



Universidad Católica Andrés Bello

Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Comunicación Social

Mención Artes Audiovisuales

Trabajo Especial de Grado

La crónica de Sagar:

Guion de guerra civil en un futuro distópico, utilizando la teoría del eneagrama

Código AA60

Tesista:

VÁSQUEZ, Arialis

Tutor:

PELLEGRINO, Francisco

Caracas, septiembre del 2016

A mi familia por su paciencia y apoyo durante todos estos años de trabajo y esfuerzo.

A todos mis amigos, por tantos momentos compartidos y porque su amistad es invaluable. Finalmente, a todos los niños en el mundo que se enfrentan a situaciones de conflicto.

AGRADECIMIENTOS

Le doy las gracias a mi familia, por su apoyo para salir adelante y por guiar mi camino hasta convertirme en la persona quien soy hoy en día. En especial a mi hermana, Yrais, por ser la voz de mi consciencia y por ser la persona quien es. A mi prima Damaris y mi tía Gladys por siempre creer en mí y ayudarme en todo momento.

A mis amigos, por tantos años de invaluable amistad compartidos y porque son las mejores personas del mundo. Cada uno merece una mención especial: Carled, Angelique, Jorge, Francisco, Pia, Andrea, Glysmar, Paola, pero en particular a Hellen, Karen, Alejandra, Mariafernanda, Hans, Kevin, Maria José y Gelyan, por compartir sus ideas, correcciones y conocimiento, escucharme y ofrecerme un espacio en sus casas para realizar mi tesis cuando lo necesite. También a otros tantos que olvide mencionar, pero que le corresponde su lugar en este pequeño espacio.

A la señora Mary Carmen Sanz, por su especial apoyo y comprensión durante mi estadía en mi beca trabajo durante los años que estuve con ella.

A mi tutor, Francisco Pellegrino, por sus consejos y orientación durante la elaboración de este trabajo de grado.

Finalmente, a mi amada alma mater, la UCAB, y a todos los grandes profesores que influyeron mi paso por sus aulas e impactaron en mi vida.

Las gracias nunca serán suficientes para todos ustedes.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	III
ÍNDICE	IV
INTRODUCCIÓN	7
I. MARCO TEÓRICO	9
CAPÍTULO I: LAS GUERRAS CIVILES	9
1.1 El concepto de guerra	9
1.2 El concepto de guerra civil	11
1.2.1 Características y ejemplos	14
• Guerra Civil Española	14
• Guerra Civil Americana	15
• Guerra Federal Venezolana	15
CAPÍTULO II: LA DISTOPÍA	17
2.1 Ciencia ficción	17
2.2 Ficción anticipatoria	17
2.3 Distopías	17
CAPÍTULO III: EL ENEAGRAMA	19
3.1 Eneagrama	19
3.2 Los eneatis	21
3.3 Las tríadas del eneagrama	44
3.4 Las alas de los eneatis	48
3.5 Integración y desintegración	55
3.6 Los subtipos del eneagrama	63
CAPÍTULO IV: LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES	75
4.1 El arquetipo antihéroe como el observador	75
4.2 El tesoro del héroe como el romántico	77
4.3 El aliado del héroe como el líder	78
4.4 El arquetipo mentor como el pacífico	80

4.5 El arquetipo shadeshifter como el triunfador	81
CAPÍTULO V: EL GUIÓN	83
5.1 El guión	83
5.2 El paradigma de Syd Field	83
5.3 El viaje del héroe de Christopher Vogler	83
 II. MARCO METODOLÓGICO	85
1. Planteamiento del problema.....	85
2. Objetivos	85
2.1 Objetivo general	85
2.2 Objetivos específicos	85
3. Delimitación.....	86
4. Justificación.....	86
5. Metodología o autor utilizado para la construcción del guion.....	87
6. Guion.....	91
6.1 Idea	91
6.2 Sinopsis.....	91
6.3 Desarrollo de los personajes.....	92
6.3.1 Sagar Neulies	92
6.3.2 Licht Neulies	94
6.3.3 Gaido Menta	95
6.3.4 Logner.....	97
6.3.5 Aaron	98
6.4 Tratamiento	100
6.5 Escaleta	116
6.6 Guion literario	128
7. Pre-Producción.....	248
7.1 Propuesta visual.....	248
7.2 Propuesta sonora.....	249
7.3. Desglose	250
7.4 Presupuesto	292

CONCLUSIÓN	295
BIBLIOGRAFÍA	297

INTRODUCCIÓN

Las guerras civiles son fenómenos caóticos y complejos a nivel social y político que en el portal importancia.org lo define como un conflicto dentro de un país en el que suele tener origen político o económico lo que “implica una gran división en el seno de una sociedad.” En estas guerras “la población se arma para defender a un bando específico.” Y la milicia de dicha nación “pueden participar, en un bando o en varios” y son conflictos donde hay “reflejo de un profundo vacío de poder.” (s.a., s.f., Importancia, [Página web en línea])

En el portal definiciones ABC a esto le suma:

Las guerras civiles han existido desde el momento en que el hombre conformó la sociedad debido a que la convivencia permite el surgimiento de diversos enfrentamientos o desacuerdos entre los miembros que pueden llegar a convertirse en conflictos profundos y muy graves (...) Las razones del surgimiento de conflicto entre grupos de una misma sociedad pueden ser muy numerosos y a veces se pueden encontrar varias cuestiones combinadas (Osorio, 2014, Definicionesabc, [Página web en línea])

También en el mismo portal, entiende a las guerras civiles como “uno de los fenómenos con consecuencias más negativas sobre una sociedad o comunidad.” Este es un ambiente muy propicio para el desarrollo de una historia distópica la cual en el artículo *El tiempo de las distopías* de Oswaldo Osorio (2014) define las distopías como la antítesis de las utopías, es decir, “una sociedad caótica, acosada por el malfuncionamiento y generalmente oprimida por un régimen totalitario.” A esto le agrega:

A partir de la proyección en el futuro (...) sobre nuestras sociedades y nuestro tiempo. La distopía, indefectiblemente, es pesimista. Parece que, como van las cosas y de acuerdo con lo que se sabe de la naturaleza humana, nadie se atreve a plantear algo distinto a un futuro adverso y nada prometedor (Osorio O., 2014. [Página web en línea]).

Es en este escenario se realiza un guion de ciencia ficción en el que los personajes son contruidos en base al modelo del eneagrama que propone nueve tipo de personalidades básicas que están presente en los seres humanos, el modelo

se usará para darle un carácter más real a los personajes y así las personas sean capaces de identificarse con ellos.

I. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I: LAS GUERRAS CIVILES

1.1 El concepto de guerra

En el trabajo *La guerra, una visión comparada desde Schmitt y Kelsen*, Manuel Gómez Restrepo plantea que “no existe en la doctrina una definición unívoca del concepto de guerra” (2011, p. 2). Sin embargo, afines de este proyecto, el concepto de guerra se armará principalmente con base de Hans Kelsen, Carl Schmitt, Georg Wilhelm Friedrich Hegel y Karl von Clausewitz.

Para sentar las bases, se tratará el origen etimológico de la palabra guerra, como lo establece el diccionario digital *conceptosdefiniciones.de*, el cual explica que proviene de la palabra germánica “werra que significa pelea, discordia y tumulto” (Orozco, 2014, *conceptosdefiniciones.de*, [Página web en línea])

Partiendo de su etimología, un término general que se entiende acerca de la guerra es que es “la confrontación militar entre Estados” (Gómez, 2011, p. 2) que “es, ante todo, un hecho humano, una forma de las relaciones humana, y, más concretamente, de los conflictos que se generan en la matriz política” (Sánchez, 2006, p. 22), que finalmente es la consecuencia de:

Un intento de solución que contrapone cuando la palabra ha perdido su función mediadora y su posibilidad de favorecer el pacto. Pero esencialmente se trata de un impasse radical en lo social que conmina a definir nítidamente al oponente, a hacer de un semejante un enemigo (Castro, 2006, p. 131).

En la revista Redalyc en el artículo titulado *La Guerra: Una Experiencia Sin Fin*; María Clemencia Castro señala que el historiador y teórico de la ciencia militar, Karl Von Clausewitz, define la guerra “como pulsación de violencia que cual

camaleón en cada caso logra sus mutaciones (...) esclarece que su sustrato se descifra en el elemento humano que la constituye” (Castro, 2006, p. 132).

Por su parte, en el libro *La Guerra* de Nicolás Sánchez Durá (2006), se plantea la visión positiva de la definición de la guerra del filósofo alemán Georg Wilhelm Friedrich Hegel. El autor plantea que:

La guerra, en su indiferencia, hacia las determinaciones finitas, conserva la salud ética de los pueblos los mares de la corrupción a que les llevaría una calma duradera, así preserva a los pueblos de una paz duradera o, más aún, de una paz perpetua (p. 11).

O como lo reafirma en el trabajo de *La Guerra, Una Visión Comparada desde Schmitt y Kelsen*, la guerra:

es bella, buena, santa y fecunda: crea la moralidad de los pueblos y es indispensable para el mantenimiento de su salud moral. Es en la guerra donde el Estado se acerca más a su ideal, porque es entonces cuando la vida y los bienes de los ciudadanos están más estrechamente subordinados a la conservación de la entidad común. (Gómez, 2011, p. 13)

Mientras, el mismo autor, explica que el jurista austriaco Hans Kelsen entiende la guerra desde su área y, por tanto, la guerra, para Kelsen, está involucrada en la “soberanía de los Estados” (2011, p. 11), ya que las partes involucradas tienen la potestad de interpretar y decidir sobre los actos de guerra.

También hace especial énfasis a la coercibilidad del derecho porque es referente a la “organización de la fuerza” (Gómez, 2011, p. 12). También hace énfasis en el ordenamiento jurídico porque, a pesar de que la guerra no esté dentro del ordenamiento, no quiere decir que no sea un derecho.

Entonces, para Kelsen, la guerra sería un elemento relevante para el derecho, a pesar de no estar dentro la norma jurídica. Además es “el peor de los males sociales” (Gómez, 2011, p. 13) que no puede tener ningún carácter positivo o justificativo como lo hace Hegel, ya que sencillamente es “un asesinato en masa”.

Por último, tenemos al filósofo alemán, Carl Schmitt, (citado en Gómez 2011), quien entiende la guerra desde una perspectiva más política a través de los elementos del Estado y la enemistad. Por el lado del Estado, Schmitt explica que es basado en una lógica de relación de inclusión y exclusión entre Estados en el cual “se enmarca en el escenario público y se expresa en la vida social” (p. 13), además de tener el poder de decidir la declaración de guerra. Mientras que la enemistad, Schmitt habla de ella como la diferencia política entre un amigo y enemigo, que debido a ello, la guerra es solo el nivel más extremo de esa relación de enemistad.

Finalmente, Schmitt también entiende que la guerra tiene una posibilidad real y permanente, y al igual que Kelsen (2011), es “un asesinato en masa” que no puede ser justificado de ninguna forma. Dichos asesinatos buscan ser regulados por medio de las normas internacionales, pero sin éxito porque siempre hay una forma de legitimar el desborde de violencia como se explica en el trabajo de *La Guerra: Una Experiencia Sin Fin*. (Castro, 2006)

1.2 El concepto de guerra civil

En el artículo *La justificación normativa de la guerra civil* de la revista Redalyc expresa que ante una situación real de opresión perpetrada por parte del Estado, los ciudadanos responden de tres maneras: “resignación sufriente, resistencia civil o rebelión” (Franco, 2007, Vol. 30, p. 32). En la primera es la respuesta de la “desesperanza aprendida” en donde el miedo mella en el poder de actuar y produce “una fractura entre querer y poder”. La segunda, busca la “acción colectiva organizada que con el uso de métodos no violentos pretende presionar a la autoridad política para la realización de reformas, o detonar transformaciones radicales en el orden político”. Finalmente, la rebelión, que como lo explica Vilma Liliana Franco (2007), es:

(...) la decisión de romper el consensus iuris y organizarse en armas para desafiar a los agentes de la opresión, para interrumpir la trayectoria de la opresión que causa aflicción, arriesgando la propia

vida y amenazando la de otros, porque se entiende que el propio modo de existencia ya ha sido puesto en juego; el rebelde que activa la voluntad y la acción (...) prefiere la muerte, a la pérdida de su propia libertad. (p. 32-33)

En este último, se hace especial énfasis debido a que es capaz de generar situaciones de guerra civil, y como explica el libro *La lógica de la violencia en la guerra civil*, en la actualidad existe un especial interés en este tema debido al “cambio global desde el conflicto interestatales al conflicto intraestatal” (Kalyvas, 2010, p. 34) producto de un crecimiento de la luchas internas en un Estado y una disminución de conflicto entre los Estados desde 1989, como así lo señala.

También indica que históricamente se creía que uno de los principales causantes de la guerra era la religión con altas cuotas de violencias al igual que “las guerras civiles ‘ideológicas’ o ‘revolucionarias’” (p. 84). Sin embargo, realmente las razones varían como muy bien lo explica al decir que pueden provenir desde diferencias doctrinales e intelectuales pasando por “diferencias de adscripción (principalmente etnicidad y religión) hasta el mero arrebató del poder” (p. 35).

Pero incluso antes de una escalada de violencia en sí misma o de siquiera de una formación de guerra como tal, se pone en evidencia el debilitamiento del Estado y el descontento del pueblo. Es este descontento que lleva desconocer el deber de la obediencia, poniendo así en riesgo la soberanía que invariablemente llevará a un colapso que el único desenlace es la guerra. Como plantea Franco (2007) en su artículo:

(...) la obediencia es condición para garantizar la permanencia del Estado y la estabilidad del orden civil, y que admitir la posibilidad de ruptura ciudadana del consensus iuris no sólo sería abrirle la puerta al torrente de la guerra civil sino también proponer un Estado frágil y amenazado por los ciudadanos (p. 19).

Este descontento es producto de “malestar con lo presente, las diversas formas de opresión y la corrupción del Estado” que produce esta desobediencia como

también “la inestabilidad y la ruptura del cuerpo político” (p. 20). Es por ello que se “reconocen situaciones excepcionales en las cuales es moralmente aceptable alzarse en armas dentro de la república (...)”, (Emerich de Vattel, citado en Franco 2007). Este alzamiento, se inicia como un proceso que al resquebrajarse el deber del esta con el pueblo, este mismo pueblo pasará a la resistencia y posteriormente, y última opción, el uso de la fuerza.

Planteadas las bases, para el concepto guerra civil se tomará en cuenta los siguientes:

Primero está el concepto de Franco (2008) en el libro *Guerra Civiles: Introducción al problema de su justificación* que plantea

(...) un tipo de interacción estratégica inscrita en la lucha por el control del poder político y guiada por fines político, que debe ser reconocida como un recurso probable, pero no inevitable, y susceptible de regulación en tanto pertenece al ámbito político (p. XX).

Un segundo concepto lo plantean los autores Heriberto Cairo Carou, Jaime Pastor y Carlos Pietro del Campo (2006) que lo hacen desde una perspectiva de la economía en donde el sistema capitalista une dos conceptos en su haber el de producción y el de antagonismo generando el de guerra civil, es decir, entiende al capitalismo como un productor de guerra civil que está sustentado en un mecanismo de estructura social, política y económica que hace que se genere un conflicto armado de manera continua.

Finalmente, en *La lógica de la violencia en la guerra civil*, Kalyvas (2010) lo define como la luchar armada dentro “de los límites de una entidad soberana reconocida, entre partes sujetas a una autoridad común al comienzo de las hostilidades (...) (implicando un grado de organización de ambas partes y violencias de una cierta magnitud) sirve a objetivos políticos (...)” (p. 35).

Además añade que se consideran guerras civiles aquellos conflictos como “(...) la mayoría de las revoluciones, insurrecciones campesinas continuadas, insurgencias ‘revolucionarias’ o étnicas, levantamientos anticoloniales y guerras de resistencia contra ocupadores extranjeros (...)” (p. 37). Mientras, por el contrario, se descartan aquellos que sean “(...) protestas violentas, disturbios, crimen y bandolerismo de bajo nivel, todos los cuales dejan a la soberanía bastante intacta (...)” (p. 37).

1.2.1 Características y ejemplos

- **Guerra Civil Española**

La guerra civil española es un conflicto bélico que vivió España en los años entre los años 1936 a 1939 de carácter especialmente político con fuertes implicaciones ideológicas y principalmente representado por el general Francisco Franco y los republicanos. Beevor (s.f.) señala que:

se suele presentar a la guerra civil española como el resultado de un choque entre la izquierda y la derecha, pero sabemos que eso es una simplificación engañosa. El conflicto tenía otros dos ejes: centralismo estatal contra independencia regional y autoritarismo contra la libertad del individuo. (p. 7)

Asimismo, el autor explica que en este fenómeno se combinaron tres extremos aglutinantes de manera radical que “eran de derechas, centrales y autoritarias a la vez. La república, por el contrario, venía a ser un crisol de incompatibilidades y sospechas mutuas, con centralistas y autoritarios enfrentados a regionalistas y libertarios” (Beevor, 2015, p. 8)

Como explica Preston (2011), en el 1939, finaliza la guerra civil con la larga dictadura del general Francisco Franco.

- **Guerra Civil Americana**

La guerra civil americana o también conocido guerra de secesión fue el nombre que recibió al único conflicto bélico que Los Estados Unidos vivió dentro de sus propias tierras (s.a., 2011, Sobrehistoria [Página web en línea]). Esta guerra civil comprendió entre los años 1861 y 1865 en el cual Estados Unidos se dividió en norte y sur que la razón en que se dividen es por estar en contra o a favor de la esclavitud, respectivamente. Esto produjo las secesiones de los estados: South Carolina, Mississippi, Florida, Alabama, Georgia, Louisiana, Texas, Fort Sumter, Virginia, Arkansas, Tennessee y North Carolina. (Collado, 2015, About, [Página web en línea])

Algunas de las características de esta guerra son los antecedentes sobre la guerra mexicana que su resolución terminó en el debate de incluir el estado de Kansas como esclavista. La desigualdad económica que existía entre el norte industrializado y el sur cultivador. El debate abolicionista. La elección del presidente Abraham Lincoln reconocido por ser antiesclavista. (Collado, 2015, About, [Página web en línea]).

La guerra finaliza con la rendición del sur en el año 1865 por el general General Robert E. Lee quien se rindió ante Ulysses S. Grant. Esto produjo el fin de la esclavitud y la unión en estados federales. (Collado, 2015, About, [Página web en línea]).

- **Guerra Federal Venezolana**

La guerra federal venezolana ocurrió entre los años 1859 y 1963 y también considerado el segundo enfrentamiento del país tras la independencia. También es conocida como la guerra larga o la guerra de los cinco años. Esta guerra fue enfrentamiento entre las ideas conservadoras, quienes se oponían al cambio al orden social, y libelares, quienes buscaban la libertad e igualdad. Tiene origen en

conflictos sociales con la burguesía comercial y grupos latifundista (s.a., 2010, Guerra Federal [Página web en línea]).

La guerra finaliza con el tratado de coche en 1863. Algunas de las consecuencias que se puede mencionar son la consolidación de la república de 1830, el acceso de los liberales al poder, pérdidas económicas, abandono del campo y dictadura general José Antonio Páez. (s.a., s.f., Desde Rubio [Página web en línea]).

CAPÍTULO II: LA DISTOPÍA

2.1 Ciencia ficción

Rowan Lozada (2010) en su tesis de grado *Caracterización estética del cine de anticipación de la década de 1980*, explica el concepto de ciencia ficción citando a Isaac Asimov que entiende por ciencia ficción como el poder de dominio de “todas las sociedades concebibles pasadas y futuras, probables o improbables, verosímiles o fantásticas” (Universidad Católica Andrés Bello), y su historia es ubicar de los sucesos y conflictos en dichas sociedades.

Rowan Lozada también comprende que la ciencia ficción se divide en diferentes contextos. Para fines de este proyecto, interesa el contexto social porque abarca la distopía.

2.2 Ficción anticipatoria

Rowan Lozada (2010) también expresa que es un subgénero de la ciencia ficción en el que el conflicto de la sociedad será desarrollado en el futuro, con el fin de crear una nueva, “que en apariencia resulta ser una proyección extrema pero natural y probable del presente.” (*Caracterización estética del cine de anticipación de la década de 1980*, Universidad Católica Andrés Bello).

2.3 Distopías

Rowan Lozada (2010) en su tesis antes mencionada, señala que una distopía es la antítesis de una utopía, es decir, es una sociedad espeluznante y con una perspectiva más pesimista en relación al desarrollo de la sociedad y la tecnología. El autor explica que “es normal encontrar en este subgénero mundos descartados por la guerra o la contaminación, sociedades empobrecidas y estados opresores” (*Caracterización estética del cine de anticipación de la década de 1980*, Universidad Católica Andrés Bello).

A esto; Rowan Lozada agrega:

El mundo anticipado puede tener cualquiera de estas naturalezas. Asimov asegura que desde 1926 (último año de la Edad de Oro de la ciencia ficción), 'optimismo y pesimismo combatieron entre sí en la ciencia ficción, prevaleciendo (...) el optimismo (...). Fue el pesimismo, sin embargo, el que terminó ganando' (1986, p.92). Y las razones fueron dos: la maquinaria se hizo cada vez más terrorífica, y las nuevas generaciones de autores, no muy interesados en la ciencia, aceptaron con rapidez. La dimensión *miedo* de la relación *amor-miedo* hacia la tecnología (ídem), (2010, Caracterización estética del cine de anticipación de la década de 1980, Universidad Católica Andrés Bello).

CAPÍTULO III: EL ENEAGRAMA

3.1 Eneagrama

La palabra eneagrama proviene de la lengua griega en que “ennea” significa nueve y; “gram”, figura. Por ello, el eneagrama, según Daniels y Price (2010, p.19), “se representa por el diagrama de una estrella de nueve puntas dentro de un círculo” y las nueve personalidades que se denominan *eneatipo* [itálica añadida].

Partiendo de su representación y definición etimológica, se entenderá el eneagrama, como explica Helen Palmer (2010) en *El eneagrama un prodigioso sistema de identificación de los tipos de personalidades*, que se refiere como “una antigua enseñanza sufí que distingue nueve tipos distintos de personalidad y su relación” (p. 19), que fue popularizado para occidente por primera vez por Georges I. Gurdjieff e introducido en los años sesenta por Oscar Ichazo.

Palmer (2010) menciona que Gurdjieff tenía dos métodos para reconocer los caracteres de sus discípulos en el eneagrama. El primer método se llama “meter el dedo en la llaga” en el que consiste en “sintonizarse con las áreas más sensibles del carácter (...) y apretar hasta conseguir una reacción defensiva” (p. 26). El segundo método se llamaba “brindis de los idiotas” en el que los discípulos de Gurdjieff “se veían obligados a ingerir una gran cantidad de alcohol en una serie de brindis en honor” a las distintas clasificaciones de personalidad del eneagrama. De esta manera, comenzó a extenderse el conocimiento hasta llegar al psiquiatra Claudio Naranjo quien fue alumno de Ichazo y que en la actualidad ha publicado una variada cantidad de libros acerca del análisis y desarrollo del eneagrama.

Palmer (2010) afirma que el eneagrama es “un modelo más completo que describe los niveles de posible evolución de la humanidad (...) es un modelo de consciencia que contempla las relaciones entre las personalidades y otros niveles de capacidades humanas” (p. 19), porque tiene en consideración características simples como las costumbres y los hábitos para acceder a la personalidad en una persona.

Sin embargo, así como el eneagrama propone un modelo de nueve tipos de personalidades, también propone nueve tipos de perspectivas de cada una de esas personalidades o “filtros diferentes que cada uno elige según su problemática personal para ver el mundo que le rodea, aunque protegiéndose de él” (d’Onofrio y Lalot, 2008, p. 19). Pero estos “filtros” son capaces de presentarnos la realidad tal cual es o deformarla.

Estos “filtros” son desarrollados desde la infancia de cada persona como un medio de defensa, cuando en la formación de la personalidad, una parte se ha sentido amenazada, como lo explican Daniels y Price (2010). Esa amenaza produce una carencia de amor ya que “los padres no llegarán a satisfacernos totalmente a pesar de sus esfuerzos” (d’Onofrio y Lalot, 2008, p. 26) y frente a esa carencia “el niño recurre a estrategias, mecanismos de defensa para protegerse, estructurarse y evitar o rehuir lo que más teme como procedente del exterior” (p. 28).

Eso que más teme es producto de la herida que fue formada por la carencia de amor y, como consecuencia, se forma algunos de los tipos de personalidades del eneagrama como protección para la persona. d’Onofrio y Lalot (2008) explican la herida con la metáfora del vaso de arcilla: “si el hombre no recibe suficiente amor, puede secarse y resquebrajarse. Si soporta demasiados episodios duros o de violencia, puede romperse. Pero, como la arcilla, el hombre tiene una capacidad extraordinaria de reconstruirse” (p. 25).

Pero el eneagrama además de estar formada por la herida también lo hace por “la perla rara”, d’Onofrio y Lalot lo describen “como la concha que contiene una perla buscada por su rareza y su belleza, el hombre puede transformar su herida en un tesoro raro y singular” (p. 32).

Estas nueve personalidades del eneagrama están principalmente compuestas por la “presencia de varias ‘subpersonalidades’ complementarias” (d’Onofrio y Lalot,

2008, p. 22): por un centro, que es el eneatispo representativo de cada persona. Un par de alas – que son los perfiles junto al eneatispo principal –, un equipo y una meta. Como bien se explica en el libro *Las práctica del eneagrama* con la metáfora el pájaro al borde del nido:

Para explicar esta herramienta, vamos a utilizar la metáfora del <<pájaro al borde del nido>>. Cuando el pajarillo sale del huevo, descubre un nido que se le sostiene desde su nacimiento. Comenzará por batir una de las alas, pero su vuelo será aproximativo, hasta que su segunda vez que se sienta firme en el nido, que su plumaje sea espeso, el pájaro encontrará su equilibrio gracias a sus dos sólidas alas y emprenderá el vuelo. Al principio, necesitará de frecuentes ensayos antes de emprender el vuelo definitivo hacia su destino. (d'Onofrio y Lalot, 2008, p. 20).

3.2 Los eneatispos

- Eneatispo 1: El Perfeccionista

El eneatispo 1 es comúnmente calificado como el perfeccionista. En el libro *La práctica del eneagrama* explica que este eneatispo pertenece al grupo de personas que buscan la perfección. Sus principales cualidades son la honradez, el trabajo bien hecho y el rigor. En su búsqueda de la perfección, el uno siente que nunca lo alcanza porque siempre le falta algo o que existe algún detalle que expone su imperfección. De hecho, este sentimiento de ser incapaz y de no reconocer su valor está siempre presente, a pesar de acumular una gran cantidad de conocimiento y esfuerzo. Todo esto produce progreso en su trabajo, pero también la oportunidad de no disfrutar de lo que se cosecha. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

d'Onofrio y Lalot (2008) señala que el perfeccionista le teme a sus debilidades y “confunden humanidad y debilidad, error y fracaso” (p. 48). Le disgusta la mediocridad y, en ocasiones, refleja ser una persona dura y arrogante. El perfeccionista es una persona que muy difícilmente pierde el control porque le

preocupa la imagen que da de sí mismo. Este eneatispo tiene “una voz que le dicta que es lo que hay que hacer, lo que está bien” (p. 48), si alguien más le indica que es lo que está mal, puede producir conflicto porque “sufre menos con la autocrítica que al ser criticado” (p. 48)

d’Onofrio y Lalot (2008) continúan con que en la infancia, las personas del eneatispo 1 recuerdan haber sido duramente criticados por sus padres porque no alcanzaban cumplir con sus expectativas, como también recuerda que no hubo suficientes cumplidos o felicitaciones por un buen trabajo hecho. Este produjo un mecanismo de defensa llamado formaciones reactivas que es un comportamiento que corresponde a lo opuesto a lo que desea y, que en el eneatispo 1, se reflejan en la rigidez y las actitudes forzadas. Adicionalmente, las críticas de la infancia del perfeccionista produjo su herida de base en la que entienden que para ser amado debe ser perfecto.

Todos estos conflictos internos, produce unos nudos psicológicos en el perfeccionista. d’Onofrio y Lalot (2008) señalan que los nudos se forman cuando tiene objetivos realistas, intenta cubrir todos los detalles, solo ve obstáculo e idealiza resultados, situaciones o personas. Sin embargo, estos nudos pueden solucionarse cuando trabaja con sus propias emociones, realiza distintas lecturas de situación y comportamiento, se propone objetivos realizables y confrontan pensamientos y hechos.

El mayor temor del perfeccionista es la crítica que produce que estalle su cólera. Así que hay que evitar observaciones negativas y hasta comparaciones porque eso significa una catástrofe para el eneatispo 1. Al perfeccionista, le gusta el rigor y la seriedad en el trabajo como también el reconocimiento de los errores y la

fidelidad en los compromisos como lo expone *La práctica del eneagrama*. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

Volviendo a la metáfora el pájaro al borde del nido en el libro *La práctica del eneagrama*, d'Onofrio y Lalot (2008) crea un esquema para el perfeccionista. Dicho esquema está compuesto por su personalidad dominante en el rigor y la flexibilidad como nido (eneatipo 1), las subpersonalidades en la paz interior y la generosidad como alas (eneatipos 2 y 9), el equipo en el placer de vivir y compartir como su plumaje (eneatipo 7) y la búsqueda en el dominio de sus emociones como el vuelo (eneatipo 4).

La siguiente ficha fue tomada de la página web en línea *Con los pies en el techo* del señor Rafael Moriel (s.f.)

Ficha del Eneatipo 1

Pasión: Ira.

Centro: Instintivo.

Fijación: Resentimiento.

Visión de sí mismo: <<Yo reformo>>.

Estructura de temor (lo que evita): Furia abierta.

Estructura de deseo: Sentirse perfecto.

Trampa o justificación: Perfección.

Calificativo: El perfeccionista. El maestro. El reformador. El cruzado. El moralista. El organizador.

Fisionomía: Porte aristocrático, postura erguida, cabeza en alto, mirada fija. Mandíbula apretada, músculos en tensión, ceño fruncido, dedo acusador. Limpios, pulcros, ropa bien planchada y bien coordinada. Voz modulada.

Famosos: Mahatma Gandhi. Ernesto Guevara. Margaret Thatcher. Katherine Hepburn. Nicole Kidman. Jodie Foster.

- Eneatipo 2: El indispensable

El eneatipo 2 es comúnmente calificado como el indispensable. En el libro *La práctica del eneagrama* explica que este eneatipo pertenece al grupo de personas que buscan brindar ayuda a los demás. Su principal cualidad es el servicio que lo usa para tener la atención de la gente y conseguir su afecto. En su búsqueda del amor, le da prioridad al otro porque al relacionarse, el indispensable siente que existe. Este eneatipo está tan en sincronía con el servicio que conoce y se anticipa a las necesidades del otro, pero, no así; las suyas propias. Cuando una persona es capaz adivinar las necesidades del eneatipo, este se llena de alegría. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

El centro del indispensable es el amor, pero en la relación con los demás. Procura por el bienestar de todos. Su actitud ante las personas invita a la amistad sin proponérselo. Asimismo, por ser tan social, le gusta ser el centro de atención para sentir la relación con el otro (d'Onofrio y Lalot 2008).

Estos mismos autores explican que en su infancia, el dos recuerda haber vivido en una soledad afectiva en donde el niño sintió que sus necesidades no fueron reconocidas por sus padres y para establecer la relación de afecto, se ocupó de los deseos de ellos. De niño, también necesitó la atención de sus padres para tener su propia identidad: "la madre es acaparadora y el padre está poco presente" (p. 59). Ante esto, el indispensable asumió el mecanismo de defensa de la represión que consiste dejar de lado todo lo relacionado con el placer y la satisfacción. Su herida base se encuentra en la creencia falsa de que a él no se le puede amar. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

Todos estos conflictos internos, produce unos nudos psicológicos en el indispensable. d'Onofrio y Lalot (2008) señalan que los nudos se forman cuando se aleja de sus necesidades, se encierra en las relaciones y dependa de los demás. Sin embargo, estos nudos pueden solucionarse cuando reconozca sus necesidades, sea más independiente, diferencie entre la ayuda y la responsabilidad, acepte la ayuda de otros y deje el egoísmo.

La práctica del eneagrama explica que el principal temor es la soledad afectiva. En su lado negativo, cuando le dicen que nadie es indispensable o bien no le reconocen lo que hace por los demás, puede hacer que explote su cólera, tornándose en una persona manipuladora que culpabiliza a los demás. Sin embargo, el lado luminoso de indispensable aparece cuando le piden ayuda como también le gusta que le hagan saber cuál es su importancia, agradezcan lo que hace y que estén pendientes de él. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

Volviendo a la metáfora el pájaro al borde del nido en el libro *La práctica del eneagrama*, d'Onofrio y Lalot (2008) crea un esquema para el indispensable. Dicho esquema está compuesto por su personalidad dominante en la autonomía afectiva como el nido (eneatipo 2), las subpersonalidades en el actuar por sí mismo y el rigor como alas (eneatipo 1 y 3), el equipo en su emoción para gobernar su vida como plumaje (eneatipo 4) y la búsqueda en el desarrollo de su fuerza para afirmarse como vuelo (eneatipo 8)

La siguiente ficha, fue tomada de la página web en línea *Con los pies en el techo* del señor Rafael Moriel (s.f.).

Ficha del Eneatipo 2

Pasión: el orgullo y la soberanía.

Centro: sentimiento.

Fijación: halago, adulación.

Visión de sí mismo: <<yo ayudo>>

Estructura de temor (lo que evita): sentir que necesitan.

Estructura de deseo: sentirse amado.

Trampa o justificación: servicio.

Calificativo: El Ayudador. El Altruista. El Amante. El Complaciente. El Amigo Especial. El Celador.

Hábito:

Hombre: pecho inflado, aspecto orgulloso que denota compresión y contención.

Mujer: piel de porcelana, formas redondeadas, ojos vivaces.

Ambos dulcemente seductores, sonrientes y agradables. Movimientos corporales abiertos y armónicos. Su estado interno emocional se refleja con gran precisión en su semblante.

Famosos: Madre Teresa. Elvis Presley. Xuxa. Cleopatra. Scarlett O'hara (de la película: "lo que el Viento se Llevó"). Elizabeth Taylor. Jerry Lewis. Alex Forrest (de la película: "Atracción Fatal).

- Eneatipo 3: El Triunfador

El eneatipo 3 es comúnmente calificado como el triunfador. En el libro *La práctica del eneagrama* explica que este eneatipo pertenece al grupo de personas

que buscan el éxito. Algunos de sus cualidades son ser trabajador, saber crear, ser participativo y organizado. En su búsqueda por el éxito, el triunfador es capaz de retorcer la verdad si eso implica evitar el fracaso. Sin embargo, pese que puede llegar a ser un mentiroso, el tres quiere la verdad para alcanzar la libertad, el equilibrio y la armonía. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

Las personas de este eneatispo están en constante actividad porque, para ellos, el trabajo es una recompensa en sí misma. Para este eneatispo lo más importante es alcanzar los objetivos y obtener los resultados que se ha propuesto. Si el cansancio se presenta, emprende un nuevo proyecto. Siempre vive a un ritmo acelerado, pero aun así no presenta signos de fatiga. Él se siente representado por sus acciones y, por tal motivo, cuando habla de sí mismo, lo hace a través de ellas y no por sus emociones o pensamientos. Cuando entra en contacto con la gente, lo juzga por si cumple su palabra, de allí confía o aparta la persona. Para él no existen los obstáculos porque lo soluciona, lo rodea o se adapta. Por tal razón, tiene una perspectiva positiva de la vida con una moral de acero que lo conduce al éxito y al conseguirlo, se siente apreciado por ello. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

En su niñez, sus padres nunca preguntaba sobre él ni hablan acerca de cómo se sentía, solo conseguían lo que el niño quería y tenía recompensas por sus actos. Esto lo llevó a tomar el mecanismo de defensa de la identificación en el que una persona asimila un aspecto de algo como parte de él de forma parcial o total. Su herida base es que entendió que debe encontrar el éxito para ser amado, pero lo que realmente quiere es ser amado por quien es. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

Todos estos conflictos internos, produce unos nudos psicológicos en el triunfador. d'Onofrio y Lalot (2008) señalan que los nudos se forman cuando no para de trabajar ni capitaliza actividades. Sin embargo, estos nudos pueden solucionarse

cuando hacen actividades que implique desconectarse, desprenderse un poco de las metas, tener conciencia de su cuerpo y emociones.

El temor del triunfador es el fracaso como señala *La práctica del eneagrama*. También indica que le disgusto el desinterés en los trabajos que se emprende, las críticas sin presentar soluciones y las personas deshonestas. Asimismo, le gusta las soluciones, los nuevos trabajos y que le pidan consejos en los proyectos de otros. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

Volviendo a la metáfora el pájaro al borde del nido en el libro *La práctica del eneagrama*, d'Onofrio y Lalot (2008) crea un esquema para el triunfador. Este esquema está compuesto por su personalidad dominante en la acción eficaz como el nido (eneatipo 3), las subpersonalidades en el autoconocimiento y en el compañerismo como alas (eneatipo 2 y 4), el equipo en los otros para actuar como plumaje (eneatipo 6) y la búsqueda en el dar sentido a su vida como el vuelo (eneatipo 9).

La siguiente ficha fue tomada de la página web en línea *Con los pies en el techo* del señor Rafael Moriel (s.f.)

Ficha del Eneatipo 3

Pasión: la vanidad, engaño.

Centro: sentimiento.

Fijación: desasosiego.

Visión de sí mismo: <<yo exitoso>>.

Estructura de temor (lo que evita): fracaso.

Estructura de deseo: tener éxito, ser admirado.

Trampa o justificación: eficiencia.

Calificativo: El Triunfador. El Modelo. El Falso. El Mejor. El Buscador de Estatus. El Motivador. El Comunicador.

Fisionomía: aspecto firme, espalda erguida, postura estética. A veces muestra una imagen atlética e impecable, vestido para el éxito.

Energético, aparenta confianza en sí mismo. Resulta llamativo y sus actos pueden parecer ensayados, con mirada atractiva pero fría.

Famosos: Silvio Berlusconi. Tom Cruise. Arnold Schwarzenegger. David Copperfield. Sting. Demi Moore. Sharon Stone. Brooke Shields. Cindy Crawford.

- Eneatipo 4: El Romántico

El eneatipo 4 es comúnmente calificado como el romántico. En el libro *La práctica del eneagrama* explica que este eneatipo pertenece al grupo de personas que buscan la intensidad de las emociones. Una de las más importantes cualidades del romántico es que se concentra en lo estético y lo creativo. El cuatro se siente inseguro de la permanencia de las relaciones porque para él lo bueno no es para siempre y, por esto, se encuentra en el dilema de temerlas, rehuir las o tenerlas. Su gama emocional es muy compleja porque va desde sentimientos tan extremos como la angustias hasta la alegría. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

d'Onofrio y Lalot (2008) exponen que el cuatro es un idealista y un artista que para vivir implica sentir. Este idealista huye de la realidad porque se manifiesta cruel, pero, a pesar de ello, es un resiliente que puede adaptarse. Como artista, es una persona que la creatividad y la originalidad de sus ideas es muy importante. Asimismo, el romántico es una persona social que sabe mantener conversaciones y pasar de un tema a otro con facilidad.

De niño fue feliz, pero tuvo un evento que rompió con esa felicidad que lo marcó por una falta de atención a sus sentimientos y a su identidad. Con uno de los padres tuvo poca comunicación que además expresaba poco de sus emociones. Esto produjo que el eneatispo 4 fuera más emocional, pero no encuentra quien desea escucharlo. Esto produjo que el romántico tomará el mecanismo de defensa de la introyección en el que el sujeto deja entrar a su mundo interior elementos del exterior. La herida base del eneatispo está en una de reconocimiento de su persona, su originalidad y una búsqueda de una ideal relación fantasmal. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

Todos estos conflictos internos, produce unos nudos psicológicos en el romántico. d'Onofrio y Lalot (2008) señalan que los nudos se forman cuando se infravalora y tiene emociones negativas. Sin embargo, estos nudos pueden solucionarse cuando diferencia lo real y lo imaginario y “no le invadan emociones y generalidades desmesuradas” (p. 82).

La práctica del eneagrama plantea que este eneatispo le teme a la banalidad o la monotonía. También le disgusta la trivialidad, la generalización, la rutina, lo común y el conformismo en su vida o emociones como también le gusta la profundidad de los sentimientos, la originalidad de alguna actividad y profundizar sobre la vida. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

Volviendo a la metáfora el pájaro al borde del nido en el libro *La práctica del eneagrama*, d'Onofrio y Lalot (2008) crea un esquema para el romántico. Dicho esquema está compuesto por su personalidad dominante en la estima del sí mismo (eneatispo 4), las subpersonalidades en el alcance de objetivos y cultivar el pensamiento como alas (eneatispo 3 y 5), el equipo en la estabilidad como plumaje

(eneatipo 1) y la búsqueda en su capacidad relacional de ayuda como vuelo (eneatipo 2).

La siguiente ficha fue tomada de la página web en línea *Con los pies en el techo* del señor Rafael Moriel (s.f.)

Ficha del Eneatipo 4

Pasión: la envidia.

Centro: sentimiento.

Fijación: melancolía.

Visión de sí mismo: <<yo diferente>>.

Estructura de temor (lo que evita): ordinariez.

Estructura de deseo: sentirse especial.

Trampa o justificación: autenticidad.

Calificativo: El Romántico. El Melancólico. El Especial. La Víctima Trágica. El Individualista. El Esteta.

