámicas que las de los voluntarios se elevan a toda velocidad de forma vertical hacia la estratósfera terrestres. El primer frente de las naves dispara contra la base de la nave extraterrestre C-7 que desciende hacia la Tierra. Los misiles de las naves de los agentes rebotan en la capa protectora de la nave y regresan hacia la nave de los agentes, la mayoría logra esquivarlos.

ESC 84. INT. SALA DE CONTROLES/ NAVE C-7. NOCHE

Al igual que la sala de controles B-10, la sala de controles C-7 está dividida en siete puestos; cada uno está ocupado por un extraterrestres que teclea con rapidez órdenes en su consola. Kon-su-ban está sentada en una de las consolas de la parte delantera de la sala. Sibael, Kael-to-ban e Itzel quien de nuevo tiene en sus manos la tableta, miran la pantalla que tiene delante Kon-su-ban, en ella se muestra como las naves de los agentes disparan para luego esquivar sus propios misiles o ser destruidas.

KON-SU-BAN
(acentuando las eses)
¿¡Por qué siguen disparando?!

SIBAEL
(serio)
Creen que la barrera es su forma de defenderse de ellos.

Kon-su-ban mira las naves en su pantalla con incredulidad.

KON-SU-BAN
(acentuando las eses)
Pero si es un campo para repeler asteroides y toda la basura que hay en el espacio.

Itzel pesteña perpleja ante la respuesta. Las naves de los agententes en la pantalla siguen atacando y esquivando.

ITZEL
(ansiosa)
¿No se puede desactivar el campo?

Kael-to-ban niega y Sibael bufa.

(CONTINÚA)

SIBAEL
(irónico)
Igual sería una locura
desactivarlo.

Itzel mira con ansiedad la pantalla.

KAEL-TO-BAN
(acentuando las eses)
(a Kon-su-bam)
¿y si usamos la C-7-A para llegar a
hasta el Centro de Entrenamiento?

Itzel y Sibael mira a Kael-to-ban apremiantes.

ITZEL
(desconfiada)
¿La C-7-A?

Kon-su-ban teclea con rapidez sobre su tableta y le sisea con rapidez a la pantalla. Se levanta y le asiente a Kael-to-ban.

KON-SU-BAN
(acentuando las eses)
Una nave más pequeña y mucho más
rápida.

Kon-su-ban mira hacia el extraterrestre que se sienta en la silla que está elevada por los escalones, este con seriedad le sisea y asiente.

KON-SU-BAN
(acentúa las eses)
Vamos, alguien más se ocupará
del puesto.

Kael-to-ban y Kon-su-ban se dirigen a la salida de la sala seguidos de Itzel y Sibael.

ESC 85. EXT. ESTRATÓSFERAS. NOCHE.

Las naves de los agentes siguen atacando a la nave C-7, por los costados, por el frente y por la parte superior. Algunas naves caen y otras esquivan los misiles. La esfera que está detrás de la nave C-7, en la parte posterior, se desprende y se deja caer a toda velocidad hacia la Tierra.

ESC 86. INT. MÓDULO C-7-A. NOCHE.

Sibael camina de un lado para otro detrás del puesto de mando donde se encuentran Kon-su-ban tecleando unas órdenes en su consola; a su lado está la tableta digital. Unas escaleras cercanas al puesto de mando llevan a un balcón adornado con lianas desde donde Itzel observa al moreno con ansiedad. Kael-to-ban quien esta al lado de la chica mira a ambos humanos preocupados. Tras Kael-to-ban e Itzel se abre un pequeño espacio con una mesa redonda y unas sillas pegadas a la pared.

KON-SU-BAN
(acentúa las eses)
Nos estamos acercando al centro de
entrenamiento.

Sibael deja de caminar y se acerca a la pantalla donde se muestra un mapa donde hay una etiqueta que marca el acceso único dentro de un cuarto ubicado en el segundo piso del mapa.

SIBAEL
(confundido)
¿El dispositivo está en la sala de
reuniones?

ITZEL
(susurra)
Icrista

Sibael voltea a ver a Itzel y la mira con el ceño fruncido, se pasa los dedos por los ojos y se los aprieta pensativo. Camina hasta la tableta digital e introduce unos códigos. Itzel lo mira con ansiedad.

SIBAEL
(serio)
Entraremos por la azotea.