Hábito: intensos, apremiantes, a menudo elegantes y sofisticados, así como ensimismados.

Con regularidad muestran tez amarillenta, cara de cólico, sonrisa triste, párpados caídos. Los ojos pueden parecer húmedos o tristes. Algunas veces pueden parecer chocantes o extravagantes.

Famosos: María Callas. Edgar Allan Poe. Janis Joplin. Frida Khalo. Vincent Van Gogh. Oscar Wilde. Chavela Vargas. Prince. Anais Nin. Laurence Olivier.

- Eneatipo 5: El Observador

El eneatipo 5 es comúnmente calificado como el observador. En el libro *La práctica del eneagrama* explica que este eneatipo pertenece al grupo de personas

que buscan el conocimiento. Su principal cualidad es su capacidad de absorción de información. El observador es una persona que valora su intimidad. Esta valoración, le ha enseñado a mantener la distancia con intrusos que buscan saber más acerca de él. El cinco da la imagen de ser una persona fría por ser una persona independiente que guarda celosamente sus sentimientos para sí mismo. En consecuencia, esto ayuda a que este eneatispo sea capaz de disociarse en momentos emocionalmente fuertes. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

Con agrado asume el papel de oyente y observador, el cual lo ayuda en su búsqueda para comprender las situaciones que le rodean y así almacenar un montón de información. Esto lo convierte en una fuente del saber que se expresa en el plano de las ideas y que encuentra el placer en la explicación desinteresada sobre cualquier tema. Durante su proceso de aprendizaje, puede parecer lento, pero esta impresión es falsa porque realmente se toma la libertad de esperar el tiempo necesario para conseguir el conocimiento como explica *La práctica del eneagrama*. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

d'Onofrio y Lalot (2008), señalan que en su infancia, el niño cinco recuerda haber sido invadido y, a su vez, sus padres mostraron interés por él para conocer sus pensamientos. Esto produjo el mecanismo de defensa inconsciente del aislamiento en que separa un pensamiento, situación o actitud con su lado emocional. Esto es respuesta a su herida base que es producto de una sensación de intrusión a su intimidad física o psicológica.

Todos estos conflictos internos, produce unos nudos psicológicos en el observador. d'Onofrio y Lalot (2008) señalan que los nudos se forman cuando se aísla y evita el contacto con las personas. Sin embargo, estos nudos pueden

solucionarse cuando es capaz de compartir con personas y practicar actividades que no implique invasión.

El temor del observador radica en que un desconocido acceda a su mundo interior. Por ello, desarrolla disgusto como compartir su territorio. En contraparte, le gusta hablar sobre sus conocimientos, que le den su espacio y tiempo, que le permitan iniciar el contacto y que los otros conozcan su lenguaje corporal. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

Volviendo a la metáfora el pájaro al borde del nido en el libro *La práctica del eneagrama*, d'Onofrio y Lalot (2008) crea un esquema para el observador. Dicho esquema está compuesto por su personalidad dominante en la concentración del mundo de las ideas (eneatipo 5), las subpersonalidades en la expresión de sus sentimientos y el espíritu del grupo como alas (eneatipo 4 y 6), el equipo en desarrollar con fuerza su pensamiento como plumaje (eneatipo 8) y la búsqueda en la tolerancia y el compartir con gusto como vuelo (eneatipo 7)

La siguiente ficha fue tomada de la página web en línea *Con los pies en el techo* del señor Rafael Moriel (s.f.).

Ficha del Eneatipo 5

Pasión: la avaricia.

Centro: pensamiento.

Fijación: mezquindad.

Visión de sí mismo: <<yo sé más>>.

Estructura de temor (lo que evita): vacío.

Estructura de deseo: sentirse lleno, saberlo todo.

Trampa o justificación: saberlo todo.

Calificativo: El Pensador. El Innovador. El Especialista. El Radical. El Experto. El Observador.

Hábito: postura como colgada de un gancho, indiferentes, pálidos, poco vitales.

Parecen contenidos y controlados, con un lenguaje corporal poco expresivo. A menudo desproporcionados, de caminar lento, mirada perdida.

Famosos: Marie Curie. Albert Einstein. Agatha Christie. David Lynch. Thelonious Monk. Isaac Asimov. Friedrich Nietzsche. Stephen King. Tim Burton. Jeremy Irons. Seniad O'Connor.

- Eneatipo 6: El Escéptico

El eneatipo 6 es comúnmente calificado como el escéptico. En el libro *La práctica del eneagrama* explica que este eneatipo pertenece al grupo de personas que buscan seguridad y su mayor cualidad es la lealtad. Su búsqueda por la seguridad estaba basada realmente en una búsqueda de confianza y para ello tiene un exceso por las reglas y los procedimientos del legalismo. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

Los autores d'Onofrio y Lalot (2008) explica que el escéptico es principalmente un ser de relaciones y con sentido del grupo porque ahí se siente seguro, pero siempre y cuando ya haya verificado que no existe peligro. En ese grupo encuentra la fuerza para sobrevivir y salir de las dificultades. También, este eneatipo es una persona de leyes y reglas que usa como guía para vivir. De hecho, no soporta que las infracciones en las leyes y las perciben como traiciones. El escéptico es una persona que por naturaleza es desconfianza por lo que lo vuelve vulnerable porque lo hace indeciso y aprensivo.

El eneatispo seis tiene una particularidad que lo diferencia de los otros eneatispos del eneagrama que lo explica en el la página web *Personarte*. En este portal, explica que tiene dos maneras para lidiar con el miedo que son llamados fóbico y contrafóbico. Estas dos reacciones llevan al escéptico a dos tipo de caracteres. Los seis fóbicos actúan cautelosamente para protegerse del peligro lo que les hace parecer dóciles y ambivalentes. En cambio, los contrafóbicos actúan deliberadamente agresivo para desafiar al peligro para enfrentarse a él antes de que lo ataque porque lo hace parecer duros y aguerridos. Sin embargo, pese que existan escépticos que puede ser completamente de una u otra forma, también puede tener ambos y, bajo ciertas circunstancias, actuar de una manera u otra. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

En sus primeros años de vida, como se trata en *La práctica del eneagrama*, el escéptico fue incomprendido y desconfiaba de las personas a causa de que la gente era imprevisible. También, la autoridad, sus padres, se presentó inestable y peligrosa, principalmente cuando las normas no son suficientes. Asimismo, sus padres estuvieron ausentes en un momento de vulnerabilidad y el niño se sintió desprotegido. Por tal razón, aparece su mecanismo de defensa que se llama la proyección que es atribuir a otra persona lo que el sujeto no reconoce en sí mismo. Sin embargo, su herida base se centra en la falta de protección y la traición. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

Todos estos conflictos internos, produce unos nudos psicológicos en el escéptico. d'Onofrio y Lalot (2008) señalan que los nudos se forman cuando se siente traicionado, la incertidumbre le produce desconfianza y sus miedo en el otro y en el mundo. Sin embargo, estos nudos pueden solucionarse cuando confía en sí mismo y las personas, tiene momentos y relaciones positivas y comprende su entorno.

d'Onofrio y Lalot (2008) dicen que el mayor temor del este eneatis es en futuras traiciones. Le disgusta desconocer lo que esperan de él, la sorpresa, infracción a las leyes y las personas desleales a su palabra. Le gusta la tranquilidad, que las personas confíen en él, ser notificado por los cambios para prepararse previamente y ser consciente de sus propios pensamientos.

Volviendo a la metáfora el pájaro al borde del nido en el libro *La práctica del eneagrama*, d'Onofrio y Lalot (2008) crea un esquema para el escéptico. Dicho esquema está compuesto por su personalidad dominante en la confianza en sí mismo y los demás (eneatis 6), las subpersonalidades en pensar de manera positiva y autónoma como alas (eneatis 5 y 7), el equipo en cultivar la paz como plumaje (eneatis 9) y la búsqueda en responder sus necesidades como vuelo (eneatis 3)

La siguiente ficha fue tomada de la página web en línea *Con los pies en el techo* del señor Rafael Moriel (s.f.)

Ficha del Eneatis 6

Pasión: la cobardía.

Centro: pensamiento.

Fijación: duda.

Visión de sí mismo: <<yo obedezco>>.

Estructura de temor (lo que evita): transgresión.

Estructura de deseo: sentirse seguro.

Trampa o justificación: seguridad.

Calificativo: El Escéptico. El Guardián. El Apagafuego. El Leal. El Miedoso. El Incondicional. El Tradicionalista.

Hábito: Espalda ancha, cuello corto y fuerte, cuerpo estético, bien formado.

A veces defensivos, con una mirada nerviosa e intermitente, o desafiantes, sosteniendo la mirada. Otras veces con una mirada amable y divertida. Ojos vivaces, con chispa y que pueden cambiar de tonalidad según el estado interno.

Movimiento corporal constante, nerviosos, gesticuladores.

Famosos: Woody Allen. Adolf Hitler. Jean Claude Van Damme. Steven Seagal. Lee Harvey Oswald. Chuck Norris. Julia Roberts.

- Eneatipo 7: El Epicúreo

El eneatipo 7 es comúnmente calificado como el epicúreo. En el libro *La práctica del eneagrama* explica que este eneatipo pertenece al grupo de personas que buscan el placer. Las cualidades más importantes del epicúreo son la alegría y el optimismo. Para este eneatipo, vivir en constante cambio y movimiento significa libertad. De hecho, para el siete disfruta más el viaje en sí mismo que alcanzar el destino. Esto hace que viva más en el futuro próximo que en el momento presente y, a su vez, no le permite disfrutar el instante porque está pendiente de ir devorándose todo debido a que piensa que la vida es para vivirla" (d'Onofrio y Lalot, 2008, p.113).

El epicúreo, para d'Onofrio y Lalot (2008), crea relaciones de tal manera que pueda permitirse tener ese constante dinamismo y evitar desacuerdos dolorosos, pero por ellos suele ser juzgado como una persona superficial aunque no lo sea porque realmente su fin es huir del aburrimiento y del dolor. A esta vida, el siete necesita encontrar la templanza para llevarla con equilibrio puesto que vive con exceso de desenfreno de tal modo que es difícil seguirlo.

En *La práctica del eneagrama* explica que durante sus primeros años de vida, el epicúreo recuerda que no fue protegido por las desgracias de sus padres que, en consecuencia, le provocó un profundo terror y, además, de ser consciente de no ser

capaz de soportar el dolor de los otros. El mecanismo de defensa que el eneatis 7 asumió es la racionalización que implica en un proceso de explicar objetivamente a un evento subjetivo. Por tanto, su herida base es el temor que tiene al sufrimiento. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

Todos estos conflictos internos, produce unos nudos psicológicos en el epicúreo. d'Onofrio y Lalot (2008) señalan que los nudos se forman cuando se encierra y confunde movimiento y la dispersión con libertad que lo hace perder su camino en una constante huida sin sentido. Sin embargo, estos nudos pueden solucionarse cuando se detiene y enfrenta su identidad.

El temor del epicúreo, como expresa d'Onofrio y Lalot (2008), a la inmovilidad y los sentimientos oscuros. También, estos autores indican que el siete le disgusta hablar de las desgracias, las emociones tristes, los compromisos y la rutina. Por el contrario, lo que más le gusta son las actividades y cosas nuevas, las aventuras y los viajes.

Volviendo a la metáfora el pájaro al borde del nido en el libro *La práctica del eneagrama*, d'Onofrio y Lalot (2008) crea un esquema para el epicúreo. Dicho esquema está compuesto por su personalidad dominante en el alegre optimismo (eneatis 7), las subpersonalidades en la fuerza, justicia, confianza y lealtad como alas (eneatis 6 y 8), el equipo en reflexionar y contemplar la vida como plumaje (eneatis 5) y la búsqueda en la fidelidad y rigor en el trabajo como vuelo (eneatis 1)

La siguiente ficha fue tomada de la página web en línea *Con los pies en el techo* del señor Rafael Moriel (s.f.)

Ficha del Eneatipo 7

Pasión: la gula.

Centro: pensamiento.

Fijación: planificación.

Visión de sí mismo: <<yo divierto>>.

Estructura de temor (lo que evita): dolor.

Estructura de deseo: sentirse feliz.

Trampa o justificación: positivismo

Calificativo: El Escapista. El Epicúreo. El Multitareas. El Estimulador. El Entusiasta. El Entendido. El Niño Prodigio.

Hábito: sonrientes y radiantes, informales, energéticos, sonrisa amplia, nariz larga y/o respingada. En algunas ocasiones su forma de vestir denota su singularidad. Semblante muy animado. Al hablar suelen hacer muchas muchos gestos con las manos. Se distraen fácilmente.

Famosos: Groucho Marx, Chuck Berry. Robin Williams. Better Midler. Eddie Murphy. Jim Carrey. Morzart.

- Eneatipo 8: El Líder

El eneatipo 8 es comúnmente calificado como el líder. En el libro *La práctica del eneagrama* explica que este eneatipo pertenece al grupo de personas que buscan la fortaleza. Las cualidades de este eneatipo son la fuerza y el coraje. Para el líder, la justicia es una virtud central en su vida. Esto lo lleva al noble valor del auxilio que adicionalmente le dará la sensación de ser una persona fuerte. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

d'Onofrio y Lalot (2008) dicen acerca de este eneatispo que se enfoca en el control debido a que es su punto de partida en el cual se apoya para atenderse así mismo, proteger a los demás y es el desencadenante por su gusto por dirigir. Asimismo, la cólera representa una fuente de energía importante al que acude para conseguir mantener el alto voltaje con se maneja lo que lo convierte en una persona reactiva que tiende a la poca reflexión. Por tal motivo, le cuesta reconocer su fatiga o algún tipo de signo de debilidad.

En *La práctica del eneagrama* muestra que de niño, el líder se sintió agredido por unos padres que usan un lenguaje lleno de cólera y fuerza. En consecuencia, el niño líder terminó cerrando su lado más vulnerable e imponiéndose para llamar la atención de los padres. El ocho adoptó el mecanismo de defensa llamado negación que trata sobre el rechazo a un sentimiento o situación traumática que proviene de su herida base, es decir, la falta de muestra de cariño y ternura. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

Todos estos conflictos internos, produce unos nudos psicológicos en el líder. d'Onofrio y Lalot (2008) señalan que los nudos se forman cuando desea tener el control y la búsqueda del combate que lo puede llevar a una destructiva violencia . Sin embargo, estos nudos pueden solucionarse cuando mantiene el autocontrol, acepta las diferencias, es respetuoso y apoya en su lado sensible.

d'Onofrio y Lalot (2008) apunta que el líder le teme a la debilidad y ser dominado. Igualmente, los autores continúan que al eneatispo no le gusta las situaciones turbias, el no poder tener el control y que le insinúen que es sensible, pero sí le gusta que lo busquen de apoyo, el combate, defender su postura en una discusión y su solidez.

Volviendo a la metáfora el pájaro al borde del nido en el libro *La práctica del eneagrama*, d'Onofrio y Lalot (2008) crea un esquema para el líder. Dicho esquema está compuesto por su personalidad dominante en la fuerza (eneatipo 8), las subpersonalidades en la calma y el contacto humano como alas (eneatipo 7 y 9), el equipo en la escucha de las necesidades y la ternura como plumaje (eneatipo 2) y la búsqueda en la reflexión interior como vuelo (eneatipo 5)

La siguiente ficha fue tomada de la página web en línea *Con los pies en el techo* del señor Rafael Moriel (s.f.)

Ficha del Eneatipo 8

Pasión:

Centro: la lujuria.

Fijación: instintivo.

Visión de sí mismo: <<yo puedo>>

Estructura de temor (lo que evita): debilidad.

Estructura de deseo: sentirse fuerte y salvador: sentirse fuerte y salvador.

Trampa o justificación: justicia.

Calificativo: El Protector. El Desafiador. El Mandón. El Líder. El Proveedor. La Roca. El Empresario. El Inconformista.

Hábitos: poseen, una presencia física imponente. Mirada dura y penetrante, impetuosos, dominantes. Voz firme y que saben modular para conseguir para conseguir el máximo efecto.

Famosos: Frank Sinatra. Telly Savalas. José Alfredo Jiménez. Gerónimo. Diego Rivera. Johnny Cash. Mohammed Ali. Indira Gandhi.

- Eneatipo 9: El Pacífico

El eneatispo 9 es comúnmente calificado como el pacífico. En el libro *La práctica del eneagrama* explica que este eneatispo pertenece al grupo de personas que buscan la tranquilidad. Sus cualidades son la comprensión, la ingenuidad y la preservación de la paz. Algunas de las características muy comunes entre los eneatispo 9 es su paciencia, su concentración en trabajo secundario, su carácter amable, su empatía emocional con los demás y su tendencia de ser complaciente. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

El pacífico tiene una relación con la personas en base a la armonía por lo que suele discutir muy poco, sin embargo, en momentos complejos, es capaz de percibir los defectos y virtudes de quienes le rodea. Cuando se refiere a actuar para los demás, el nueve actúa sin presión bajo marcos y objetivos definidos, pero, para sí mismo, no suele reconocer sus necesidades. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

La niñez del pacífico estuvo marcada por no poder expresar sus necesidades a sus padres para evitar conflictos. El mecanismo de defensa al que acudió es la escisión del objeto que se entiende como "el objeto perseguido por las pulsiones está dividido en un objeto bueno y otro malo" (d'Onofrio y Lalot, 2008, p. 31) y su herida base es la disminución de sí mismo por la conservación de la armonía.

Todos estos conflictos internos, produce unos nudos psicológicos en el pacífico. d'Onofrio y Lalot (2008) señalan que los nudos se forman cuando no expresa sus deseos y tener demasiada presión por largo periodo de tiempo. Sin embargo, estos nudos pueden solucionarse cuando toma posición, expresa sus sentimientos y no se dispersa con actividades menores.

El nueve presenta el temor de tomar posición porque no sabe decidir. A este eneatispo, le disgusta ser importunado, no tener tiempo y la presión. En cambio, tiene el gusto por la suavidad, la tranquilidad, la armonía, contar con tiempo y la imaginación. (d'Onofrio y Lalot, 2008)

Volviendo a la metáfora el pájaro al borde del nido en el libro *La práctica del eneagrama*, d'Onofrio y Lalot (2008) crea un esquema para el pacífico. Dicho esquema está compuesto por su personalidad dominante en el equilibrio interior (eneatispo 9), las subpersonalidades en la fuerza, la autoafirmación y el rigor como alas (eneatispo 8 y 1), el equipo en el alcance del éxito como plumaje (eneatispo 3) y la búsqueda en la confianza como vuelo (eneatispo 6)

La siguiente ficha fue tomada de la página web en línea *Con los pies en el techo* del señor Rafael Moriel (s.f.)

Ficha del Eneatispo 9

Pasión: La pereza, acidia.

Centro: instintivo.

Fijación: indolencia.

Visión de sí mismo: <<yo en paz>>.

Estructura de temor (lo que evita): conflicto.

Estructura de deseo: sentirse en paz.

Trampa o justificación: tranquilidad.

Calificativo: El Mediador. El Sanador. El Optimista. El Pacificador. El Reconciliador. El Utópico. El consolador. El Nadie Especial.

Hábitos: cómodos y relajados. Cuerpo de pera, aspecto lento, confortable, hogareño, desaliñado. Cuerpo ancho, manos grandes, mirada tranquila. Suelen mostrarse más animados en su semblante que en el resto del cuerpo.

Famosos: Ingrid Berman. Bridget Jones. Dalai Lama. Nelson Mandela. Sancho Panza. John Goodman.

3.3 Las tríadas del eneagrama

Dentro del eneagrama existe la particularidad que se puede agrupar siempre en grupos tres y a esto se le llama tríada. En *El eneagrama: un modelo para entender el desarrollo personal y las relaciones con los demás* de Pilar Feijoo Portero (2007) contempla los siguientes:

- Tríada según el centro o la inteligencia para vivir

La primera es la tríada según el centro o la inteligencia para vivir, el ser humano tiene tres centros en la vida: centro o inteligencia visceral, es decir, aquella en donde la acción viene desde el impulso más animal que posee que es el instinto. El centro o inteligencia emocional que es aquella que trata sobre los sentimientos y las personas que son queridas. Finalmente, el centro o inteligencia de la razón que es la inteligencia enfocada a lo científico, es decir, al análisis objetivo de la situación. (Feijoo, 2007)

Dentro de cada centro, los eneatisos tienen una forma de responder según sea su forma de “defenderse contra su dilema central. Ya sea bloqueándola (9, 3 y 6), hiperdesarrollándola (8, 2 y 5) o desviándola (1, 4 y 7).” (Personarte. [Página web en línea]).

- o Eneatisos viscerales: 8, 9, 1

Son personas de acción y determinación. Tienen fuerza de voluntad y carácter. Les preocupa que los demás respeten su autonomía y no se dejan controlar fácilmente. En las relaciones con los demás, tienden más a mandar que a obedecer. Por las buenas son bondadosos y protectores, pero por las malas se muestran tercos y autoritarios. Se caracterizan por la "Inconsciencia activa" (Evitan la introspección, por lo que no suelen tomar conciencia de sus necesidades emocionales o sus conflictos internos) (Feijoo, 2007, p. 5).

o Eneatipos emocionales: 2, 3, 4

Son personas expresivas y sociables. Tienen facilidad para crear relaciones y destacar por su encanto personal. Saben halagar y acercarse con el fin de ser mirados, apreciados, admirados y tenidos en cuenta. Les agrada sentirse especiales y ser el centro de atención. Cuidan su imagen. Por las buenas transmiten alegría y optimismo. Por las malas pueden enfadarse cuando no se les tiene en cuenta o deprimirse si no se les necesita o si se les ignora. Se caracterizan por la "Avidez" (no escatiman medios para atraer a quien les interesa y hacer que no se marche). (Feijoo, 2007, p. 5).

o Eneatipos intelectuales: 5, 6, 7

Solo se ocupan de ellos mismos después de habérselo "ganado" portándose bien y dando prioridad a las necesidades de los demás. Los eneatisos sumisos (al Super Yo) son serviciales y tienen dificultad para decir no aunque las demandas del exterior sean excesivas, así que se agotan y se resienten cuando ven que los demás no miran por ellos. (Feijoo, 2007, p. 5).

- Triadas según la forma de satisfacer los propios deseos y necesidades: los grupos hornebianos

En *El eneagrama: un modelo para entender el desarrollo personal y las relaciones con los demás*, explica que esta triada recibe el nombre por la psicoanalista Karen Horney, quien clasificó las personalidades según por la forma de solucionar los conflictos internos. (Feijoo, 2007)

Feijoo (2007) explica que dentro del psicoanálisis existen tres fuerzas en nuestro mundo interior el *ello*, el *yo* y el *superyó*, de las cuales dos de ellas, el *ello* y el *superyó*, nos presionan para que satisfagamos dos tipos de necesidades, las que

cumple con el orden de los impulsos y deseos instintivos y las que cumple con el entorno de la normativa social, es decir, con las creencias del deber ser en sociedad. Al satisfacer una de las necesidades, entra en conflicto con la otra, haciendo que la personalidad llegue a un punto de crisis, por tanto, el yo debe solventarlo.

Para solventar la crisis de personalidad, Horney observo que hay tres métodos para lograrlo: el grupo personas sumisas, que se someten, el grupo de personas combativas, que se rebelan, y el grupo de persona retiradas, que eluden al conflicto. A partir de este análisis, se forma una segunda triada del eneagrama según por los deseos o necesidades. (Feijoo, 2007)

- o Eneatipos sumisos: 6, 1, 2

Solo se ocupan de ellos mismos después de habérselo “ganado” portándose bien y dando prioridad a las necesidades de los demás. Los eneatisos sumisos (al Super Yo) son serviciales y tienen dificultad para decir no aunque las demandas del exterior sean excesivas, así que se agotan y se resienten cuando ven que los demás no miran por ellos. (Feijoo, 2007, p. 6).

- o Eneatipos combativos: 3, 7, 8

No tienen problema en saber lo que desean e ir tras ello, aunque para eso tengan que desatender las necesidades de los demás. A diferencia de los Los eneatisos sumisos, que tienen muchos escrúpulos en relación con satisfacer sus deseos y se sienten incómodos si se saltan las reglas, los eneatisos combativos (con el Super Yo) no se sienten culpables por darse gustos y si respetan las reglas es porque quieren hacerlo o porque no les resulta rentable violarlas, no por temor, culpabilidad o escrúpulos. (Feijoo, 2007, p. 6).

- o Eneatipos retirados: 9, 4, 5

No son sumisos ni combativos. Resuelven el problema desentendiéndose de sus deseos y de las exigencias del Super Yo. Esto lo consiguen distrayéndose con otras cosas. El eneatiso 9 se evade viendo la tele, coleccionando cosas y perdiéndose en actividades laboriosas y poco importantes. El eneatiso 4 se pierde en un mundo de fantasías y sueños irrealizables, y el 5 se evade de sí mismo dedicando toda su atención a la objetividad de temas técnicos o científicos. (Feijoo, 2007, p. 7).

- Triadas según el modo de reaccionar ante los problemas

Por último, Feijoo (2007) explica la triada según el modo de reaccionar ante los problemas, es decir, esta es la triada que va considerar la agrupación de los eneatis por la forma de reacción ante imprevistos y son agrupadas bajo las tres siguientes categorías: optimistas, reactivas o eficaces.

- o Eneatis optimistas: 9, 7, 2

Cuando surgen problemas no pierden el buen humor porque parten de la base de que se solucionarán y que no hay por qué preocuparse. El problema es que a menudo los problemas no se resuelven solos y, al desentenderse de ellos debido a su optimismo, acaban teniendo problemas aún mayores. (Feijoo, 2007, p. 7).

- o Eneatis reactivos: 6, 4, 8

Ante los problemas reaccionan emocionalmente y esperan que los demás no se muestren insensibles o indiferentes (descargan sus emociones para desahogarse). Solo cuando se calman, están listos para encarar los asuntos o se dan cuenta de que no era para tanto, pero los demás pueden sentirse agobiados o molestos ante tanta descarga emocional. (Feijoo, 2007, p. 7).

- o Eneatis eficaces: 3, 1, 5

Finalmente, se presenta el tercer grupo de los eficiente que en *El eneagrama: un modelo para entender el desarrollo personal y las relaciones con los demás* define como aquellos que “cuando aparecen dificultades, reaccionan enfriando sus sentimientos e ignorando los sentimientos de los demás. Por eso, aunque son eficaces a la hora de tomar medidas y ejecutarlas, resultan fríos e insensibles, y esa frialdad puede herir a las personas.” (Feijoo, 2007, p. 7).

Para finalizar este punto, los rasgos se reflejan y se distribuyen en cada uno de los eneatis según las tres triadas presentadas en la siguiente tabla resumen

tomada de *El eneagrama: un modelo para entender el desarrollo personal y las relaciones con los demás* (Feijoo, 2007).

	Centro de Inteligencia	Ante sus necesidades	Frente a problemas
Eneatipo 1	Visceral	Sumiso	Eficaz
Eneatipo 2	Emocional	Sumiso	Optimista
Eneatipo 3	Emocional	Combativo	Eficaz
Eneatipo 4	Emocional	Retirado	Reactivo
Eneatipo 5	Intelectual	Retirado	Eficaz
Eneatipo 6	Intelectual	Sumiso	Reactivo
Eneatipo 7	Intelectual	Combativo	Optimista
Eneatipo 8	Visceral	Combativo	Reactivo
Eneatipo 9	Visceral	Retirado	Optimista

3.4 Las alas de los eneatispos

Cada eneatispo o carácter básico representado mediante un número se encuentra situado delante y detrás de otros eneatispos, denominados alas (...) Hay personas fácilmente identificadas mediante una personalidad básica o eneatispo concreto: asimismo, existen personas identificadas mediante un concreto, cuya personalidad básica puede verse influenciada por el eneatispo anterior o posterior. (Moriel, s.f., Con los pies en el techo, [Página web en línea])

- Alas del Eneatispo 1: nueve y dos

Cuando el ala de mayor peso del eneatispo 1 está en el dos, según Daniels y Price (2010), el perfeccionista muestra mucho valor en el dar, preocupado por el bienestar de los demás y lo que les convienen. Sin embargo, el uno se concentra en el bienestar basado en sus reglas y criterios morales. Cuando el uno tiene ala en dos, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, su búsqueda está en encontrar el amor ideal, pero tiene que hacerse consciente de que es inalcanzable y no existe, es decir,

puede encontrar el amor, pero con sus imperfecciones. El ala 2, le enseña la compasión tanto para sí mismo como para los demás.

Cuando el ala de mayor peso del eneatispo 1 está en el nueve, según Daniels y Price (2010), el perfeccionista presenta rasgos como reprimir sus necesidades y valorar la organización, la rutina y la armonía, pero esta armonía debe ser según los criterios del uno y no de los demás. Cuando el perfeccionista tiene esta ala, su búsqueda se centra en la armonía ideal, al igual que el amor ideal, es inalcanzable, solo puede encontrar el equilibrio. Con esta ala, puede aprender a llevar las críticas y a disfrutar el tiempo.

- Alas de Eneatispo 2: uno y tres

Cuando el ala de mayor peso del eneatispo 2 está en el uno, según Daniels y Price (2010), el indispensable se esfuerza en ser independiente, autosuficiente y procura en progreso de la gente, pero el dos se conecta tanto con las personas que cambia para hacerlas felices. Cuando el indispensable tiene ala en el perfeccionista, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, se produce un nudo por tener comportamientos rígidos que acentúan el estrés y se deprime al no llegar a dar la talla con los demás. Sin embargo, estos nudos se solucionan cuando realiza un 50% del trabajo y permite a los demás la mitad que le corresponde.

Cuando el ala de mayor peso del eneatispo 2 está en el tres, según Daniels y Price (2010), el dos se concentra en la realización, la ayuda y la aprobación. Sin embargo, el indispensable lo ve bajo la óptica de las relaciones y los sentimientos de los otros. Cuando el dos tiene ala en triunfador, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, que puede llegar a realizar un activismo frenético para conseguir confianza y atención, no obstante, para solventar esta situación, este eneatispo debe pensar también en sí mismo y verificar cuando las personas realmente necesiten de su ayuda.

- Alas de Eneatispo 3: dos y cuatro

Cuando el ala de mayor peso del eneatispo 3 está en el dos, según Daniels y Price (2010), el tres tiende a ser efusivo, práctico y cambia su imagen para por la que requieran los demás. El triunfador se concentra en los objetivos para conseguir el éxito de los trabajo y obtener reconocimiento de las personas. Cuando el tres tiene ala en el indispensable, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, su constante competición que la admiración le produce “estrés, la amargura y la hipertrofia del yo” (p. 70) y para solucionarlo debe salir de sí mismo para comenzar a tomar en cuenta las necesidades de las demás personas que posteriormente mostraran su afecto.

Cuando el ala de mayor peso del eneatispo 3 está en el cuatro, según Daniels y Price (2010), el triunfador adopta característica como la vehemencia y la orientación creativa e inventiva, pero la atención enfocada en objetivos externos. Cuando el tres tiene ala en romántico, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, su mundo exterior esté supeditado en conflictos y fracaso, el triunfador estará suspendido en su mundo interno lleno de vacío en su falta de ser. No obstante, puede ser solucionado si el eneatispo escucha sus sentimientos y entre en un proceso de introspección para conocerse a sí mismo y disfrutar de sus éxitos.

- Alas de Eneatispo 4: tres y cinco

Cuando el ala de mayor peso del eneatispo 4 está en el tres, según Daniels y Price (2010), el romántico se preocupa por su imagen, tener reconocimiento y contar con la aprobación de la gente. Sin embargo, el cuatro lo aborda desde la perspectiva de las emociones y las relaciones, en lugar de los objetivos. Cuando el eneatispo 4 tiene ala en el triunfador, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, puede presentar problemas cuando el hacer y el ser entran en conflicto, pero esto puede mejorar cuando “utiliza sus conocimientos, su saber hacer, al servicio de su ser” (p.84).

Cuando el ala de mayor peso del eneatispo cuatro está en el observador, según Daniels y Price (2010), el romántico puede llegar tener características analíticas,

introspectivas y centradas a su mundo interior, pero, en ocasiones, pueden desconectarse un poco de él y, sin embargo, es muy emocional y está en contacto con las personas de tal manera que le cuesta mantener sus límites personales. Cuando el cuatro tiene ala en el observador, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, en ciertas situaciones, este eneatispo tenderá buscar la soledad que le producirá una gran fatiga mental, pero, a pesar de ello, siempre se mantiene enfocado a sus emociones que le hagan sentirse que toco fondo para preservar su intimidad y lograr el equilibrio interior

- Alas de Eneatispo 5: cuatro y seis

Cuando el ala de mayor peso del eneatispo 5 está en el cuatro según Daniels y Price (2010), el observador se vuelca su interior, puede llegar estar más conectado con sus emociones, son más sensibles y tímidos. Sin embargo, el cinco delimitan estas emociones porque es el eneatispo que se distancia emocionalmente y austeros, pero lo más independientes. Cuando el cinco tiene ala en romántico, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, los sentimientos abruma al cinco y siente la necesidad de tener ayuda por no poder recurrir a sus pensamientos como vía de escape. Para no sentirse abrumado, este eneatispo debe aprender a lidiar con sus emociones y así abrirse sin sentirse invadido. "Aquí el objetivo será reconciliar la cabeza con el corazón, y con el cuerpo, tantas veces ignorado" (p.94).

Cuando el ala de mayor peso del eneatispo 5 está en el seis, según Daniels y Price (2010), el observador es más considerado, vacilante para actuar y retraídos (...) Esto logra que el cinco tenga reacciones retardadas y compartimente y se separe de las circunstancias. Cuando el cinco tiene ala en escéptico, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, es impulsado a retirarse a causa de la desconfianza y las dudas, busca conocer las reglas con el riesgo de que se encierre a ellas. Sin embargo, para evitar esto, debe desarrollar una seguridad interior que le ayudará a controlar su entorno.

- Alas de Eneatipo 6: cinco y siete

Cuando el ala de mayor peso del eneatipo 6 está en el cinco, según Daniels y Price (2010), el escéptico son más analítico y reflexivos sin dejar de lado sus sentimientos y reaccionando inmediatamente a las demandas de ellos. Cuando el seis tiene ala en el observador, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, hay un los pensamientos negativos, las fobias y el retraimiento. Para solucionarlo, el escéptico debe evitar el retraimiento y hablar sus preocupaciones con los demás ya que puede “especular sobre lo que pueden pensar los demás le aliena (...) esta alienación en lo imaginario aumenta, por tanto, la duda y el miedo” (p. 105).

Cuando el ala de mayor peso del eneatipo 6 está en el siete, según Daniels y Price (2010), el escéptico tiende a ser ingenioso, imaginativo y puede relacionar diversas ideas. Sin embargo, el escéptico usa su imaginación de una forma negativa. Cuando el seis tiene ala en el epicúreo, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, sus relaciones se vuelve mucho más agitas e incrementa la desconfianza. Para solucionar esto, el eneatipo debe crear relaciones seguras que le comunique la tranquilidad que busca.

- Alas de Eneatipo 7: seis y ocho

Cuando el ala de mayor peso del eneatipo 7 está en el seis, según Daniels y Price (2010), el epicúreo obtiene rasgos como la rapidez mental y ser analítico, pero esta rapidez mental la usa para no tener límites y expandir sus posibilidades positivas. Cuando el siete tiene ala en el escéptico, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, tener interpretaciones dudosas y aumento de desacuerdos, pero para solucionar estos problemas, el siete debe comprender que estos desacuerdo son de otra naturaleza y no provienen de él.

Cuando el ala de mayor peso del eneatipo 7 está en el ocho, según Daniels y Price (2010), el epicúreo suele tener características orientadas a los deseos y el

poder, tiene mucha y se hacen valer. Sin embargo, estas características son dirigidas para evitar el dolor, huir de los conflictos y la preparación para el futuro. Cuando el siete tiene ala en el líder, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, que el epicúreo juega con la provocación para ridiculizar a las personas, pero debe aprender a afirmarse a sí mismo sin disminuir a los demás y enfocarse a lograr sus contundentemente los objetivos.

- Alas de Eneatipo 8: siete y nueve

Cuando el ala de mayor peso del eneatipo 8 está en el siete, según Daniels y Price (2010), el líder expresa tener un carácter interesado en el placer, resistente al control y que es capaz de enfrentar las dificultades, sin importarle que le genera dolor y conflicto. Cuando el ocho tiene ala en el epicúreo, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, que este carácter le produce una agitación estresante y que llegue a huir por miedo a perder el control, lo más conveniente para el líder es usar esa energía y enfocarla para buscar soluciones a los conflictos.

Cuando el ala de mayor peso del eneatipo 8 está en el nueve, según Daniels y Price (2010), el líder toma del nueve los rasgo como buscar el agrado y la comodidad, centran su atención en tareas secundarias y tener una personalidad amistosa, sin embargo, el ocho no tiene problemas de enfrentar lo conflicto por lo que cuando toma una decisión, la defiende. Cuando el ocho tiene ala en el pacífico, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, cuando un líder pierde el control de la situación, tiende a retirarse de las actividades externas hacia su interior, por lo cual hay una mayor apertura para escuchar a las otras personas.

- Alas de Eneatipo 9: ocho y uno

Cuando el ala de mayor peso del eneatipo 9 está en el ocho, según Daniels y Price (2010), el pacífico puede llegar a disfrutar de los placeres mundanos y

reaccionar de manera instintiva. Sin embargo, el nueve evita emociones tan conflictivas como la ira, es decir, no busca discutir, sino se dejan llevar por la corriente, pero lograr hacer del eneatipo una persona indecisa. Cuando el nueve tiene ala en el líder, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, su búsqueda se concentra en la autoafirmación, pero también corre el riesgo de imponer la armonía por medio de un esfuerzo o recurrir a una huida del conflicto por la fuerza.

Cuando el ala de mayor peso del eneatipo 9 está en el uno, según Daniels y Price (2010), el pacífico presenta atributos como el trabajo de la armonía por medio del olvido de sus deseos y en beneficio del otro, es decir, adaptándose a las necesidades de los demás. Cuando el nueve tiene ala en el perfeccionista, d'Onofrio y Lalot (2008) agregan, su búsqueda está en encontrar “el último toque jamás alcanzado en el cuadro de la armonía” (p.133) como resultado puede llegar a despreciarse y caer en el inmovilismo por no conseguirlo. Por otro lado, este nueve puede llegar a posicionarse en la vida.

Finalmente, según las posibles combinaciones entre las personalidades núcleos y sus correspondientes alas, Rafael Moriel (s.f.), en el sitio web *Con los pies en el techo*, les da los siguientes calificativos:

Eneatipo 1 ala 9: el Idealista.

Eneatipo 1 ala 2: el Abogado.

Eneatipo 2 ala 1: el Servidor.

Eneatipo 2 ala 3: el Anfitrión

Eneatipo 3 ala 2: el Encantador.

Eneatipo 2 ala 4: el Profesional.

Eneatipo 4 ala 3: el Aristócrata.

Eneatipo 4 ala 5: el Bohemio.

Eneatipo 5 ala 4: el Iconoclasta.

Eneatipo 5 ala 6: el Solucionador de problemas.

Eneatipo 6 ala 5: el Defensor.

Eneatipo 6 ala 7: el Amigo.
Eneatipo 7 ala 6: el Animador.
Eneatipo 7 ala 8: el Realista.
Eneatipo 8 ala 7: el Independiente.
Eneatipo 8 ala 9: el Oso.
Eneatipo 9 ala 8: el Árbitro.
Eneatipo 9 ala 1: el Soñador.

3.5 Integración y desintegración

En *El eneagrama: un modelo para entender el desarrollo personal y las relaciones con los demás* explica que para cada eneagrama hay un lado luminoso y un lado oscuro, normalmente denominados como integración y desintegración. Cuando se trata la integración, se entiende cuando el eneatipo destaca más sus rasgos positivos y recupera su cualidad perdida. En cambio, la desintegración son esos aspectos que aprisionan y limitan la búsqueda de la felicidad. Esto se denomina como pasión en el cual la persona toma ciertas actitudes negativas que logra arraiga la pasión. (Feijoo, 2007)

Para dar una visión más clara acerca de este punto, Feijoo (2007) utiliza los cuentos infantiles:

En muchos de ellos, un príncipe (ser humano pleno a la hora de actuar) es hechizado y convertido en rana (deshumanizado y robotizado en su actuación) (...) una princesa (ser humano pleno y capacitado para amar y vincularse) es hechizada y cae en un intenso sueño (ser humano anestesiado para el amor, vida no vivida). (p. 9-10)

- Eneatipo 1
 - o Integración: eneatipo 7

Rafael Moriel (s.f.), en la página web en línea *Con los pies en el techo*, indica que el eneatispo 1 está integrado cuando tiene características positivas que los asemeja al eneatispo 7, es decir, aprendiendo a disfrutar de la vida con actitud alegre, goza del placer moderadamente sin caer en egoísmo, logra ser más productivo y libre cuando resta importancia a perfecciones innecesarias, tener una sensibilidad que le permite ser más juguetón con el mundo, vive la vida más flexiblemente y aprecia placer más simple imperfectos como el arte, la naturaleza, la belleza y los logros ajenos [Página web en línea].

o Desintegración: eneatispo 4

En la página web en línea, *Con los pies en el techo*, Moriel (s.f.) indica que el eneatispo 1 está desintegrado cuando tiene características negativas que los asemeja al eneatispo 4. Puede llegar a niveles muy enfermos, es decir, cuando:

En su patología o enfermedad, el eneatispo 1 puede padecer un trastorno obsesivo compulsivo, depresión, trastornos alimentarios, culpabilidad paralizadora, comportamientos autodestructivos, paranoia y celos patológicos.