Kon-su-ban mira el mapa del edificio, y desde la consola hace zoom sobre la azotea. Sibael mira a ambos extraterrestres con gravedad.

SIBAEL
(serio)
Solo Itzel y yo.

Itzel asiente y Kael-to-ban abre la boca con la intención de protestar.

(CONTINÚA)

SIBAEEL

(serio)

Si todo está bien, podrán bajar.

(con gravedad)

Si resulta mal... Estén atentos
para irnos a buscar.

Kon-su-ban introduce unas órdenes en su consola y esta hace un ruido y le ofrece una especie de parche transparente. Kon-su-ban lo toma y se da la vuelta sobre su silla ofreciéndole el parche a Sibael.

KON-SU-BAN

(acentúa las eses)

(preocupada)

Pégatela en el cuello, podré oír
todo lo que dices.

Sibael mira el parche sorprendido, lo toma y se lo coloca en el cuello, este toma el color de la piel de Sibael haciéndose imperceptible. Sobre el balcón Itzel mira a Kael-to-ban quien la mira fijamente con preocupación. Itzel respira y levanta el rostro para verlo a la cara, sonrío debilmente.

ITZEL

Saldrá bien.

Kael-to-ban, le sonrío sin dejar de verla preocupado y asiente. Itzel baja las escaleras y se reúne con Sibael frente a la parte de atrás de la nave.

KON-SU-BAN

(acentúa las eses)

Preparéense para saltar.

Una puerta hacia un compartimiento más pequeño se abre e Itzel y Sibael entran en él.

ESC 87. EXT. AZOTEA/CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL. NOCHE

El módulo C-7-A se detiene a unos tres metros de la azotea y abre una compuerta. Sibael e Itzel aparecen en el borde de esta. Sibael toma por la cintura a Itzel y ambos saltan cayendo en la azotea. Itzel, mira a su alrededor, no hay nadie.

SIBAEEL

Váyanse.

La nave se queda suspendida sobre ellos.

(CONTINÚA)

SIBAEEL
(insistente)
Escóndanse entre las nubes,
retírense.

La nave asciende a toda velocidad hacia el cielo
desapareciendo.

ITZEL
(seria)
Todo esto es un malentendido.

Sibael voltea los ojos y camina hacia la escalera seguido
por Itzel.

ESC 88. INT. PISO 3/CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL. NOCHE

El pasillo está oscuro, la tableta al lado de la puerta se
enciende, emite una serie de códigos y se abre. Itzel y
Sibael entran y las luces se encienden, al final del pasillo
se encuentran seis agentes apuntándoles con pistolas y
Krieger. Todos se sorprenden al ver a los voluntarios.

KRIEGER
(incrédulos)
¿¡Ustedes!?

Sibael enarca una ceja.

SIBAEEL
(irónico)
¿Esperabas extraterrestres?

Krieger se pone rojo de la ira.

KRIEGER
¡Arréstenlos!

Los agentes caminan hacia ellos. Itzel retrocede hasta la
puerta pero los agentes la atrapan antes de que pueda salir
por la puerta. Sibael no opone resistencia.

KRIEGER
(a los agentes)
Ustedes cuatro a la azotea, los
extraterrestres tienen que estar
ahí.

Los agentes asienten y pasan al lado de Sibael e Itzel para
subir a la azotea. Itzel forcejea en los brazos de uno de
los agentes.

ITZEL
(molesta)
¡Queremos ver a Icrista!

Krieger se ríe con ganas, se acerca a ella y la abofetea con fuerza.

KRIEGER
(severo)
No te preocupes, ella seguro querrá verte a ti.

Krieger se voltea para ver al agente que tienen atrapado a Sibael.

KRIEGER
(autoritario)
¡Enciérralo!

Un agente se lleva a Sibael. Los agentes que salieron están de vuelta.

AGENTE 3
(serio)
No hay nada arriba comandante.

Krieger aprieta los dientes, mira a los agentes con ira.

KRIEGER
¡Sigán buscando!

Krieger le hace una señal al agente que tiene atrapada a Itzel para que lo siga.

ESC 89. INT. CELDAS/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO. NOCHE.