Tendencia a ser compulsivamente limpio y ordenado, deseando que todo esté limpio y se encuentre en su sitio, pudiendo llegar a extremos obsesivos (...) como un medio para poder expiar su profunda, derivado de sus imperfecciones.

El eneatispo 1 se siente decepcionado por sus ideales altos y sus metas inalcanzables. Sin embargo, no vivir a la altura de los mismos le haría presa de sentimientos de culpa.

En su lucha perfeccionista reprime su espontaneidad e instintos (...)

Su represión y excesivo auto control puede llegar a desencadenar dilemas como 'monja de día y puta de noche': una vida pública correcta y de respeto hacia las normas y procedimientos, así como una vida privada en la que expresar sus fantasías prohibidas (...) (Moriel, s.f., *Con los pies en el techo*) [Página web en línea].

- Eneatispo 2

o Integración: eneatispo 4

El eneatispo 2, señala Moriel (s.f.), está integrado cuando tiene características positivas que los asemeja al eneatispo 4, es decir, la aceptación de sus sentimientos inclusive los más violento, la capacidad de expresar toda gama emocional, sentirse querido por lo quien es cuando se acepta a sí mismo, entrega con genuino desinterés a los demás, uso del arte como herramienta de expresión de sus verdaderos sentimientos e intuición cuando alguien no está bien [Página web en línea].

o Desintegración: eneatispo 8

En la página web en línea, *Con los pies en el techo*, indica que el eneatispo 2 está desintegrado cuando tiene características negativas que los asemeja al eneatispo 8 (Moriel, s.f., *Con los pies en el techo*). Puede llegar a niveles muy enfermos, es decir, cuando:

En su patología o enfermedad, el eneatispo 2 puede padecer un trastorno histórico, hipocondría, somatización, trastornos alimentarios, comportamiento sexual coactivo (ascoso) y comportamiento extremadamente demandantes y soberbios.

Parece inflado, lleno de sí mismo, otorgándose una importancia personal que en ocasiones le hace comportar como si fuera de la realidad o fuese digno de admiración y elogio.

Comportamiento posesivo y controlador, con marcada tendencia a la intromisión de la vida ajena.

Tendencia a desarrollar patrones adictivos: atracones de comida, alcoholismo, consumismo compulsivos, relaciones amorosas obsesivas, etc.

Valora la libertad ante todo, confundiendo con el libertinaje. Se rebela ante la disciplina, la monotonía, la rigidez y la corrección, la puntualidad, el orden y lo previsible, detestando la rutina y las cosas corrientes (...)

Confunde su fuerte sexual con el amor y el cariño. A menudo utiliza el sexo como moneda de cambio para negociar, ofreciendo sus favores a cambio. Sus relaciones pueden resultar fatales. (Moriel, s.f., *Con los pies en el techo*) [Página web en línea]

- Eneatispo 3

o Integración: eneatispo 6

El eneatispo 3 está integrado cuando tiene características positivas que los asemeja al eneatispo 6, es decir, pierde el interés de demostrar sus logros en sus relaciones, valor y se identifica con los otros, expone sus temores, formar relaciones fuera de la competencia y concientizar el valor ajeno (Moriel, s.f., *Con los pies en el techo*) [Página web en línea].

o Desintegración: eneatispo 9

Moriel (s.f.) indica que el eneatispo 3 está desintegrado cuando tiene características negativas que los asemeja al eneatispo 9. Puede llegar a niveles muy enfermos, es decir, cuando:

En su patología o enfermedad, el eneatispo 3 puede clasificarse como histérico y narcisista. Mentiroso patológico. Puede padecer de hipertensión, depresión y anhedonia, pudiendo resultar muy vengativo, sádico o incluso psicótico.

Temiendo el fracaso y la humillación, puede ser explotador y oportunista, utilizando a los demás para mantenerse arriba.

Vil, inmoral, (...), se aprovecha de los demás todo lo posible (...) apuñala por la espalda a amigos y colegas, arruinando reputaciones y relaciones por la sensación de triunfo que esto le produce. (Moriel, s.f., *Con los pies en el techo*) [Página web en línea].

- Eneatispo 4

o Integración: eneatispo 1

Rafael Moriel (s.f.), en *Con los pies en el techo*, indica que el eneatispo 4 está integrado cuando tiene características positivas que los asemeja al eneatispo 1, es decir, cuando pasa a la acción para realizar sus objetivos bajo sus principios y creencias, trabajar con valores que le produzca un crecimiento personal y aporte al mundo, desear hacer lo que le corresponde hacer, se limita para adaptarse a la realidad, el juicio y la intuición se fortalecerá y sus proyectos se tornarán más objetivos y logrará formar autoestima [Página web en línea].

o Desintegración: eneatispo 2

El eneatispo 4 está desintegrado cuando tiene características negativas que los asemeja al eneatispo 2. Puede llegar a niveles muy enfermos, es decir, cuando “en patología o enfermedad, el eneatispo 4 puede padecer un trastorno límite de la personalidad, depresiva grave, comportamiento pasivo agresivo, trastorno de personalidad evasiva y suicidio” (Moriel, s.f., Con los pies en el techo) [Página web en línea]. A esto se suma lo que expresan d’Onofrio y Lalot (2008) de que proviene de que el eneatispo 4 tiene:

La idea de que los demás no pueden comprender su desazón, ni satisfacer sus necesidades de reconocimiento, a pesar de todos esfuerzos por hacerse útil (...) piensa, por tanto, que nadie ha hecho nunca nada por él. De donde surgen, de nuevo, un sentimiento de abandono y una gran tristeza interior. (p. 85)

- Eneatispo 5

- o Integración: eneatispo 8

El eneatispo 5, señala Moriel (s.f.), está integrado cuando tiene características positivas que los asemeja al eneatispo 8, es decir, por medio de su inteligencia muestra un gran poder decisión, se identifica con sus percepciones del mundo y así se más participativo, confían en él y en su conocimiento que “aunque crea saber poco, ya es más de lo saben otros muchos” (Moriel, s.f., Con los pies en el techo) [Página web en línea], entiende que también en el actuar se aprende y que no existe la certeza absoluta, toma el liderazgo para enseñar a otros.

- o Desintegración: eneatispo 7

En la página web en línea, *Con los pies en el techo*, indica que el eneatispo 5 está desintegrado cuando tiene características negativas que los asemeja al eneatispo 7. Puede llegar a niveles muy enfermos, es decir, cuando “en su patología o enfermedad, el eneatispo 5 puede mostrar un trastorno pasivo-agresivo o de

personalidad evasiva. Puede ser esquizoide o esquizotípico, padecer de crisis psicóticas, depresión y suicidio” (Moriel, s.f., Con los pies en el techo) [Página web en línea]. Esto es producto de una medida para escapar de sus emociones a uno serio de tensiones, que según Daniels y Price (2010), lo convierte más sociable, activo y “lo impulsa a entrar en contacto con muchas personas para recopilar información” (d’Onofrio y Lalot, 2008, p. 95) para desligarse de su mundo interior “sin embargo, no les muestra ni reconocimiento ni satisfacción, y les parece bastante frío”.

- Eneatipo 6

- o Integración: eneatipo 9

Rafael Moriel (s.f.) indica que el eneatipo 6 está integrado cuando tiene características positivas que los asemeja al eneatipo 9, es decir, logra solventar la angustia y la ambivalencia en sí mismo y los demás, acrecienta sus emociones cuando tiene apertura con las otras personas, se siente estable, asume su independencia que le permite acercarse a los demás, crecen sus amigos, los carácter de bienestar y alegre le permite confiar en los demás [Página web en línea].

- o Desintegración: eneatipo 3

El eneatipo 6 está desintegrado cuando tiene características negativas que los asemeja al eneatipo 3 (Moriel, s.f., Con los pies en el techo). Puede llegar a niveles muy enfermos, es decir, cuando “en su patología o enfermedad, el eneatipo 6 puede padecer un trastorno pasivo-agresivo o de personalidad evasiva. Trastorno paranoide, de dependencia, trastorno disociativo, personalidad evasiva, comportamiento pasivo-agresivo y ataques de ansiedad intensos” (Moriel, s.f., Con los pies en el techo) [Página web en línea]. Sin embargo, en un principio, el eneatipo 6, en un estado de estrés, se arraiga más a sus aspectos negativos y llega a “correr

el riesgo de caer en un activismo sin objetivo” (d’Onofrio y Lalot, 2008, p. 106) que posteriormente puede degenerar en alguna de las patologías señaladas.

- Eneatipo 7

- o Integración: eneatipo 5

Rafael Moriel (s.f.), en la página web en línea *Con los pies en el techo*, indica que el eneatipo 7 está integrado cuando tiene características positivas que lo asemeja al eneatipo 5, es decir, no teme en perder la felicidad porque ha logrado la seguridad y la estabilidad en su vida, despierta su curiosidad por el mundo que necesita conocerlo a fondo, es recompensado por práctica de la contemplación al mundo al que aporta su originalidad y alimenta su experiencia e invade y es invadido por la realidad [Página web en línea].

- o Desintegración: eneatipo 1

En la página web en línea, *Con los pies en el techo*, indica que el eneatipo 7 está desintegrado cuando tiene características negativas que lo asemeja al eneatipo 1. Puede llegar a niveles muy enfermos, es decir, cuando “patología o enfermedad, el eneatipo 7 puede padecer trastorno maniaco depresivo, trastorno de personalidad narcisista, trastorno obsesivo compulsivo y abuso de sustancias nocivas” (Moriel, s.f., *Con los pies en el techo*) [Página web en línea]. Según Daniels y Price (2010), las características que emula el siete del eneatipo 1 son la crítica, la exigencia y la tendencia de ser resultado de la cuales surgen aspectos como “aumenta su temor a no dar la talla, a no ser capaz cumplir con su misión. La autocrítica se acentúa y corre el riesgo de que el desánimo alcance a su entusiasmo y lo apague” (d’Onofrio y Lalot, 2008, p. 116) que puede llegar a trastornarlo hasta adquirir algunas de las enfermedades.

- Eneatipo 8

- o Integración: eneatispo 2

Moriel (s.f.) señala que el eneatispo 8 está integrado cuando tiene características positivas que los asemeja al eneatispo 2, es decir, se abre a los demás en lugar de dominarlos, comportándose magnánimo y heroico, se identifica y preocupa por el otro por lo que se iguala con las personas, comprende que el amor está por encima del poder y que complementa al liderazgo, utiliza su poder para ayuda a otros obteniendo lo que más desea: “ser amado por sí mismo” (Moriel, s.f. Con los pies en el techo) y el amor produce a un heroísmo que lo lleva a la “posición humilde pero elevada de servir a los otros” (Moriel, s.f., Con los pies en el techo) [Página web en línea].

- o Desintegración: eneatispo 5

El eneatispo 8 está desintegrado cuando tiene características negativas que los asemeja al eneatispo 5 (Moriel, s.f., Con los pies en el techo). Puede llegar a niveles muy enfermos, es decir, cuando “en su patología o enfermedad, eneatispo 8 puede padecer un trastorno de personalidad antisocial o psicópata, comportamiento sádico, violencia física, paranoia y aislamiento social” (Moriel, s.f., Con los pies en el techo) [Página web en línea]. Esto lo convierte a ser uno de los eneatispos más destructivo y violento que proviene de una tensión que lo ha empujado a retraerse y encerrarse en sí mismo que “se organiza alrededor de un repliegue brutal sobre sí mismo, con un enfado desenfrenado del tipo ‘lo sé, tengo razón’” (d’Onofrio y Lalot, 2008, p. 125).

- Eneatispo 9

- o Integración: eneatispo 3

El eneatispo 9 está integrado cuando tiene características positivas que los asemeja al eneatispo 3, es decir, se preocupa por su desarrollo personal y de sus

talento, adquiriendo seguridad en sí mismo por lo que no necesita de otras personas ni de roles, se adapta al cambio, se impone sin afectar su paz ni ser agresivo, tiene relaciones maduras y satisfactorias que buscan amarlo por ser el mismo y la gente puede llegar identificarse con él (Moriel, s.f., [Página web en línea]).

o Desintegración: eneatispo 6

En la página web en línea, *Con los pies en el techo*, indica que el eneatispo 9 está desintegrado cuando tiene características negativas que los asemeja al eneatispo 6 (Moriel, s.f., *Con los pies en el techo*). Puede llegar a niveles muy enfermos, es decir, cuando “en su patología o enfermedad, el eneatispo 9 puede padecer trastorno pasivo agresivo, distimia, trastorno disociativo, depresión con anhedonia, negación extrema y despersonalización grave prolongada” (Moriel, s.f., *Con los pies en el techo*) [Página web en línea] producto de un conflictos internos que “lo hace dudar de su ira, de sus emociones, lo que hace más difícil la toma de posición” (d’Onofrio y Lalot, 2008, p. 134).

3.6 Los subtipos del eneagrama

Además de la integración, desintegración y las alas, el eneagrama distingue una división de tres subtipo de instintos primarios: el sexual o íntimo, el social y de auto-conservación. Este subtipo, como explica el portal *personarte*, se forma en la infancia cuando “la pasión dominante invade y contamina el instinto” (Personarte, s.f.) [Página web en línea]. El subtipo sobre-desarrollado se concentra en el área problema, es decir, el área que más importa en la vida de la persona. Como es usual en el eneagrama, los subtipos coexisten de forma jerárquica en el cual uno está más desarrollado que los otros dos donde un segundo está equilibrado y el tercero se encuentra subdesarrollado. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

Subtipo de auto-conservación: referente al “Yo”

Deseo de sentirse seguro. Se refiere a cómo cuidamos de nosotros mismos. Personas continuamente preocupadas, así sea de forma sutil, con lo esencial para vivir: Alimento, salud, refugio, seguridad y comodidad física, hogar, dinero y estabilidad (...)

Lado alto: Cuidar bien de los negocios, cuidadoso de los detalles y capaz en el uso de habilidades para manejar su vida.

Lado bajo: Sobre-enfocado en la mera sobrevivencia perdiendo otras dimensiones de la vida (...) (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

Subtipo social: referente al “Todos nosotros”

Deseo de interactuar con otros. Actividad Comunitaria. Existe un gran interés por caer bien a los demás y por pertenecer a un grupo de referencia o apoyo. Les preocupa ser aceptados y obtener una posición de privilegio o de reconocimiento dentro de su grupo, familia o trabajo (...)

Lado alto: Poseedores de un gran "don de gentes"; alguien que trabaja duro y sirve desinteresadamente a los grupos que escoge.

Lado bajo: Tendencia a desvanecerse, perderse en el grupo, ser incapaces de estar y disfrutar la soledad o menoscabar la propia individuación (...) (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

Subtipo sexual o íntimo: referente al “Tú y yo”

Deseo de intimidad o de sexualidad. Relaciones estrechas uno-a-uno (...) Existe una búsqueda de cualquier situación emocionalmente intensa. Buscan constantemente una pareja -su media naranja- y si la tienen desean estar con ella. (...) Buscan la solución a sus problemas en "algo" externo que los complete y llene. Pueden llegar a obsesionarse con ese "algo" y descuidar otras necesidades.

Lado alto: Talento para intimar en relaciones estrechas y disfrutar de tener amistades excepcionalmente profundas y enriquecedoras.

Lado bajo: Abrumar con demasiadas expectativas y tendencia a ser dependientes, celosos o posesivos. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- Eneatipo 1

- o Auto-conservación

Según *personarte*, este subtipo del eneatipo 1 vive con la impresión del error y la imperfección en su vida por lo que está lleno de culpa y tiende a tener una vida solitaria. Todo lleva a este subtipo a ser una persona reprimida que se dedica excesivamente al trabajo, se interesa en lo estético y su manera de actuar es en el todo o nada. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- o Social

En este subtipo, su rol principal es de maestro o reformadores sociales como explica en la página web *personarte*. Al subtipo social le preocupa las normas y algunas de sus características son el autocontrol, buscar tener la razón y tenencia moralizador. Sin embargo, su rasgo principal es considerarse como un agente de orden social superior que busca reformar el sistema. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- o Íntimo o Sexual

El subtipo íntimo del eneatipo 1, como lo entiende en *personarte*, se centra excesivamente en su pareja de manera controlada y crítica porque tiene un ideal de pareja alto. Por otro lado, también le preocupa no ser suficiente para su pareja por lo que temen ser abandonados y por esta razón tienden a ser celosos y dependientes. Asimismo, este subtipo es capaz de expresar libremente su ira, pero no sus inseguridades. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- Eneatipo 2

- o Auto-conservación

El subtipo auto-conservación del eneatipo 2, se considera como una persona que merece privilegios por su diligente servicio como explica la página web *personarte*. Este subtipo tiende a llevar un comportamiento que se califica como de diva, pero, a su vez, es una persona que se sacrifica tanto por el otro que tienta su propio bienestar. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- o Social

En la página web *personarte*, el principal interés del subtipo social es ser una figura pública reconocida porque tienen la ambición de ser una persona importante para los demás. Se relaciona con personas que garantice su estatus social y adquieren talentos con ese fin. Su rol más importante se encuentra en ser la persona que ayuda a otras personas que están en el poder. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- o Íntimo o Sexual

Por su parte, el subtipo íntimo del dos suele ser un seductor rebelde o especie de femme fatale porque no distingue entre sensualidad de amor y por tal carácter no es capaz de lidiar con el rechazo de su persona amada, explica *personarte*. Este subtipo se centra en el amor de una manera donde él sea el que domine por lo que pueden ser posesivos, no obstante, en las relaciones, puede orbita entre ser dependiente y ser independiente. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- Eneatipo 3

o Auto-conservación:

En *personarte* plante que el principal rasgo de un eneatispo 3 auto-conservación es ser una persona adicta al trabajo porque su principal interés es conservar su estatus social y resuelve conseguirlo en el trabajo. Esto le da una estabilidad material que logra hacer sentir seguro al eneatispo y acumule riquezas. Este subtipo huye del fracaso social y económico. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

o Social

Este subtipo, según *personarte*, su principal interés es el reconocimiento por lo que le gusta el prestigio, los premios, los trofeos y el estatus. Este interés lo hacer ser una persona camaleónica que se adapta a los entornos usando mascararas que le garantice el exitoso lo que hace que se identifique con las recompensas obtenidas y pierde su identidad siendo propenso a convertirse en sociópatas. Asimismo, el subtipo social es el más egoísta, competitivo y miedo al fracaso de los tres subtipos del eneatispo 3. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

o Íntimo o Sexual: Masculinidad/Feminidad Sex-appeal

Este subtipo del eneatispo 3 lo que más le preocupa es la imagen que proyecta explica en la página web en línea *personarte*. Este subtipo busca representar la masculinidad o feminidad y ser el atractivo ideal para el sexo opuesto, por tanto, su mayor temor es no atraer a otra persona. Su éxito se manifiesta en su confianza por lograr conquista romántica. El subtipo íntimo es el menos eficiente y más temeroso de los tres subtipo, pero es el que más busca tener vida familiar. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- Eneatipo 4

- o Auto-conservación

Al subtipo auto-conservación se le suele llamar contra-dependientes debido a que su autonomía se ve sometida por una dependencia frustrada como señala *personarte*. Buscan la intensidad para evitar sus emociones y controlar la depresión, pero esto hace que se frustre y sufra en solitario por lo que lo convierte el subtipo más masoquista. Su mayor esfuerzo está invertido en la carencia y la sobrevivencia. Otros rasgo es la temeridad, el descaro, la actividad, el materialismo, el ser extrovertido y algunas costumbres adictivas y destructivas. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- o Social

El eneatipo 4 en su subtipo social, explica la página en línea *personarte*. Se suele etiquetar como el distinto debido a que es el tipo de personas que quiere distinguirse entre las demás, pero tiende a ser envidiosos porque suele compararse al resto y se siente inadecuado por lo que termina somatizando enfermedades para llamar la atención y ser amados. Se muestra introvertido, melodramático, sensible, vergonzoso y suele ser el blanco de las burlas, pero para contrarrestar esto, utiliza una imagen en la cual se presente de manera más atractiva y exótica. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- o Íntimo o Sexual

Finalmente, en el subtipo sexual, el eneatipo 4 transforma su envidia para dar paso la agresividad y la competitividad destructiva como señala *personarte*. Combina emociones fuertes como la sensualidad, la turbulencia y los celosos debido a su atracción a lo imposible. Su baja autoestima y su alta inseguridad producen que este eneatipo busque ser una persona especial para el otro y que desestimen el éxito o

enviden la felicidad del otro. Algunas características adicionales que tiene es que una persona narcisista, exhibicionista y presenta la dicotomía odio y amor por su objeto del deseo. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- Eneatipo 5

- o Auto-conservación

Según personarte, este subtipo suele encerrarse en sí mismo y por tanto se aísla convirtiéndolos en personas ermitañas, solitarias, frías, excéntricas y con un grandes problemas para comunicarse. Asimismo, se satura con las demandas del mundo y las expectativas de los demás por lo que tiende a táctica defensiva de retirarse y ocultarse en espacios enteramente suyos, a su vez, satisfacer su necesidad de acumular tiempo y espacio. También llama la atención su inusual particularidad y rabia asocial. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- o Social: Tótems

El subtipo social es el más intelectual en la cual dedica su vida a la búsqueda del conocimiento ideal o extraordinario, por lo que los símbolos que representa el poder intelectual le atrae. Se relaciona con grupos pequeños que tenga intereses en común en la que la relación se basa en conocimiento de manera de maestro o discípulo, pero no de iguales. Asimismo, compartimenta cada área de su vida en la cual las fronteras están tan claras que ninguno se mezcla con otro. Tiene la particularidad de burlarse de la humanidad y etiquetarla de estúpida. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- o Íntimo o Sexual

En *personarte* entiende que en este subtipo, el eneatispo 5 es el que más entrega una confianza plena y tiene contacto intenso de índole íntima, pero a un reducido grupo de personas. Las relaciones se basan en compartir secretos en el que, además, el cinco exige mucha, pero da poco. Luego de este profundo contacto, le sigue un largo tiempo de aislamiento. Tiende a tener una apariencia de frialdad y confianza en sí mismo junto con una potente imaginación e ideas. Finalmente, este es el subtipo más sexual ya que entrega pasión por sentimiento. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- Eneatispo 6

- o Auto-conservación

El eneatispo 6 subtipo auto-conservación, como lo describe en *personarte*, es una persona hogareña que lo entiende como una fortaleza que los protege del mundo exterior. Se preocupa ofrece calidez a las demás y que se muestran de manera vulnerable. Algunas de sus características son la responsabilidad, el servicio y el trabajo. Asimismo, de los tres subtipos, son lo más dependiente, esquivos y fóbicos. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- o Social

Según la página web en línea *personarte*, los seis sociales son los que cumplen más con deber y la obligación. Su relación con la autoridad y las leyes es de total obediencia debido a que para ellos desobedecerla implica un peligro en el sistema. Por tal motivo, no es abierto a los cambios y puede llegar a ser arbitrario con las personas que no siguen las normas. Trabaja para el grupo porque así tiene la seguridad de ser respaldado por el grupo. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- o Íntimo o Sexual

El subtipo sexual tiene dos maneras de relacionarse con las personas: a través de la fuerza, desafiando a la autoridad, o la belleza, por medio de la seducción. Busca relacionar su vida a todo que indique fortaleza como una pareja poderosa o estudiar alguna disciplina marcial. Otros rasgo del subtipo es que tiende a ser vigilante, emocionalmente explosivos y contrafobicos. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- Eneatipo 7

- o Auto-conservación

La principal características del auto-conservación del eneatipo 7, según *personarte*, es la energía. Este subtipo es muy activo por lo que goza iniciar alguna actividad que implique mucho ejercicio y, además, le gusta realizar actividades que implique algún tipo de placer. Son imprudentes, derrochadores y preocupados por su alimentación. Sin embargo, lo más importante para él es la familia y los amigos. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- o Social:

El subtipo social practica el sacrificio como gula para el aprecio, es decir, el eneatipo buscar está implicado en alguna causa social para recibir la atención de las personas que lo rodean como explica en la página web *personarte*. Sin embargo, se siente atrapado entra la tensión de cumplir con sus obligaciones o escapar de ellas. Este subtipo es idealista, tiende a estar ocupado y detesta la autoridad. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- o Íntimo o Sexual

En *personarte* entiende la sugestionabilidad como el principal rasgo en los subtipos íntimo del eneatipo 7 porque tiene una alta actividad mental. Por esta razón, suele ser una persona con mucha imaginación y una gran curiosidad. Lleva una vida intensa en la cual está en la busca de lo nuevo, proyectos aventureros, relaciones intensas, pero sin comprometerse. Estos excesos producen un endurecimiento emocional y desasosiego tanto a él como a sus seres cercanos. (Subtipos intuitivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- Eneatipo 8

- o Auto-conservación

Personarte explica que el auto-conservación del líder asume el rol de patriarca de la familia, es decir, es una persona hogareña interesada en trabajar y dirigir a la familia que, además, está en búsqueda de elementos como el dinero y los bienes por la simbología de poder y de influencia que ellos otorgan. También son considerados personas excesivamente territoriales y son aquellos que cuando desean algo, luchan hasta conseguirlo. (Subtipos intuitivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- o Social

El líder social se centra en la amistad, es decir, es una persona que se comporta de manera leal, protectora y sacrificada para sus amigos, mas, a su vez, tiene la tendencia de probarlos para hacer la amistad más sólida como señala en la página en línea *personarte*. Algunos valores que considera importantes son el honor y la confianza. Le gusta las reuniones sociales y los debates de tópicos polémicos. Otras características es que puede ser temerario, autodestructivo, rencoroso y antisocial. Sin embargo, su principal rasgo es que es un gran líder que puede mostrarse hostil a lo externo cuando amenaza a su grupo. No obstante, tiende a

abusar de sustancia como el alcohol que puede acabar con las cosas positivas de su vida. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- o Íntimo o Sexual

Este subtipo, como lo entiende en *personarte*, se le denomina como el rebelde sin causa debido a que se siente orgulloso de ser los malos y de su dureza de carácter. Algunos de sus gustos son la velocidad, la competencia, el control y la caza de su presa particular. Otros rasgo son su carisma, su descaro y su actividad. En cuanto a su pareja, el eneatispo espera una entrega total ya que puede ser posesivo, celoso y dominante, en caso contrario, luchara por el poder de la relación o se someterá a ella por completo. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- Eneatispo 9

- o Auto-conservación

Según *personarte*, este tipo eneatispo suele a la una vida pasiva expresa en la búsqueda de placeres simples como la bebida o la comida las cuales usa para acallar sus propios sentimiento, en consecuencia, tienden a la obesidad. Asimismo, son coleccionistas que no le gusta que arruinen su buen estado de ánimo y mantiene su mente ocupada en trabajos secundarios para esquivar trabajos más pesados. En lo negativo, son apáticos, indolentes, descuidados y se resiste en un terco silencio. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

- o Social

El eneatispo 9 social es participativo porque quiere unirse a las personas y conseguir la paz, pero no desea que se espere mucho de él y se desconecta cuando está trabajando como indica en *personarte*. Se deprime por su incapacidad para tener objetivos independientes y tiene un claro problema para negarse a algo. Sin

embargo, su forma de resistirse es de manera pasivo-agresivo. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

o Íntimo o Sexual

Según *personarte* explica que el principal rasgo es la abnegación porque busca unirse al otro de una forma completa en el que vive en base al otro, de forma que, si ese otro recibe elogios o críticas, es como si fuera para su persona. A diferencia de los otros subtipos, el sexual demuestra su ira si siente que su relación está siendo amenazada. Igualmente, es común ver a este subtipo involucrados en triángulos amorosos, relaciones dependientes, en múltiples relaciones, viviendo de relaciones pasadas o en espera de un algún tipo de relación. (Subtipos instintivos en el Eneagrama, s.f., Personarte) [Página web en línea].

CAPÍTULO IV: LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

4.1 El arquetipo antihéroe como el observador

El antihéroe es un arquetipo perteneciente al grupo del arquetipo héroe que explica Christopher Vogler (2002) en *El viaje del escritor*. Sin embargo, este arquetipo no es un héroe ordinario debido a que este antihéroe “pudiera ser considerado un villano por encontrarse fuera de la ley, según la percepción de la sociedad, pero hacia quien el público principalmente siente simpatía” (Vogler, 2002, p. 72), pero que el público es capaz de identificarse con estos “forasteros en su realidad” porque es capaz de sentirse igual a ellos.

El autor también explica que existe dos tipos de antihéroes: uno con un “comportamiento es muy parecido al de los héroes convencionales, pero que manifiestan un fuerte toque de cinismo o bien arrastran alguna herida” (Vogler, 2002, p. 72) y otro que es más similar a los héroes trágicos que “nunca superan sus demonios internos, sino que son abatidos y finalmente destruidos por ellos. Pueden tener mucho encanto y admirables cualidades, pero la imperfección quien vence en última instancia” (Vogler, 2002, p. 72-73).

El observador puede llegar a parecer a ambos tipos de antihéroes porque lleva una herida base que lo define y tiene su propio demonio interno que le impide acercarse a las personas, haciéndolo asumir la posición de observador. “El ego del observador es como un castillo, una alta estructura alta e impenetrable, con pequeñísimas ventanas en la parte superior. El habitante raramente abandona el recinto observando, observando a escondidas quien llama a la puerta, evitando ser visto” (Palmer, 2010, p. 165)

Palmer explica que el Cinco es una persona muy independiente y privada que minimiza sus necesidades por medio de un férreo autocontrol con tal de evitar contactos innecesarios, practicando un desapego que roza con una clausura emocional que llaman buda no iluminado. Solo accede a sus emociones y se siente conectada con las personas en soledad a través de “unos cuantos recuerdos para llenar el espacio vacío y unas cuantas ideas muy valiosas para alimentar una mente hambrienta” (Palmer, 2010, p.167), incapaz de pedir más. Ante señal de amenaza, el observador huirá por medio de un distanciamiento emocional que consiste:

En erigir un muro de distancia emocional apartándose a sí mismo de los propios sentimientos. Eventualmente, tú podrás aprender a estar directamente bajo la mirada de una persona que está tratando de inmiscuirse en tu vida y no sentir reacción alguna por esta intrusión (...) Podrían tratar de controlar lo que hacía, pero nunca lograban controlarme a mí. (Palmer, 2010, p.169)

Vogler (2002) continúa que el antihéroe herido podría ser “(...) un solitario que ha rechazado a la sociedad o que ha sido rechazado por ella” que “(...) a ojos de la sociedad son marginados y proscritos (...)” (p. 72). En sociedad, el Cinco asume una pose de superioridad para integrarse a la escena (Palmer, 2010). Sin embargo, pese que pueden llegar correr con la misma suerte y calificar al observador de emocionalmente frío, sus relaciones íntimas son muy valoradas por el Cinco.

Generalmente, debido a que los Cincos muy raramente discuten el tema, sus amigos no son conscientes de cuánto tiempo dedican los Cincos a pensar en las personas importantes en su vida cuando están solos, ni de cuánto tiempo dedican a anticipar o analizar sus reuniones con estas personas. El Cinco puede formar por su parte una poderosa conexión mental, sin que la otra parte involucrada sea consciente de que ha llegado ocupar una posición central en la vida interior del Cinco (Palmer, 2010, p. 175).

Por el contrario, sus relaciones con la autoridad, los Cincos son inaccesibles, evitan los enfrentamientos, detestan la intrusión en su trabajo y perciben la

recompensa con una clase de soborno. Los observadores consideran que tienen un limitado recurso de energía y tiempo que odian dejarlo en disposición de otras personas que pueden derrocharlo y estar sujetos a cambios repentinos (Palmer, 2010).

Cuando son subordinados, los Cincos se mantienen a distancia de la autoridad y trabajar de manera independiente. Cuando son la autoridad, los Cincos son:

Con frecuencia son el cerebro a la sombra, que mantiene la calma cuando todos están alterados. Poseen una inclinación natural hacia la planificación impersonal y los proyectos de amplio espectro, que exigen de una opinión teórica general y amplia. Están dispuestos a iniciar proyectos que nunca conducirán al reconocimiento público. Son mucho más eficaces si se les utiliza como el cerebro, más que si se les responsabiliza a la continuidad o reestructuración de un proyecto (Palmer, 2010, 178).

4.2 El tesoro del héroe como el romántico

El elixir o el tesoro es “alguna de esas cosas que mueven a la gente a correr todo tipo de riesgo y andanzas (...) El mejor elixir es aquel que proporciona al héroe y al público una mayor y más diáfana conciencia. (...)” (Vogler, 2002, p. 258).

El Cuatro es el más sensible de los tipos y suele ser comparada con un romántico trágico de las historias clásicas puesto a que sufrió un abandono, lo lleva a la búsqueda por ese amor perdido. Para ello, el romántico una de las formas que lo puede actuar es de manera hiperactiva que “en la superficie no da la sensación de estar deprimido y puede pasar con bastante rapidez de actividades y relaciones amorosas, tratando extraer el significado de la misma fuentes externas que aparentan a ser felices a los demás” (Palmer, 2002, p. 146).

Dentro del camino del héroe, existe una fase con el fin de conseguir el elixir cuyo fin es lograr obtener una existencia larga y pacífica. Al lograr conseguirlo, el héroe demostrará su valía y compartirá el fruto del elixir. Asimismo, es importante destacar que el elixir más recurrente y poderoso es el amor. “Puede ser una recompensa que el héroe no recibe hasta después de haber realizado el sacrificio final. (...)” (Vogler, 2002, p. 256).

Finalmente, los Cuatro se relacionan con la autoridad dependiendo de su importancia. Mientras menos importante sea, el romántico tenderá a salirse con la suya al ignorar y rebelarse. Mientras más importante sea, el Cuatro le rendirá respecto y admiración porque “desea ser seleccionado por sus habilidades únicas y ser proporcionado y escuchado por los mejores” (Palmer, 2010, p. 152).

4.3 El aliado del héroe como el líder

A lo largo de su viaje, el héroe se enfrenta a fase en las cuales logrará nuevas amistades, denominados como aliados. Como compañeros “(...) suele emplearse un ligamen duradero entre el protagonista y un compañero o amigo, un aliado que generalmente cabalga junto al héroe y le presta apoyo en la aventura (...)” (Vogler, 2002, p. 170).

El Ocho es el eneatispo que se identifica con la protección, el poder y la justicia que buscará el control o se rebelará al que está subordinado. Usualmente, un Ocho tiene la tendencia de crear conflicto y no es muy novedoso que este en una discusión con amigo, él usa la discusión para medir las intenciones de las personas. Si una persona representa una imagen bastante ambigua, el desconfiará profundamente de ella porque desconoce sus intenciones. (Palmer, 2010)

Una característica muy usual es no internarse en su mundo interior porque dentro de sí hay una inocencia que tuvo que sacrificar:

La solida coraza de un Ocho protege su corazón de un niño dependiente, prematuramente expuesto a circunstancia adversa. Muchos Ochos viven su vida dentro de sí mismo para volver a descubrir sentimientos de ternura que ha ocultado desde la pérdida de la inocencia en la infancia. El resultado desafortunado del hábito de mirar permanente de mirar hacia el exterior, en busca de los culpables, es que cuando la atención por fin es desplazada hacia el interior, el descubrimiento de que todos desempeñamos un papel en nuestra propia desgracia puede golpear al Ocho con fuerza suicida. Los ocho dicen que sea cual sea la culpa que den a los demás, esta nunca será tan potente como la autorictimización que guardan para sí mismos. (Palmer, 2010. p. 242)

En el romance, el aliado y el héroe pueden tener “una vivencia compartida de una experiencia que deriva en la construcción de una relación (...)” (Vogler, 2002, p. 171).

En la intimidad, el Ocho se considerara un solitario, de hecho, en sus relaciones las contemplará de manera tal que sabe cuándo confiar en ellas y cuáles son sus posiciones. Sus relaciones pasaran por un proceso en el cual primero el ocho buscará la confianza por medio de una relación de amistad y poco a poco irá profundizándose. En el cortejo, el líder aceptará quien se someta a su poder, pero también le atraerá quien se rebele ante él. Durante la relación, el Ocho se hará cargo de ella y buscará dominar su pareja. En ocasiones, su pareja llega a calar tanto en el Líder que él lo asimilará como parte de sí mismo. (Palmer, 2010)

El Ocho es un líder nato que, en las relaciones laborales, él buscará la lealtad de su personal, trabajará bajo presión, protegerá su gente y concluirá los proyectos. Para el líder la clave está en la información fidedigna:

La clave para trabajar con los Ocho consiste mantenerlos completamente informados. La gente a menudo trata de ocultarles las malas noticias, por miedo de que se enfurezcan y se comporten con agresividad al recibirlas. A pesar de que es posible que esto ocurra, los Ocho se enojarán aún más si sienten que se les está ocultando algo (...) Según el Ocho, el ser tomado por sorpresa representan una de las pocas amenazas contra ser; la información completa es una garantía de seguridad, lo cual convierte a un informador detallado en un aliado de confianza. (Palmer, 2010, p. 263)

Cuando un Ocho es un subordinado será particularmente entrometido e inoportuno. En el momento que las cosas no salgan bien, buscará a quien culpar porque verá reflejada en esa persona una característica que rechaza y niega de sí mismo. (Palmer, 2010)

4.4 El arquetipo mentor como el pacífico

El arquetipo mentor cumple con el rol de ayudar al héroe para alcanzar sus objetivos, usando su experiencia y sabiduría como anterior héroe que alguna vez llegó a ser. Por lo general, este arquetipo representa la figura paterna debido a que el héroe no tiene un modelo adecuado. Algunos de los elementos de los que se vale el mentor para guiar al héroe son la motivación, la consciencia y la enseñanza. (Vogler, 2002)

Por su parte, el Nueve es conocido por ser una persona que considera todos los puntos de vista. Esto lo hace indeciso, pero a su vez lo convierte en excelente mediadores. Sin embargo, al asumir una posición, se convierte en una persona realmente terca y agresiva-pasiva para mantener el control. Asimismo, él es un excesivo perezoso que practica una serie de ritualismo, el Nueve es una persona de hábitos y rutinas que adora perder tiempo en pequeña tareas como ver televisión. (Palmer, 2010)

El mentor tiene un carácter que las personas pueden asociarlo a un chamán porque se convierte en una especie de guía espiritual que indica el camino que se debe tomar a lo largo de la travesía. Asimismo, el mentor ayuda al héroe a tener su propia visión que le servirá como guía en el camino (Vogler, 2002)

En situación de relación de autoridad, los nuevos pueden ser excelentes líderes, pero les incomoda las decisiones. La posición que debe ocupar en la cadena de mando es la de tomar una posición de control a través de la mediación. “Resulta especialmente eficaces si se les hace participe antes de llegar a la fase franca hostilidades” (Palmer, 2010).

Otra función del mentor es el de la siembra que consiste en:

Sembrar cierta información o plantar un apoyo que posteriormente se revelara de gran importancia (...) Esta información es una semilla concebida para que el espectador la detecte y la olvide hasta que llegue el momento culminante de la historia (...) Construcciones semejantes sirven para unir el principio y el fin de la trama. (Vogler, 2002, p. 80-81)

4.5 El arquetipo shadeshifter como el triunfador

El shadeshifter o la figura cambiante es un personaje en la historia que se describe como aquel que cambia de todas las maneras posibles “de manera tal que el héroe y el público encuentran dificultades para interpretarlos. Así, pueden confundir al héroe y tenerlo en ascuas, siendo así que su lealtad o su sinceridad a menudo se pone en duda (...)” (Vogler, 2002, p. 95)

Asimismo, el Tres es un eneatipo que vive de su imagen para lograr el triunfo a tal nivel que sacrifica su vida interior, dejando de lado sus emociones. Al igual que el shadeshifter, el Tres se adapta a una imagen que identifica con grupos sociales que le

confiere una capacidad camaleónica para imitar lo que hay que hacer y decir en cada situación. Esta manipulación de su imagen puede llegar hacer que el Tres pierda su propia identidad cuando lo que proyecta sustituye sus necesidades reales, en consecuencia, el Tres termina engañando a los demás y así mismo. (Palmer, 2010)

Una función muy común entre estos arquetipos es el uso de una máscara simbólica que representa la mutación y el cambio del personaje. Generalmente aparece en historia donde se centra en los amigos en la cual el shadeshifter será representado por uno de ellos y “cuya lealtad y verdadera naturaleza siempre están en la cuerda floja.” (Vogler, 2002, p. 100)

Cuando sale de esta máscara, el triunfador no sabe reconocerse a sí mismo y tiene la sensación de ser un cascaron vacío puesto que no reconoce sus propias emociones. “El acercarte en ti en lugar de los demás te aterroriza, puesto que no sabes que descubrirás acerca de ti mismo, ni si quiera sabes si hay alguien” (Palmer, 2010, p. 124)

En sus relaciones íntimas, el triunfador se puede identificar con el padre ejemplar, el amante ideal o el exitoso hombre de negocio, pero no puede ser los tres. En su relación de autoridad, el Tres asumirá el papel liderazgo en el cual irá de la idea al acto y se enfrentará con quienes tenga posiciones encontradas. O asumirá el papel de liderazgo tácito, que tomará el control de la autoridad de su entorno y se relacionará por medio de la posición del trabajo. (Palmer, 2010)

CAPÍTULO V: EL GUIÓN

5.1 El guión

Según Carlos González Alonso (1990), el guión es la forma ordenada para presentar un programa de contenido en imagen y sonido que sirve de guía para transmitir un mensaje determinado con la finalidad de buscar su producción. El punto central en el cual se concibe el guion es a través de un proceso creativo para crear el tema central en que gira la historia.

Asimismo, algunas de las proposiciones que un sigue guion son los siguientes: principios, formas eternas y universales, arquetipos, minuciosidad, realidades, el alcance de la maestría del arte, el respeto al público y originalidad. (McKee, 2008)

5.2 El paradigma de Syd Field

Syd Field (1995) expone en *El manual del guionista* su paradigma de los tres actos como estructura dramática y guía para la elaboración de un guión. En el primer acto, explica que se presenta el mundo ordinario del héroe en el cual se presenta los personajes, el ambiente y la introducción del conflicto. El segundo acto se desarrolla la historia, el conflicto, las confrontaciones con el antagonista y el punto de no retorno en el cual el héroe asume una decisión determinante en la historia. Finalmente, en el tercer y último acto se llama la resolución en el que la historia llega a un punto climax, se presenta el desenlace del conflicto y el final de la historia con la catarsis.

5.3 El viaje del héroe de Christopher Vogler

En *El viaje del escritor*, Christopher Vogler (2002) presenta una estructura de contenido dentro de los actos que se llama el viaje del héroe que se divide en 12 etapas. En la narración de la historia de un guión, se indica que el héroe debe

trascorrir un viaje que lo cambiará y para ello debe transitar los siguientes escenarios: el mundo ordinario, el llamado a la ventura, el rechazo a la llamada, el encuentro con el mentor, la travesía del primer umbral, las pruebas, los aliados y los enemigos, la aproximación de la caverna más profunda, la odisea, la recompensa, el camino de regreso, la resurrección y el retorno con el elixir. (Vogler, 2002)

II. MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del problema

El género de la distopías trata sobre un futuro desalentador para este proyecto dicho futuro se abordará en un contexto de guerra civil en el que diferentes grupos de un mismo país se enfrentan entre sí. Además, los personajes son contruidos en base a la teoría del eneagrama que es un complejo sistema de personalidad y planea nueve personalidades básicas que, a su vez, tiene su propia clasificación y variación dentro de ellos.

Para que este tema sea posible se proporciona información a través investigación de fuentes bibliográficas y electrónicas, y su importancia radica en que toca temas históricos, sociales, políticos y psicológicos. La modalidad en que es abordado es por medio de un guion para poder desarrollar el tema con completa libertad.

Por esta razón, se plantean las siguientes preguntas: ¿Cómo realizar un guion de ficción sobre una guerra civil en un futuro distópico? y ¿Cómo crear personajes utilizando la teoría del eneagrama?

2. Objetivos

2.1 Objetivo general

Realizar un guion de ciencia ficción sobre una guerra civil en un futuro distópico, utilizando la teoría del eneagrama.

2.2 Objetivos específicos

1. Conocer acerca de las guerras civiles.
2. Conocer el concepto de distopía.

3. Definir la teoría del eneagrama.
4. Construir los personajes sobre la base teórica del eneagrama.
5. Conocer características del guion.

3. Delimitación

Este proyecto de investigación presenta dos tipos de delimitación. El primero es respecto al contenido, enmarcado en un guion de ficción que estará comprendido por las distopías futurísticas, género de la ciencia ficción que toca diversos temas entre los cuales están los referentes a las guerras y que para fines del proyecto de grado será recreado a través de una guerra civil.

La segunda delimitación será en cuanto al desarrollo de los personajes, para ello se usará el modelo de personalidades del eneagrama. En este último punto, las personalidades de los arquetipos se desarrollarán de la siguiente forma: para shadeshifter será el eneatipo 3 que es el triunfalista; para el tesoro, el eneatipo 4 que es el especial o romántico; para el antihéroe, eneatipo 5 que es el pensador o el observador; para el aliado y guardián del umbral, el eneatipo 8 que es el líder y, por último, para el mentor, el eneatipo 9 que es el tranquilo o mediador.

4. Justificación

La distopía futurística es un género que corresponde a la ciencia ficción y que ha sido abordado principalmente en la literatura y en el cine que toca distintos temas sociales y políticos y que por ello resulta interesante trabajarlo en un guion de largometraje. Este trabajo busca a través de este género explorar el ambiente que se desarrolla dentro de las guerras civiles, situación de conflicto poco deseable y con fallas generalizada en todos los sectores dentro de una nación, y lo cual lo convierte en un tema pertinente a las distopías que se tomarán en cuenta referencias históricas y sociológicas para su creación principalmente las crisis políticas y sociales en que se vieron emergidas.

En contraste a los horrores que representa la guerra en un mundo distópico, se rescatará el valor de la familia, representado principalmente por un pequeño núcleo familiar compuesto por dos hermanos. También se rescatará el valor de la inocencia, representado en un niño que es el hermano menor del personaje principal de la historia. Esto será usado como núcleo importante en el que trabajará el presente proyecto.

Además, se le añadirá un elemento innovador para el desarrollo psicológico de los personajes que es el uso del modelo del eneagrama, que consiste en nueve tipos de personalidades básicas como resultado del estudio de la conducta humana y que plantea que cada ser humano posee un poco de los nueve tipos de personalidades, sin embargo, hay una de ellas que es la personalidad dominante. Estas son llamadas eneatis. Se identifican con los números del uno al nueve y se relacionan con la característica más resaltante de cada personalidad. Esto hará que los personajes sean más creíbles y más humanos lo que ayudará para la 'supresión deliberada de la incredulidad' de la ciencia ficción.

Por medio de este trabajo de grado, se le aportará tanto para Venezuela como a la Universidad Católica Andrés Bello conocimiento sobre un tema poco común que es el eneagrama y se reforzarán conocimientos anteriores en referencia a la historia y sociología correspondientes a las guerras civiles para generar una reflexión y discernimiento de los mismos temas trabajados. Finalmente, ofrecer un guion sobre distopía de calidad.

5. Metodología o autor utilizado para la construcción del guion

Para la realización del guion de este proyecto, se utilizará al autor Syd Field para la estructura del guión y la teoría del eneagrama para la construcción de los personajes.

En su obra *El manual del guionista*, Syd Field plantea que para un guion cinematográfico, este se debe estructurar en tres actos: el planteamiento, la

confrontación y la resolución. Asimismo, dentro de estos actos, se introduce elementos como los puntos de giros o plot points, las pinzas, el punto medio y el clímax de la historia.

El primer acto se le llama planteamiento porque es el acto que introduce la historia, los personajes, los ambientes y la presentación del conflicto. El primer acto debe estar compuesto la primera pinza y el punto de giro. El primer punto de giro es el final del primer acto, se le conoce como el gancho de la historia porque introduce el conflicto. Mientras, que la pinza se presenta para sostener al plot point en el hilo de la historia.

El segundo acto se le conoce como la confrontación porque es cuando el personaje de la historia deberá enfrentar el conflicto y presentará una serie de obstáculos que deberá superar. Este acto está enmarcado entre dos puntos de giro al inicio y al final del acto, un punto medio y una segunda pinza. El punto medio ocurre a mitad del segundo acto y también es llamado como confrontación debido a que es el momento en el que el personaje principal se enfrenta con su destino. Seguido a ello, ocurre la segunda pinza que sirve para sostener el segundo plot point que sirve para mover la historia hacia la resolución.

Finalmente, el tercer acto o la resolución en la que su función es dar un desenlace a la historia. Un acto principalmente de acciones dramáticas en el que debe generar una catarsis y mostrar el cambio del personaje principal a través del clímax que se extiende hacia su fin.

Por su parte, el eneagrama es un modelo que propone un complejo sistema de nueve tipos de personalidades con base a las características, costumbres, hábitos y vivencias de las personas cuya clasificación es de la siguiente manera:

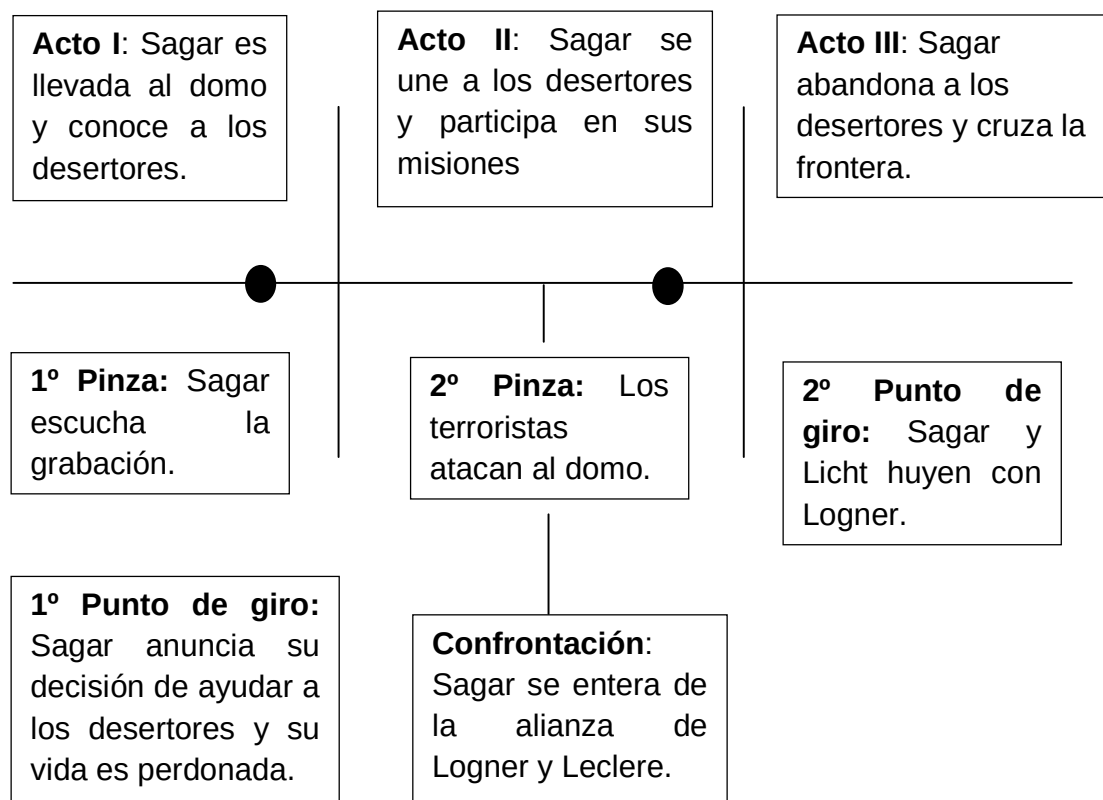
- El eneatipo 1 conocido como el perfeccionista que son aquellas personas quienes buscan la perfección, pero son incapaces de alcanzarla por lo que tienden a ser energúmenos.

- El eneatispo 2 es llamado el indispensable porque busca dar servicio a las necesidades del otro y obtener reconocimiento por ello, pero olvidan sus propias necesidades.
- El eneatispo 3 que, lo denominan el triunfador, es aquel que busca conseguir el éxito, no obstante son capaz de adoptar una postura camaleónica y crear engaños para evitar el fracaso.
- El eneatispo 4 se le califica como el romántico porque es el más sensible y creativo de todos los eneatispos, pero su excesiva sensibilidad lo puede llevar a ser inseguros o depresivos.
- El eneatispo 5 es conocido como el observador; por ser el eneatispo que se limita a contemplar lo que ocurre en su entorno y encerrarse en su mente, por tanto, muy difícilmente actúa y se relaciona poco.
- El eneatispo 6 o también llamado como el escéptico para las personas que cuestiona a la autoridad o se subyuga a ella por una marcada búsqueda de seguridad que está bajo un dominio a las leyes.
- El eneatispo 7 o el epicúreo es aquel que ve la vida desde una óptica más alegre y busca el placer, no obstante, también viven la vida sin concluir sus proyectos y huyendo del dolor.
- El eneatispo 8, también calificado como el líder, son las personas que su base es la fuerza y la valentía, pero tiene la debilidad de llevar una vida de excesos y de alta tensión emocional.
- Finalmente, El eneatispo 9 llamado como pacífico para calificar a las personas que procura mediar para llevar un ambiente armónico, sin embargo, se irritan cuando son presionados para tomar una posición.

Asimismo cada uno de los eneatispos también cuenta con tres tipos diferentes, división de las alas, la integración y desintegración y los subtipos. Se le denomina alas a los eneatispos directamente inferior o superior del eneatispo base. Cuando se habla de integración o desintegración, indica qué nivel de bienestar consigo mismo posea el eneatispo. Finalmente, los subtipos que posee cada eneatispo son tres: el auto-conservación, el social y el sexual. Cada una referente a qué tipo de relación

tiene más desarrollada, es decir, hacia sí mismo, hacia sus amistades o hacia su pareja.

Por último, el eneagrama agrupa a los eneatispos en tres tipos de grupos llamados triadas, que se clasificará según la manera de actuar señaladas: según el centro o la inteligencia para vivir, según la forma de satisfacer los propios deseos y necesidades y según el modo de reaccionar ante los problemas.



6. Guion

6.1 Idea

Una joven intenta proteger la inocencia de su hermano menor en medio de una guerra civil.

6.2 Sinopsis

En un mundo distópico, Sagar intenta sobrevivir junto a Licht, su pequeño inocente hermano menor, de una guerra civil y reunirse nuevamente con su desaparecido padre. En su búsqueda, se encuentra con los desertores, una incipiente fuerza de choque dentro de la guerra, pero debido al hurto de Sagar de una valiosa información, los desertores los retienen.

En su cautiverio, Sagar conoce a los líderes de los desertores, el ilustrado profesor Menta y al misterioso Logner, quienes viven en la base de los desertores la cual se halla custodiada por un domo. Sin embargo, a Sagar lo único que le importa es proteger a Licht por lo que busca huir. Cuando Sagar y Licht logran escapar, Aaron, uno de los líderes de los desertores, nuevamente los detiene.

Tras una audiencia, Sagar acepta la difícil decisión de colaborar con la causa de los desertores e involucrase directamente con la guerra para preservar sus vidas y buscar a su padre. Le asignan la misión de infiltrarse en la base de las fuerzas leales y, en ese momento, descubre que Logner vende los secretos de los desertores. Sin embargo, antes de que Sagar pueda decidir qué hacer, el domo es atacado y como resultado muere el profesor Menta. Esto produce que un gran grupo de desertores, liderados por Aaron, salgan a la frontera para responder el ataque, dejando al domo indefenso el cual finalmente es destruido a manos de las fuerzas leales y sublevadas.

Con la ayuda de Logner, Sagar huye junto a Licht hacia la frontera que es donde la guerra está más radicalizada. Logner llega a ser herido y deja a Sagar y a Licht al cuidado de un hombre encubierto. Cuando llegan al cruce de la frontera y se

ven separados del hombre, Sagar lo reconoce como su padre, pero antes de que pueda hacer nada, Sagar y Licht son atacados por un grupo de terroristas de las fuerzas leales, pero Aaron los rescata. Finalmente, Sagar y Licht logran huir.

6.3 Desarrollo de los personajes

6.3.1 Sagar Neulies

Sagar es una joven de 20 años. Su aspecto general es sencillo y de una belleza poco convencional. Tiene un tamaño promedio y su figura luce sumamente consumida. Su rostro presenta rasgos finos y sus labios son pequeños. Su piel es bastante pálida que contrasta por un largo cabello caoba y ojos de igual color. Tiene una postura contraída y mirada distante. De apariencia desaliñada y usa ropa desgastada, holgada y rota.

Antes de la guerra civil, Sagar era una joven bastante común. Ella solía ser una estudiante universitaria que provenía de una familia de clase media, pero la guerra comenzó, trastocó su entorno y arrasó con absolutamente todo lo que poseía hasta la vida que alguna vez tuvo. El importante pilar en su vida es la familia que poco a poco se fue desboronando. Su madre murió en el comienzo de la guerra. Su padre actualmente se encuentra desaparecido debido a que, un año después de la muerte de su madre, se separó y no lo ha vuelto a ver. La única persona que aún le queda a Sagar es su hermano menor Licht, un inocente niño que no sabe defenderse y que le da un poco de luz a su vida.

Desde que inicio la guerra, Sagar ha tenido que asumir la responsabilidad de cuidar de su pequeño hermano, proveerle un techo, ropa y comida. Por ello, Sagar se vio en la necesidad de robar para poder conseguir lo que Licht necesita e invadir casas abandonadas donde puede encontrar un refugio temporal. Esto junto a la búsqueda de su padre es a lo que se dedica por un largo tiempo mientras la guerra va desarrollándose.

Actualmente, Sagar es capturada por los desertores por robarles una información crucial. Debido a esto, se ve obligada a cooperar con los desertores mientras encuentra a su padre y, por ello, ella ha tenido que involucrarse directamente con la guerra, participar en misiones de los desertores y planificar estrategias para ellos.

En cuanto a su carácter, Sagar cumple con los rasgos de personalidad de un eneatispo 5, es decir, Sagar es una persona principalmente introspectiva, inteligente, independiente y con tendencia a la frialdad emocional. Este último es un rasgo que ha venido desarrollándose con mayor ahínco desde el inicio de la guerra, sin embargo, su hermano es la única persona capaz de sacarla de su entumecimiento emocional. Ella quiere mucho a Licht y disfruta los momentos que pasa con él, pero por sobre todo ella desea protegerlo de los males de la guerra.

Pese a los sentimientos positivos que puede tener Sagar por su hermano es solo un atisbo de sus emociones. Realmente, en la mayoría de las situaciones y con el resto de las personas, Sagar se encuentra desligada a sus emociones y su mundo interior para evitar que las emociones la afecten en el entorno en que está sometida. Sin embargo, sus emociones no se separan del todo y tienden a atacar cuando se encuentra a solas y a través de pesadillas. Esto implica que Sagar es un eneatispo 5 desintegrado.

Esta desintegración responde a una desconfianza innata de su ala 6. A medida que fue creciendo la guerra civil, también lo hizo su desconfianza a su entorno y las personas en general, haciendo de ella una persona sumamente retraída. Por su parte, la relación que mantiene Sagar es según el subtipo social, es decir, se relaciona con quienes tenga gusto en común y que signifique una relación de conocimiento.

Los hobbies de Sagar son la lectura, la música y dar paseos tranquilos en soledad. Tiene una agilidad mental superior al promedio que la ayuda para el análisis de solución de problema y esa es su principal arma de sobrevivencia. Le gusta la fotografía porque congela momentos, cantarle a su hermano y contarle historia antes

de dormir. Su actitud ante el mundo es fatalista y negativa porque ya no tiene esperanza y por todo lo que ha perdido. No desea seguir perdiendo más ya que lo único que le queda es su hermano al que no está dispuesta perder.

6.3.2 Licht Neulies

Licht es un niño de 7 años de aspecto revoltoso y desaliñado. Es bastante pequeño, escurridizo y un tanto delgado. En su infantil rostro tiene unos grandes ojos almendrados de color café claro que son protegidos por unos párpados caídos que le dan un aura de inocencia. Su enmarañado cabello es de color castaño. A diferencia de su hermana, su tez es amarillenta. Sin embargo, su vestimenta es muy similar a Sagar que particularmente suele ser de unas tres tallas más grandes de la que debería usar.

Licht era un pequeño de 3 años cuando estalló la guerra civil. Al cumplir los 4 años, su madre murió y ya a los 5 años su padre desapareció. Pese que aún es un niño, él es consciente de lo que ocurre, pero su hermana lo ha protegido como para que su inocencia no se vea transgredida. Él y Sagar llevan alrededor de 2 años y medio pasando de casa en casa sin establecerse en ningún sitio por mucho tiempo porque no existe un lugar seguro. Cada vez que Sagar sale, él se queda en el refugio temporal, ocultándose e investigando el lugar. Licht es consciente de lo peligroso que es afuera por eso nunca desobedece a su hermana.

Cuando Sagar les roba a los desertores, ella regresa al refugio donde la espera Licht, pero antes de entrar los desertores la capturan y Licht corre tras ellos, siendo capturado también. Sin embargo, al ser un niño, el profesor Gaido Menta ordena a los desertores tratarlo con consideración. En el tiempo que pasa entre los desertores, Licht disfruta de la estabilidad que le ofrece el domo y admira a uno de ellos, Aaron, como una especie de héroe.

Licht es un niño que su personalidad se clasifica como un eneatipo 4 porque es una persona bastante emocional que muestra sus sentimientos, sumamente

sociable y con una mente creativa. Licht huye de la guerra, pese a que huye de su realidad, realmente, tiene la capacidad para soportar y adaptarse a ella.

Mayormente, Licht es un niño que se encuentra mínimamente integrado porque tiende a estar centrado en los objetivos y papeles que le corresponde cumplir, principalmente, para no preocupar a su hermana, pero también quiere ser valorado y reconocido por esas pequeñas labores que logra conseguir porque le importa la aprobación de su círculo cercano como resultado de la pérdida de sus padres en tan temprana edad. Esto último corresponde a su ala 3.

Toda esta búsqueda de reconocimiento responde a una necesidad para fomentar su relación consigo mismo, para lograr hacer de Licht una persona muy extrovertida. Esta relación del subtipo conservador nace por la constante dependencia hacia su hermana y la vida de sobrevivencia que tiene el niño.

Licht tiene una mente de soñador y una candidez que rara vez sobrevive en una guerra. Le gustan las actividades al aire libre, las historias que su hermana le cuenta y el chocolate, pese haberlo comido en contadas ocasiones. Tiene por pasatiempo hacer algunos dibujos, leer e inventar algunos juegos en solitario. No le gusta la guerra porque le asusta mucho principalmente porque le quito a sus padres y esto lo ha hecho inseguro. Su visión del mundo es que mientras este con su hermana, todo va estar bien.

6.3.3 Gaido Menta

Gaido Menta tiene 61 años. Menta es un hombre de avanzada edad que tiene un problema en su pierna izquierda por lo que cojea. Su cabello, barba y bigote son de color blanco. Tiene los signos de la vejez marcados en su amigable rostro y en sus ojos azules hay el brillo de la sabiduría y la calma que solo la experiencia puede dar. Tiene una estatura promedio, pero al estar encorvado tiende a lucir más pequeño de lo que es. Suele vestir de manera más formal, pero desaliñada.

Gaido Menta era un importante profesor universitario y activista político antes de que iniciara la guerra. Muchos de sus análisis pronosticaban que si las fuerzas políticas no encontraban una solución diplomática en la que ambas partes estuvieran satisfechas, la guerra iba ser inminente. Él como figura política estuvo siempre a la disposición de encontrar soluciones pacíficas y fue mediador para soluciones diplomáticas, pero la guerra estalló antes de concretarlas.

Durante el primer años de la guerra, el profesor aún seguía realizando esfuerzos por conseguir un acuerdo pacífico, pero al fallecer su esposa en unos de los ataque, desistió. Al siguiente año, comenzó a involucrarse con las fuerzas sublevadas creyendo conseguir alguna oportunidad de acabar con la guerra con ellos, pero al saber que este grupo cometía delitos de lesa humanidad, se desentendió de ellos. Desde entonces reside en una cabaña oculta y apartada de la ciudad que se encuentra protegida por un domo. En este lugar, el profesor recibió a Aaron y a Logner, jóvenes que fueron exalumnos. Poco a poco ha ido recibiendo un reducido grupo de personas que han desertados de la guerra hasta formar una pequeña comunidad.

Actualmente, el profesor Menta lidera a los desertores que cada vez más está formando una presencia en el panorama político. Sin embargo, al llegar Sagar, el profesor cree que con su ayuda pueden cambiar el juego político y lograr finalizar la guerra.

El profesor Menta es una persona de carácter afable que se siente afectado por los conflicto por ser empático e ingenuo por lo que busca ser un guía y un mediador para la resolución de los conflictos. Por tal motivo, la personalidad del Gaido Menta encaja con el eneatispo 9. Se vale de su experiencia para justificar su autoafirmación y, asimismo, de la imposición de la armonía. Rasgos que le han valido su puesto de líder de los desertores y que indica su inclinación en el ala 8.

Particularmente, el profesor no tiene una inclinación y actitud que lo determine como integrado o desintegrado, por tanto, se encuentra bastante centrado, es decir, que tendrá momentos que presentará conductas integradas y conducta desintegrada.

Asimismo, sus relaciones tienden ser al del subtipo social, es decir, en el cual busca unirse a las otras personas.

Menta es un hombre que le gusta el teatro, la música clásica, la ópera y el vino. Él tiene una actitud vivaracha y esperanzadora con respecto al mundo. El profesor es una gran fuente de conocimiento que llega ser de gran influencia para Sagar. Tiene un afecto especial por ella, su hermano, Aaron y Logner, que suele ser un consejero para ellos. Su hobbies son la lectura y las conversaciones triviales.

6.3.4 Logner

Logner tiene 25 años. Él es un hombre que le precede un aura de confianza en sí mismo. Alto de estatura con postura erguida y sus rasgos afilados. Sus ojos, de mirada fríamente seductora, son de color azul. Su largo cabello es de color castaño claro que en ocasiones lleva sujeto en una cola. Su complexión es relativamente corpulenta. Su apariencia suele ser ropa de uniforme de combate a juego con una máscara talía que usa cada vez que sale a una misión.

Logner antes de la guerra era un joven universitario que vivía por su cuenta. Él solía tener pequeños negocios en el que muchas veces llegó a tener problemas por estafar a las personas. Él proviene de un estado satelital de la capital, por tanto, cuando Logner inició su carrera universitaria tuvo que abandonar su núcleo familiar para ir a estudiar a la capital. Cuando inicia la guerra, Logner pierde a sus padres en uno de los ataques más horribles y crueles que se han producido durante la guerra, conocido como la ciudad roja en donde acabaron con todo el estado y nadie sobrevivió.

Logner desde entonces vivía relacionándose con los grupos de las fuerzas y buscando sacar provecho de esas relaciones, pero en este momento se reencuentra con el profesor Menta. A partir de este tiempo, Logner se une al profesor Menta y los desertores porque desea genuinamente acabar con la guerra. Actualmente, Logner ejerce un papel importante entre los desertores como espía y para ello usa una máscara talía que le regaló el profesor.

Logner es un hombre joven que está determinado a lograr la paz a costa de todo porque para él, el fin justifica los medios. Su objetivo es conseguir el fin de la guerra y está dispuesto a sacrificar lo que sea necesario. Esta determinación de conseguir sus objetivos y del éxito, clasifica a Logner en un eneatipo 3. Por esa determinación, siempre está sometido a una constante actividad en la que va construyendo una imagen distinta de sí mismo para cada persona para buscar su aceptación y lograr sus fines y, finalmente, ser el héroe entre los desertores y de la guerra. Esto pertenece a las características de su ala 2.

Sin embargo, Logner está desintegrado al demostrar rasgos como ser un gran manipulador, mentiroso, oportunista y egocéntrico. Asimismo, su relación del subtipo social corresponde a su interés por el reconocimiento y el éxito. Esto lo ha hecho un gran espía que altera su imagen de sí mismo, siendo una persona camaleónica y que se adapta a máscaras de personalidades, llevándolo a tener problemas con su propia identidad.

Entre las cosas que a Logner le gusta hacer están los juegos de carta, el ajedrez y tiene adicción a los fármacos. Su mente es bastante curiosa por lo que quiere la respuesta de todo, ya que, su base de acción depende del conocimiento de las personas. Logner ve a las personas como fichas de ajedrez que puede usar y prescindir de ella para lograr sus objetivos. Él cree que de esa manera opera el mundo.

6.3.5 Aaron

Aaron tiene 23 años con una presencia imponente. Su apariencia es corpulenta y de rasgos duros con una marcada quijada. Su mirada es penetrante y su gruesa voz es firme. Algunas cicatrices adornan su gran cuerpo y dándole un aspecto más feroz a juego con unos tatuajes. Su cabello es negro y sus ojos gris humo. Su caminar es resonante y su postura firme. Al igual que Logner, Aaron viste de uniforme de combate siempre de color negro.

Aaron es un hombre joven que proviene de una familia de clase media alta. Su padre era un capitán militar y su madre una abogada. Aaron no se lleva particularmente bien con su familia, principalmente con su padre por tener una actitud rebelde y desafiante que su padre desaprobaba. En la universidad, Aaron conoce al profesor Menta porque le imparte clases con él. Su relación con el profesor era muy buena, incluso Aaron lo considera un guía.

Cuando la guerra inicia, Aaron se refugia con su familia. Su padre responde al llamado de ofrecer servicio a la nación y al gobierno, convirtiéndose en un miembro de las fuerzas leales del gobierno. Sin embargo, Aaron se muestra en desacuerdo, en especial, luego del ataque de la ciudad roja perpetrado por las fuerzas leales. Aaron pasa alrededor de dos años con sus padres en los cuales su relación se va desmoronando poco a poco hasta que él toma la decisión de abandonarlos. Finalmente, Aaron vive un largo periodo en la calles y sobreviviendo a la guerra hasta que se reencuentra con el profesor Menta. Actualmente, Aaron se une a los desertores convirtiéndose en un importante líder entre ellos.

Aaron tiene una personalidad combativa que busca el control, el liderazgo y la fuerza. Esta personalidad enérgica, le ha traído problemas, pero también la usa para proteger a las personas y para la justicia. Esto hace de Aaron un gran líder e indica que es un eneatispo 8. Aaron tiene su ala en el 7 debido a que ciertamente su rebeldía y su capacidad de enfrentar las dificultades son pilares fundamentales, pero también lo es su búsqueda de sensaciones agradables para no caer en un constante estrés.

Este juego de su capacidad de líder y su búsqueda por sensaciones agradables, ayudan a Aaron a no estar desintegrado, pero tampoco está integrado, por tanto, él se encuentra centrado. Pese a esto, su manera de relacionarse como subtipo social puede hacer creer lo contrario porque él se sacrifica por sus amistades, pero, a su vez, las prueba. Asimismo, tiene una conducta bastante social porque se relaciona muy bien con los desertores, capaz de defenderlos ante cualquier amenaza extraña a tal nivel de ponerse en riesgo porque los considera como su gente.

Aaron le gusta el alcohol, la actividad física y los animales. Tiene la mente de un gran estratega, pero, en ocasiones, su juicio se ve nublado por lo que puede cometer grandes errores. Aaron no tiene muchos pasatiempos además de las carreras y algunas reuniones sociales debido que al ser líder de los desertores no tiene suficiente tiempo para ellos. Su cosmovisión se ve determinada por las acciones y los hechos.

Finalmente, de alguna manera, dentro de los desertores todos tienen un lugar y un papel que cumplir. El profesor es la mente, Logner es la fuente de información y el lugar de Aaron es la acción. Este conjunto funciona muy bien hasta que Sagar llega a ellos y cambia el orden establecido.

6.4 Tratamiento

Sagar (20) se encuentra sentada y esposada en el despacho del profesor Gaido Menta (61) mientras está siendo interrogada por el mismo y ella lo ignora olímpicamente. El profesor se pasea por la habitación mientras intenta mediar con ella, pero Sagar permanece callada. Solo cuando el profesor Menta desiste, Sagar le dice que solo hablará hasta que vea a su hermano. El profesor accede y les avisa a dos militantes de los desertores para que se lleven a Sagar.

Los militantes llevan a Sagar hasta una celda. Cuando la dejan sola, ella empieza a investigar el lugar para buscar cómo huir. Ella desenrosca del techo un bombillo y lo rompe. De los pedazos de cristal toma uno y lo envuelve en un pedazo de tela. Con ayuda del cristal envuelto, Sagar lo utiliza para sacar un alambre del colchón y con ese alambre abre la puerta.

A gran velocidad, ella recorre los oscuros pasillos, pero después de un rato de andar, se encuentra con Logner (25). Sagar, con mucha agilidad se oculta antes de ser vista. Sin embargo, Logner escudriña un poco el pasillo y Sagar decide escabullirse de él entrando a una habitación.

A su vez, lejos en una calle, hay enfrentamiento entre las fuerzas leales y las fuerzas sublevadas. Los civiles corren para buscar refugio. Una madre abraza y lamenta la muerte de su hijo en sus brazos en el suelo de una destruida acera. Ocultas entre los escombros, hay tres mujeres abrazadas y asustadas, intentan ocultarse de las balas y la línea de fuego. Al rato, llega un grupo de terroristas del bando leal para sembrar el terror a su paso mientras extermina a su enemigo. Ellos matan a la madre y las mujeres para después entrar a una casa.

Por su parte, Sagar entra a una sala de reuniones donde se encuentra el profesor Menta, Homs (32) e interrumpe la reunión que se está llevando a cabo. Logner aparece detrás de ella y las caras de los presentes muestran asombro, pero al ser identificada pasa a un momento de tensión en que el profesor decide mediar para informarle a Sagar que la va a llevar con Licht.

En el pasillo, El profesor y Homs hablan sobre temas de los desertores. Homs muestra su descontento por Sagar y el profesor lo reprende y menciona que hasta que no llegue Aaron el tema no se va a volver a tocar. En eso, llegan a la puerta de una habitación. El profesor le cede el paso a Sagar, pero ella entra con desconfianza.

Dentro de la habitación, está Licht (7) que al ver a su hermana le salta encima y Sagar lo abraza. En la cama, está el libro y el peluche de Licht, Sagar observa el peluche por un instante. El profesor Menta y Homs los dejan solos. Sagar le pregunta a Licht si está bien, el responde que sí. Después, ellos se van a dormir y Sagar le canta una canción a Licht hasta que ambos quedan dormidos.

Mientras tanto, los terroristas leales entran hasta el comedor de la casa de un político de las fuerzas sublevadas. El señor Neulies (45) con el rostro cubierto sigue sigilosamente a los terroristas dentro de la casa. Daesh (34) tiene un pequeño intercambio de palabras con el político hasta que lo capturan y lo torturan.

En la habitación, abren la puerta y Sagar se despierta alterada saltando de la cama. Por instinto, agarra la lámpara de la mesa de noche y lo toma como arma. Por la puerta entra Rehan (53) que va avisarle a Sagar que el profesor desea hablar con

ella, pero Sagar se niega. Rehan y Sagar discuten por un rato hasta que Licht despierta y unos desertores se la llevan.

En el despacho, el profesor espera a Sagar para desayunar. Cuando él comienza comer, ella lo imita. El profesor Menta le hace preguntas que ella apenas contesta, pero, finalmente, le pregunta por lo que les robó y ella le contesta que no se lo va a devolver porque es su póliza de seguro y que sin eso, los desertores van a matarlos. El profesor se da cuenta que Sagar tiene miedo y pide comprensión porque ellos se están enfrentando en una guerra. Finalmente, el profesor Menta se levanta y le pide a Sagar que lo acompañe.

Sagar esposada y arrastrada por uno de los desertores es obligada a pasear junto al profesor por una pequeña villa. Las personas en la pequeña villa saludaban al profesor mientras él le mostraba algunas zonas. Sin embargo, lo que verdaderamente impacta a Sagar fue que sobre la pequeña villa se alzaba un domo cubriéndola.

Finalmente, El profesor se sienta en un banco y le indica a Sagar que están en el centro de la villa. Después, ella visualiza a lo lejos un grupo de desertores entrando y el profesor le explica que esa es la única entrada y salida del domo. Sagar lo observa un instante e insiste en volver con su hermano. El profesor Menta le asegura que no tiene nada que temer, pero se ven interrumpidos por Homs que le explica al profesor que se ha convocado una reunión. El profesor la invita.

En la reunión, se produce una fuerte discusión porque los desertores no quieren a Sagar con ellos ni dentro de sus asuntos, pero el profesor la defiende y se impone entre los demás para solucionar el problema de Sagar. Todos los desertores acatan su orden, pero la reunión transcurre entre un ambiente tenso y el recelo de los desertores. Sagar simplemente los ignora manteniéndose alejada.

Sagar es encerrada en su celda y ella se prepara para ir a dormir. Se recuesta en la cama e intenta mantener sus emociones a raya.

En la guerra, el bando de terroristas sublevado se enfrenta a la fuerza leal y ataca un edificio del gobierno. Trupe (29), líder de los terroristas, toma una bazuca y dispara contra el edificio. La batalla se recrudece, el grupo de terrorista ataca a traición al bando leal, ellos escapan en medio de un ataque de bomba, pero en mitad del combate se ve afectada una escuela que cae y dentro de ella se escuchan niños chillar.

Sagar está teniendo una pesadilla del inicio de la guerra y sobre la manera en la que murió su madre. En la pesadilla, la televisión está dando la noticia de enfrentamientos por protestas. Fuera de la casa se escucha un enfrentamiento. La señora Neulies (40) está fuera de la casa observando lo que ocurre y le dice a Sagar que se oculte. En eso una bala impacta en la señora Neulies. Sagar va por ella y la mete en la casa. La señora Neulies se despide de su hija y muere.

Sagar despierta alterada y la puerta se abre de golpe. Por la puerta entran Homs, Rehan y Gaido Menta. Sagar tiene su vista puesta en sus manos temblorosas y el profesor intenta averiguar lo que le pasa, pero cuando menciona que ella estuvo gritando Sagar se sorprende. Después pide que la dejen sola y cuando se haya sola en la celda, se repite que no debe dormir.

Sagar entra a la celda luego de bañarse. Al poco tiempo, escucha que unos pasos se alejan. Sagar aprovecha la oportunidad para volver a escapar, pero antes de que lo logre, Logner entra, se quita la máscara y se le presenta. Él la interroga preguntándole sobre la grabación, pero Sagar no le dice nada.

El profesor Gaido Menta espera a Sagar en la biblioteca. Logner lleva a Sagar con el profesor y se queda con ellos. El profesor le cuenta las verdaderas causas de la guerra y que son de esas causas en ese momento. El profesor le propone que les ayude a su causa, pero ella se niega.

Sagar juega con Licht y su peluche y a medida que juegan, ella va relatándole sobre el cuento del héroe favorito de Licht. Ambos hermanos se acuestan en la cama, miran hacia al techo, Sagar le describe el hermoso mundo del héroe. De repente, Licht le dice que sus ojos le recuerda a los de su papá porque son los mismos y le

pregunta si él los dejó por su culpa. Sagar lo niega y le dice que él tenía una misión especial.

Sagar y Licht va cenar juntos en un comedor. Sagar es vigilada por los desertores. Ella y el pequeño comen tranquilamente, pero ella también vigila a los desertores. En un momento en que ellos se descuidan, Sagar toma un cuchillo y lo esconde. Al terminar, Sagar es escoltada por un par de desertores.

Entra a la celda y se sienta junto a la puerta. Cuando escucha el cambio de guardia, aprovecha en escapar de la habitación utilizando el cuchillo para abrir la puerta que la cierra al salir para que nadie se percate de su escapada.

Luego Sagar entra al cuarto de Licht, lo despierta y le dice que recoja sus cosas que el momento de irse llegó. Licht no entiende y le pregunta por qué se van. Sagar responde que van a buscar a su padre. Licht rápidamente recoge sus cosas, Sagar lo ayuda y guardan todo en una pequeña mochila. Al terminar, salen de la habitación.

En el pasillo, Sagar y Licht corren hasta salida de la casa, pero en el camino se topa con un grupo de desertores. Sagar y Licht se ocultan detrás de una columna para no ser vistos por los desertores. Otro desertor llega y avisa que Sagar no está en su habitación. Ellos corren hacia la habitación de Licht, mientras que Sagar y su hermano aprovechan para salir de la casa en ese momento.

Sagar y Licht corren hacia la salida del domo evitando ser vistos. Al llegar a la salida, se ocultan detrás de un árbol esperando a que se abra la salida. En eso un grupo de desertores entra al domo y ellos aprovechan a escabullirse y salir. Sin embargo, Sagar logra escuchar que a ese grupo se les informa que ella había escapado.

Sagar y Licht entran al bosque y corren rápidamente siendo buscados por los desertores. Ellos huyen y a medida que van adentrándose al bosque van escuchando detonaciones que provienen de la ciudad. Sagar y Licht logran tener una amplia distancia de los desertores. Cuando están por salir del bosque, Sagar cree haberlos perdido y llega a una casa abandonada retirada de la ciudad.

Al entrar a la casa, Sagar acomoda el lugar para pasar la noche allí y a medida que lo hace vigila por la ventana. Licht le dice a su hermana que está cansado y quiere dormir. Sagar va con él, lo acuesta en un sofá y le canta. Sin embargo, el canto de Sagar es escuchado por un grupo de terroristas, entran a la casa y los capturan.

Licht asustado se pone a llorar mientras son sacados por la fuerza. Ella se interpone entre los terroristas y Licht, le dice que dejen ir a Licht, pero ellos solo se burlan de ella. Sagar saca el cuchillo y lo usa como arma para defenderse, pero los terroristas se lo quitan y la golpean. Sagar le susurra a Licht que huya que ella se va encargar, pero Licht está paralizado y no quiere dejarla. Cuando uno de los terroristas se propone a atacarlos, Sagar empuja a Licht lejos y arremete contra los terroristas, pero el grupo de desertores que lo seguían, liderado por Aaron (23), ataca a los terroristas y ganan.

Después del ataque, Sagar es nuevamente capturada y llevada al profesor Menta, siendo vigilada de cerca por Aaron. El profesor le recrimina por su insensato escape, pero Sagar lo ignora por completo y solo vigila a Licht que poco a poco se queda dormido en un sillón del despacho y ella toma su pequeña mochila. Finalmente, el profesor le dice que no puede cuidarla más y que ahora en adelante está en manos de Aaron.

Aaron custodia a Sagar por el pasillo hasta su celda y le dice que la va a vigilar todo el tiempo y que ha decidido que mañana tendrá una audiencia con los desertores para decidir que harán con ella. Sin embargo, Sagar toma muy mal la noticia y explota porque está cansada de ellos, la celda y el profesor, y solamente quiere que la dejen en paz. Aaron la enfrenta y le recrimina todas las faltas de ella. Finalmente, llegan hasta la celda de Sagar, ella entra y Aaron le cierra la puerta en la cara.