El agente que lleva a Sibael lo lleva a un espacio donde hay varias celdas pequeñas con barrotes de metal, en la entrada hay una tableta y en la cerraduras de las puertas de cada celda hay un dispositivo con dígitos del uno al nueve. El agente empuja con violencia a Sibael dentro de una de las celdas, cierra la puerta e introduce una clave en el dispositivo. Sibael se concentra en el ruido que emiten estos.

AGENTE 3
(se ríe)
No te servirá de nada. Solo puede abrirse desde afuera.

El agente se retira. Sibael se queda viendo la salida.

(CONTINÚA)

SIBAEL
(fuerte)
¡Hey!

Nadie le responde. Sibael mira a su alrededor, todas las celdas están vacías. Sibael se toca el cuello justo donde se colocó el parche.

SIBAEL
En la tableta deje listo para que
hackeen las celdas. El código es
1409

Sibael mira la puerta de la celda por unos minutos que parecen eternos. Un chasquido suena y la puerta se abre. Sibael sale de la celda y camina hacia la salida del espacio. Se asoma por la puerta y con sigilo se dirige hacia las escaleras que están al final del pasillo.

ESC 90. SALA DE REUNIONES/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO. NOCHE.

El agente sienta a Itzel en una silla delante de la mesa. La regente desde el otro lado de esta la mira incrédula y con cierta curiosidad. Krieger quien está detrás de Itzel mira a la regente con una media sonrisa en el rostro.

KRIEGER
(serio)
El radar registró una sola nave
extraterrestre entrando a la
atmósfera y esto fue lo que nos
dejó.

Icrista pasa la mirada de Itzel a Krieger.

ICRISTA
(severa)
¿dónde está la nave?

KRIEGER
Se está buscando.

Icrista bufa.

ICRISTA
(severa)
Quiero que la busque usted
comandante y que traiga a los
extraterrestres que estén en ella.

Itzel levanta la mirada, mira a Icrista confundida y luego voltea a ver a Krieger. Icrista mira a Krieger y luego a la puerta.

(CONTINÚA)

ICRISTA
(seria)
Ahora.

Krieger sin dejar de ver a la regente con gravedad hace una reverencia y sale del salón acompañado del agente.

ESC 91. INT. PISO 2/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL. NOCHE

Sibael camina con rapidez por los pasillos del piso dos. Antes de doblar por un pasillo nuevo observa que no haya nadie. Dobla dos pasillos más y llega al pasillo de los salones. Delante de si ve unas sombras y escucha pasos. Mira el techo, espera que la cámara gire hacia el lado opuesto y se escurre dentro uno de los salones.

Krieger dobla el pasillo y junto con el agente camina con el ceño fruncido y con pasos largos, pasa por delante del salón.

ESC 92. INT. SALÓN 004/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO ESPACIAL. NOCHE.

Sibael silencioso sube hasta la parte más alta del salón y prende dos tabletas, introduce unos códigos, las pantallas se ponen en negro y por ellas corren unos números con rapidez. Una de las tabletas muestra la oficina de Icrista. Icrista se acerca a Itzel que está sentada. La segunda tableta emite un sonido de estática.

ITZEL (V.O)
No los mataron, lo de los voluntarios fue...fue un error, los misiles rebotaron sobre una especie de campo que protege la nave de asteroides.

ESC 93. INT. SALA DE REUNIONES/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO. NOCHE.

Icrista toma una silla y se sienta frente a Itzel, la mira con interés.

ICRISTA
Cuéntame más sobre ese campo.

Itzel niega y mira a Icrista.

ITZEL
(angustiada)
Primero necesito saber la verdad
sobre la expedición. ¿Qué pasó con
ella?

Icrista suspira y mira a Itzel.

ICRISTA
(seria)
Ya te lo dije, los extraterrestres
la destruyeron.

Itzel niega.

ITZEL
(dubitativa)
No puede ser...

Icrista levanta una ceja.

ITZEL
(dubitativa)
Es que no tiene sentido, ¿por qué
la destruirían?

ICRISTA
(como si fuera obvio)
Representaban una amenaza para
ellos.

Itzel lo piensa por un minuto pero luego niega con decisión.

ITZEL
(segura)
¿Una amenaza?, la expedición era su
futuro, su esperanza y la nuestra.

Itzel mira a Icrista con decisión.

ITZEL
Los extraterrestres quieren
ayudarnos, proporcionarnos agua...

Icrista gira los ojos.

ICRISTA
(suspira)
No seas tonta Itzel, lo que quieren
es invadirnos y destruirnos.

Itzel niega con terquedad.

ITZEL
(frunce el ceño)
No, no es cierto, están
dispuestos a compartir su planeta
para que vivamos con ellos y
podamos ayudarlos.

Icrista exhala con fuerza. Mira a Itzel y niega.

ITZEL
(convencida)
Nos necesitan para no extinguirse.

Icrista se levanta de la silla con hastio, mira a Itzel molesta y bufa con fuerza.

ICRISTA
¡Pues que se extingan!
(asqueada)
¿Para qué vamos a ayudar a esa raza
maldita? Para ayudarlos a
reproducir...

Un escalofrío recorre la espalda de Icrista.

ICRISTA
(asqueada)
¡engendros!

Itzel se sobresalta y mira a Icrista como si estuviera loca, frunce el ceño

ITZEL
(con coraje)
(alzando la voz)
¡No son engendros! Son seres que
quieren ayudarnos, que quieren
evitar que sigamos muriéndonos de
sed

ICRISTA
(con desprecio)
¡Muéranse de sed! Todos ustedes son
iguales, chupa aguas sin agallas.
Por mi se pueden morir de una vez.

Itzel se levanta para quedar a la altura de Icrista, La regente da un paso hacia atrás. Itzel la mira incrédula.

ITZEL
(con desespero)
¿No lo ves? Pronto no alcanzará el
agua ni para la ciudad costera,
(MÁS)

ICRISTA

(seria)

Los destruí. Yo destruí a todos
esos traidores, esos malditos
amantes de largartos...

Itzel abre los ojos de par en par.

ITZEL

(fuera de si)

¡¿Qué?!

Itzel se lanza contra Icrista. La regente dispara hacia Itzel y la bala roza su hombro. Itzel la derriba y el arma cae de las manos de Icrista, cerca de ellas. Icrista estira un brazo para recuperar el arma y en ese momento Itzel le pega un fuerte golpe en la cara haciendo que la nariz de la rubia sangre.

ESC 94. INT. SALÓN 004/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO. NOCHE.

Los números terminan de bajar por una de las pantallas desplegadas y muestra la frase "Retransmitir". Sibael tenso aprieta la pantalla con fuerza mientras por la segunda pantalla ve como Icrista trata de ahorcar a Itzel y recupera la pistola. La primera pantalla muestra una barra de descarga. Sibael se levanta y corre hacia la puerta del salón mientras se toca el cuello.

SIBAEL

(con apremio)

¡Vengan por nosotros!

Sibael sale del salón. La barra de descarga en la pantalla va por la mitad.

ESC 95. INT. MÓDULO C-7-A. NOCHE

Kon-su-ban mete con rapidez unos códigos desde su consola. Kael-to-ban está a su lado viendo la pantalla que muestra cuatro naves de los agentes alrededor del módulo C-7-A: una adelante, una atrás y dos más a cada lado. Las naves vuelan a veinte metros del módulo y tratan de obligarlo a bajar hacia la Tierra.

KON-SU-BAN

(acentúa las eses)

(tensa)

Tendrá que esperar

ESC 96. SALA DE REUNIONES/CENTRO DE ENTRENAMIENTO. DÍA.

Itzel respira con dificultad mientras Icrista con una mano trata de ahorcarla. Itzel trata de quitarse la mano de la regente de la garganta y a la misma vez sostiene la mano de Icrista que sujeta la pistola por encima de su cabeza. La puerta de la oficina se abre de golpe. Sibael corre hacia ambas mujeres. Icrista dispara y la bala impacta en la copa de vino que está en la mesa, se hace añicos. Sibael con fuerza pateo la pistola. Itzel se libera de Icrista, la toma por los hombros y la lanza a un lado contra el suelo. Sibael corre para tomar el arma.

ICRISTA
(con odio)
¡Ninguno de ustedes saldrán vivo de aquí!

Icrista se levanta y busca su tableta, esta emite un pitido y se despliega mostrando un segmento de video que reproduce la conversación entre Itzel e Icrista. Sibael levanta el arma y le apunta a Icrista. Itzel toma la tableta digital. Ambos chicos corren hacia la puerta. Sibael no deja de apuntarle a Icrista hasta que salen de la sala de reuniones.