Sagar va hacia la cama. Toma la mochila de Licht y saca las cosas dentro de ella. En la mochila hay un libro, ropa, una foto familiar que Sagar se queda observando y el peluche de Licht. Sagar toma el peluche y saca dentro de él una pequeña grabadora.

Al día siguiente, se produce la audiencia en la sala de reuniones. Aaron hace de árbitro. Todos los desertores manifiestan que Sagar es una amenaza y proponen que

deben matarla. Sin embargo, Logner opina que ella sería una persona útil y que no deberían matarla. El profesor lo apoya sin interceder. Cuando Aaron va a dar el veredicto, Sagar lo detiene diciendo que ella sabe lo que dice en la grabadora y que la tiene en su poder. Si deciden matarla, destruirá la grabadora y la información morirá con ella. Las personas se molestan y Sagar continúa diciendo que ella devolverá la grabadora si no le hacen daño a ella ni a su hermano y los ayudan hallar a su padre. Aaron acepta el trato de Sagar.

Sagar se reúne con el profesor, Aaron y Logner. Después de entrega la grabadora que tiene la información sobre los nombres de los líderes de la fuerza y sus próximas acciones. Logner propone realizar una misión de infiltración, Aaron y el profesor están de acuerdo.

Por primera vez, Sagar está sin la esposas y puede pasear con Licht en la villa. Sagar observa a las personas del domo y se da cuenta que tienen una vida tranquila como si no estuvieran en una guerra. En eso, Sagar se da cuenta que Aaron la está vigilando y siguiendo. Él se acerca y le habla de la grabación, pero ella no le responde. Él la retiene por unos momentos y Sagar le mantiene la mirada, pero su hermano los interrumpe emocionados para presentarse a Aaron y agradecerle por rescatarlos como el héroe de sus historias. Esto a Aaron le causa gracia.

Sagar y Licht regresan de su paseo y están en el jardín del profesor Menta. A Licht le llega un balón hasta sus pies y él lo toma. Aaron se acerca junto con Galba para buscar el balón e invita a Licht a jugar un partido con ellos. Licht se emociona y le pregunta a su hermana. Sagar lo deja ir y se dispone a leer un libro mientras lo observa jugar por primera vez como un niño de su edad. El profesor Menta también sale a ver el juego y le pide disculpas por la conducta de Aaron.

A Sagar se le asigna una habitación y deja atrás la celda. Aaron le pasa una almohada, una sábana y sus cosas que habían sido confiscadas. Ella lo recibe todo y le agradece por jugar con su hermano. Él le expresa que le agrada Licht y quiere alejarlo de la guerra. Sagar lo invita a sentarse para hablar sobre su pasado con él.

Sagar, su padre y su hermano están en el sótano de su casa. Afuera, se produce un bombardeo. Todos esperan bastantes inquietos a que el bombardeo termine, el señor Neulies está claramente frustrado, Licht está nervioso y Sagar está preocupada por su padre y su hermano. Después de un tiempo en silencio, el señor Neulies le ordena a Licht que no salga y Sagar lo sigue fuera del sótano. Al salir, solo encuentra escombros de su casa. El señor Neulies cae de rodillas al piso y llora amargamente, Sagar impactada y sin saber cómo actuar solo lo observa.

Luego del bombardeo, la familia Neulies busca refugio en una iglesia, pero el señor Neulies se encuentra inquieto e inconforme. Por eso, él habla con Sagar para informarle que ha tomado la decisión de buscar ayuda, pero Sagar discute con él diciéndole que no puede dejarlos solos que Licht lo necesita. Sin embargo, la decisión del señor Neulies ha sido tomada y se va. Sagar lo ve irse molesta.

Tiempo después, Sagar recorre una calle llena de comercios buscando comida, pero todos los establecimientos están vacíos y Sagar se siente desesperanzada y se sienta en la acera a llorar. Mientras esto ocurre, un grupo de las fuerzas sublevadas llega y Sagar se oculta detrás una columna. Ella se da cuenta que el grupo tiene unos bolso con comida. En un momento de distracción del grupo, Sagar aprovecha para robarles la comida y huir sigilosamente.

Desde entonces, Sagar ha robado cada vez más, pero su robo más importante es en la base de los líderes de las fuerzas leales. Sagar está infiltrada en la base y a escondida escucha una conversación de unos hombres que estaban reunidos. Los hombres se van y Sagar roba en la base. En el camino, Sagar ve a un hombre oculto que tiene un bolso y ella sigilosamente se lo roba. Cuando Sagar se está escapando, el hombre la ve con su bolso y cuando Sagar está corriendo, es atacada.

Sagar le explica a Aaron que esa fue la razón por la cual robo la información. Ella solo quería la comida y dentro del bolso estaba la grabadora. Sagar conoce a Galba y los tres hablan por un rato hasta que ella se queda dormida.

Sagar y el profesor Menta están reunidos en el despacho del profesor. El profesor le cuenta de algunos avances que han tenido respecto al padre de Sagar, pero que la

situación no está avanzando por la misión infiltración de la base. El profesor le propone que se integre al equipo de infiltración. Sagar no está muy convencida de hacerlo y el profesor para ayudarla le cuenta las razones por las que Aaron está con los desertores.

Mientras tanto, en un hospital, un grupo terrorista entra a la fuerza e intimidan a los pacientes. El señor Neulies con el rostro cubierto los sigue a escondidas. Los terroristas toman de rehenes al personal del hospital y exigen que le den todos sus suministros. Una persona se opone, pero los terroristas lo amedrentan mientras otra se dirige al resto de las personas que sumisamente los obedecen. Los terroristas toman los suministros y se van.

Luego de escuchar la historia, Sagar lo analiza un poco y le anuncia su decisión de participar en la misión de infiltración de la base para luego dedicarse en la búsqueda de su padre.

Al siguiente día, el profesor reúne a Aaron, Sagar, Logner y Galba. Les explica que se les ha asignado la misión de infiltración. Aaron y Galba se muestran sorprendidos de que Sagar se encuentra allí, en cambio, Logner, no. El profesor Menta les indica que quien está al mando es Aaron. Sagar les explica cómo es la base, sus entradas y salidas, propone unas estrategias y Aaron apoya a Sagar.

Comienzan los preparativos de la misión y Aaron entrena a Sagar. Él le enseña a manejar armas y defensa básica. En el entrenamiento, Sagar y Aaron comienzan a llevarse mejor y Sagar va abriéndose más a él.

La noche antes de la misión, Sagar entra a la habitación de Licht después de un duro entrenamiento. Sagar encuentra a Licht dibujando en el piso y agotada la joven se lanza a la cama. Licht se acerca a ella y le trenza el cabello como su madre. Ella le sonríe a su hermano y hablan un rato.

El vehículo donde viaja el grupo se detiene en un pequeño claro de un bosque donde deciden pasar la noche. Aaron les asigna los turnos de guardia, Sagar le toca el último. Monta un pequeño campamento y enciende una fogata. Comparten una cena

y charla un rato. Galba bromea con Sagar, pero después va a dormir. Aaron, Logner y Sagar se quedan un rato más hablando hasta que Aaron termina la charla mandándolos a dormir y comenzando su guardia.

El vehículo se detiene en una ciudad bastante destruida, pero relativamente tranquila. El grupo baja en busca de suministro en algunas tienda en pie, pero un grupo los asalta, dando comienzo a una pelea. Sagar pelea cuerpo a cuerpo contra un hombre. Cuando este logra acorralarla, ella se defiende con una navaja. Sin embargo, Logner lo mata con un disparo en la cabeza. Finalmente, el grupo termina huyendo del lugar.

El grupo llega a una ciudad abandonada que esta fuera de la base de las fuerzas leales e instalan su campamento en una zona elevada para vigilar los movimientos de la base durante toda la noche. Aaron le pide a Galba que vigile mientras que el resto atiende sus heridas y descansa un poco para poder atacar a la menor oportunidad.

Sagar, Aaron, Logner y Galba están infiltrados en la base de las fuerzas leales. En la base, están reunidos terroristas de los bandos leales y sublevados con sus líderes y Leclere, un hombre apodado como “el señor de la guerra”. Cada uno escucha atentamente. Aaron vigila Leclere. Galba cuida la salida. Logner se queda en el lugar de la reunión y junta información importante. Sagar busca suministros.

Está con su madre en prado verde y tranquilo. Ella está recostada y tiene la cabeza en el regazo de su madre. Sagar abre los ojos y ve el rostro de su madre. Ella llora al verla y su madre la consuela. La señora Neulies le dice lo orgullosa que está de ella por cuidar a Licht y la buena mujer que se ha convertido. Sagar le dice que la extraña.

Sagar despierta en la enfermería del domo. Observa a su alrededor y no entiende qué hace ahí ni recuerda lo que pasó. En eso, Sagar llega a ver que en una mesa cerca de la camilla está la foto familiar de Licht. Siente en la mano un metal frío, ella abre la mano y encuentra una bala con sangre seca. Un repentino dolor de cabeza

ataca a Sagar y lleva sus manos a los ojos. De repente, Sagar cree escuchar disparos.

El grupo está fuera de la base y huye del lugar porque han sido descubiertos. En eso, un hombre le dispara a Sagar. Ella cae al suelo por el impacto de la bala y Aaron corre hacia a ella para levantarla y cargarla. Sagar poco a poco va perdiendo la consciencia y susurra el nombre de su hermano. Sus ojos se van cerrando poco a poco. Lo último que logra escuchar antes de caer en la inconciencia es una fuerte explosión y todo se vuelve negro.

Sagar vuelve en sí asustada ante lo que recordó. Se acelera un poco y se quita la sábana de encima y efectivamente encuentra su torso vendado. Escucha a Logner entrar a la enfermería. Sagar se siente temerosa y no quiere enfrentar a Logner. Logner se da cuenta que Sagar está despierta y le habla pese a que a ella le da la espalda. Logner se acerca lentamente a ella y cuando por fin lo enfrenta, él le dice que todo va estar bien. Un intenso dolor de cabeza ataca a Sagar y cierra los ojos.

Sagar está caminando por uno de los pasillos de la base de las fuerzas buscando a Leclere. Mientras camina sigilosamente, observa el reloj y en eso escucha unas voces provenientes de una habitación. Sagar se oculta y escucha la conversación entre el señor de la guerra y Logner. Sagar se sorprende de escuchar a Logner mientras él le cuenta al señor de la guerra los movimientos de los desertores. Logner y el señor de la guerra cierran un trato con la frase de que todo va estar bien. Al salir, Logner encuentra a Sagar.

Sagar nuevamente abre los ojos y observa con mucho recelo a Logner que se sentó en su camilla. Él ante la actitud de Sagar confirma que recuerda. Logner intenta negociar con Sagar, pero ella se muestra reacia y no le da ningún tipo de respuesta a Logner mientras analiza su situación. Logner la amenaza diciendo que si llega abrir la boca, su hermano va a morir. Logner se levanta y deja a Sagar sola en la enfermería.

Sagar, con la ayuda de Aaron, sale de la enfermería. Él se preocupa por ella y le pregunta si está bien, ella responde que sí, pero él no le cree y cuida de ella lo mejor

posible. Sagar tiene una actitud bastante pensativa y Aaron lo nota hasta que Licht llega y Sagar lo abraza.

Al poco tiempo, Sagar, Aaron, Galba y Logner se reúne con los desertores. Cada uno del grupo habla sobre los resultados de la misión. Sagar en la reunión le lanza miradas inquietantes a Logner. Cuando Logner hace su participación, Sagar está claramente inquieta e incómoda. El profesor Menta se da cuenta de esto y observa de manera significativa a Logner y él se da cuenta.

Después de terminar la reunión, Sagar va al despacho del profesor Menta y habla con él sobre su padre. El profesor le responde que tiene alguna información sobre él y que se encuentra en la frontera, pero que puede ser una pista falsa. Ella tiene intención de salir a buscarlo lo antes posible.

En una plaza de la ciudad, el señor Neulies encubierto está siguiendo los pasos a Leclere. El señor de la guerra se monta en un carro y le indica al conductor que lo lleve a la frontera. Cuando el carro se va, el señor Neulies anota todo en un pedazo de papel, lo dobla y coloca para Logner. Disimuladamente, el señor Neulies le entrega el papel a un niño.

Sagar sale a pasear sola por el domo para pensar. Mientras Aaron se acerca con una cala y se la entrega. Sorprendida y culpable, Sagar no la acepta, pero tampoco rechaza la flor e intenta evitar a Aaron.

En la frontera, el señor Neulies sigue a Leclere en medio de un enfrentamiento entre los bandos de las fuerzas leales y sublevadas. El señor Neulies observa cómo el señor de la guerra va hablar con el líder de las fuerzas sublevadas y hace un negocio con él. Cuando estrechan sus manos, un misil es lanzado y la violencia escala más y el señor Neulies debe buscar un refugio.

Sagar intenta entrar a la casa para evitar a Aaron, pero él la retiene cuando va a entrar a la casa del profesor y le pregunta qué le ocurre. Ella se le suelta y le responde que se va pronto. Aaron sumamente sorprendido le recrimina a Sagar y

ella lo encara. Finalmente, su discusión es interrumpida por Galba que le dice que ha ocurrido una situación.

Sagar, Galba y Aaron entra a la sala de reuniones donde Logner y el profesor Menta los espera. Logner extiende el papel al profesor. Él lo lee en voz alta la carta que dice que el señor de la guerra va a la frontera a confabular entra las dos fuerzas.

Sagar va con el profesor para hablar sobre Logner, pero cuando entra al despacho, lo encuentra hablando con Logner. Ella se paraliza. Logner le cede el puesto y sale del despacho. Cuando pasa junto a Sagar, él le dice que todo va a estar bien. Sagar entra al despacho y se sienta. El profesor espera a que hable, pero ella se queda trabada. El profesor le dice que se ha dado cuenta de todo y Sagar se sorprende. El profesor nuevamente le dice que se ha dado cuenta de la relación que se está desarrollando entre ella y Aaron. Sagar le habla incómodamente sobre ese tema.

Después de hablar con el profesor, Sagar entre a su habitación y Logner la está esperando. Cuando Sagar entra, Logner la sujeta bruscamente del brazo y cierra la puerta tras de ella. Logner le recrimina que iba hablar sobre su secreto con el profesor y que él no está dispuesto a perder por su culpa. Le advierte nuevamente que si la ve haciendo algo como eso, iba a cumplir con su amenaza. Sagar se queda sola y asustada en la habitación. Después de calmarse, Sagar va a busca a Logner.

Ella lo alcanza, pero se encuentra con que Logner está siendo abordado por el profesor en el pasillo solitario. Sagar se esconde y observa lo que ocurre. El profesor discute con Logner diciéndole que ha descubierto todo lo que ha estado haciendo con los terroristas y el señor de la guerra. El profesor bota a Logner de los desiertos y se va. Antes de que Logner se vaya, descubre a Sagar y ellos se ven mutuamente. Finalmente, Logner le pide que confíe en él que puede ayudarla a encontrar a su padre porque sabe dónde puede encontrarlo.

Mientras tanto, un grupo de terroristas de las fuerzas leales ronda por el bosque del domo. El grupo busca el domo y lo encuentra. Atacan la entrada y la abren a la fuerza.

Al momento de entrar, el grupo encuentra la villa y comienzan a atacar y saquear. Ellos se encuentran con algunos desertores y los atacan. Esto produce el caos en la villa y las personas huían aterrorizadas. Los terroristas ven la casa del profesor y se dirigen a ella.

Sagar escucha los disparos y se asoma por la ventana, pero no ve nada. Cuando vuelve a poner su vista en el pasillo en busca de Logner, él ya no está allí y el pasillo está solo. Sagar se vuelve a asomar por la ventana y logra ver a unos terroristas atacar.

Sagar empieza a correr entre los pasillos de la casa buscando algunos desertores y empieza a llamar a Aaron, pero sus gritos atraen a un terrorista y se lo encuentra en el pasillo principal. El terrorista la ataca, pero ella logra colarse, golpearlo y quitarle una de sus armas. Cuando logra eso, el terrorista se lanza sobre ella y comienza a ahorcarla, pero ella le dispara. El terrorista cae muerto sobre ella. Los sonidos del disparo atraen a otros dos terroristas y llegan hasta el pasillo principal. Sagar se quita con dificultad al hombre muerto y ve llegar a los otros terroristas. Se levanta con apuro y huye de ellos. Corre por el pasillo con los terroristas siguiéndole el paso hasta llegar a la puerta de entrada. Con manos temblorosas abre la puerta y sale.

Al salir por el jardín, Sagar se encuentra de frente con otro terrorista mientras que detrás de ella la siguen los otros dos. Sagar logra colarse del tercer terrorista e intenta huir, pero los tres terroristas logran acorralarla hasta un árbol del jardín. Ella con sus manos temblorosa apunta a los terroristas, pero ellos solo se burlan de ella. Justo cuando Sagar cree que va a morir, Aaron, Galba y Logner les disparan a los terroristas y la salvan. Aaron corre hacia Sagar y la abraza, Sagar le corresponde el abrazo y tiembla entre sus brazos. Él le dice que hay terrorista que escaparon, pero, dentro de la casa, se escucha un disparo. Sagar alterada corre hasta dentro de la casa.

Sagar corre por el pasillo llamando a Licht, seguida por Aaron, Galba y Logner. Ella se dirige hasta su habitación, pero antes de llegar, encuentra a un terrorista salir del

despacho del profesor. Antes de que Sagar pueda reaccionar, Aaron lo mata y los cuatro entran al despacho.

En el despacho, se encuentran con un profesor tendido en el suelo en un charco de su sangre. Sagar está paralizada sin poder creer lo que ocurre y solo se queda observando lo que pasa a su alrededor. Ella ve a Aaron enfurecer, romper algunas cosas y decide irse con un grupo los terroristas que escaparon, dejando a Logner a cargo. También observa a Galba disponer del cuerpo y cuidarlo. Y, por primera vez, observa a Logner realmente afectado y en shock.

Logner se lleva a Sagar a la biblioteca, la suelta y vigila por la ventana. El ataque parece haber acabado. Nuevamente, Logner le pide a Sagar que confíe y que se vaya con él. Sagar confundida se niega. Logner le aclara a que no estuvo implicado con el ataque y le habla sobre su pasado. Le pide que se vaya con él nuevamente, pero un ruido proveniente de afuera de la casa, los interrumpe y Sagar y Logner salen.

Un gran grupo de desertores saca unas armas de la casa y cargan municiones en bolsos que guardan en un carro de combate. Aaron, Galba y Homs se preparan para irse a luchar mientras que Sagar se encuentra a Licht y van a despedirlos. Aaron y Sagar se separan del grupo y él se le declara y, finalmente, la besa. Cuando termina el beso, Sagar abraza a Aaron y detrás ve a Logner en el marco de la casa. El grupo se va y ellos los observan salir del domo. Al poco tiempo, Sagar ve desde el jardín a un grupo de las fuerzas leales bombardear. En eso, se escucha una segunda detonación en el lado opuesto, Sagar observa que esa detonación produce un agujero en el domo y por ella entran un grupo de las fuerzas sublevadas. Sagar corre al interior de la casa junto a Licht.

En la habitación de Licht, Sagar entra y el niño se asomado desde su ventana viendo las detonaciones. Sagar toma sus cosas y lo guarda todo en la mochila. Sagar toma la mano de Licht y lo saca rápidamente de la habitación.

En el domo ocurren varias detonaciones y bombardeos. Los habitantes se reúnen en el centro del domo y sorprendidos observan el ataque. En eso, el domo empieza a

resquebrajarse y varios pedazos caen hasta poco a poco derrumbarse por completo. Los habitantes entran en pánico y las fuerzas entran a desatar el caos con una lluvia de disparos y gritos.

Al salir de la casa, Sagar y Licht huyen cuando un vehículo de los desertores, se detiene delante de ellos con Logner que los insta a subir. Sagar y Licht se montan en la camioneta. Licht está muy asustado viendo como poco a poco se van alejando de la casa.

Sagar le pide explicación de lo que ocurre. Logner le dice que van a la frontera a buscar a su padre porque sabe que él se encuentra allí. Al llegar, se está produciendo una batalla sangüinaria, Logner se coloca su máscara y un misil va en su dirección por lo que tienen que abandonar el vehículo.

Logner, Sagar y Licht corren por las trincheras y Logner y Sagar se enfrenta con algunos militantes mientras Licht es protegido por su hermana. En un ataque, Logner es herido y Sagar los lleva hasta una zanja cercana. Logner deja a Sagar y a Licht en manos de uno de sus hombres, el señor Neulies. Su padre con el rostro cubierto les dedica una mirada significativa a sus hijos. Licht se despide de Logner y Sagar lo abraza y le agradece por todo. Antes de separarse, Logner se quita la máscara y le susurra que la ama. Sagar se sorprende y le da un beso en la mejilla. Logner se despide y se va a luchar.

Después de eso, Sagar y Licht huyen junto al incógnito señor Neulies. Sagar vigila a su padre intrigada por saber quién es. En ningún momento cruzan palabras hasta que llegan al cruce de la frontera donde hay un puente. El señor Neulies le entrega un cuaderno y se dispone a hablar, pero una bomba se detona cerca de ellos teniendo que separar sus caminos. El señor Neulies antes de lanzarse al combate cruza una última mirada con Sagar y su hija reconoce sus ojos por lo que susurra un papá. Él sigue con la lucha.

Sagar y Licht corren hacia el puente, pero unos terroristas los rodean. Sagar abraza Licht y pide que no mire. Sagar toma su arma y los apunta les dispara a unos y a otros los esquivo. Sin embargo, un terrorista va a dispararle desde la espalda, pero

es salvada por Aaron quien se sorprende al ver a Sagar a allí. Sin dudarlo, Sagar huye hacia el puente y cuando ella lo está cruzando, siente la mirada de Aaron y sus miradas se conectan. Aaron la ve sorprendido y Sagar solo sigue avanzando. Ella lo abandona y él la deja ir.

Tiempo después, Sagar está sentada en la sala de su casa frente a una periodista contando su historia. La periodista escribe cada detalle y le hace una que otra pregunta. Finalmente, Sagar logra encontrar una paz que lleva años sin sentir.

6.5 Escaleta

SEC. 1: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – NOCHE

Sagar es interrogada por el profesor Menta mientras está retenida en su despacho. Ella no responde a las preguntas, solo pregunta por su hermano.

SEC. 2: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA – NOCHE

A Sagar la encierran en una celda. Ella se sienta y espera. Después de un rato, busca como escapar y defenderse. Finalmente, logra escapar.

SEC. 3: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO – NOCHE

Sagar se escabulle para encontrar la salida. Encuentra una puerta y escapa por ella.

SEC. 4: EXT. – CALLE INCENDIADA – NOCHE

Se muestra dos bandos a los alrededores de una casa. Ambos bandos tienen una lucha sanguinaria.

SEC. 5: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES – NOCHE

Sagar entra a una sala de reuniones donde está el profesor Menta y Logner. El profesor la trata con amabilidad, le dice que trajeron a su hermano y le explica su situación al resto del grupo.

SEC. 6: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO – NOCHE

Custodiada por los hombres, Sagar es llevada a la habitación donde está su hermano. Menta y Homs hablan entre ellos.

SEC. 7: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN BLANCA – NOCHE

Sagar se encuentra con su hermano. Licht corre a abrazarla y ella le corresponde. El profesor desea hablar con ella mas tarde y se va. Sagar habla con su hermano y lo prepara para dormir. Ella se queda junto a él y le canta una canción para dormir.

SEC. 8: EXT. – CASA ALCADE MAYOR/COMEDOR – NOCHE

El señor Neulies con el rostro cubierto sigue sigilosamente al bando dentro de una casa para buscar a un político importante. El líder del bando asesina al hombre de la casa.

SEC. 9: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN BLANCA – DÍA

Sagar despierta un poco desorientada, junto a ella está Licht durmiendo. Una mujer entra y le dice que Menta la espera.

SEC. 10: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – DÍA

En el despacho de Menta, el profesor vuelve hacerle preguntas a Sagar y ella apenas responde.

SEC. 11: EXT. – DOMO – DÍA

El profesor Menta habla con Sagar y le muestra el domo.

SEC 12: EXT. – DOMO/CENTRO DE LA VILLA – DÍA

Menta la lleva al centro de la villa para que sea capaz de ver el domo. Sagar visualiza la salida del domo.

SEC 13: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES - NOCHE

El profesor Menta reúne a su gente y a Sagar para que conozca su trabajo, pero lo desertores no la aceptan.

SEC 14: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA – NOCHE

Sagar, nuevamente encerrada, intenta adaptarse a su entorno y busca descansar.

SEC 15: EXT. – CALLE – NOCHE

Un grupo de terroristas de las fuerzas sublevadas queman la calle, rodean y atacan un edificio del gobierno, pero también terminan quemando una escuela.

SEC 16: EXT. – FLASHBACK/CASA DE LA FAMILIA NEULIES/SALA – NOCHE

Sagar está atónita por las detonaciones que ve. Su madre le grita desde fuera de la casa. Se desata un ataque. Una bala impacta en el cuerpo de la señora Neulies. Sagar sale en busca de su madre para llevarla de regreso a la casa. La madre de Sagar muere.

SEC 17: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA – NOCHE

Sagar despierta alterada en la habitación. La puerta es abierta de golpe y entra el profesor Menta para ver que le ocurre.

SEC 18: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA - DÍA

Sagar vuelve a intentar escapar, pero antes de lograrlo llega Logner. Él se presenta y la incómoda.

SEC 19: INT.- CASA DEL PROFESOR MENTA/BIBLIOTECA - NOCHE

El profesor Menta le explica la historia de la guerra civil, la rebelión y le hace una propuesta. Ella se niega.

SEC 20: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN BLANCA – DÍA

Sagar juega con su hermano y le cuenta su historia especial. Licht le pregunta sobre su padre.

SEC 21: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA /COMEDOR – NOCHE

Sagar está con su hermano cenando. En la cena se roba un cuchillo.

SEC 22: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA - NOCHE

Sagar escapa del cuarto con el cuchillo.

SEC 23: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN BLANCA - NOCHE

Sagar despierta a Licht y lo saca del cuarto.

SEC 24: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO - NOCHE

Sagar y Licht huyen a la salida de la casa.

SEC 25: EXT. – DOMO/VILLA - NOCHE

Sagar corre con su hermano hacia la salida del domo. Se ocultan, espera que la salida se abra y escapan.

SEC 26: EXT. – BOSQUE A LAS AFUERAS DEL DOMO - NOCHE

Sagar y Licht corren por el bosque hasta llegar a una casa abandonada.

SEC 27: INT. – CASA ABANDONADA/SALA - NOCHE

En la casa, Sagar vigila desde la ventana mientras le canta a su hermano. Unos terroristas entran a la casa.

SEC 28: EXT. – CALLE ABANDONADA - NOCHE

Sagar y Licht son sacados por la fuerza de la casa abandonada. Sagar discute con ellos y protege a su hermano. Aaron aparece para salvarlos.

SEC 29: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO DEL PROFESOR MENTA – NOCHE

Aaron lleva a Sagar ante el profesor Menta. Ella ignora toda la situación y está al pendiente de Licht.

SEC 30: INT. - CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO – NOCHE

Sagar es custodiada por Aaron que la lleva a su celda. Él le informa que la va a vigilar, pero ella se molesta y discute con él.

SEC 31: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA – NOCHE

Sagar pasa la noche en vela cavilando en la habitación sobre lo que debe hacer. Finalmente, decide buscar la grabación que está oculta dentro del oso de peluche.

SEC 32: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES – DÍA

Sagar tiene su audiencia, en ella está Menta, Aaron, Logner, Galba, Homs y otros. Anuncia su decisión y entregar la grabación, pero tiene unas condiciones que ayudarían a encontrar a su padre.

SEC 33: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – NOCHE

Sagar entrega la grabación al profesor Menta. En la grabación hay información sobre sus enemigos. Logner propone realizar una misión de infiltración en esos sitios y Aaron se muestra de acuerdo.

SEC 34: EXT – DOMO – NOCHE

Sagar pasea libremente con Licht. Aaron vigila a Sagar.

SEC 35: EXT – CASA DEL PROFESOR MENTA/JARDÍN – DÍA

Aaron juega con Licht al balón. Sagar lo observa mientras lee un libro.

SEC 36: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN GRIS – NOCHE

Sagar le agradece a Aaron. Él le dice que le agrada Licht y que quiere protegerlo. Sagar decide confiar en él y cuenta sobre su pasado.

SEC 37: INT – FLACHBACK/CASA DE LA FAMILIA NEULIES/SÓTANO – DÍA

Sagar, el señor Neulies y Licht están en el sótano de su casa mientras en la calle se desata un ataque. Cuando el ataque concluye, Sagar y el señor Neulies salen del sótano y ven que ya no queda nada de su casa aparte de escombros.

SEC 38: INT – FLASHBACK/CAPILLA – NOCHE

El señor Neulies le dice a su hija que ha tomado la decisión de irse para buscar ayuda. Sagar discute con él. El señor Neulies se va y Sagar lo ve marchar.

SEC 39: EXT – FLASHBACK/CALLE DE COMERCIO – DÍA

Sagar recorre una calle donde hay establecimientos de comidas que están vacíos. Sagar se sienta en la acera a llorar. En eso, se acerca un grupo de guerreros de las fuerzas sublevadas. Sagar se oculta y observa que tienen comida. Ella sigilosamente les roba la comida.

SEC 40: INT – FLASHBACK/BASE DE LOS LÍDERES DE LAS FUERZAS LEALES/SALA – DÍA

Sagar está dentro de una casa para robar. Dentro de ella, hay unos hombres reunidos hablando sobre hacer algunas estrategias para un ataque. Los hombres se van, pero Sagar roba en la casa, pero al salir es atacada

SEC 41: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN GRIS – NOCHE

Sagar termina su historia y conoce a Galba. Aaron, Galba y Sagar hablan hasta que ella se queda dormida.

SEC 42: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – DÍA

Sagar se reúne con el profesor Menta para saber sobre su padre. El profesor le pide que participe en la misión de infiltración de la base y le cuenta sobre el pasado de Aaron.

SEC 43: INT – HOSPITAL/SALA DE EMERGENCIA – DÍA

Unos terroristas entran a una sala de emergencia e intimidan a la gente. Un terrorista pide a gritos todos los suministros. El señor Neulies con el rostro cubierto presencia todo a escondida de los terroristas.

SEC 44: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – DÍA

Sagar accede participar en la misión.

SEC 45: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES – DÍA

El profesor Menta reúne a Sagar, Aaron, Logner y Galba para la misión. Aaron es la cabeza a cargo, pero Sagar prepara la estrategia. Sagar explica el procedimiento para infiltrarse. Aaron está de acuerdo con ella.

SEC 46: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE ENTRENAMIENTO – DÍA

Aaron prepara a Sagar para que defienda y surge un acercamiento en su relación.

SEC 47: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN BLANCA – NOCHE

Sagar pasa la noche antes de la misión en el cuarto de Licht. Su hermano la consiente.

SEC 48: EXT – CAMPAMENTO EN EL BOSQUE – NOCHE

El grupo monta un campamento en el bosque y se asignan turnos de guardia.

SEC 49: EXT – CIUDAD – DÍA

El grupo decide parar en una ciudad para buscar suministros, pero se produce un combate y ellos tienen que luchar.

SEC 50: EXT – CAMPAMENTO EN CIUDAD ABANDONADA – NOCHE

Ellos montan un campamento cerca de la base en una ciudad abandonada. Se dedica a vigilar en la noche hasta que encuentre la oportunidad de entrar

SEC 51: INT – BASE DE LAS FUERZAS LEALES/BÚNKER/PASILLO – NOCHE

Sagar está infiltrada en el búnker con el grupo escuchando sigilosamente al señor de la guerra que está reunido con un grupo de terroristas. Finaliza la reunión y el grupo se divide las tareas: Aaron sigue a Leclere, Logner busca información, Galba vigila la entrada y Sagar busca comida.

SEC 52: EXT – PRADO – NOCHE

Sagar abre sus ojos y se llenan de lágrimas al ver a su madre. Sagar y la señora Neulies hablan brevemente.

SEC 53: INT – DOMO/ENFERMERÍA – NOCHE

Sagar despierta sola en la enfermería. En la mesa junto a la camilla, hay una foto de su familia que se queda viendo. Se da cuenta que tiene una bala en la mano. Ella escucha un sonido de disparo y se lleva las manos a la cabeza.

SEC 54: EXT – FLASHBACK/LAS AFUERAS DE LA BASE DE LAS FUERZAS LEALES – NOCHE

Sagar con Aaron, Logner y Galba huyen. Aaron corre hacia Sagar quien cae al suelo debido al impacto de un disparo mientras susurra el nombre de su hermano. Sus ojos se van cerrando hasta que todo se vuelve oscuro y se produce una explosión.

SEC 55: INT – DOMO/ENFERMERÍA – NOCHE

Logner entra a la enfermería y Sagar se siente inexplicablemente asustada con él hasta que recuerda un secreto.

SEC 56: INT – FLASHBACK/BASE DE LAS FUERZAS LEALES/BÚNKER/PASILLO – NOCHE

Sagar está caminando por uno de los pasillos. Escucha voces provenientes de un despacho. Sagar escondida escucha la conversación entre el señor de la guerra con Logner.

SEC 57: INT – DOMO/ENFERMERÍA – NOCHE

Sagar se mantiene en alerta y desconfía de Logner. Él la amenaza.

SEC 58: INT – DOMO/ENFERMERÍA/PASILLO DE LA ENFERMERÍA – NOCHE

Sagar sale acompañada de Aaron. Ella está asustada y él está tenso.

SEC 59: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES – NOCHE

En la reunión, hablan sobre la misión. Sagar observa inquietamente a Logner y el profesor Menta lo nota.

SEC 60: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – DÍA

Sagar le pregunta si ha tenido alguna información acerca de su padre y le dice que quiere ir a buscarlo lo antes posible.

SEC 61: EXT – PLAZA – DÍA

El señor Neulies cubriendo su rostro sigue al señor de la guerra.

SEC 62: EXT – DOMO/CENTRO DEL DOMO – DÍA

Sagar pasea por el domo. Aaron se acerca y le regala una flor a Sagar, pero ella lo evita.

SEC 63: EXT – FRONTERA – DÍA

En la frontera, donde se desarrolla un usual enfrentamiento entre los bandos, el señor Neulies sigue a Leclere, pero el lanzamiento de un misil desata más el conflicto en la frontera.

SEC 64: EXT – CASA DEL PROFESOR MENTA/JARDÍN – NOCHE

Sagar intenta huir de Aaron, pero él la detiene. Sagar le notifica que se va pronto. Ellos discuten, pero Galba los interrumpe porque ha surgido una situación.

SEC 65: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES – NOCHE

Uno de los desertores da un mensaje sobre la situación de la frontera y acerca de los movimientos de Leclere.

SEC 66: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – NOCHE

Sagar entra al despacho del profesor con la intención de contarle la verdad, pero al ver a Logner dentro, decide callar. Sin embargo, terminan hablando de la situación de Aaron.

SEC 67: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/ HABITACIÓN GRIS – NOCHE

Logner espera a Sagar en la habitación porque ella lo iba a desenmascarar con el profesor Menta.

SEC 68: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO – NOCHE

Sagar sale a buscar a Logner, pero al llegar ve al profesor Menta abordar a Logner. Escondida, Sagar escucha discutir a Menta con Logner. Antes de irse, Logner y Sagar se ven mutuamente. Logner le pide que confíe en él porque puede ayudarla

SEC 69: EXT – BOSQUE A LAS AFUERAS DEL DOMO – NOCHE

Un grupo de terroristas de los bandos leales se acercan al domo y entran a la fuerza.

SEC 70: EXT – DOMO/CENTRO DEL DOMO – NOCHE

Al primer momento de entrar, empieza a saquear las cosas que hay en la villa, las personas se aterran y se produce el caos.

SEC 71: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO– NOCHE

Sagar se da cuenta que el domo fue invadido y está siendo atacado.

SEC 72: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO PRINCIPAL – NOCHE

Sagar busca a los desertores. Se encuentra con un terrorista y lucha con él hasta matarlo. Otros dos terroristas llegan y ella huye.

SEC 73: EXT – CASA DEL PROFESOR MENTA/JARDÍN – NOCHE

Al salir, Sagar se encuentra con otro terrorista, detrás de ella le siguen los otros terroristas. Sagar intenta huir de ellos tres, pero la acorralan. Cuando todo parece

perdido, Aaron, Galba y Logner la salvan. Sin embargo, se escucha unos disparos dentro de la casa. Sagar asustada corre hacia adentro.

SEC 74: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO – NOCHE

Sagar corre para buscar a Licht, pero un terrorista sale del despacho del profesor Menta. Aaron lo mata y entran al despacho.

SEC 75: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – NOCHE

El grupo encuentra al profesor Gaido Menta tendiendo en el piso, muerto.

SEC 76: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/BIBLIOTECA – NOCHE

Logner le aclara a Sagar que no está implicado con el ataque y le habla sobre su pasado.

SEC 77: EXT – CASA DEL PROFESOR MENTA/JARDÍN – NOCHE

Aaron, Homs, Galba parten para seguir el grupo que ha escapado. Sagar y Licht los despiden y Aaron la besa. Al poco tiempo de irse, se produce una fuerte detonación producido por un grupo de las fuerzas leales. Una segunda detonación se escucha y por ella entran grupo de las fuerzas sublevadas. Sagar corre junto a Licht al interior de la casa.

SEC 78: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN AZUL – NOCHE

Sagar entra agitada al cuarto y Licht está asomado de la ventana viendo las detonaciones. Comienza a preparar una mochila. Sagar sale con Licht.

SEC 79: EXT – DOMO/CENTRO DEL DOMO – NOCHE

Ocurren varios ataques más seguidos. La gente sorprendida se reúne. El domo cae y la gente atónita lo observa caer. El pánico y el caos se apoderan de todo. Las fuerzas entran.

SEC 80: EXT – CASA DEL PROFESOR MENTA/JARDÍN – NOCHE

Sagar y Licht huyen. Un vehículo se detiene delante de ellos y dentro está Logner que los insta a subir. Logner los saca del domo.

SEC 81: INT – VEHÍCULO – NOCHE

Logner le explica que conoce a su padre. Al llegar a la frontera, se desata una sangrienta batalla, Logner se coloca su máscara y un misil va en dirección a la camioneta por lo que se ven obligados a abandonar el vehículo.

SEC 82: EXT – FRONTERA/ZANJAS – NOCHE

Logner corre junto a Sagar y Licht. En el camino, lucha contra algunos militantes. Logner es herido y se ocultan. Logner le indica un camino y los deja junto a un señor Neulies con el rostro cubierto. Logner se le confiesa a Sagar y se despide, se quita la máscara y se va a luchar.

SEC 83: EXT – FRONTERA – NOCHE

Sagar y Licht escapan junto a un incognito señor Neulies, pero una bomba lo separa. Sagar reconoce a su padre.

SEC 84: EXT – FRONTERA/PUENTE – NOCHE

Sagar y Licht se disponen a cruzar el puente, pero un grupo de las fuerzas leales los ataca. Sagar protege a su hermano, pero son asesinados por Aaron, Sagar escapa y justo cuando están cruzando el puente, Aaron y Sagar cruzan sus miradas. Aaron se sorprende. Sagar sigue avanzando y lo abandona. Aaron la deja ir.

SEC 85: INT – CASA/SALA – DÍA

Sagar está sentada frente a una periodista quien está escribiendo su historia.

6.6 Guion literario

La crónica de Sagar

Escrito Por:

Arialis Vásquez

arialiscvt@gmail.com

SEC 1: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO - NOCHE

FADE IN

Un despacho a oscura iluminado tenuemente por una luz amarillenta proveniente de una lámpara de mesa, hay un escritorio, tres sillas a juego, suelo alfombrado, un par de libreros y un ventanal que está cubierto por una cortina rojo vino. En el escritorio, hay un sin fin de papeles regados, un puro a medio fumar apagado en el cenicero y una copa medio lleno con vino.

SAGAR NEULIES (21) es sumamente delgada, piel blanca enfermiza llena de moratones, cabello caoba en ondas y desarreglado. Viste unos jeans con un par de tallas más grande, camiseta blanca, sudadera gris y unas deportivas.

Ella está sentada en una de las sillas frente al escritorio con las piernas cruzadas por los tobillos y sus pies se apoyan sobre la silla. Sus manos esposadas juegan con un estilográfico en el cual se ve un anillo en uno de sus dedos. Ella ignora la voz de un hombre que le hablaba a su espalda.

GAIDO MENTA (61) de cabello blanco al igual que su barba y bigote, arrugas que marcan su avanzada edad, ojos azules profundo que demuestran un brillo de astucias y sabiduría, estatura promedio aunque se encorva un poco haciéndolo parecer más pequeño.

GAIDO MENTA

Señorita Neulies, sería tan amable
de colaborar un poco con nosotros
para terminar nuestra vigilia
impuesta.

Se pasea del respaldo de Sagar hasta su silla en su escritorio con un andar cojeando. Su vestimenta es un conjunto verde oliva muy formal y dista mucho a la de Sagar. Menta se siente frente a Sagar que lo ignora olímpicamente, su atención está en el juego entre sus manos. Acerca sus manos para detener las de ella, pero Sagar atisba el leve movimiento, retira sus manos llevándose el estilográfico y continúa jugando.

GAIDO MENTA

Señorita Neulies...

Sagar detalla el objeto en su mano, acaricia el grabado con el nombre Gaido Menta sobre él.

GAIDO MENTA

(suspiro)

Lleva toda la noche sin emitir una sola palabra. No puedo juzgarla, pero esto ya se escapa de mis manos. Repito nuevamente ¿Qué es lo que sabe, niña?