ESC 97. MONTAJE. LA VERDAD.

a) Todas las tabletas de los pasillos del centro de entrenamiento transmiten el video. Los agentes de guardia ven el video. Algunos parecen incrédulos, otros simplemente se ríen y se encogen de hombros. Empieza un enfrentamiento entre agentes.

b) Kael-to-ban y Kon-su-ban miran el video en la tableta con incredulidad. Krieger desde su nave la cual está al lado del módulo C-7-A también observa el video. La nave de Krieger se aparta del módulo y gira en dirección al Centro de Entrenamiento, una segunda nave sigue a Krieger y las otras dos naves empiezan a disparar contra estas. El módulo extraterrestre trata de interferir en el enfrentamiento. La nave de Krieger es alcanzada por uno de los misiles y cae en dirección a la costa de la ciudad.

c) En la estratósfera las pocas naves de los agentes dejan de disparar por unos segundos. Los agentes dentro de las naves miran el video incrédulos, cuando terminan algunos agentes giran sus nave y disparan contra sus compañeros.

ESC 98. PISO 2 /CENTRO DE ENTRENAMIENTO. DIA.

Itzel abraza con fuerza la tableta con un brazo, Sibael le sujeta la mano mientras corren por el pasillo, por todos lados se escuchan disparos y golpes. Sibael divisa la escalera que lleva al piso 3, un grupo de agentes baja por ahí enfrentándose con armas. Sibael da media vuelta y se mete por otro pasillo. Sibael se lleva la mano que sujeta la pistola de Icrista al cuello

SIBAEEL
(autoritario)
¡Búsqwenos en el galpón 099!

Itzel hala a Sibael por el brazo cuando otro grupo de agentes pasa por el pasillo disparándose.

ITZEL
(agitada)
Por aquí.

Itzel se mete por un pasillo a la izquierda.

ESC 99. INT. GALPÓN 099/ CENTRO DE ENTRENAMIENTO. DÍA

Itzel y Sibael corren por las escaleras del galpón 099. Sibael divisa una tableta cerca de la santamaria. En el galpón quedan tres naves que no fueron utilizadas. Itzel corre hacia la puerta. Sibael pulsa unos botones sobre la tableta y abre la santamaria. Afuera está amaneciendo.

ESC 100. EXT. PISTA DE ATERRIZAJE. DÍA

Itzel se asoma al exterior y mira hacia el cielo. El módulo C-7-A no está por ninguna parte. Itzel mira hacia adentro y ve las naves de voluntarios.

SIBAEEL (V.O)
(agitado)
¡¿Dónde están?!

Itzel vuelve a mirar al cielo, agudiza la vista pero no ve nada.

ESC 101. INT. GALPÓN 099. DÍA

Itzel agarra a Sibael por el hombro y lo voltea para verlo a la cara.

(CONTINÚA)

ITZEL
(autoritaria)

Diles que estaremos en una de las naves voluntarias, que regresen a la nave extraterrestres.

Sibael mira a Itzel sorprendido y asiente. Ambos se dirigen hacia una de las naves, una con un colibrí en vuelo pintado en el ala derecha. Sibael pone el mismo código que Irra puso en la puerta y está se abre. Ambos entran a la nave de inmediato.

ESC 102. INT. GALPÓN 011. DÍA.

Icrista cierra un pequeña puerta trás de si y con rapidez baja por las escaleras de un pequeño galpón con paredes y piso de metal. En el centro del galpón hay una única nave parecida a un avión B-2 pero más pequeño, tiene una viuda negra pintada en el ala derecha. Icrista camina debajo de la nave, pulsa un código y se despliega una escalera. Icrista sube por las escaleras de la nave.

ESC 103. INT. NAVE VIUDA NEGRA. DÍA.

Icrista se sienta sobre el único puesto que tiene la nave, va vestida con un uniforme blanco y negro. Icrista se limpia la sangre que cae por su nariz y despliega su tableta, frente a ella aparecen dos pantallas. Icrista introduce unos códigos y la puerta del galpón se abre, introduce un nuevo código y en la pantalla aparece un mapa donde se muestra una luz que titila en rojo que no está muy lejos de la luz verde que es su nave. Icrista pone en marcha su nave fuera del galpón.

ESC 104. INT. NAVE COLIBRÍ. DÍA.

Itzel aprieta con fuerza, los joysticks del navegador, elevando la nave hacia el cielo. Sibael a su lado tiene la tableta del tirador desplegada y trabaja en la tableta de Icrista, buscando hackearla.

En el mapa de Itzel se muestra como una nave se aproxima a ellos a alta velocidad. Itzel mueve el joystick de rotacion con violencia dando una vuelta de trescientos sesenta grados para esquivar un misil que les roza el ala. Sibael deja de inmediato la tableta de Icrista y mira la pantalla del tirador.

(CONTINÚA)

SIBAEEL
(alterado)
¡Que carajo!

Itzel eleva la nave con el joystick cuando otro misil pasa bajo ella, le da la vuelta a la nave para quedar frente a la nave con la viuda negra pintada en el ala.

ITZEL
(con rabia)
¡Dispara!

Sibael dispara apuntando con la cuadrícula hacia la nave de Icrista.

ESC 105. EXT. SOBRE LAS CIUDADES COSTERAS. DÍA.

La nave de Icrista esquivo el misil inclinándose noventa grados a la vez que dispara. La nave con el colibrí pintado desciende en picada para esquivar el contraataque; luego asciende para chocar contra la nave de Icrista. La nave de Icrista acelera para evitar chocar, desciende un poco y gira poniéndose de cabeza y volviendo a disparar; como un tornillo se da la vuelta para quedar en su posición inicial y vuelve a disparar.

La nave colibrí logra esquivar el primer misil pero el segundo va directamente hacia ella. El módulo C-7-A aparece desde arriba atravesándose entre las dos naves.

ESC 106. INT. NAVE COLIBRÍ. DÍA.

Sibael dispara por reflejo hacia el módulo extraterrestre. El misil rebota, Itzel trata de esquivarlo, pero este impacta en la nave colibrí llevándose la parte de abajo de la nave y una de las alas.

ESC 107. EXT. SOBRE LAS CIUDADES COSTERAS. DÍA.

El misil de Icrista también rebota y explota haciéndola caer. Tanto la nave colibrí como la viuda negra caen a alta velocidad en direcciones distintas. El módulo C-7-A sigue a la nave colibrí.

ESC 108. INT. NAVE COLIBRÍ. DÍA.

La nave colibrí pierde altura. Itzel desesperada trata de controlar la nave con los joysticks y logra reducir un poco la velocidad y el ángulo de descenso. Desde la ventana se puede ver como el módulo C-7-A los sigue. La nave choca contra la Tierra. El vidrio de la ventana estalla. Todo se vuelve negro.

ESC 109. ENFERMERIA/ NAVE B-10. INTERIOR. TARDE

Itzel está acostada sobre una cama en una sala de paredes metálicas, tiene la cabeza y uno de los brazos vendados. Al lado de la cama hay una mesita con una jarrón que tiene flores moradas dentro. A la izquierda de la camilla hay una silla donde está sentado Kael-to-ban. Itzel abre los ojos y se sobresalta. Se lleva una mano a la cabeza y hace una mueca de dolor. Kael-to-ban se levanta de la silla y le pone una mano sobre el hombro.

ITZEL
(nerviosa)
¿Dónde estamos? ¿Dónde está Sibael?
¿E Icrista?.

Kael-to-ban ayuda a Itzel a sentarse, mientras la observa con una expresión tranquilizadora.

KAEL-TO-BAN
(acentúa las eses)
Sibael está en otra nave. Cuando los rescatamos estaba muy mal herido, pero nuestros médicos se están ocupando de él.

Itzel mira a Kael-to-ban con preocupación, este le toma la mano a Itzel para darle apoyo.

KAEL-TO-BAN
(acentúa las eses)
Con respecto a Icrista...su nave se hizo pedazos cuando se estrelló contra un edificio.

Itzel baja la cabeza y asiente seria. Mira la mano del extraterrestre entre las suyas.

ITZEL
¿Y nosotros? ¿A dónde vamos?

Kael-to-ban le sonrío a Itzel emocionado.

(CONTINÚA)

KAEL-TO-BAN
(acentúa las eses)
Debemos estar llegando a tu pueblo.
Si te sientes bien puedes bajarte,
te acompañaré a tu casa.

Itzel asiente y mueve sus dedos inquieta.

ESC 110. EXT. PUEBLO NO COSTERO N°7. TARDE.