Sagar finaliza el juego.

GAIDO MENTA

Quiero ayudarla, pero no puedo hacerlo si no me deja. Si algo la está agobiando, puede confiar en mí.

Sagar apoya su cabeza entre sus rodilla y abraza su piernas. Menta queda por un breve tiempo en silencio esperando por alguna respuesta.

GAIDO MENTA

Entiendo. Señorita Neulies, espero que entienda la gravedad del asunto.

Menta se levanta y camina con su cojera en dirección a la puerta. Se gira y de refilón observa la figura de la joven empequeñecida en la silla.

GAIDO MENTA

Lo que le viene ahora en adelante no va ser fácil en sí mismo. No realmente.

Menta aprieta la mano en el pomo de la puerta haciendo que le tiemble levemente. Sagar gira ligeramente el rostro en dirección a Menta.

SAGAR

No diré una sola palabra hasta no ver a mi hermano.

GAIDO MENTA

Veré lo que puedo hacer.

Abre la puerta. Al despacho, entran dos desertores y levanta a Sagar que le colocan un saco en la cabeza.

SEC 2: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA - NOCHE

Sagar siente que los guardias la empujan y, posteriormente, le quitan el saco de la cabeza. Cuando vuelve a tener visibilidad, la habitación estaba envuelta en tinieblas. A duras penas, lograba divisar un catre y una mesa vacía en una celda pequeña. Los guardias le quitan las esposas y la encierran.

SAGAR V.O.

 Mi nombre es Sagar Neulies y esta
 es mi historia.

Sagar, con pasos inseguros, camina hasta una pared donde la pintura ha empezado a caer. Desliza su mano por esa zona en particular y continúa su inspección hasta pasar por la puerta. Sagar gira la manilla, pero no abre. Luego, revisa cada gaveta de la mesa, todas están vacías. Por último, se sienta en el catre y vuelve su rostro hacia la cabecera. Sujeta la frígida almohada con sus delgadas manos, la estruja y vuelve a dejarla en su sitio. Sagar se recuesta y queda mirando el techo por un instante.

SAGAR V.O.

 Nací en el hogar de una pequeña
 familia en la que tuve una vida
 normal hasta que la guerra llegó.
 Mi madre la asesinaron y mi padre
 desapareció. Lo único que tengo es
 mi hermano menor, Licht.

Sagar frunce el ceño y bruscamente se vuelve a sentar en la cama. Comienza a quitar las sábanas de la cama con violencia hasta solo dejar el colchón. Se pone de pie y camina hasta la mesa, lo pone el centro de la habitación, se monta para poder alcanzar la lámpara del techo. Se pone en punta de pie, estira el brazo y desenrosca el bombillo que lo lanza al piso. Ella se acerca a una de las sábanas, rompe un trazo y con ella toma el pedazo de cristal roto del bombillo más grande.

SAGAR V.O.

 Cuando sientas lo que yo sentí,
 veas lo que yo vi y vivas lo que yo
 viví. Empiezas a entender la vida
 de otra manera. Lo bueno y lo malo
 pierde relevancia. Todo se reduce a
 una mera cuestión de poder y
 sobrevivencia.

Con el filo del cristal, Sagar se dirige al colchón, lo clava y rasga en repetidas ocasiones hasta abrirlo. Guarda el cristal envuelto en el bolsillo de su sudadera y mete la

CONTINÚA:

4.

mano en el hueco del colchón. Ella busca por unos momentos y luego jala su brazo hasta sacarlo completo. En su mano, sostiene un pedazo de alambre de los resortes del catre, lo alarga y le da forma. Sagar va hacia la puerta e introduce el alambre en la cerradura. Le da varios giros hasta escuchar un clic.

SAGAR V.O.

Todos los pasos que di fue por él.
Por mi hermano.

Sagar abre la puerta sigilosamente y sale.

SEC 3: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO - NOCHE

Sagar recorre rápida y silenciosamente el largo pasillo de piso alfombrado que está decorado con cuadros y mobiliarios en las paredes de madera.

Después de un rato de andar, de una puerta sale LOGNER (25) que es alto, corpulento, viste con ropa de desertor de manera impecable, su cabello es liso, castaño y largo.

Rápidamente, Sagar se oculta en una de las columnas y vigila al hombre que está recorriendo el pasillo. Sus botas resuenan en el sepulcral pasaje, se detiene unos segundos hasta que sigue su camino. Con las manos en los bolsillos, pasa por el sitio donde se oculta Sagar y ella se percata que este hombre lleva una máscara talía puesta. Lentamente, Sagar se distancia de él hasta toparse con una puerta su espalda y para escabullirse de Logner, Sagar gira el pomo y jala la puerta.

SEC 4: EXT - CALLE INCENDIADA - NOCHE

En las incendiadas calles de una destruida urbanización, dos bandos armados se enfrentan. Algunos miembros tienen las caras cubierta con improvisados pasamontañas o con máscaras antigás. Cada bando corre a lo largo de la calle entre los escombros y el crepitar del fuego de los diferentes edificios que arden en llamas y esparcen humo negro a su alrededor.

SAGAR V.O.

La guerra civil comenzó en el 2051
por fricciones y tensiones
políticas entre dos bandos
establecidos. Las fuerzas
sublevadas...

El bando de las fuerzas sublevadas están apostados,
protegiendo una de las casas de la urbanización.

(CONTINÚA) 132

SAGAR V.O.
... y las fuerzas leales

El bando de los hombres leales atacan a traición al otro bando. Esto inicia una serie de disparos.

SAGAR V.O.
¿Quién tenía la razón? No lo sé, ni
me importa porque eventualmente
ambos desvirtuaron sus principios.
Había demasiada locura. Demasiado
odio.

En medio del enfrentamiento, hay civiles corriendo en diferentes direcciones buscando refugio y desperdigado por la calle hay cuerpos sin vidas. Una madre abraza y lamenta la muerte de su hijo en sus brazos en el suelo de una destruida acera. Oculta entre los escombros, hay tres mujeres abrazadas y asustadas.

SAGAR V.O.
En medio de esa locura y desenfreno
de pasiones aparecieron los
terroristas. Todo empeoro.

Un hombre demacrado del bando leal le hace seña a su compañero más cercano a él. El hombre demacrado le señala al inicio de la calle.

HOMBRE
Es hora de irnos. Llegaron
nuestros terroristas, ellos se
encargaran del resto.

Su compañero anuncia la retirada y abandona el lugar. En la entrada de la calle, llegan un grupo de personas que están cargados de armas y visten de rojo y negro. Sus rostros lucían fueras de sí con sonrisas siniestra.

SAGAR V.O.
Nunca hubo otra solución posible.
Las ciudades fueron militarizadas.
La frontera fue cerrada. Toque de
queda en las noches. Entonces, los
terroristas se hicieron con el
control de todo. Así fue como nos
convertimos en un estado fallido.

El grupo de terroristas se congregaron en los alrededores de la casa. Uno de ellos lleva una bazuca y la pone en posición. El resto empezó a disparar sin piedad a su enemigo. Cuando no queda ni uno, el hombre de la bazuca lanza el primer golpe a una de las columnas externas de la

casa y, a su vez, a un comercio junto a ella, destruyendo en gran medida la edificación. Dentro de ella salían chillidos de las personas que se refugiaron en ese lugar.

SAGAR V.O.

Poco a poco los días se
convirtieron en semanas, meses y
años. Llenos de muertes, hambre,
saqueos y la pesadilla desatada en
la calle.

DAESH (34) es delgado, con el cabello largo y dientes torcidos. Pasa junto a la madre que con rapidez la mata de un tiro en la cabeza. Luego, se encuentra de frente con las tres mujeres que lo veían horrorizadas. El hombre gira la cabeza, sonríe, las apunta y descarga su arma en ellas hasta dejarla sin balas.

SAGAR V.O.

Los ciudadanos nos convertimos en
los incautos para los hombres
armados. Nuestro tiempo pasaba
entre el miedo de morir o de seguir
viviendo.

Daesh se reúne con sus compañeros y entran a la casa con su cántico de guerra. Antes de entrar el último de ellos, saca una granada, le quita el seguro y la lanza hacia un comercio lleno de personas escondidas. La bomba estalla y el terrorista entra tranquilamente a la casa.

SEC 5: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES - NOCHE

En sala de reuniones, hay seis hombres que discuten. Entre ellos está Menta. HOMS (32) de cabello oscuro con corte militar, cuerpo robusto con cicatrices y rostro cuadrado con barba, le da la espalda a la puerta.

HOMS

Tenemos demasiados asuntos por
atender. Infiltrarnos ya no es
suficiente. La situación de la
frontera es insostenible. Y la
chica...

Sagar entra y todos la observan sorprendidos. Una congelada Sagar intenta retroceder, pero su cuerpo choca con el de Logner a su espalda. Rápidamente mete la mano en el bolsillo de su sudadera agarrando en el vidrio con la tela en sus manos. Homs la jala del brazo, le arranca el arma y cierra la puerta tras ella. Sagar se suelta de un jalón del hombre y dirige una expresión indiferente hacia el frente.

GAIDO MENTA
¡Señorita Neulies!

Sagar posa sus ojos en Menta y luego escudriña el resto de la amplia sala, estudiando a cada uno de los presentes. En el extremo izquierdo de la punta la mesa, había un hombre alto. Sentado en un sofá negro de cuero, hay un corpulento hombre. De pie frente a ella hay otros dos. Finalmente, Logner se dirige a la ventana, se apoya en el marco y la observaba a través de la máscara.

HOMBRE ALTO
Ella es la ladrona, ¿cierto?

Todos la miran con desaprobación. Por el contrario, Menta estudia la situación y Logner se mantiene indescifrable.

GAIDO MENTA
Caballeros, les presentó a la señorita Sagar Neulies. Por favor, muestren su respeto. Señorita Neulies, los hombres aquí presente han traído a su hermano. Por favor, sígame. Caballeros, debemos posponer la reunión. Tómense la libertad de finiquitar los últimos detalles.

Menta se gira hacia Homs

GAIDO MENTA
Acompáñanos, por favor.

Homs sujeta a Sagar del brazo, ella intenta soltarse, pero no lo logra. Finalmente, los tres salen de la habitación.

SEC 6: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO - NOCHE

Sagar es custodiada por Homs junto a ella. Menta va adelante guiándolos. Ellos atraviesan el sinuoso y largo pasillo.

GAIDO MENTA
Homs, necesito que me confirmes la información que me has dado. Esto es muy grave.

HOMS
Lo sé. El grupo que parte hacia la frontera tiene órdenes específicas de confirmarlo.

Sagar los escucha atentamente y en silencio. Suben por unas escaleras.

HOMS

Profesor, tenemos que recuperar las grabaciones. No entiendo para qué trajimos al niño, estamos cumpliendo sus caprichos.

Sagar se extraña ante la forma que Homs llama a Menta, pero rápidamente oculta su expresión.

GAIDO MENTA

Mi amigo, no todas las batallas se ganan a la fuerza. Debemos manejar la situación de la mejor manera posible. Si podemos negociar, negociaremos. ¿No es así señorita?

HOMS

Pero, profesor, las grabaciones sabe que son de...

GAIDO MENTA

Es suficiente, Homs. Esto aún hay que discutirlo con Aarón y no se hable más del tema hasta que él llegue.

Menta se acerca a una habitación y abre la puerta, permitiéndose el paso a Sagar. Ella entra viendo desconfiadamente a Menta.

SEC 7: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN BLANCA - NOCHE

Sagar entra a una habitación con paredes blancas bastante espaciosa con una gran cama. El suelo es de madera. Tiene una mesa, un armario y una gran ventana cerrada con cortinas blancas.

Sentado en la cama está LICHT (7) es pequeño, delgado y con unos grandes ojos vivaces de color miel. El niño tiene un peluche en sus manos y su libro de cuento en la cama. Al escuchar que se abren las puertas, él levanta la mirada y se encuentra con Sagar. Sagar al verlo se le humedecen los ojos.

¡Hermana! LICHT

¡Licht! SAGAR

El niño corre hacia a ella y se abrazan. Menta sonríe ante la escena. Sagar observa el peluche en la cama por unos instantes y aparta la mirada.

GAIDO MENTA

Muy bien. Los dejaremos solo y espero que mañana podamos hablar, señorita Neulies. Imagino que tendré una mejor disposición de usted. Después de todo, he cumplido. Vamos, Homs.

Menta y Homs abandonan la habitación, tras ellos cierran la puerta y echan llave. Sagar baja a su hermano y lo sienta en la cama, ella se agacha frente a él.

SAGAR

Licht, ¿estás bien? ¿No te han hecho daño?

LICHT

Sí, estoy muy bien, hermana. Cuando llegué me dieron una comida muy rica y me metieron a bañar aunque yo no quería.

Sagar sonríe ante el puchero de su hermano.

SAGAR

¿Cómo te trajeron hasta aquí?

LICHT

Ellos llegaron hasta la casa y me dijeron que me iban a llevar contigo. ¿Por qué? ¿Hice mal? Estaba muy asustado. Sé que me dijiste que no hablará con extraños, pero como estabas tardando y tú nunca llegas después del ocaso...

SAGAR

Está bien. No te preocupes, no hiciste nada malo, pero no quiero que vuelvas hacerlo, ¿hecho?

Sagar levanta su meñique frente a Licht y él la imita.

LICHT

¡Hecho!

Sagar cierra su meñique alrededor del de su hermano y lo sacude un par de veces antes de soltarlo.

SAGAR

Ahora a dormir. Ya es muy tarde y mi pequeño héroe tiene que descansar.

LICHT

(bosteza)

Pero yo no me quiero dormir. Quiero jugar contigo.

SAGAR

Después, te lo prometo. Tenemos que dormir. Vamos, te canto la canción de mamá.

Animado, se acuesta en la gran cama. Sagar se levanta, apaga las luces y se acomoda junto a él. Sagar comienza a cantar.

SAGAR

Cierra los ojos y duerme.
La noche está por llegar.
Vas a estar bien.
No existe ningún dolor ahora.
Estás junto a mí.
El amanecer nos espera radiante.

Ambos se quedan dormidos.

SEC 8: EXT - CASA ALCALDE MAYOR/COMEDOR - NOCHE

Daesh entra al comedor de la casa del alcalde mayor. El piso es de cerámica de color crema e iluminada por unas imponentes lámparas. En una mesa de madera con sus sillas a juego, está servida la cena en una vajilla blanca. Dentro de un plato hondo hay un consomé a medio comer y junto hay un vaso de vidrio lleno de agua también a medio tomar.

Detrás de la silla principal, se encontraba el alcalde que sostenía un rifle entre sus manos. Al entrar, Daesh lo apunta con su arma.

Un encubierto SEÑOR NEULIES (40) de estatura promedio, tez blanca y ojos color caoba. Con el rostro cubierto, vigila a los terroristas y el alcalde.

DAESH

(sarcasmo)

Buenas noches, alcalde. Espero que nuestra visita no importune a su cena.

ALCALDE MAYOR
(enojado)
Si vienen a matarme, háganlo de una vez, pero les advierto que no seré una presa fácil.

Daesh se acerca lentamente a él.

DAESH
Lo veo muy solo esta noche.

ALCALDE MAYOR
¡Aléjese! He escuchado lo que los enfermos como ustedes hacen y esta vez no será así. Yo no seré uno de sus juguetes.

El alcalde le dispara a Daesh, pero él lo esquiva. El señor Neulies ve como esta impacta en la pared frente a él. Un terrorista abre fuego contra el alcalde y le dispara en el hombro. El alcalde grita por el impacto y los terroristas aprovechan para atraparlo. Daesh se sienta en la cabecera de la mesa y empieza a comer el consomé.

DAESH
Sería una lástima que dejáramos perder esta comida con tanta hambre en la calle.

Daesh come con tranquilidad unas cuantas cucharadas y los otros terroristas se llevan al alcalde hasta el otro extremo de la mesa. Después de un breve momento en silencio, Daesh se detiene. Coloca los codos en la mesa y junta sus manos.

DAESH
Imagino, señor alcalde, que sabe la razón de que estemos aquí. Usted es un traidor y como hombres de leyes que somos, hemos venido a imponer justicia o imputarla...

Se forma una sonrisa siniestra.

DAESH
La idea es comenzar desde abajo, así no tendrá como escapar.

Daesh se dirige a los terroristas y golpea su dedo índice en el centro de la mesa. Justo en ese instante, el señor Neulies se retira en silencio de la casa sin que nadie note su presencia.

DAESH
Justo en el centro y quiero la
sierra.

El alcalde grita con desesperación mientras los terroristas lo retienen en el lugar indicado. Daesh se bebe el agua, se limpia la boca con la servilleta de tela dispuesta junto al plato y la vuelve a dejar en su sitio. Cuando termina, otro de sus compañeros le entrega la sierra. Daesh toma la sierra y se acerca lentamente hasta el alcalde.

SEC 9: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN BLANCA - DÍA

Abren la puerta de la habitación, Sagar despierta alterada por el sonido, salta de la cama y, por instinto, agarra la lámpara de la mesa como arma. Por la puerta entra REHAN (53), una mujer mayor con aspecto bonachona y regordeta que lleva un paño de cocina en el hombro, la observa sorprendida. Sagar baja la lámpara al poder ubicarse, pero no la suelta. Su expresión feroz se muda por una mueca inexpresiva.

REHAN
¡Niña! ¡Tranquila! No vamos hacerte
ningún daño.

Sagar se lleva el índice a los labios y luego señala con la cabeza a Licht que se remueve en la cama.

SAGAR
(susurra)
¿Qué ocurre?

REHAN
(susurra)
He venido para avisarte que el
profesor quiere verla para
desayunar.

SAGAR
(extrañada)
¿Profesor?

REHAN
Sí, niña, el profesor Menta la
quiere ver. Dice que deben hablar
con urgencia y que...

SAGAR
No.

La mujer se queda en silencio por un momento. Luego camina hacia Sagar. Sagar da un leve paso hacia atrás y vuelve a levantar la lámpara. La mujer habla en un tono más elevado.

REHAN
¿Cómo no? Eso no está en
discusión, niña.

SAGAR
No. No iré a ningún lado. No dejaré
a mi hermano solo.

REHAN
¿El niño? Le preocupa el niño.
Quédate tranquila que estará bien
cuidado. Yo estaré todo el tiempo
con él.

Sagar se cruza de brazo y los mira en actitud desafiante.

REHAN
No seas terca, niña. Estos hombres
que vienen conmigo no se andan con
rodeos. Se la llevarán a la fuerza
de ser necesario.

Sagar no se mueve de su sitio y continúa con la lámpara en
sus manos. En eso, Licht despierta.

LICHT
(bosteza)
¿Hermana?

Sagar vuelve su mirada al mismo tiempo que deja la lámpara
en la mesa de noche y se acerca a Licht.

LICHT
¿Qué ocurre?

SAGAR
Nada. Solo son unas personas que
vienen a decirnos que el desayuno
está listo.

Licht observa hacia las personas y reconoce a la mujer.

LICHT
¡Señora Rehan!

Sagar observa a la mujer y a Licht.

SAGAR

No te importa desayunar con ella,
¿cierto? Tengo una reunión.

Licht afirma con la cabeza. Sagar se acerca a los guardias.

SEC 10: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO - DÍA

Los guardias sientan a Sagar que se sacude rehuendo de su tosco tacto. El despacho está iluminado por la luz del día que se filtra por ventanal que tiene las cortinas corridas. Junto al ventanal, hay un pequeño bar repleto de botellas y vasos de vidrios y un estante lleno de reconocimiento. En medio del escritorio, están servidos unos panqueques y jugo de naranja. Sagar lo ignora olímpicamente.

Un hálito de humo de un puro, le produce una tos seca. El profesor Menta, que está sentado delante de Sagar con un puro en una mano y en la otra el estilográfico con el cual escribe una carta. Al escucharla toser, apaga el puro y guarda el estilográfico en un portaplumas de escritorio.

GAIDO MENTA

¡Buenos días, señorita Neulies!
¿Cómo amaneció hoy?

Sagar en actitud defensiva se recuesta del espaldar del sillón y se cruza de brazos.

SAGAR

Bien.

GAIDO MENTA

¿Durmió bien anoche?

SAGAR

Sí

GAIDO MENTA

¿Y su hermano también descanso?

SAGAR

Sí

GAIDO MENTA

Sírvase cuanto guste

Menta se recuesta de su sillón y señala el desayuno servido. Luego, toma los cubiertos para empezar a comer. Sagar lo ve unos instante e imita su acción con resistencia. Examina el bocado con exagerado cuidado. Al introducirlo a su boca, ella se muestra muy satisfecha y come con cierta desesperación que intenta disimular.

GAIDO MENTA
Hoy estás muy monosilábica, pero al
menos es más que ayer.

Sagar se encoge de hombros.

GAIDO MENTA
Usted sabe por qué está aquí,
¿cierto?

Sagar detiene su actividad. El profesor Menta la imita y
aparta sus cubiertos con decoro.

GAIDO MENTA
Usted hurtó algo que nos pertenece
y lo queremos de vuelta. Es
fundamental para acabar la
guerra...

SAGAR
(cortante)
Esta guerra no va acabar nunca.
Mejor acostúmbrese a la idea.

GAIDO MENTA
Muy bien, estamos progresando. Ha
formado todo una oración completa.
Sabe a lo que me refiero,
¿cierto?

Sagar vuelve a tomar los utensilios y comienza a picar un
bocado del panqueque.

SAGAR
Sí.

Introduce el bocado a la boca y continúa picando otros
trozos más hasta convertir los panqueques en varias piezas
pequeñas picada.

GAIDO MENTA
¿Lo tiene?

SAGAR
Sí.

GAIDO MENTA
¿Lo escuchó?

Sagar toma el vaso de jugo de naranja, lo bebe hasta la
mitad y en lugar de responder, se encoge de los hombros.

GAIDO MENTA
¿Dónde está?

SAGAR
Oculto

GAIDO MENTA
Me temo, señorita Sagar, que creo
que no la estoy entendiendo.

SAGAR
Me temo que usted entendió cosas
que no fueron dichas.

El profesor Menta arruga el entrecejo y la estudia en
silencio por unos segundos.

GAIDO MENTA
¿Qué quiere decir, señorita? Pensé
que luego de traer a su hermano,
usted colaboraría más.

SAGAR
Exacto. Yo respondería sus
preguntas, no le dije que les
entregaría absolutamente nada.

GAIDO MENTA
Es crucial para nosotros. ¿No
entiende la magnitud de la
situación a la que estamos
enfrentando? El fin de la guerra.

SAGAR
Creo haber expuesto claramente lo
que pienso con respecto a ese
punto. ¿Y por qué habría de
hacerlo? He visto como su
ejército...

GAIDO MENTA
Son desertores...

SAGAR
(cortante)
Da igual. El punto es que los he
vigilado y lo que poseo es mi
póliza de seguro. Mientras lo
tenga, estamos a salvo.

GAIDO MENTA
Tienes miedo.

Sagar lo observa con expresión contenida y calla. El profesor Menta coloca los codos sobre el escritorio, entrelaza sus manos, apoya su rostro sobre él y observa a Sagar con una sonrisa afable. Ella se aleja del escritorio, no vuelve a tocar la comida y se cruza de brazos.

GAIDO MENTA

Antes que nada debo darle razón y pedirle disculpa en nombre de esos muchachos. Tiene que entender que a la guerra que se enfrentan, les muestra horrores inimaginables.

SAGAR

No son los únicos enfrentándose a una guerra.

GAIDO MENTA

Vuelvo a darle razón. Usted también ha estado allí, injustamente y sin ningún tipo de protección o forma de defenderse. Por eso no la juzgo.

Sagar se vuelve a quedar callada, dejando un silencio incómodo entre ellos. Menta se pone de pie.

GAIDO MENTA

Venga, señorita. Quiero mostrarle algo, acompáñeme.

Con su andar cojeando, el profesor va hacia la puerta y la abre. Sagar recelosa lo sigue. En la puerta, unos desertores la esposan nuevamente y ella lo observa con indiferencia.

SEC 11: EXT - DOMO - DÍA

Sagar gira impresionada sobre su propio eje. Ella y el profesor Menta están en un sendero de una villa. Los rodean algunos árboles y camina por un sendero de tierra. Sobre ellos un cielo azul de un día soleado y una cúpula que se extiende por todo el cielo.

GAIDO MENTA

Bienvenida al domo, señorita Neulies.

SAGAR

¿Domo? ¿De qué infiernos estás hablando?

Dentro del domo reina el silencio y tenía una pequeña y aislada villa.

SAGAR V.O.

El domo era una fortaleza que nos separaba con lo que había más allá. La guerra. El hambre. La muerte. Lo habitaban aquellos que dejaron de luchar. Quienes huían del odio. Aquellos que no seguían a las fuerzas. Eran los desertores de la guerra. Protección y esperanza fueron los cimientos de los desertores. Era un lugar seguro, pero ese lugar me parecía como si estuviéramos estancados en el tiempo. De alguna forma, desde ese momento supe que ese lugar estaba condenado a morir.

Menta y Sagar camina por los senderos de la villa. El profesor toma una manzana de un árbol y se lo ofrece a Sagar, pero ella lo rechaza.

SEC 12: EXT - DOMO/CENTRO DE LA VILLA - DÍA

Menta se detiene en una pequeña colina bastante despejada donde hay un pozo en el medio, unos tres bancos de piedra. El suelo de pasto verde y descuidado estaba lleno de hojarasca. Menta se sienta y Sagar se queda de pie junto a él. Él la invita a sentarse, pero Sagar no mueve de su lugar.

GAIDO MENTA

Este es el centro del domo

El profesor señala el cielo y Sagar sigue su dirección, levantando la cabeza hacia cielo. Ella observa con dificultad que en el domo hay un ligero achatamiento.

GAIDO MENTA

¿Lo ve? Por eso sabemos que es el centro. Desde aquí se puede observar toda la pequeña villa que hemos formado. Por allá, es la entrada, pero los únicos que salen son los desertores. El resto no desea hacerlo.

En el ocaso del día, Sagar observa hacia el este y ve un camino que da hacia una entrada y por ella están entrando un grupo de desertores con sus armas colgando de sus cuerpos.

SAGAR

Quiero volver con mi hermano.

GAIDO MENTA

Quiero que se sienta segura aquí.
Nadie le hará daño. Sin embargo,
debo ser sincero, lo que usted hizo
es algo que no podemos dejar pasar.

Homs llega y los interrumpe.

HOMS

Profesor, los desertores que se
encontraban en el centro han
regresado.

Homs se dispone a llevar a Sagar.

GAIDO MENTA

La señorita viene con nosotros,
Homs.

HOMS

Pero, profesor, ella...

GAIDO MENTA

Le prometí a la joven darle un voto
de confianza. Debemos confiar
primero en ella si queremos que
ella confíe en nosotros. Lo mejor
que ella vea por sí misma lo que
hacemos.

El profesor Menta, Hom's y Sagar se van mientras el sol
desaparece del cielo.

SEC 13: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES -
NOCHE

En la sala, hay un grupo considerable de personas que al ver
a Sagar entrar se callan. Enid (22), una mujer con actitud
tosca y de cabello castaño, observa a Sagar.

ENID

¿Quién es esta? ¿Qué hace aquí?

Sagar se recuesta contra una columna al lado de la puerta
manteniéndose alejada de todos, se abraza a sí misma
haciéndose daño con las esposas y los observa a todos con
recelo.

HOMS
La ladrona.

GAIDO MENTA
(advierete)
Homs.

ENID
¿Por qué no la han matado?

HOMS
Tiene la información de Eccar.

GAIDO MENTA
(molesto)
¡Homs!

ENID
Te has ablandado.

HOMS
Órdenes son órdenes.

GAIDO MENTA
(molesto)
¡Basta los dos! No somos como las
fuerzas. Ella nos acompañará en
esta sesión.

Se produce un silencio sepulcral en la sala. Menta se
recompone sacudiéndose la ropa y aclarándose la garganta.

GAIDO MENTA
Comencemos.

ENID
La misión fue un fracaso. Nos
interceptaron un grupo terroristas
leales. Perdimos a tres de los
nuestros y cinco están siendo
atendidos en la enfermería. Su
estado es crítico. Tememos lo peor.
Aunque logramos sacar a los civiles
y los ubicamos en las zonas
seguras, pero me temo que las
fuerzas están sospechando...

SEC 14: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA - NOCHE

Sagar entra a la sobria celda. Un par de desertores la acompaña y le quitan las esposas, ella no se resiste pero procura evitar su tacto. Ellos le lanzan un repulsivo plato de comida en el suelo y cierran la puerta tras ellos. Sagar se queda de pie por unos segundos en medio de la habitación, observando su alrededor con frustración.

SAGAR V.O.

Al principio, a pesar de no estar
en medio de las balas, aún me
sentía sola y asustada.

Sagar se sienta en la cama, se quita los zapatos y suspira.

SAGAR V.O.

A pesar de que Menta parecía ser
una buena persona, no podía confiar
en él. Ni en nadie.

Sagar se acuesta en la cama en posición fetal sin cubrirse. Ella observa la comida en el suelo. Cierra los ojos y se muerde el labio.

SEC 15: EXT - CALLE - NOCHE

Un grupo de terroristas del bando sublevado rodea un edificio negro con un gran letrero que indica el nombre de ministerio de interior en la entrada. A los alrededores del edificio, se desarrolla una gran batalla entre las fuerzas leales y terroristas sublevados. Ambos bandos corren a lo largo de la calle. En el lugar, también hay civiles corriendo de un lado a otro escapando de las balas.

TRUPE (29) un alto y musculoso hombre con la cabeza rapada con un tatuaje que le atraviesa el cuero cabelludo y se pierde en su espalda. Baja de un carro de combate, armado solo con una bazuca. Trupe carga la bazuca y apunta al ministerio. Detrás de él, pasan corriendo un grupo del bando leal replegándose, pero sus hombres lo siguen. Trupe dispara al edificio. Varias ventanas estallan y caen en pedazo.

Trupe se dirige al vehículo para agarrar un misil nuevo, pero antes de tomarlo, se escucha varias detonaciones de bombas. Una escuela ha sido atacada y se escucha gritos de niños desde la escuela. Todo está envuelto entre las llamas y humo. Los del bando leal, les cae la escuela encima. Trupe sonríe.

SEC 16: EXT - FLASHBACK/CASA DE LA FAMILIA NEULIES/SALA - NOCHE

Una Sagar más joven está sentada en un mueble individual de color crema y con cojines tapizados que está junto a la ventana. Ella observaba atónita a través de la ventana mientras en el televisor de fondo pasan las noticias.

REPORTERA

Desde que comenzaron las protestas, se registran varios enfrentamientos armados entre civiles y militares en todo el país. Hace unas pocas horas, y en medio del caos, el vicepresidente comunicó al país que el presidente de la república ha fallecido.

A través de la ventana, se ven personas corriendo y el fuego arder en el horizonte. Se escuchan una detonación tras otra. En la entrada de la casa, está la señora Neulies (42) de cabello caoba recogido en una cola y delgada que ve a la gente correr. A lo lejos, hay militares y civiles luchando avanzando en dirección a la casa rápidamente. La señora Neulies vuelve su rostro a su hija que la ve asomada en la ventana.

SEÑORA NEULIES

(grita)

Sagar, busca a tu papá y tu hermano...

Sagar ve desde la ventana como una bala perdida impacta al cuerpo de su madre. La señora Neulies baja la mirada a su cuerpo y observa como su camisa blanca se mancha rápidamente de su sangre. La señora Neulies cae lentamente deslizándose por la puerta abierta de la casa manchándola de sangre.

Asustada, Sagar salta del mueble, corre con dificultad hasta su madre sin detenerse y jala su cuerpo hasta el interior de la casa. Recuesta a su madre en medio del piso de la sala y coloca su cabeza sobre su regazo. Por la ventana, entran balas perdidas que impacta contra las paredes de la casa. Sagar mira asustada a su madre, ella le devuelve la mirada con amor.

SAGAR

Mamá, dime qué hago, por favor.

SEÑORA NEULIES

Mi princesa, no tengas miedo. Todo va estar bien, vas a estar bien.

(CONTINÚA) 150

SAGAR

Mamá, por favor. Dime qué hago. No puedes dejarme. No puedes dejarnos. Licht te necesita. Necesita a su mamá.

SEÑORA NEULIES

Amor, yo necesito que seas fuerte por mí. Cuida a tu hermano. Los amo.

Sagar acerca su rostro al de su madre. La señora Neulies le abraza y le acaricia el cabello para reconfortarla. Sagar cierra los ojos.

SEÑORA NEULIES

Cierra los ojos y duerme.
La noche está por llegar.
Vas a estar bien.
No existe ningún dolor ahora.
Estás junto a mí.
El amanecer nos espera radiante.

La madre de Sagar deja de arrullarla y acariciarle el cabello lentamente. Sagar abre los ojos de golpe. Levanta su cabeza y las manos de su mamá caen al suelo. La batalla afuera ha cesado.

SAGAR

(asustada)

No, no. No me dejes...

Ella con ojos asustados y con lágrimas contenida, observa la palidez de su madre.

SAGAR

¡Mamá! ¡Te necesito! ¡No me dejes sola!

Sagar se muerde el labio, se abraza a ella y llora amargamente. La joven se separa de su madre y asustada mira su cuerpo y sus manos llenas de sangre.

SEC 17: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA - NOCHE

Sagar despierta sudada y asustada en la oscura celda revisando el cuerpo y las manos con desesperación. Por la puerta, entran a la oscura habitación el profesor con Homs y Rehan que visten ropa para dormir. El profesor Menta se sienta en la cama. Sagar se encoge y recoge sus piernas.

GAIDO MENTA
¿Se encuentra bien, señorita
Neulies?

Sagar solo mantienen los ojos en sus manos. Menta le ofrece un vaso de agua, pero ella no se mueve de su lugar y lo deja en la mesa.

GAIDO MENTA
¿Sufre algún tipo de terror
nocturno? Me está preocupando,
señorita. Son...

Observa su reloj.

GAIDO MENTA
... las tres de la mañana y estuvo
gritando por un buen rato mientras
dormía.

SAGAR
¿Gritando?

Sagar separa los ojos de sus manos y observa a Menta sorprendida. El profesor se relaja un poco.

GAIDO MENTA
¿Hay algo que pueda hacer por
usted? ¿Sufre de terror nocturno?
¿Fueron pesadillas?

SAGAR
Váyase.

Sagar temblando, se abraza a sí misma y posa su mirada en el vaso de agua.

SAGAR
Váyanse y déjenme sola. Déjeme
sola.

El profesor la observa con pena, se levanta y camina hasta la puerta. Rehan y Homs salen de la habitación.

GAIDO MENTA
Esto le va hacer más daño,
señorita. Que tenga buenas noches.

Menta se va cerrando la puerta tras de él. Sagar cierra dolorosamente sus ojos y realiza varias respiraciones profundas.

SAGAR
(susurra)
No pienses.

Sagar abre los ojos nuevamente y observa el vaso de agua. Lo toma y se bebe todo el contenido en un solo trago.

SAGAR V.O.
Siempre que lograba dormir era la misma pesadilla una y otra vez. Mis noches se me convirtieron aterradora, no solo por lo que podía ocurrir en la oscuridad en la guerra, sino por lo que mi mente podía hacer conmigo.

Baja el vaso y lo deja en la mesa.

SAGAR
(susurra)
No duermas.

La joven toma la sábana de la cama y se envuelve con ella. Sagar se mantiene sentada en la cama repitiéndose la misma frase una y otra vez.

SEC 18: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA - NOCHE

Sagar entra a la habitación usando un vestido casual verde oliva y se seca el cabello con una toalla. Se sienta en la cama y termina de secarse el cabello.

SAGAR V.O.
Los desertores me destetaban. No me dejaban salir y me daban comida en mal estado. Solo Homs era quien me permitía salir a comer, me dejaba bañarme y visitar a mi hermano, pero por orden expresa del profesor.

En ese momento, escucha como los pasos de los guardias se van. Sagar corre a la puerta y buscando ver por el borde del piso ve que no hay sombras. Sagar corre a la mesa, saca un alambre y regresa a la puerta, pero es abierta y Sagar esconde el alambre detrás de ella.

SAGAR V.O.
Pero ese juego cambió cuando conocí a Logner.

Logner entra usando su máscara y con aspecto impecable. Él cierra la puerta y se saca la máscara dando paso a un rostro cuadrado con facciones afilada con unos ojos azules de mirada fría, pero con una sonrisa pedante.

LOGNER

¡Buenos días, Sagar! Soy Logner.

Logner le tiende su mano. Sagar observa la mano unos instantes y la ignora. Logner baja la mano, observa curioso su postura y la rodea rápidamente. Sagar intenta ocultar el alambre, pero antes que lo logre, Logner le atrapa el brazo y le arrebató el alambre.

LOGNER

Con que esta fue la manera que lograste escapar, ¿no?

Sagar lo observa impasible. Logner guarda el alambre en uno de los bolsillos del pantalón.

LOGNER

Luego informaré de esto. Por ahora, hablemos de nuestros intereses, Sagar.

Logner se sienta en la cama. Sagar se mantiene de pie y lo observa con recelo.

LOGNER

Sé que hablar no es lo tuyo, así que iré directo al grano. ¿Dónde está la grabación? Sabemos que no está en la casa, ni en tus cosas, ni en las de tu hermano. El niño no sabe nada. Así que todo se reduce a ti.

Sagar ignora a Logner, toma la toalla de la cama y continúa secándose el cabello.

LOGNER

(sonríe ligeramente)

Te puedo ayudar a escapar.

Sagar deja de secarse el cabello y lo observa con una ceja alzada.

SAGAR

¿Por qué debería creer en tu palabra?

LOGNER

Esta es la situación. No tiene mucho en que apostar y empiezas a quedarte sin tiempo. Puedes seguir manteniéndote en silencio todo lo que quieras, pero más temprano que tarde, se desaceran de ti y de tu hermano. Lo sabes.

Sagar se tensa y lo observa. Él se pone de pie reafirmando su postura.

LOGNER

Todo esto me da igual, pero si me interesa esa información que tienes. Así que si me la das, te dejaré huir.

SAGAR

No la tengo.

Logner la estudia en silencio y sonríe. Sagar le produce escalofrío y da un paso atrás.

LOGNER

No la tienes, pero conoces su contenido, ¿cierto?

Sagar da otro paso hacia atrás y choca con la pared. Traga con dificultad.

LOGNER

Sí, así es.

Logner se dispone a seguir hablando, pero se detiene cuando tocan la puerta y por ella entra Rehan.

REHAN

Señorita, el profesor la ha mandado a llamar.

LOGNER

Yo la llevo.

Logner y Sagar salen de la celda.

SEC 19: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/BIBLIOTECA - DÍA

Sagar queda absorta ante la gran y espaciosa biblioteca lleno de hileras de libreros repletos de libros y suelo completamente alfombrado. El lugar es ocupado por muebles y sillones verdes con bordes dorados. Al fondo, una chimenea

ubicada en medio de dos enorme ventanales. En uno de los sillones, se encuentra el profesor menta esperando con un libro entre sus manos. Logner guía a Sagar hacia él.

LOGNER

Profesor.

GAIDO MENTA

Logner. Señorita Neulies, me alegra verla.

Sagar hace un ligero asentamiento con la cabeza a manera de saludo.

GAIDO MENTA

Veo que ya se conocen.

LOGNER

En eso estábamos.

El profesor con un gesto la invita a sentarse en el sillón frente a él y Logner se ubica en el ventanal detrás. Sagar se va sentado mientras sus ojos se desvían hacia los libreros.

GAIDO MENTA

En ese caso, señorita le presento a Logner. Es nuestro principal espía y pertenece al grupo fundador de los desertores. Un hombre de mi mayor confianza aunque siempre trabaje a oscura. Su máscara es para protegerlo...

El profesor le habla, pero ella está totalmente abstraída en los libros.

GAIDO MENTA

... ¿Señorita Neulies?

Sagar reacciona y separa sus ojos de los libreros hacia el profesor con gesto de confusión. El profesor se vuelve en su sillón y observa la hilera de libreros detrás de él por un instante.

GAIDO MENTA

Le gustan los libros, ¿cierto? No hay problema si desea agarrar alguno.

Ella con una mirada cautelosa, se niega. El profesor cierra el libro que tiene en sus manos y se lo entrega a ella.

GAIDO MENTA

Creo que encontrará esta lectura interesante. Yo he leído ese libro unas 10 veces, pero me gustaría escuchar su opinión sobre él.

Sagar observa el libro y acaricia la portada, pero se queda un instante viéndolo confusa

GAIDO MENTA

Imagino que estarás preguntándote a qué te he llamado. Señorita Neulies, le tengo una propuesta, pero antes de hacerlo, necesito explicarle un poca más de nosotros y de la guerra.

El profesor se frota las piernas con las manos antes de levantarse y dirigirse a la chimenea.

GAIDO MENTA

Como ya debes saber, antes de la guerra era un profesor. Daba clases en la universidad. Durante el periodo de la gran conspiración, estuve muy involucrado en varios acuerdos diplomáticos para resolver la tensión política que se estaba viviendo. Sabía que de no lograrlo, la guerra era inminente, pero esas muertes... Esas muertes pusieron fin a las soluciones y sentenciaron a esta nación. Sin embargo, insistí, no podía dejar que esto terminará de esta forma. Luché como pude hasta que perdí a mi esposa.

El profesor queda por un momento en silencio mientras tiene la mirada perdida en algún punto en el ventanal donde Logner permanecía con los brazos cruzados mientras las débiles llamas de la chimenea marcan luces y sombras en su rostro.