La compuerta de la nave B-10 se abre dejando salir a Itzel y a Kael-to-ban. Ambos empiezan a caminar hacia las casas del pueblo. Tras ellos otros extraterrestres identificados como médicos también salen de la nave.

Itzel mira a su alrededor, el pueblo está desierto, nadie se asoma por las ventanas de las casas. La arena se apila en las entradas y en los alfeizares de las ventanas.

Itzel hace una mueca de dolor y acelera el paso, Kael-to-ban la sigue. Itzel llega hasta la puerta de su casa y se detiene, sus manos tiemblan. Itzel abre la puerta.

ESC 111. INT. CASA DE ITZEL/ ÁREA COMÚN. TARDE.

Itzel entra a su casa, tras ella se asoma Kael-to-ban. La casa está sucia, llena de arena, de polvo y de telarañas. En el carrito al lado de la puerta descansa un barril vacío, tiene telarañas alrededor del grifo.

ITZEL
(con voz temblorosa)
¿Abuela?

Nadie responde.

ITZEL
(asustada)
¿Papá?

Nadie contesta. Itzel corre hacia la pared que divide las habitaciones del resto de la casa

ESC 112. INT. CASA DE ITZEL/ CUARTO DE MAEB. TARDE

Itzel con la piel erizada entra al cuarto de Maeb. Al igual que la casa, el cuarto tiene telarañas por todas partes. Sobre la cama el cuerpo de Maeb descansa inerte bajo las sábanas. Al lado de la cama en una esquina acurrucado una figura casi esquelética está sentada. Itzel corre al lado de la figura esquelética que es Ilkay.

(CONTINÚA)

ITZEL
(con desespero)
No... por favor, no

Las lágrimas corren por el rostro de Itzel, su mirada pasa del cuerpo de Maeb al cuerpo de Ilkay y de nuevo al de Maeb. Itzel toca el cuerpo de su padre, le busca el pulso. Itzel retira la mano al no encontrarlo.

ITZEL
(solloza)
Papá... perdóname...tenías razón,
mamá está muerta. No debí haberme
marchado.

Kael-to-ban se asoma por la puerta, la tristeza se hace presenta en su rostro cuando nota lo que sucede. Con cuidado se acerca a Itzel y se agacha junto a ella, le pone una mano sobre la espalda y la acaricia. Itzel se limpia las lágrimas pero estas no dejan de salir de sus ojos.

ITZEL
(solloza)
(a Kael-to-ban)
Quiero estar sola.

Kael-to-ban la mira preocupada. Itzel lo mira de reojo.

ITZEL
(solloza)
Por favor, solo un momento.

Kael-to-ban, le hace una última caricia a Itzel en la espalda, asiente y se levanta para salir del cuarto en silencio. Itzel traga fuerte y voltea hacia donde está el cuerpo de Maeb, sus labios tiemblan. Itzel posa una mano sobre la sábana, toma aire y levanta las sábanas para descubrir la cabeza de su abuela. Itzel se tensa. La piel del rostro de Maeb apenas es una fina capa agrietada de piel que se adhiere a sus huesos, el cabello está seco y sin vida, y empieza a caerse del cuero cabelludo. Itzel deja escapar un fuerte sollozo y deja caer su cabeza al lado de la de su abuela, mientras vuelve a taparla con la sábana. Itzel esconde la cabeza en su brazo, llora en silencio, su cuerpo se muere espasmódicamente debido a los sollozos.

En la ventana que está al lado del armario, se ve como el solo empieza a bajar, la habitación se va oscureciendo. Kael-to-ban se asoma por la puerta y con sigilo camina hasta Itzel, le toca el brazo. Itzel se sobresalta y levanta la cabeza, tiene los ojos hinchados. Kael-to-ban la mira preocupado.

ITZEL

(con voz entrecortada)

Si no me hubiera ido... si me
hubiera quedado... los hubiera
salvado.

Kael-to-ban acaricia la espalda de Itzel y niega.

KAEL-TO-BAN

(acentúa las eses)

(susurra)

Los aldeanos dicen que el Gobierno
Central dejó de enviarles agua el
mes siguiente que los voluntarios
se fueron.

Itzel aprieta los dientes y los puños. Kael-to-ban vuelve a
acariciarle la espalda.