GAIDO MENTA

Entonces, ocurrieron los ataques de la ciudad roja. Ha sido la cosa más pavorosa que jamás se podrá vivir en la historia. Las personas...

Logner retiene la respiración, su cuerpo se tensa e interrumpe al profesor.

LOGNER

Profesor.

Logner saca un frasco de píldoras de su bolsillo y se mete dos a la boca.

GAIDO MENTA

Sí, disculpa. Me he alejado del tema.

Logner se relaja visiblemente y desvía su mirada hacia afuera del ventanal.

GAIDO MENTA

Al poco tiempo, me reencontré con Logner y más tarde con Aaron. Ambos habían sido mis alumnos. Su voluntad me impidió rendir. Por ello creamos este lugar.

Sagar lo observa con curiosidad desde su asiento.

GAIDO MENTA

Esto me lleva a ti para ofrecerte una oportunidad. Para ti y al hermano que tanto quieres. Quiero proponerte para que te nos una.

Logner despega los ojos desde el ventanal y observa claramente sorprendido al profesor. Sagar suelta el libro que cae a regazo y resbala hacia el suelo. La joven, un tanto turbada, recoge el libro y lo coloca ordenadamente en su regazo mientras los hombres la observan atentamente. Sagar se toma su tiempo para guardar la compostura nuevamente antes de hablar.

SAGAR

Si es una clase de broma, no le veo el chiste.

GAIDO MENTA

No lo es.

SAGAR

No lo entiendo.

GAIDO MENTA

Quiero que seas una desertora. Tienes muchos talentos y conoce lo que es la vida en la guerra...

SAGAR
No.

GAIDO MENTA
Pero...

SAGAR
¡No! No me importa que usted y sus
desertores tengan esas ideas
románticas de que todo esto va
terminar y viviremos felices para
siempre. No seré parte de eso. He
luchado por mantenerme al margen de
esta guerra. No va a cambiar por
ustedes. No por ustedes.

Sagar se levanta del sillón y se dirige hacia Logner. Él observa brevemente al profesor y saca las esposas de un bolsillo trasero de su pantalón. Entonces, Sagar se dirige al profesor y vacilando por un momento le extiende el libro. El profesor niega con la cabeza.

GAIDO MENTA
Aún quiero escuchar tu opinión
cuando lo termines.

Sagar se da media vuelta y sin mediar palabra, se dirige hacia la puerta y espera por Logner que se acerca a la joven y salen juntos de la biblioteca.

SEC 20: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN BLANCA -
DÍA

Sagar desde la ventana del cuarto de Licht, observa el anochecer en el domo con expresión pensativa. Licht está saltando en su cama, intenta llamar la atención de su hermana.

LICHT
¡Hermana! Cuéntame la historia del
héroe.

Sagar aparta su vista de la ventana y recoge las pertenencias desordenadas en la cama del niño, no obstante, el peluche lo toma. Licht y Sagar recuesta en la cama viendo hacia el techo

SAGAR
Había una vez, en un lejano reino
un gran rey que se había casado con
la más hermosa y amable mujer del
reino. En su gran castillo nacieron
(MÁS)

SAGAR (continúa)
la princesa y el pequeño príncipe
que...

LICHT
Se convertiría en un gran héroe,
¿cierto?

SAGAR
Así es. Sería el más grande de
todos los tiempos. El reino tuvo
una gran época dorada donde fue muy
prospero. Un día, un sabio maestro
vio el potencial del pequeño
príncipe, pero debía probarlo antes
de entrenarlo como su discípulo.
Así que le encomendó una misión...

LICHT
Tienes los ojos de papá. Del mismo
color caoba intenso que él.

De repente, tiene una expresión de tristeza y frunce un poco
el ceño.

LICHT
Él nos abandonó por mi culpa,
¿verdad?

Sagar se levanta sorprendida.

SAGAR
Eso no es cierto.

LICHT
¿Y por qué no está con nosotros?

SAGAR
Él... Él está en una misión.

Licht se levanta emocionado.

LICHT
Como el héroe de la historia.

SAGAR
Sí. Papá quiere que estemos bien y
está afuera buscando como
ayudarnos.

LICHT
¿Has hablado con él?

SAGAR

No.

LICHT

¿Y cómo lo sabes?

SAGAR

Porque le prometí que íbamos a estar bien. Te prometo que lo encontraremos. No te preocupes, Licht.

Duran un breve momento en silencio cuando Homs abre la puerta y entra.

HOMS

El tiempo acabo. Es hora de la cena.

SEC 21: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/COMEDOR - NOCHE

Sagar y Licht están sentados en una mesa de un gran comedor donde otras docenas de personas están cenando. En su mesa, solo están ellos dos solos mientras Homs, detrás de ella, y los desertores del lugar la vigilan de cerca. Al terminar de comer, Licht tiene la cara sucia y Sagar extiende la mano para limpiarle la cara, pero Homs le detiene el brazo.

SAGAR

¿Qué haces? Suéltame.

Sagar se suelta bruscamente de Homs. El resto de los desertores se acercan a ellos. Durante la distracción, Sagar, sin dejar de observar a Homs, agarra su cuchillo con la otra mano y lo oculta dentro de la manga de su ropa.

HOMS

Solo come.

SAGAR

No vuelvas a tocarme.

Homs le hace una seña al resto de los desertores y ellos regresan a sus puestos. Sagar se levanta de la mesa.

SAGAR

No tengo hambre.

Ella se pone en frente de Homs y extiende sus manos. Él observa brevemente su plato a medio comer y le ponen las esposas.

LICHT
¿Hermana?

SAGAR
No te preocupes, Licht. Todo está bien.

Le cierra la esposa y le pone llave.

SEC 22: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA - NOCHE

Encierran a Sagar en la celda y ella saca el cuchillo. Espera sentada junto a la puerta y observa su catre cambiado por uno en peor estado por un breve momento. Luego, por medio de la abertura del suelo de la puerta, vigila por un largo tiempo hasta que el pasillo está despejado. En ese instante, Sagar abre la puerta con el cuchillo y sale.

SEC 23: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN BLANCA - NOCHE

Sagar abre la habitación de Licht y corre a la cama del niño.

SAGAR
(susurra)
Licht. Licht, despierta. No tenemos tiempo.

Sagar mueve un poco a Licht hasta el niño despierta.

LICHT
(restriega los ojos)
¿Hermana? ¿Qué ocurre?

SAGAR
Nos vamos.

LICHT
¿Por qué?

SAGAR
Vamos a buscar a papá, pero...

Sagar le agarra el rostro al niño con sus dos manos.

SAGAR
No pueden vernos o no nos van a dejar salir a buscarlo.

Licht asiente, salta de la cama y busca su mochila. Rápidamente ambos salen silenciosamente de la habitación.

SEC 24: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO - NOCHE

Sagar corre agarrando a Licht de la mano.

SAGAR

Por aquí.

Cruzan en un pasillo y al hacerlo, Sagar logra ver un par de desertores al final del pasillo por lo que se oculta con Licht detrás de una columna. Un tercer desertor corre hasta los otros dos.

DESERTOR

¿Ocurre algo?

TERCER DESERTOR

¡Venga! La ladrona escapo.

DESERTOR

¿Qué? Otra vez. Esa perra.

TERCER DESERTOR

Vamos al cuarto del niño.

Los desertores corren hacia el pasillo que Sagar había abandonado. Sagar y Licht esperan unos segundos en silencio y al cerciorarse que el pasillo está completamente solo, continúan con su huida.

SEC 25: EXT - DOMO/VILLA - NOCHE

Sagar y Licht siguen corriendo hacia la salida del domo. Cuando se acercan, se ocultan detrás de un árbol mientras esperan a que se abra la salida. Sagar sostiene firmemente la mano a Licht.

SAGAR

(susurra)

No te separes

Un grupo de desertores entran al domo, bajan de unos vehículos y hablan entre ellos tranquilamente. En la oscuridad, Sagar se acerca sigilosamente a la salida mientras que un par de desertores llegan corriendo hasta donde está el grupo. Sagar aprovecha la distracción para escabullirse y, al salir, escucha parte de la conversación.

DESERTOR

¡Aaron! La ladrona escapó. No está en la villa.

AARON

¿Hace cuánto ocurrió?

DESERTOR DOS

Hace apenas unos minutos

AARON

Nosotros nos vamos a encargar. No debe estar lejos.

Sagar gira la cabeza y ve la silueta de AARON (23) de un corpulento cuerpo lleno de tatuaje y cicatrices. Tan pronto como el hombre termina de hablar, el grupo se prepara para salir. Sagar mira al frente y corre de la mano con Licht para internarse en las profundidades del bosque.

SEC 26: EXT - BOSQUE A LAS AFUERAS DEL DOMO - NOCHE

Sagar y Licht continúan corriendo hasta que se detienen por unos instantes para recuperar aire. Licht pone sus manos en sus rodillas y se desploma hacia el suelo.

LICHT

No puedo seguir corriendo.

A lo lejos, se escuchan el motor de los carros de los desertores junto al grito de una voz gruesa y firme

AARON

¡Alguno ha visto algo!

DESERTOR UNO

Nada a las diez.

DESERTOR DOS

Nada a las cinco.

Sagar comienza ver una luz blanca a la distancia. Sin pensarlo se agacha frente a Licht.

SAGAR

Licht, móntate en mi espalda.

DESERTOR TRES

Ve algo a las dos en punto. Hay movimiento.

Sagar ve la luz más intensa dirigiéndose a ellos.

SAGAR

¡Licht!

Licht se monta en la espalda de Sagar y ella lo carga.

DESERTOR CINCO

¡Los veo! ¡Ahí están!

Sagar huye con Licht en su espalda buscando perder a los desertores tomando el camino más oscuro. Sin embargo, los desertores la siguen de cerca y cuando lo tiene justamente atrás, ella se interna en lo más espeso del bosque donde los árboles cercen cerca uno del otro, dejando a los desertores atrás. Nos obstante, Sagar continúa corriendo por un buen rato sin mirar atrás. Lo único que ve es el final del bosque.

LICHT

Hermana. ¡Hermana!

SAGAR

(susurra)

Tenemos que escapar.

LICHT

Ya no nos siguen.

Sagar reacciona y deja de correr. Se da media vuelta y lo único que los ilumina es la luz de la luna. Sagar baja a Licht de su espalda y toma su mano. Sagar da un profundo y sonoro suspiro. Licht le jala del brazo en dirección contraria.

LICHT

(señala)

¡Mira, Hermana! Una casa.

Sagar gira su cabeza y ve al final del bosque una casa abandonada. Ambos caminan de la mano hasta la casa.

SEC 27: INT - CASA ABANDONADA/SALA - NOCHE

Sagar cierra la puerta detrás de ella e inspecciona el lugar. Licht bosteza y se acuesta en el sofá de la sala. Sagar se acerca hacia la ventana y vigila por ella cuando Licht la interrumpe.

LICHT

Cántame la canción de mamá

Sagar sonríe, se sienta en el sofá y recuesta la cabeza de Licht en su regaza mientras le acaricia la cabeza.

SAGAR

Recuerdo que de niño por las noches
llorabas por las pesadillas. Mamá
siempre iba hasta tu habitación y
(MÁS)

SAGAR (continúa)
te cantaba hasta que te dormías
otras vez.

LICHT
La extraño.

SAGAR
Yo también.

Ambos hermanos quedan un momento en silencio hasta que Sagar comienza a cantar suave y lentamente. Poco a poco, Licht va cerrando los ojos hasta quedarse dormido. Sagar repite la canción una segunda vez hasta que se va quedando dormida, pero antes de dormirse alguien le cubre la boca y ella abre los ojos asustada. Luego, ella siente como alguien se inclina a su lado.

TERRORISTA UNO
Pero miren con lo que me he
encontrado.

SEC 28: EXT - CALLE ABANDONADA - NOCHE

Sagar es arrastrada fuera de la casa por los terroristas y la lanzan al suelo. Licht también es sacado a la fuerza quien está llorando. Sagar corre hasta donde está él y lo abraza. Un terrorista le agarra fuertemente del brazo y la lastima para separarlos, pero ella no lo permite y luego cubre a Licht con su espalda.

SAGAR
(nerviosa)
Por favor, déjenlo en paz. Solo es
un niño. Dejen que se vaya, por
favor.

Los terroristas se ven entre sí y sueltan una sonora carcajada.

TERRORISTA UNO
El problema es que se atravesó en
mi camino. Y tú no vas a impedirlo,
linda.

El terrorista se acerca a Sagar y con el dedo índice le empuja el hombro. Ella aprovecha la oportunidad y saca el cuchillo de su ropa para atacarlo, pero él rápidamente se lo arranca y la empuja al suelo.

TERRORISTA UNO

Así que la gatita tiene garras.
Chicos, hay que enseñarle como debe
comportarse una mujer.

Los cinco terroristas la empiezan a patear. Licht está paralizado viendo la escena que se desarrolla antes sus ojos.

SAGAR

(susurra)

Licht, vete. Yo me encargo

Licht observa a su hermana, niega con la cabeza y suelta unos pequeños sollozos. Nos obstante, uno de los terroristas deja de patear a Sagar y se va acercando a Licht mientras que el resto de los terroristas dejan de patear a Sagar y uno la levanta jalándole el cabello. Cuando el terrorista se propone a atacarlo, Sagar logra soltarse.

SAGAR

(grita)

¡No!

Empuja a Licht lejos y arremete contra el terrorista. Otro terrorista la jala lanzándola al suelo. El primer terrorista se lanza sobre ella y la ahorca. Sagar rápidamente se pone roja y se empieza asfixiar. Cuando ella siente que va a perder el conocimiento, la dejan de ahorcar y el rostro del terrorista es sustituido por el de Aaron de rasgos duros con una quijada marcada y la observa con sus ojos gris humo.

AARON

¿Neulies? ¿Eres Sagar Neulies?

Sagar se incorpora bruscamente tomando grandes bocanadas de aire.

AARON

¿Estás bien?

El sonido de los disparo hacen que Sagar observe a su alrededor confundida. El grupo de desertores que los perseguían arremeten en contra los terroristas y los vencen.

AARON

Bien. Ya que te encuentras mejor...

Aaron agarra a Sagar del brazo y la levanta. Una vez de pie, Sagar se tambalea y Aaron la sostiene, pero en el acto le pone las esposas.

AARON
Deja de escaparte.

SEC 29: EXT - CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO - NOCHE

El profesor Menta está sentado detrás de su escritorio. Frente está Sagar sentada y la observa con reproche. Logner está de pie recostado en el ventanal detrás del profesor y Aaron está de pie detrás de ella. Licht está sentado en el sillón a su lado, su rostro luce cansado y lucha por mantener los ojos abierto.

GAIDO MENTA
(reprocha)
Señorita Neulies, sus acciones
fueron muy imprudente esta noche.

El profesor toma una copa y la llena de vino. Sagar ignora al profesor para vigilar a Licht y con sus manos esposadas toma la mochila del niño que está en el suelo junto a él.

GAIDO MENTA
Arriesgo su vida y la de su
hermano.

Licht se queda dormido.

GAIDO MENTA
¿En qué estabas pensando?

SAGAR
En sobrevivir. Lo que siempre he
hecho.

El profesor deja el vaso en el escritorio.

GAIDO MENTA
No importa. Ya no importa. Después
de esto no puedo velar más por ti.
De ahora en adelante, tu caso lo
llevará Aaron.

Logner se separa del marco de la ventana y se muestra sumamente disgustado.

LOGNER
Profesor Menta, creo que yo podría
ser mejor candidato.

GAIDO MENTA
No, Logner.

LOGNER

Profesor Menta, debo insistir.

GAIDO MENTA

No. La decisión es definitiva.

Logner se va furioso de la sala. Sagar gira rápidamente su cabeza hacia Aaron y la penetrante mirada del joven se cruza con la suya.

SEC 30: EXT - CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO - NOCHE

Aaron cierra la puerta de la habitación de Licht donde han dejado el niño durmiendo. Sagar aún con las manos esposadas y la mochila de Licht entre sus manos comienza avanzar por el pasillo dejando atrás a Aaron. Él le sigue el paso de cerca. Ambos transita silenciosamente el pasillo en dirección a la celda de Sagar. Cuando Sagar comienza apurar el paso para poner más distancia entre ellos y llegar más rápido a la habitación, Aaron le sostiene de la muñeca. Sagar se detiene bruscamente y con el ceño fruncido observa la mano de Aaron sobre su muñeca.

AARON

Esto es lo que va a suceder ahora en adelante. Mañana tendrás una audiencia en donde decidiremos lo que haremos contigo. Por lo pronto, yo te vigilaré de cerca en todo momento.

Sagar irritada sube su mirada hacia el rostro de Aaron.

AARON

(sarcasmo)

Felicidades. Te has ganado una segunda sombra. Desde este momento, tienes mi absoluta atención.

Sagar se suelta de Aaron en un arranque de ira.

SAGAR

¡No vuelvas tocarme!

Sagar se da media vuelta y transita el pasillo con mayor exasperación y Aaron le mantiene el paso junto a ella.

SAGAR

Todos ustedes me tienen harta. Logner, el profesor, esta maldita guerra, los terroristas, esta casa, sus absurdas amenazas, tú...

Gira la cabeza para escupirle la palabra en la cara.

SAGAR
... Y todos sus estúpidos
desertores. ¡Harta! ¡Estoy Harta!
Solo...

Se detiene bruscamente y Aaron lo hace unos pasos más adelante en el pasillo.

SAGAR
... Solo quiero largarme lejos de
todo esto con mi hermano y
encontrar a mi papá. Es tan difícil
de entenderlo.

AARON
¡Te lo mereces! Tú te lo buscaste
en el momento que nos robaste.

Sagar frunce el ceño, observa irritada a Aaron y retoma su caminata.

SAGAR
Yo no me busque nada. Así fue cómo
sucedieron las cosas.

Sentencia Sagar al pasar junto a él y empujarlo por el hombro con sus manos para seguir de largo. Aaron la sigue.

SAGAR
¿Por qué no sacas esa maldita
pistola que llevas y me disparas?
La sentencia no será diferente
mañana porque es así como trabajan
todos ustedes. No importa cómo se
llamen. Leales. Sublevados.
Desertores.

AARON
¡Se acabó! No permitiré que nos
insulte de esa manera.

Aaron la agarra con brusquedad, sin consideración por el brazo lastimado por el terrorista, y la jala por el pasillo. Sagar ante su brusco trato, suelta un chillido y tropieza en el camino.

AARON
No somos como ellos.

Aaron afloja el agarre, pero la sigue conduciendo por el pasillo. Cuando están cerca de la celda, Sagar mira firmemente a Aaron.

SAGAR

No, no lo son. Son demasiados débiles e ingenuos para ver lo que realmente ocurre y morirán por ello. Esta guerra no va a acabar.

Aaron abre la celda y suelta a Sagar dentro de ella.

AARON

(sarcasmo)

Aclarado los puntos. Que tengas buenas noches, señorita Neulies.

Aaron cierra la puerta en la cara de Sagar.

SEC 31: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA - NOCHE

Sagar recibe el portazo con ojos abiertos y dura unos segundos de pie frente a la puerta. Suelta un suspiro y se sienta en el catre. En eso, coloca la mochila en su regazo y la abre. Dentro hay un libro, ropa, un botiquín, una foto familiar y el peluche de Licht. Sagar observa la foto por un instante y saca el peluche. Busca en el peluche hasta localizar un orificio en su espalda, mete dos dedos hasta sacar una pequeña grabadora. Sagar se recuesta en la cama y pulsa el botón play.

SEC 32: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES - DÍA

La puerta de la sala, se abren. Sagar entra esposada, guiada por Aaron.

Dentro, la mesa y los muebles fueron removidos y un centenar de desertores esperan por la audiencia. Ella reconoce al profesor Menta sentado entre Logner y la señora Rehan con un bastón en sus manos. También está Homs que es acompañado por GALBA (27) un hombre lleno de tatuajes y de cabello teñido de verde en forma de cresta que al verla entrar le hace un guiño, pero ella lo ignora.

Todas las miradas se posan sobre ella y con ello se hace el silencio. Sagar con serenidad ignora las miradas. Aaron la sienta en una silla y se posiciona junto a Galba y Homs. Aaron observa a cada uno, se aclara la garganta y se dirige a todos en la sala.

AARON

Gracias a todos por venir. Cada uno sabe porque estamos aquí. Conocemos el caso de Sagar Neulies. Nos robo
(MÁS)

AARON (continúa)
la información de la base de las
fuerzas leales por la cual Eccar
sacrificó su vida. Ha intentado
huir en 2 ocasiones y en la última
casi logra que la maten. El
profesor me dejó su caso en mis
manos, pero no deseo tomar una
decisión sin conocer la opinión de
cada uno de ustedes por eso los he
llamado para realizar esta
audiencia. ¿Quién desea comenzar?

Hay un corrillo de murmullos cuando Aaron termina de hablar
y se miran entre ellos. Enid se levanta y toma la palabra.

ENID
Yo opino que debe ser castigada.
Podemos dar por perdido la
información. Eccar se sacrificó
para nada y todo por su culpa.

La desertora señala a Sagar. Ella solo observar el dedo que
la apunta fríamente.

ENID
Ella conoce nuestra ubicación y
nuestra identidad. ¡Es un peligro!

La indolente mirada de Sagar observa a su alrededor como las
personas apoyan a la desertora para finalmente posarla en
Aaron que a su vez la observa a ella. Sagar le modula con la
boca un silencio te lo dije y Aaron frunce el ceño. De
repente, Logner avanza hasta el centro jugando con su
máscara en las manos e interrumpe las murmuraciones de las
personas.

LOGNER
¿Qué sugieren todos ustedes? ¿Qué
castigo le imponemos? ¿La muerte?
¿No es eso?

Aaron observa con desconfianza a Logner, el profesor se
mantiene impassible y Sagar pasa su mirada de Logner a los
desertores. Los murmullos comienzan nuevamente y muchos
desertores se muestran de acuerdo.

LOGNER
Si tomamos esa decisión, nos
estaríamos condenando. Según mis
fuentes, la información de Eccar es
clave para esta guerra. Las fuerzas
creen que se perdió al matar
(MÁS)

LOGNER (continúa)
a Eccar, pero Sagar la tiene y está
aquí ante nosotros. Si no pueden
ver la suerte que tenemos, entonces
yo abandono a los desertores. No
pretendo trabajar para un grupo de
perdedores.

Algunas exclamaciones se hacen presentes. Sagar se sorprende
ante las palabras de Logner.

ENID
¿Nos estás traicionando?

LOGNER
No. Estoy garantizando nuestro
triunfo.

Las miradas de Enid y Logner se mantienen por un breve
momento.

LOGNER
La muerte de Eccar no tuvo nada que
ver con ella, Enid. Deja de buscar
venganza en vano. Ella escapo de la
base antes de que lo mataran y por
eso la grabación fue salvada.
Conoce la manera de salir y entrar
a la base, es más de lo que mucho
de nosotros ha logrado. Su robo,
nos presentó una oportunidad única
para nosotros. No solo fue su robo,
ella estuvo allí presente. Ella
misma me ha confirmado que conoce
la información.

Sagar suelta una exclamación de incredulidad como el resto
de los desertores que separan su vista de la discusión entre
Logner y Enid hacia ella.

ENID
¿Cómo sabremos si lo que nos dice
es cierto? Una cosa es que la
indultemos y otra muy distinta es
que insinúes que trabaje con
nosotros.

LOGNER
No lo insinúo.

ENID
¿Quieres que ella trabaje con
nosotros?

LOGNER

Ten a tus enemigos más cerca que
tus amigos.

AARON

Suficiente.

Aaron se acerca hacia Logner y asiente su cabeza cuando está
a su lado. Logner sonríe de manera petulante y se sitúa
detrás de Sagar.

AARON

¿Gaido?

GAIDO MENTA

Converse mi posición de este caso
con Logner. La postura que ha
expuesto es la misma que yo
mantengo.

AARON

Comencemos con la votación...

DESERTOR

Pero... ¿Y el niño?

Sagar se enoja y por impulso se intenta levantar, pero
Logner la retiene colocando una mano en el hombro
volviéndola a sentar. Sagar gira su rostro a él.

GAIDO MENTA

El niño no entra en esta discusión.

REHAN

Cualquier decisión que vayan a
tomar, yo me haré a cargo de él.

GAIDO MENTA

No se hable más del tema.

Rehan le sonríe a Sagar, ella no reacciona.

AARON

¿Quiénes desean una condena para
Sagar Neulies?

Cincuenta y seis personas levantan la mano entre ellas Enid.

AARON

¿Quiénes apoyan para que se quede?

Otras cincuenta y seis levantan la mano entre ellas
el profesor Menta, Logner, Rehan, Homs y Galba.
Sagar se percata que Aaron falta por votar.

SAGAR V.O.

En ese momento, tome la segunda
decisión más importante de mi vida.
Di un paso que no creí que daría
vuelta atrás.

AARON

Hay un empate 56 a 56. Solo
falta...

SAGAR

Logner, tiene razón.

Todas las miradas se dirigen a ella. Traga un tanto nerviosa,
pero observa a Aaron con firmeza.

SAGAR

Conozco la información y tengo la
grabadora en mi poder si tanto
desconfían. Les devolveré la
grabadora, pero solo si no le hacen
daño a mi hermano ni a mí y nos
ayudan hallar a nuestro padre.

Aaron afirmar con la cabeza.

AARON

Voto porque te quedes, Neulies.

SEC 33: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO - NOCHE

Sagar entra al despacho donde la esperan el profesor, Logner
y Aaron. Sus manos libres llevan la pequeña grabadora negra
y la deja en el centro del escritorio del profesor. Él lo
toma y presiona el botón play. De ella, sale una grave voz
de hombre que habla en susurro.

ECCAR V.O.

Hoy es doce de mayo y son las diez
de la noche. Estoy en la base de
las fuerzas leales donde se dará
una reunión.

La grabación queda un momento en silencio.

ECCAR V.O.

La reunión va a comenzar. Nare está
en la sala junto con dos oficiales.

Al escuchar el nombre de Nare, Aaron se muestra muy molesto
con los puños cerrados conteniendo su rabia.

ECCAR V.O.

El señor de la guerra entra a la sala. Nare lo saluda con apretón de mano y lo llama Leclere. El verdadero nombre del señor de la guerra es Leclere. Llega otra persona. Es el líder de los terroristas. Daesh. Viene acompañado con más de sus compañeros psicópatas.

Eccar queda nuevamente en silencio por un largo rato y la tensión en el despacho se eleva. Sagar observa a los tres hombres sosteniendo el aire delante ella que están concentrados en la grabación.

ECCAR V.O.

Están hablando sobre cómo hacer con el poder entre ellos. Tienen un plan de ataque que va ser dirigido a la frontera.

Eccar deja de hablar unos segundos y vuelve hablar con voz alarmante.

ECCAR V.O.

Algo ha pasado, los oficiales están inquietos y van a suspender la reunión. Harán una nueva dentro de un par de meses... ¿Pero qué eso?... He visto a una chica y lo oficiales también parece haberla visto.

En ese momento, se corta la grabación. Los tres hombres separan la vista de la grabadora y la dirigen hacia Sagar. Logner y Aaron se incorpora lentamente.

GAIDO MENTA

¿Cómo terminó?

Sagar hace un gesto indiferente con los hombros.

SAGAR

Escapé.

LOGNER

Creo que tenemos una gran oportunidad. Deberíamos infiltrarnos y acabar con todo en una sola noche.

El profesor asiente con la cabeza.

SEC 34: EXT - DOMO - DÍA

Sagar da un tranquilo paseo junto a Licht por la villa del domo. Licht se detiene al ver unas ardillas en un árbol y va por ellas. Sagar observando sus muñecas sin ataduras. Una de sus manos lleva el libro que le dio el profesor y las mueve libremente.

SAGAR
¿Estás bien?

NIÑA
Sí.

La mujer las alcanza.

MUJER
¿Estás bien?

NIÑA
Sí, mamá.

MUJER
Te dije que no corrieras. ¿Te disculpaste con la joven?

NIÑA
Lo siento, señora. No quería chocar con usted.

MUJER
Mi hija es un poco inquieta y bastante juguetona.

SAGAR
No se preocupe.

La mujer toma de la mano a la niña.

MUJER
Regresamos a casa. Papá nos espera.

Sagar ve a la mujer con la niña irse.

SAGAR V.O.
La vida dentro del domo era ilusoria. La gente. El trabajo. La rutina. Todo era tan normal. Fue tan común vivir entre las constante miradas con esperanzas rotas que esa normalidad era desconcertante.

Sagar busca a Licht.

SAGAR

¿Licht?

Lo encuentra jugando con unas ardilla y se dirige hacia él, pero se siente observada por lo cual busca a su alrededor y se encuentra a Aaron que no deja de observarla mientras come una manzana recostado de un árbol cercano. Él camina tranquilamente hacia ella mientras continúa comiendo la manzana. Ella lo ve acercarse y él se detiene delante de ella.

AARON

Neulies.

SAGAR

Aaron.

AARON

Tengo preguntas.

Sagar se cruza de brazo y alza la ceja.

AARON

La grabación.

SAGAR

No tengo respuestas para ti.

AARON

Esto lo vas a responder.

SAGAR

No.

Sagar se dispone a retirar, pero Aaron la retiene del brazo. Ella lo observa enojada. Licht se acerca hacia ellos sin que se den cuenta hasta que lo tiene en medio de ellos. El niño jala a Aaron de la camisa para llamar su atención. Aaron dirige su mirada hacia el pequeño y suelta lentamente a Sagar.

LICHT

Señor, usted es quien nos salvó,
¿cierto? Aquel día en la casa
abandonada.

AARON

Así es.

LICHT

¡Es el héroe!

Señala a Aaron y dirige su mirada hacia su hermana.

LICHT

Él es el héroe de la historia,
hermana.

Aaron suelta una gran y sonora carcajada, se agacha hasta quedar a la altura de Licht y le pone la mano en la cabeza.

AARON

Solo ayudo a las personas

LICHT

¿Y no lo hacen los héroes?

AARON

Sí, pero...

LICHT

Entonces, lo eres.

SAGAR

Vamos, Licht.

Sagar toma la mano de Licht y se alejan de Aaron. Detrás, Sagar lo observa poniéndose de pie, devolviéndole la mirada. Sagar se vuelve a gira y toma otro camino distinto.

SEC 35: EXT - CASA DEL PROFESOR MENTA/JARDÍN - DÍA

En el jardín, la grama reluce antes los rayos de las últimas horas de vida del sol de la tarde, cercado por una hilera de madera pintada de blanco y acompañado por helechos y matorrales de rosas rojas, calas blancas y orquídeas rosas. Justo cuando Sagar pisa el primer peldaño de la escalera del pórtico, un balón choca con los pies de Licht. Licht se agacha y toma el balón con extrañeza.

GALBA

¡Pequeño!

Galba está junto a Aaron del otro lado del cercado del jardín.

GALBA

Me pasas el balón.

Licht les pasa el balón a Galba.

AARON

¿Quieres venir?

Aaron está reclinado con los brazos apoyado sobre la cerca y hace un gesto con la cabeza hacia atrás. Licht se emociona.

LICHT

¿Puedo?

Sagar se agacha hacia Licht, deja el libro en el suelo y le toma las manos.

SAGAR

¿Quieres ir?

Licht asiente efusivamente con la cabeza.

SAGAR

Bien, pero hasta el anochecer.

Licht va corriendo hacia Galba y Aaron para reunirse con el resto y jugar fútbol. Sagar toma el libro y se levanta.

En el pórtico, hay un mueble y ella se sienta. Abre el libro y comienza su lectura, pero los gritos del juego y las risas la interrumpen. Sagar separa su vista del libro y observa a Licht que está sobre los hombros de Aaron y van corriendo a la vez que gritan a todo pulmón.

SAGAR V.O.

Por primera vez fui de testigo de que Licht tenía la vida de un niño normal. La guerra no se hizo para los niños. No puedes mantener un alma pura por siempre. Ellos mueren, sufren, pasan hambre y finalmente asesinan su inocencia. El patio de juego son los escombros y las armas sus juguetes. Mi mejor trabajo fue mantenerlo lo más alejado de ello.

La puerta de la casa se abre. El profesor Menta sale y se sienta al lado de Sagar para ver el partido. Ambos ven a Aaron y a Licht.

GAIDO MENTA

Supe que la importunó en esta tarde. Discúlpalo, por favor. Es cierto que puede ser irascible e imprudente, pero realmente no es una mala persona. Después de todo, ha sido el primero en ofrecerse para buscar a tu padre.

Sagar se queda viendo a Aaron.

SEC 36: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN GRIS - NOCHE

Aaron abre la puerta de una habitación espaciosa por la que entra Sagar abrazando el libro hacia su pecho. En ella, hay una cama cubierta solo por sábanas. También, hay un armario, una mesa y una peinadora con su silla. Bajo sus zapatos hay una alfombra gris que hace juego al par de cortinas de las dos ventanas de la habitación. Al igual que la habitación de Licht, esta tiene vista al jardín.

Sagar se detiene en el centro de la habitación. Se observa a través del espejo de la peinadora y se toca la cara ante su reflejo. Avanza hacia la peinadora, toca el espejo y se coloca un mechón de su cabello suelto detrás de la oreja. Luego, se dirige a la cama para extender la mano libre y deslizarla por la tela.

SAGAR

¿Todo esto es para mí?

AARON

Mientras estés con nosotros, esta será tu habitación.

SAGAR

Nunca había tenido tanto.

AARON

Esto ya era tuyo.

Aaron le tiende la mochila y Sagar la toma.

AARON

Te dejo para que te pongas a gusto.

Aaron da media vuelta y se dispone salir de la habitación, pero Sagar lo detiene.

SAGAR

Aaron. Gracias.

Aaron se da media vuelta y alza una ceja.

SAGAR

Por Licht. Nunca lo había visto así.

Aaron relaja su postura apoyándose de la pared.

AARON

El pequeño me agrada. Entendiendo porque te has arriesgado tanto solo
(MÁS)

AARON (continúa)
para protegerlo. Aunque tu último
escape fue una estupidez mientras
él esté aquí en el domo, estará
protegido.

Sagar se sienta en la cama.

SAGAR
El profesor me contó que te
ofreciste para ayudarnos con la
búsqueda de mi padre.

AARON
Así es.

Sagar lo invita a sentarse y gira el anillo en su dedo.

SAGAR
No creo que podamos comenzar de
nuevo, pero ya que trabajaremos
juntos, creo que es necesario que
sepa algunas cosas sobre mí.

Aaron la observa atentamente.

SEC 37: INT - FLASHBACK/CASA DE LA FAMILIA NEULIES/SÓTANO -
NOCHE

El sótano tiene un aspecto cavernoso con paredes de piedra y el suelo de ladrillo. Su única entrada y salida es una escalera maltrecha. Debajo, se ocultan una Sagar más joven al igual que el señor Neulies y su hermano al que abraza fuertemente y que tiembla de miedo en sus brazos. Su padre los abraza a ambos mientras se mantiene en alerta. Se escuchan sonidos de varias detonaciones provenientes de afuera que producen que las columnas del sótano tiemblen ante su impacto. La amarillenta luz centella y se balancea ante cada impacto de las detonaciones. Sin embargo, las detonaciones van disminuyendo hasta que cesan. El señor Neulies se separa de sus hijos y se dirige a la escalera.

SEÑOR NEULIES
Licht, no vayas a salir.

Sube las escaleras. Sagar se separa de Licht y le seca las lágrimas del rostro.

SAGAR
Ya venimos. No te preocupes.

El señor Neulies sube las escaleras y sale del sótano. Sagar lo sigue, pero se detiene repentinamente en el marco de la puerta. El señor Neulies observa los escombros de su casa completamente horrorizado. El señor Neulies cae de rodillas y llora con impotencia. Sagar se queda viendo a su padre mientras limpia sus propias lágrimas.

SEC 38: INT FLASHBACK/CAPILLA - NOCHE

En una modesta y solitaria capilla de una iglesia, hay cuatro hileras de bancos y un altar. Por la puerta que conecta a la casa de los religiosos, entra el señor Neulies seguido por Sagar.

SAGAR
¿A dónde vas, papá?

El señor se detiene y se enfrenta a Sagar.

SEÑOR NEULIES
Me voy, Sagar.

SAGAR
¿A qué te refieres?

SEÑOR NEULIES
Debo encontrar un lugar donde pueda mantenerlos a salvos. Necesito encontrar ayuda para que escapemos de aquí.

SAGAR
La frontera está cerrada, no podemos escapar. No tienes que irte. Lo que debemos hacer es permanecer unidos. Mamá dijo...

SEÑOR NEULIES
Tu madre está muerta Sagar y no soportaré perderlos a ustedes también.

SAGAR
¿Y qué harás? Salir y pretender ser un héroe mientras no dejas cuando nosotros más te necesitamos. ¿Dejarás solo a Licht? Tiene 3 años ya perdió a su madre, no le quites a su padre también.

SEÑOR NEULIES

No estará solo. Está contigo, mi princesa.

El señor Neulies se acerca a ella, pero Sagar retrocede para mantener la distancia.

SAGAR

Nos vas abandonar.

SEÑOR NEULIES

Lo hago por ustedes. Permanezcan aquí. Yo volveré por ustedes apenas pueda hallar la forma de que escapemos.

El señor Neulies intenta acercarse nuevamente para despedirse de ella, pero ella nuevamente lo rechaza. El señor Neulies cabizbajo suelta un suspiro apesadumbrado.

SEÑOR NEULIES

A veces, hay que tomar decisiones difíciles en la vida, Sagar. Es parte de crecer. Quisiera que esta lección la hubieras aprendido de otra forma, mi princesa.

El señor Neulies sube la cabeza y observa su hija.

SAGAR

(molesta)

No cruces esa puerta porque si te vas y nos dejas, no te lo voy a perdonar. Si te vas y nos dejas, te odiaré por el resto de mi vida.

SEÑOR NEULIES

(dolido)

Prométeme que cuidarás a Licht.

SAGAR

Mejor que tú.

El señor Neulies la observa un instante más, se da media vuelta y camina en dirección a la abierta puerta principal de la capilla. Sagar molesta lo ve irse.

SEC 39: EXT - FLASHBACK/CALLE DE COMERCIO - DÍA

En una calle solitaria llena de comercio, Sagar la recorre en busca de comida en los comercios y la basura. En la calle hay escombros acumulados, agua empozada, grafiti y propaganda en las ladrillosas paredes. Sagar entra de comercio en comercio y se asoma en los mostradores.

SAGAR
(preocupada)
Nada.

Mientras más se acerca al final de la calle, mayor es su desesperación hasta llegar al último local, pero sale con las manos vacías. Las lágrimas nublan su vista y tropieza cayéndose. Sagar, sucia con el polvo de los escombros, se incorpora y se sienta en la acera para echarse a llorar.

Sagar tiene el cabello despeinado, está sumamente delgada, su ropa le queda mucho más grande, los rasgos de su cara se empiezan a marcar y está sumamente pálida. Ella se abraza a sus piernas y llora amargamente.

SAGAR
Ojalá papá no se hubiera ido, que
no hubieran atacado la iglesia, que
pudiera encontrar comida. Ojalá
mamá no hubiera muerto y nunca
hubiera ocurrido esta guerra.

Sagar continúa llorando, pero sus lamentos son rápidamente cortados al escucharse un murmullo de conversaciones y risas acercándose. Sagar se oculta rápidamente detrás de una pared. Por un cruce entra un grupo de las fuerzas sublevadas con una mujer que llevan arrastra. El grupo se detiene a unos pasos de donde se oculta Sagar. Uno de ellos suelta un maletín abierto lleno de comida cerca de Sagar. Sagar se asoma por la pared.

SUBLEVADO UNO
Muy bien quien quiere ser el
primero.

MUJER
Por favor, no. Se lo imploró.
Déjenme ir.

Sagar asustada pretende escapar en ese instante, pero el maletín llama su atención. Sigilosamente, Sagar arrastra el maletín hasta ella y se lo lleva huyendo por un callejón mientras escucha las risas de los hombres y los chillidos de la mujer.

SEC 40: INT - FLASHBACK/BASE DE LOS LÍDERES DE LAS FUERZAS
LEALES/PASILLO - DÍA

En el oscuro pasillo de la entrada, hay dos arcos que conectan con la sala en la que hay una reunión. ECCAR (26) un hombre alto de cabellos castaño y musculosos, está espiando la reunión desde el primer arco y a sus pies hay una mochila. Sagar está escondida en el segundo arco en busca de una salida. Se coloca su sudadera gris y se cuelga la mochila de uno de sus hombros. Desde su escondite, vigila las personas de la espaciosa sala que le dan la espalda, pero sus ojos distingue a Eccar y su mochila.

DAESH

Si queremos hacernos con el poder,
hay repetir el ataque de la ciudad
roja, pero tiene que ser a mayor
escala.

LECLERE

¿Qué gano yo con todo esto?

NARE

Lo que siempre has querido, mi
querido amigo.

Nare levanta su copa de vino hacia Leclere que sonríe. Sagar se desplaza lenta y silenciosamente hacia Eccar.

NARE

¿Cómo sería ese ataque?

DAESH

Deberíamos realizar varios
ataques. Iniciando por la
frontera, por supuesto. Aunque
primero deberíamos exterminar a
Heltop, Trupe y el resto de los
sublevados.

Sagar cruza rápidamente al otro extremo del marco del arco, pero un pedazo de tela de la sudadera se asoma por el arco y Daesh lo nota. Sagar cubre su boca con la mano para acallar su fuerte respiración. Daesh extrañado le hace seña a uno de sus hombres para que sigan esa dirección. Sagar se desliza por el alfombrado pasillo hacia Eccar.