KAEL-TO-BAN

(acentúa las eses)

(susurra)

Además si no te hubieras ido, jamás
nos hubiéramos enterado de la
verdad, y nuestra raza estaría
condenada a extinguirse.

Itzel traga fuerte y contiene un sollozo. Kael-to-ban se
aproxima a la chica y la abraza por detrás. Itzel se
sorprende y se aferra a los brazos del extraterrestre.

KAEL-TO-BAN

(acentúa las eses)

Vamos, te ayudaré a enterrarlos

ESC 114. EXT. FACHADA DE LA CASA DE ITZEL. TARDE

Atardece. Kael-to-ban toma la mano de Itzel quien ahora
lleva el atuendo típico de los pueblos no costeros, la ropa
ancha de tonos marrones. Ambos miran dos grandes montículos
de tierra del tamaño de una persona. Kael-to-ban acaricia la
espalda de Itzel.

KAEL-TO-BAN

(acentúa las eses)

(susurra)

Es hora de regresar

Itzel deja escapar un gran suspiro, asiente y apoya la
cabeza en el hombro de Kael-to-ban

ESC 114.EXT. CIUDAD COSTERA. NOCHE.

Unas naves idénticas a la nave B-10 regresan volando desde fuera de las ciudad costera. Cuando están en esta se conectan para formar una sola nave grande

ESC 115. INT. SALA COMÚN/ NAVE EXTRATERRESTRE 2. NOCHE.

Itzel y Kael-to-ban están en una gran sala con paredes cubiertas por enredaderas con flores de diferentes colores. A su alrededor los extraterrestres atienden a familias de humanos sin importa como vayan vestidos; de colores vistosos (el atuendo típico de las ciudades costeras), con ropas anchas y marrones, el traje de los pueblos no costeros o con el uniforme azul perteneciente a los agentes. Itzel sonrío con melancolía al ver como un NIÑO PEQUEÑO (7) de los pueblo no costeras abraza su MADRE (28).

KAEL-TO-BAN
(acentúa las eses)
Gracias a ti están aquí.

Itzel mira hacia otro lado de la sala, una SEÑORA (45) y su ESPOSO (58) vestidos de colores vistoso miran a Itzel y le sonrían en señal de agradecimiento.

ITZEL
Es gracias a ustedes y a Sibael.

Itzel alza el rostro y mira a Kael-to-ban.

ITZEL
Gracias por... por todo. Por confiar en nosotros, por dejarnos compartir su planeta y por acompañarme a mi casa.

Kael-to-ban se encoge de hombros y se sonroja un poco.

KAEL-TO-BAN
(acentúa las eses)
A ti por creer en nosotros, por ver que no somos tan diferentes a ustedes y que queremos lo mejor para ambas razas.

Itzel sonrío. Kon-su-ban se acerca con Sibael quien está en una silla de ruedas, tiene el brazo inmovilizado y vendas en la cabeza y en el torso. Itzel lo mira preocupado.

(CONTINÚA)

SIBAEL
(a Itzel)
Sabía que al final descubrirías
quien tenía la razón.

Itzel mira a Sibael avergonzada por el comentario. Sibael saca la tableta de Icrista de un lado de su silla. Itzel mira la tableta desconfiada.

SIBAEL
(a Itzel)
No te preocupes toda la información
que tenía está en un lugar seguro.

KON-SU-BAN
(acentúa las ese)
¿Vamos?

ESC 116. EXT. CIUDAD COSTERA. NOCHE.

Las pedazos de las alas, las ruedas, la cola y partes del fuselaje de la nave viuda negra se encuentran desparramados entre los escombros de un edificio por donde Krieger camina. El comandante tiene parte de la cara cortada y un herida en el costado. Al llegar junto a un montículo de escombros Krieger se agacha y empieza a apartarlos hasta que descubre la puerta de la cabina de la nave de Icrista. Krieger sigue moviendo los escombros hasta que da con un mando, pone una clave y la cabina se abre dejando ver a Icrista quien teine una contunción en la cabeza, uno de sus brazos está roto. Krieger sumo cuidado saca a Icrista de la cabina, la rubia hace una mueca de dolor y abre los ojos.

ICRISTA
(débil)
¿Dónde están?

Krieger levanta la cabeza y mira hacia el cielo estrellado, Icrista voltea con cuidado y ve como la nave asciende. Su rostro expresa rabia y odio.