DAESH

Creo que deberíamos suspender esta
reunión para otro día.

Todos observan a Daesh y afirman con recelo.

NARE

Nos veremos dentro de dos meses.

Sagar ve como Eccar guarda una grabadora dentro de su mochila. Cuando Sagar se lanza por ella, siente el filo de una hoja cortándole la parte baja de la espalda. Ella suelta un chillido y cae sobre la mochila de Eccar. A su vez, Eccar se gira y asesina al terrorista, Sagar con dificultad se levanta y con la mochila en brazos se dirige a la salida. Sagar mira hacia atrás donde está Eccar que se enfrenta a otro terrorista.

ECCAR

¡Vete!

Sagar dirige su mirada al frente corriendo con todas sus fuerzas.

SEC 41: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN GRIS - NOCHE

SAGAR

No sé cómo logré escapar y la sangre...

Sagar se toca inconscientemente la espalda.

SAGAR

Creí que moriría desangrada. No tenía nada para curarme, pero en las cosas de Eccar encontré un botiquín y...

AARON

La grabadora.

Sagar afirma con la cabeza.

SAGAR

Yo no quería buscarme problemas con nadie por lo que tenía que buscar la forma de deshacerme de ello. Así que me curé y continué mi camino.

AARON

Luego vino lo de tu captura.

Sagar le sonríe amargamente.

SAGAR

Llegué al refugio y Licht dormía, pero sabía que me estaban
(MÁS)

SAGAR (continúa)
vigilando. Lo podía sentir. Así que
lo oculté. Salí del refugio para
despistarlos, pero me atraparon.

Sagar mira hacia la pared mientras se toca las muñecas de
sus manos.

SAGAR
No fueron exactamente delicados. No
me dejaron explicar. Tenía miedo.

AARON
Lo siento.

SAGAR
Como dije antes, es muy tarde para
comenzar de nuevo, pero tenemos que
trabajar juntos.

Sagar se recuesta de la cama y mira de frente a Aaron.

SAGAR
Vas tú.

AARON
¿De qué?

Sagar frunce el ceño molesta y Aaron suelta una sonora
carcajada.

AARON
La verdad no hay mucho que contar.
Fui Alumno de Gaido. Un par de años
después de la guerra, nos
reencontramos. Fundamos los
desertores y me convertí en uno de
los líderes. Fin.

Sagar alza una ceja de incredulidad y Aaron le sonríe.

AARON
Eso es todo lo que vas a tener,
linda.

Galba entra a la habitación y los interrumpe.

GALBA
Aaron, te he estado buscando, pero
que bien acompañado estás. Chica
linda, mi nombre es Galba.

Galba extiende la mano hacia Sagar. Aaron pone los ojos en
blanco. Sagar busca la ayuda de Aaron con la mirada.

CONTINÚA:

61.

AARON

No te preocupes. Es un idiota, pero es inofensivo.

Aaron le da una par de palmada en la espalda a Galba al mismo tiempo que ella toma su mano.

SAGAR

Sagar, solo Sagar. Chica linda es incómodo.

Se sueltan de las manos.

GALBA

¿Incómodo? Te seguiré llamando chica linda. ¿De qué hablaban?

AARON

Nada que te importe, entrometido. Solo dime a qué vienes.

GALBA

El pequeño busca al héroe.

SAGAR

¿Héroe?

GALBA

Sí, así es como llama a Aaron. Algo relacionado con unas historias.

Sagar empieza restregarse los ojos.

SAGAR

Son cuentos que invente para Licht.

Sagar va cerrando los ojos.

SAGAR

Es la historia sobre un príncipe que aprende a ser un héroe. Lo inventé para él. Piensa que...

Sagar se queda dormida.

SEC 42: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO - DÍA

De fondo, se escucha una música clásica. El profesor Menta se saca un puro de los labios, bota el humo por su boca y vuelve a colocar el puro. Pasa la página de unos papeles que lee. Alguien toca la puerta.

(CONTINÚA) 189

GAIDO MENTA3
Adelante.

Sagar entra al despacho.

GAIDO MENTA
Señorita Neulies, tome asiento.

Sagar se sienta delante de él.

SAGAR
Me dijeron que tenía información
sobre mi padre.

GAIDO MENTA
Un momento. Aparentemente, en el
instante que eres un profesor, los
papeles parecen que nunca van
acabar.

El profesor ríe ligeramente y guarda los papeles. Sagar tose
por el humo del puro y el profesor apaga el puro.

GAIDO MENTA
Hace tres semanas, se vio a un
hombre con sus características
cerca del centro, pero de momento
no podemos confirmarlo. No tenemos
suficientes personas y todo nuestro
recurso está concentrado en la
misión de infiltración de la base.
A lo que me lleva lo siguiente...

El profesor junta sus manos sobre el escritorio.

GAIDO MENTA
Señorita Sagar, pido que se una a
esta misión. Su ayuda sería
invaluable.

SAGAR
Este no es el acuerdo al que llegamos.

GAIDO MENTA
Esto no tiene nada que ver con el
acuerdo. Tiene que ver con...

SAGAR
Si es con la guerra, la respuesta
es no.

GAIDO MENTA

No. Con su madre, señorita.

SAGAR

(extrañada)

¿Mi madre?

GAIDO MENTA

Así es. Entre esas personas se encuentra Leclere, responsable del ataque de los 3 soles. El ataque en que murió su madre y destruyó su hogar.

Se quedan un momento en silencio en el cual Sagar reflexiona.

SAGAR

He pasado todos estos años evitando involucrarme en la guerra. Desde que llegué a esta casa, siento las llamas alrededor de mí aunque no las vea. A pesar de que las balas no me han hecho daño, no dudo que el fuego lo hará.

GAIDO MENTA

Ese fuego nos alcanzará tarde o temprano. No importa que tan lejos estés, lo mejor que puede hacer es ser lo suficientemente fuerte para poder enfrentarlo.

Nuevamente, se quedan en silencio. Sagar está muy confundida. El profesor interrumpe el silencio.

GAIDO MENTA

Hace tiempo, conocí a un joven. Muy distinto al de hoy. Él estaba lleno de seguridad y autodeterminación. Sabía cuál era su camino y el futuro que lo esperaba. Cuando la guerra estalló, también estalló su vida. De forma muy distinta, perdió a su familia. Verás su padre es Nare y desde el evento de la ciudad roja él no volvió a casa. Vagó por las calle hasta que nos reencontramos. No cambio su carácter rebelde y desafiante, fue el impulso que nos ayudó a crear a los desertores. Ahora lo lidera con la misma fuerza que ha demostrado siempre.

SAGAR
(susurra)
Aaron.

SEC 43: INT - HOSPITAL/SALA DE EMERGENCIA - DÍA

En una sala de emergencia de un hospital, está lleno de personas heridas queriendo ser atendidas. La sala no se da abasto, los casos más grave están en camilla esperando a ser atendido y los menos graves están en silla o en el suelo atendido por alguna enfermera. Los doctores van corriendo de camilla en camilla, dejan cortinas corridas a su paso para atender a las personas.

El señor Neulies está sentado en el suelo de la entrada de la sala de emergencia vigilando lo que sucede afuera. Por su brazo sale sangre de una herida que él está desinfectando para luego cubrirla con la gaza. En ese momento, un grupo de terroristas de las fuerzas leales entra a la fuerza al hospital y lanza un tiro al techo. El señor Neulies se arregla el pañuelo que le cubre la mitad de la cara mientras que lentamente se oculta entre la gente que espera a ser atendida.

TERRORISTA UNO
Ya que tenemos la atención de
todos, quiero que nos entregue todo
su suministro.

Otro terrorista le lanza a un doctor una enorme bolsa. El médico lo suelta y se niega.

DOCTOR
No podemos dársela. Son los
medicamentos para atender a toda
esta gente.

TERRORISTA UNO
No me importa. Nosotros lo
demandamos.

DOCTOR
No lo voy hacer.

El terrorista le dispara en la cabeza. Otro terrorista agarra del brazo a una enfermera y le apunta una pistola a la cabeza. Nuevamente, le lanza la bolsa y ella con manos temblorosa lo agarra. Dentro de ella, va metiendo lo que encuentre en el camino soltando algún que otro sollozo. Al poco tiempo, la enfermera le devuelve la bolsa llena a los terroristas. Cuando se disponen a irse, el señor Neulies los sigue de cerca.

TERRORISTA UNO
Vamos. Es hora. Tenemos que
encontrarnos con Daesh.

Los terroristas salen del hospital.

SEC 44: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO - DÍA

SAGAR
Aaron.

El profesor afirma con la cabeza. Sagar queda un momento en silencio y camina en la sala mientras el profesor la sigue con la mirada. Se detiene en el ventanal y ve a través de ella en actitud reflexiva. Sin separar sus ojos del jardín, habla con decisión

SAGAR
Iré a la misión.

El profesor afirma con la cabeza y Sagar gira a ver al profesor.

SAGAR V.O.
Desde ese momento, sellé mi
destino.

El profesor y Sagar se mira entre sí

SEC 45: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES - DÍA

Sagar está sentada mientras gira su anillo sobre la mesa. El profesor pasea sobre la sala con la ayuda de su bastón. Por la puerta entran Aaron y Galba hablando entre ellos, Sagar detiene el anillo colocando su mano sobre este. Aaron se detiene repentinamente al ver a Sagar en la sala. Galba se asoma desde atrás por el hombro de Aaron para ver a Sagar sentada. Ambos entran a la sala.

AARON
¿Qué haces aquí?

Sagar intenta responder, pero es interrumpida.

LOGNER
Con que aceptó, ¿no es así
profesor? No lo creía posible.

Logner habla desde la puerta con una sonrisa petulante.

LOGNER

Fui yo quien le dije al profesor sobre Leclere y el ataque en el que murió tu madre. No fue fácil la investigación, pero no hay muchos Neulies.

Sagar mira con desconfianza hacia Logner para después ver con confusión al profesor.

GAIDO MENTA

Así es. Logner me propuso que te integrará al equipo aunque ya era algo que estaba barajeando desde antes.

GALBA

Esperen. Me perdí. ¿La chica linda va a participar en la misión?

Gaido afirma con una sonrisa amable. Aaron jala una silla y se sienta colocando los pies sobre la mesa y los brazos detrás de su cabeza.

AARON

Presta atención, idiota.

GALBA

¡Genial! Sinceramente, esperaba no trabajar con Enid. Conocen como es. Muy tosca y aún sigue despechada por Eccar.

LOGNER

En esta misión no podemos involucrar lo emocional. Un solo error y será nuestro fin.

Logner cierra la puerta y se sienta frente a Sagar. Una vez en la mesa, saca su frasco de píldoras y se lleva una a la boca.

GAIDO MENTA

Muy bien, muchachos. Como saben, se les ha asignado la misión. Aaron estará al mando y contaremos con el apoyo de la señorita Neulies, Por favor, compórtense como unos caballeros con ella.

LOGNER

Profesor Menta, preferiría ser yo quien tome el mando en esta misión.

GAIDO MENTA

No, Logner. Será Aaron.

LOGNER

No importa cuántas veces se lo pida. Siempre me dejas trabajando en la oscuridad.

GAIDO MENTA

Mi muchacho, no pienses en eso.

Surge un momento tenso entre el profesor y Logner hasta que Aaron interviene.

AARON

¿Qué es lo que tenemos?

GAIDO MENTA

Contamos con la información de la grabación y la que nos puede brindar la señorita.

SAGAR

Yo...

Aaron dirige su mirada a Sagar que le hace un gesto con la cabeza para que hable.

SAGAR

Yo creo que lo mejor es tener equipaje ligero y llegar antes que la reunión inicie. Tiene varias salidas y entradas vigiladas, pero hay una que lleva al búnker que esta...

SEC 46: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE ENTRENAMIENTO
- DÍA

En una sala espaciosa sin columnas, Aaron y Sagar practica defensa personal. En la sala hay un par de barras, un saco de boxeo, unas pesas y algunos equipos de ejercicio. Aaron lanza varios golpes que Sagar elude con rapidez e intenta responder algunos, pero Aaron atrapa su puño en el aire.

AARON

Tienes resistencia y una gran agilidad. No contamos con mucho tiempo para que aprendas lo suficiente así que usaremos estas ventajas.

Aaron suelta su puño, se seca el sudor con el dorso de su mano, agarra un termo deportivo lleno de agua del piso y bebe de él. Una sudorosa Sagar, se reclina posando las manos sobre sus piernas mientras respira con dificultad. Tiene el cabello recogido en una cola, usa una franelilla y un pantalón deportivo y, al igual que Aaron, está descalza.

AARON

Entrenaremos todos los días en la mañana por tres horas. Una será de calentamiento y las otras en defensa personal. También hará falta otro par de horas más para nuestras clases teóricas.

SAGAR

¿Clases teóricas?

Con una sonrisa enigmática, Aaron le tiende el termo y ella lo toma le da un gran sorbo y se tiende en el suelo.

AARON

Sí. Sobre...

La puerta se abre y Galba entra con un par de maletines.

AARON

Justo a tiempo.

GALBA

¿Qué tal?

Saluda con un gesto en la cabeza. Deja los maletines en una mesa y se retira hacia una ventana para encender un cigarro y fumar. Aaron ayuda a levantar a Sagar y van hacia la mesa.

SAGAR

¿Qué es esto?

AARON

Las clases teóricas.

Aaron abre los maletines en el cual cada uno contiene una pistola.

AARON

Gaido me dijo que te diera unas clases teóricas sobre el uso de armas. Yo soy más del estilo práctico que teórico, pero si él pregunta, le dirás que son cien por ciento teóricas, ¿hecho?

Sagar sonríe de manera cómplice.

SAGAR

Hecho.

Aaron saca primero una pistola lisa completamente negra.

AARON

Esta es una glock de nueve milímetros semiautomática...

Luego, saca la otra pistola que es de metal con el mango negro.

AARON

Y esta es una pistola beretta calibre 380 automática. Apréndelo. Te enseñaré a usar todas las armas de nuestro arsenal, pero te familiarizarás más con estas dos porque desde hoy son tuyas.

SAGAR

¿Mías?

AARON

Presta atención. Solo lo explicaré una vez. Así es como se desarman.

Aaron desarma primero la glock, dejando las partes sobre la mesa, le saca las balas y la vuelve armar. Luego, repite el proceso con la beretta.

AARON

La cargas.

Toma la glock, abre el cartucho y lo vuelve a cerrar sin introducir ninguna bala.

AARON

Apuntas.

Levanta el arma en dirección a unas dianas que están al fondo del salón.

AARON

Y disparas.

Aaron presiona el gatillo, se escucha un pequeño chasquido, pero no se produce ninguna detonación. Aaron se vuelve hacia Sagar y le muestra el arma.

AARON

Esto de aquí.

Señala una pequeña palanquita de un costado.

AARON

Es el seguro. No olvides quitarlo.
Tú turno. Dispara hacia los
blancos.

Carga la pistola y se la entrega. Sagar lo toma, pero se le baja un poco el brazo por el peso del arma.

AARON

Pronto te acostumbraras a su peso,
pero mientras los haces, usa tu
otra mano para que tengas mayor
estabilidad y puedas soportar el
peso.

Aaron se coloca detrás de Sagar, toma su mano libre y la cola sobre el arma y la cierra de tal manera que cubre tanto el mango del arma con parte de su otra mano. Sagar se incomoda por la cercanía de Aaron y lo observa de reojo.

AARON

Relájate.

Sagar respira profundamente y con la asistencia de Aaron, apunta y dispara con fuerte detonación hacia las dianas, acertando en el centro. Sagar sonríe emocionada y mira hacia Aaron que también está sonriendo. Galba termina su cigarro, lo pisa contra el suelo y se acerca hacia los otros dos.

GALBA

Deberías darle un nombre.

Sagar y Aaron se separan rápidamente ante la repentina presencia de Galba.

AARON

Tiene razón.

SAGAR

¿Cómo? ¿Glock y beretta no son
suficientes?

GALBA

No, son tuyas y tienes que darle un
nombre. Piensa en ellas como
estrellas. Madonna. Lady Gaga.
Bruno Mars.

AARON

Escucha al idiota. Todos hemos
nombrados nuestras armas. El nombró
su arma Shemp.

SAGAR
(extrañada)
¿Shemp?

GALBA
Sí. Como el de los tres chiflado.

Mirando a Aaron.

SAGAR
¿Y la tuya cómo se llama?

AARON
Jim por Jim Morrison de The doors,
la mejor banda. Ese desgraciado era
el puto amo.

SAGAR
Fanboy.

AARON
¿Te parece?

Aaron se levanta la camisa y en la parte baja de su abdomen
tiene un tatuaje de con el logo de la banda.

AARON
Volviendo a lo de antes.

Se baja la camisa.

AARON
Todos han bautizado sus armas.

GALBA
Es una tradición entre los
desertores. ¿Cómo se llama la
favorita de Logner?

AARON
La favorita de Logner se llama
Victoria. Tiene varias, pero según
él, Victoria es la de la suerte.

SAGAR
¿Y cuántas victorias ha visto Jim?

Sagar sonríe de manera juguetona. Aaron alza las cejas y con
actitud arrogante le responde.

AARON
Incontables. No dudo que más que
Victoria.

Galba posa un codo sobre Aaron y con una mala imitación de la arrogancia de Aaron, agrega.

GALBA
Shemp sin duda le gana a Jim, chica linda.

Sagar ríe divertida y Galba le guiña un ojo.

AARON
Cállate, idiota.

Le da un golpe en un hombro.

GALBA
¿Cómo vas a llamar a tus pequeños?

Sagar reflexiona por un momento.

SAGAR
La glock se llamará Dickens.

AARON
¿Cómo el escritor?

SAGAR
Sí.

AARON
El otro día te vi con un libro.

SAGAR
El profesor Menta me lo presto.

AARON
Gaido no presta nada. Eso fue un obsequio.

GALBA
¿Y la beretta?

Sagar responde rápido y con emoción.

SAGAR
Michael.

GALBA
¿Cómo quién?

SAGAR
Michael Jackson.

AARON
¿El rey del pop?

Sagar afirma con entusiasmo.

AARON
Me gusta. Gran elección.

Sagar sonríe. La puerta se abre y por ella entra Licht interrumpiéndolos.

LICHT
Hermana, ya es la hora. Vamos a jugar.

Licht se emociona al ver Aaron.

LICHT
¡Aaron! Ven tú también. Y tú Galba.
Vamos todos a jugar.

Sagar deja la golck en la mesa y se va con Aaron y Galba a jugar con Licht.

SEC 47: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN BLANCA - NOCHE

Entra una agotada Sagar a la habitación de Licht. Rodeado de varias hojas con dibujo en el suelo está el niño pintando un castillo en una hoja. Sagar se lanza en la cama y ve a su hermano dibujar.

SAGAR
Un castillo. Un castillo.

LICHT
Es el castillo que tendrá el héroe cuando termine su misión.

Licht deja el color y se sienta.

LICHT
¿Terminó el entrenamiento?

SAGAR
Así es.

LICHT
Aaron debe ser un excelente profesor.

SAGAR
Y muy exigente.

LICHT
Pero ya terminó.

Licht se acerca hacia Sagar, agarra la cola y le suelta el cabello. Con sus manos, va desenredando los nudos de la cabellera de la chica.

SAGAR
Licht, sabes que mañana yo...

LICHT
Sí. No lo he olvidado. Vas a salir en una misión con Aaron.

Sagar lo observa concentrado en su tarea.

SAGAR
Así es.

LICHT
No te preocupes. Estás con Aaron, él te va proteger como lo hizo la última vez.

Licht se acerca al oído de su hermana y le susurra.

LICHT
Creo que es el héroe de nuestra historia.

Sagar ríe dulcemente.

SAGAR
¿Tú crees?

Licht afirma efusivamente con la cabeza.

LICHT
Tú y él deberían casarse. Quiero que sea mi hermano.

SAGAR
¿Qué?

Sagar se sonroja y se levanta de golpe jalándose algunas hebras de sus cabellos. La joven chilla por el jalón y se acaricia el cabello. Licht la obliga acostarse nuevamente y termina de peinarla.

LICHT

No te preocupes. Pueden casarse después. Aún no quiero que te cases.

Sagar ríe, pero la risa se desvanece poco a poco. Licht divide el cabello de Sagar en tres partes y comienza trenzarlo.

SAGAR

Licht, yo... Mañana no sé qué va pasar. No sé cuánto tiempo nos lleve esta misión ni se si llegue a regresar.

LICHT

Vas a regresar.

Sagar se le humedecen los ojos.

SAGAR

Licht, escúchame, por favor. Si no regreso, quiero que te quedes aquí. Aaron y el profesor Menta nos están ayudando a encontrar a papá. Si no regreso, ellos te protegerán y te llevarán con él.

Licht continúa trenzando su cabello tranquilamente. Con voz entrecortada, Sagar agrega.

SAGAR

Nos separaremos por un tiempo, hermanito.

LICHT

Listo.

Sagar gira el rostro hacia él.

LICHT

¿Así es cómo lo hacía mamá?

Sagar ve su cabello largo trenzado y luego observa a su hermano.

SAGAR

Como lo hacía mamá.

SEC 48: EXT - CAMPAMENTO EN EL BOSQUE - NOCHE

El grupo está acampando en un pequeño prado del bosque iluminado por la luna. En el campamento, hay una fogata en medio de las bolsas de dormir y el vehículo en el que viajan. Sagar está tendida en su bolsa de dormir cenando una sopa de tomate. Sobre ella, hay un cielo estrellado. Galba cuenta algunos chistes que hacen reír a todos. Sagar deja su sopa aparte y se arregla su trenza.

AARON

Suficiente. Comenzaré la guardia.
Me seguirá Galba. Luego Logner. Por último, Sagar.

Galba se estira y tira los restos de su comida sobre la fogata. Camina hacia su bolsa de dormir.

GALBA

En ese caso, será mejor que duerma.
El show continúa mañana, chicos.

Le guiña un ojo a Sagar y se tiende en su bolsa de dormir. Sagar le habla a Logner y Aaron.

SAGAR

¿Ustedes cómo se conocieron?

Aaron y Logner se observa entre ellos.

AARON

¿Nosotros?

SAGAR

Sí.

LOGNER

Yo ya estaba con el profesor cuando él llegó. En ese momento, nos conocimos.

Logner se pone de pie, tira los restos de su comida en la fogata y mete sus manos en los bolsillos. Sagar se recuesta y mira hacia el cielo.

AARON

No se había fundado los desertores.

LOGNER

Y no hacíamos estas misiones.

AARON

Dentro de lo que cabe, eran buenos tiempos.

LOGNER

Así es. ¿Recuerdan sus vidas antes de esto?

AARON

Recuerdo mi vida, pero no recuerdo como se sentía esa vida.

SAGAR

Yo sí.

Aaron y Logner dejan de ver las estrellas y observan a Sagar que calla por un breve momento.

SAGAR

Los paseos. El silencio. Las risas. La seguridad. Cosas simples que nos han robado y que Licht no conoce.

LOGNER

A lo que me lleva.

Dentro de la visión de Sagar, aparece Logner de pie sobre ella con una sonrisa pedante y las manos en los bolsillos.

LOGNER

¿Qué tal tu hermano?

Sagar no contesta, pero lo observa con mosqueo.

LOGNER

¿Lloraste cuándo te despediste de él?

Sagar se incorpora rápidamente colocando sus codos sobre la grama y le espeta.

SAGAR

No es tu asunto.

LOGNER

Tan hermética como siempre, Sagar.

Logner pronuncia el nombre de la joven con burla. Aaron interviene dirigiendo su mirada cansina hacia Logner.

AARON

Logner, déjala en paz.

Logner se incorpora y dirigiendo su mirada hacia Aaron.

LOGNER

Aaron, el hecho de que el profesor te haya nombrado líder del grupo, no quiere decir que vaya a acatar tus órdenes.

AARON

Ve a dormir y tú también Sagar. Ya es tarde y tienen que descansar.

Sagar se da media vuelta y cierra los ojos.

SEC 49: EXT - CIUDAD - DÍA

El vehículo se detiene en una ciudad bastante destruida y solitaria. Hay escombros y andamios por todas partes. Muchos edificios destruidos y algunos se mantienen en pie. A lo lejos, se escuchan detonaciones y se ve el humo por el horizonte. El grupo baja del vehículo.

AARON

Revisen que el área esta despejada y busquen provisiones. Medicina. Comida. Agua. Armas. Cualquier cosa que necesitemos. La batalla se ha trasladado al norte, pero no bajen la guardia.

El grupo se separa tomando camino distinto. Sagar camina por un desolado camino de tierra lleno de escombros, andamio y madera. Los edificios y casas que no están destruidos o en llamas, están cubiertos de polvo y sangre. En el camino, Sagar encuentra una muñeca y ella la agarra. A poca distancia, Sagar logra divisar un letrero de una farmacia titilando. Sagar se dirige a ella, llega al umbral de la puerta y gira la manilla, pero Aaron la jala rápidamente antes de que llegue a cruzarla y se le cae la muñeca.

AARON

Mierda. ¡Bomba!

Huyen y se tiran al suelo quedando Aaron sobre Sagar, cubriéndola con su cuerpo. La farmacia estalla. Sagar está impresionada viendo las llamas y sintiendo el aire caliente del fuego.

AARON

¡Esos malditos!

Aaron está observando la farmacia y da un golpe al suelo. Se escuchan unos sonidos de pasos, Aaron se levanta a su vez que levanta a Sagar y corren en dirección al vehículo. Al

instante, se empieza escuchar disparos en su dirección de drones de ataque. A lo lejos, ven a Logner en el vehículo respondiendo los disparos y Galba llegando rápidamente para respaldarlo. Sagar se percata que del brazo de la mano por la cual la lleva Aaron, está sangrando.

SAGAR
Aaron, tu brazo.

AARON
No importa, Neulies. Concéntrate.
¿Tienes a Dickens y Michael?

SAGAR
Sí.

AARON
Es momento que los uses. Mierda.

Un hombre con máscara antigas y el símbolo de los sublevados, se lanza a atacar a Sagar desde el costado, pero Aaron lo enfrenta y Sagar se detiene.

AARON
Corre.

Sagar continúa corriendo hacia el vehículo, pero los sublevados le lanzan un artefacto que se enreda a sus pies y se cierra entorno a sus botas. Sagar cae y sus armas también. Sagar lucha con el objeto, pero un sublevado se lanza a atacarla. Sagar lo empuja con sus pies y se saca las botas, liberando sus pies. Sagar se coloca en posición de defensa y el sublevado suelta una risa ligera.

El hombre le lanza un golpe a la cara que ella lo retiene cruzando los brazos sobre el rostro. Nuevamente, el hombre lanza un par de golpes más que Sagar logra esquivarlos agachándose y después le da una patada. Sin embargo, un tercer golpe en la quijada la tumba al suelo, atontándola por un momento.

Al caer, ella ve su glock y se arrastra para alcanzarla, pero su enemigo la jala por un pie. Ella intenta liberarse, pero no lo logra. Él la alza por el cuello de su camisa. En el proceso, Sagar alcanza una navaja que está en la cintura del hombre y la agarra. El guerrero la golpea por el estómago, dejando a Sagar sin aliento, se da cuenta de la navaja que Sagar aún tiene en las manos y luchan por la navaja.

De repente, una bala traspasa el cráneo del hombre que pone los ojos en blanco y la sangre le salpica en la cara a Sagar. Ella, con ojos impactados, ve caer el hombre y a un metro de distancia está Logner con su máscara puesta y baja su arma.

LOGNER

De nada. Ahora, toma tus cosas y salgamos de aquí. El resto no va a tardar en llegar.

Sagar, aún impactada, afirma con la cabeza y recoge sus botas junto con sus armas.

SEC 50: EXT - CAMPAMENTO EN CIUDAD ABANDONADA - NOCHE

El grupo levanta su campamento un terreno baldío y elevado de una ciudad abandonada. El lugar tiene una vista hacia la enorme base a la distancia donde hay movimiento de tropas, armas y carros de combates. Aaron llega con una bolsa que deja en el suelo junto a las mochilas y de su mochila saca unos binoculares.

AARON

Tenías razón sobre las tiendas vacías, Neulies, pero logré hallar algunas gasas, alcohol, ungüento y algunas medicinas. Este lugar, también fue una gran idea.

Aaron camina hacia Galba, que está viendo hacia la base, y le entrega los binoculares.

AARON

Vigila.

Se da media vuelta y se dirige hacia Logner y Sagar.

AARON

Usen lo que necesiten. Tenemos que estar preparado para cuando llegue el momento.

Se siente agotado y apoya su espalda en el vehículo. Con los ojos cerrados, se masajea la frente. Logner toma de la bolsa unas tres de pastillas y se las traga. Por su parte, Sagar toma el alcohol y la gasa y se sienta silenciosamente junto a Aaron. Le echa alcohol a la herida del brazo que él reacciona rápidamente quejándose ante el dolor.

AARON
¿Qué haces?

SAGAR
Hay que evitar que se infecte.

Seguidamente, Sagar saca la gasa del empaque y empieza a envolver el brazo de Aaron.

AARON
¿Y tú?

SAGAR
Estoy bien. Son solo contusiones.

AARON
Esto.

Acaricia ligeramente la quijada de Sagar. Ella soporta el dolor.

AARON
Parece algo por lo que preocuparse.

Aaron Se reclina hacia la bolsa y saca de ella un ungüento. Él se acerca a ella y con delicadeza se lo aplica sobre la quijada. Sagar muerde su labio para soportar el dolor.

AARON
Listo.

Aaron y Sagar se queda un breve momento observándose. A lo lejos, Logner los observa.

AARON
Caoba.

SAGAR
¿Qué?

Aaron nuevamente se recuesta y cierra los ojos tranquilamente.

AARON
Tus ojos son el mismo color de tu cabello. Caoba. Ahora, descansa. Intenta recuperar energía. Pronto, necesitaremos toda la que haga falta.

Sagar se aleja de Aaron. Saca de su mochila una sudadera negra, se la coloca y usa su mochila de almohada, pero antes de dormirse, lo último que ve es a Logner jugando con su máscara entre sus manos y viéndola con su pedante sonrisa en el rostro.

SEC 51: INT - BASE DE LAS FUERZAS LEALES/BÚNKER/PASILLO - NOCHE

El búnker es un lugar mayormente en penumbras apenas iluminados por unas luces amarillentas y hecho en gran parte de metal y piedra que le da un estilo rústico.

Sagar, Aaron, Logner y Galba están infiltrados en la base de las fuerzas leales. Galba está en la puerta vigilando la salida mientras que el resto está espiando la reunión que se desarrolla entre Daesh, Nare y Leclere. Nare está sentado cómodamente con un vaso con whisky.

NARE

¿Cómo haremos esto? La última vez quedamos que sería por escala y que comenzaríamos por la frontera.

LECLERE

No te preocupes. Daesh y yo nos encargaremos de la frontera.

Aaron está serio y no despega la mirada de Nare mientras Sagar tiene en su rango de visión a Leclere. Ella baja su mano hacia la beretta y la toma del mango, pero Aaron la detiene.

AARON

(susurra)

¿Qué haces?

Sagar no responde solo lo observa molesta. Ella se queda vigilando a Leclere ignorando lo que dicen en la reunión hasta que finaliza.

AARON

(susurra)

Ve con Galba a buscar suministro.
Yo me encargo de Leclere.

SAGAR

(susurra)

Puedo ir yo sola.

AARON
(susurra)
Logner, cuando salgan, es tu turno.

LOGNER
(susurra)
Siempre lo más divertido.

Logner lleva su máscara puesta. Antes de irse a buscar los suministros, Sagar ve a Logner entra en la sala donde se produjo la reunión después de haber sido abandonada y Aaron sigue a Leclere y a Nare.

SEC 52: EXT - PRADO - DÍA

Sagar despierta en un prado verde en donde el cielo es de un limpio azul. Su cabeza descansa sobre el regazo de alguien y al abrir los ojos en su área de visión sobre ella está su madre que le acaricia el cabello. La visión de Sagar, se le nubla por las lágrimas que se acumula en sus ojos. Su madre le sonríe cálidamente y limpia sus lágrimas.

SAGAR
¡Mamá!

SEÑORA NEULIES
Mi princesa, has sido muy fuerte.
Lo has hecho muy bien. No sabes lo orgullosa que estoy de ti.

SAGAR
Mamá, te extraño.

Su madre le sonríe con amor y le desenreda el cabello con las manos.

SEÑORA NEULIES
Yo también.

Detiene brevemente su mano sobre la mejilla de su hija para continuar su labor.

SAGAR
Quiero quedarme contigo.

La señora Neulies niega con la cabeza y comienza a trenzar su cabello.

SEÑORA NEULIES
No falta mucho. Licht aún te necesita y tienes que buscar a tu
(MÁS)

SEÑORA NEULIES (continúa)
padre. Él te guiará cual es el
camino.

SAGAR
¿el camino?

SEÑORA NEULIES
Para que encuentres lo que te
robaron.

La señora Neulies se inclina y besa su frente. Sagar cierra sus ojos.

SEÑORA NEULIES
(susurra)
Te amo.

SEC 53: EXT - DOMO/ENFERMERÍA - NOCHE

Sagar abre los ojos encontrándose con un techo blanco. Tiene el cabello trenzado sobre un hombro. Confundida gira la cabeza, se topa con unas paredes blancas y camillas del mismo color. Levanta su brazo derecho que está lleno de cables, ella jala su brazo para ver los cables y los sigue con la mirada hasta ver que conectan con una máquina que mide sus signos vitales.

La joven intenta levantarse, pero el dolor que le produce el movimiento no se lo permite. Se gira lentamente y se coloca de costado izquierdo en posición fetal dando la espalda a la puerta.

Junto a la camilla hay una silla y una mesa en la cual está la fotografía familiar de Licht que observa por un rato. Sagar extiende su mano para tomar la foto. Se da cuenta que en su mano izquierda cerrada esconde un objeto dentro de ella. Abre su mano encontrándose una bala.

De repente, le ataca un fuerte dolor de cabeza y el sonido del disparo que lo envuelve todo de negro.

SEC 54: INT - FLASHBACK/LAS AFUERAS DE LA BASE DE LAS FUERZAS LEALES - NOCHE

Fuera de la base, el grupo huye del lugar en dirección a la ciudad al ser descubiertos. De fondo, se escuchan varios disparos y personas persiguiéndolos.

Sagar está muy asustada corriendo con todas sus fuerza sin despegar los ojos de Logner. Gira su rostro y ve a un grupo de terroristas siguiéndoles el paso y disparos provenientes de drones de ataque. Nuevamente, vuelve a centrar su atención en Logner. Cuando uno de los terroristas le dispara, Sagar grita y cae al suelo por el impacto de la bala. Desesperada, lleva sus manos hasta la parte baja de su espalda y nerviosa intenta cubrir la herida, pero se termina sacando la bala.

AARON
(grita)
¡Neulies!

Aaron corre hacia a ella, la levanta y la carga. Mientras Sagar poco a poco va perdiendo la consciencia.

SAGAR
(susurra)
Licht.

Sus ojos se van cerrando poco a poco. Lo último que logra escuchar antes de caer en la inconsciencia, es una fuerte explosión y todo se vuelve negro.

SEC 55: INT - DOMO/ENFERMERÍA - NOCHE

Sagar vuelve abrir los ojos con expresión de miedo. Lentamente, se quita las manos de la cabeza y levanta la sábana, encuentra que tiene el torso completamente vendado. A su espalda, escucha abrirse la puerta de la enfermería por la cual entra Logner.

LOGNER
¿Sagar?

De manera inexplicable, Sagar está asustada por lo que finge dormir para no enfrentar al joven.

LOGNER
Sé que estás despierta.

A pasos lentos, Logner se va acercando hacia la camilla de la joven.

LOGNER
Solo quiero saber cómo estás.

Sagar ya no finge dormir, pero se resiste a girar y enfrentarlo.

LOGNER

¿Recuerdas algo?

Sagar confundida se gira con recelo hacia él. Cuando Sagar ve a Logner, lo nota desmejorado y con ojeras. Sus rasgos afilados se ven realzados por la palidez de su piel. El joven frente a ella apenas se vislumbra el fantasma de su pedante sonrisa. Su cabello está suelto y entre sus manos tiene su máscara

LOGNER

Sobreviviste a lo peor. Todo va estar bien.

Otro intenso dolor de cabeza ataca a Sagar. Ella lleva sus manos a la cabeza y chilla. Logner corre hacia ella. Finalmente, Sagar cierra sus ojos.

SEC 56: INT - FLASHBACK/BASE DE LAS FUERZAS
LEALES/BÚNKER/PASILLO - NOCHE

Sagar está caminando sigilosamente por los oscuros pasillos del búnker buscando a Leclere. De su bolsillo, saca un reloj.

De repente, escucha voces provenientes de una puerta entrejuntada. Sagar se asoma y escucha la conversación. A través de la rendija de la puerta, logra distinguir a Logner con la cara descubierta y el señor de la guerra.

LECLERE

¿Cuánto más tendré que esperar?

LOGNER

El suficiente.

LECLERE

Esos desertores se están volviendo cada vez más molestos. Cada día encuentra más adepto y eso no forma parte del plan, Logner. Debemos mover nuestras piezas antes que ellos logren su objetivo.

LOGNER

La paciencia es una virtud, señor. Los desertores no son los sublevados o los leales. Hay que destruirlos poco a poco desde adentro.

LECLERE
Cómo un cáncer

Sagar está paralizada en la puerta.

LOGNER
Cómo un cáncer. Para que ese cáncer
haga metástasis, hay que descubrir
la forma de destruir su mayor
defensa.

LECLERE
El tal dichoso domo.

Leclere toma un sorbo de su vaso con whisky.

LOGNER
Ya debo irme. No puedo quedarme
mucho tiempo. Estoy con Aaron y
Galba.

LECLERE
El bueno de Aaron. Un muchacho
formidable. Muy bien, eso es todo.
Me darás a Gaido Menta y su domo.
Yo te daré el poder que necesitas.

Logner alza su vaso.

LOGNER
Adaptación y supervivencia.

Da un sorbo y lo deja sobre la mesa. Leclere sonríe
cínicamente, levanta su mano y Logner la acepta para cerrar
el trato.

LECLERE
Toda está bien.

LOGNER
Y todo va estar bien.

Se sueltan. Logner toma sus cosas y abre la puerta en donde
está Sagar. Al salir, se encuentra con la joven paralizada y
el señor de la guerra la llega a ver.

LECLERE
¿Quién es ella?

Sin darse vuelta, un pasmado Logner le responde brevemente.

LOGNER
Viene conmigo.

LECLERE
Vete. Daré la alarma.

Leclere sale por la otra puerta. Logner toma de la mano a una estupefacta Sagar y corren por el pasillo.

SEC 57: INT - DOMO/ENFERMERÍA - NOCHE

Nuevamente, Sagar abre los ojos para encontrar a Logner sentado en su camilla muy cerca de ella y viéndola con preocupación. Ella lo observa con mucho recelo y lo aleja de ella.

SAGAR
Aléjate de mí.

Logner cambia a una expresión fría.

LOGNER
Es una lástima que lo recuerdes.
Hubiera sido más fácil que no fuera así.

Sagar con dificultad, pero sin demostrar dolor, se sienta sobre la camilla.

LOGNER
¿Qué hacías allí?

SAGAR
(sarcasmo)
¿Qué te parece?

Logner la observa de manera cansina.

SAGAR
Buscaba a Leclere.

LOGNER
¿Para qué? ¿Vengar a tu madre?
¿Crees que tendrías alguna oportunidad contra él? Que ingenua.
Te creía más inteligente.

Sagar lo observa mosqueada y se cruza de brazo.

LOGNER
Lleguemos a un acuerdo, no todo tiene porque acabar mal. ¿Qué dices?

Sagar suelta un bufido y gira la cabeza hacia un lado.

LOGNER

Cuéntame qué recuerdas.

Sagar no se inmuta por su pregunta y lo ignora. Logner la agarra de la nunca.

LOGNER

Con que estamos con esas otra vez.
¿Qué tanto sabes, Sagar?

Logner se molesta, le agarra el rostro para que lo vea y le espeta.

LOGNER

Maldición, Sagar ¿Qué es lo que sabes?

Se pasa la otra mano por su cabello con frustración. Sagar alza una ceja.

SAGAR

¿Sabes qué es lo que sé? Lo que sé es que no eres nadie. Tú solo tienes máscara. No solo esa...

Señala a la máscara en las manos de Logner.

SAGAR

... que usas en tus misiones. Si no esa...

Señala su rostro.

SAGAR

... con esa sonrisa estúpida. Para ti la guerra debe ser un gran juego en el que manipulas a todos a tu favor porque eso es todo lo que te importa, ¿no? Que puedes sacar del otro. Me das asco. Aprovechándote de un anciano que te abrió las puertas y confía en ti. No vales la pena.

Logner escuetamente ríe con sorna.

LOGNER

Realmente, no entiendes nada. Solo eres como un pez fuera del agua. Esta no es tu guerra.

Logner aparta la mirada con expresión cansada

LOGNER

Tu hermano tiene una inocencia que
rara vez sobrevive en la guerra.
Sería una lástima que su luz se
extinga.

SAGAR

¿Me estás amenazando?

Gira su rostro hacia la joven y afirma.

LOGNER

No es de mí por el que debes
preocuparte. La bala era para ti,
no fue eventual.

Logner se levanta y se va, dejando a Sagar sola en la
enfermería.

SEC 58: INT - DOMO/ENFERMERÍA/PASILLO DE LA ENFERMERÍA -
NOCHE

Sagar sale por la puerta de la enfermería y guarda la foto
familiar. Camina con cierta dificultad manteniendo el
equilibrio apoyándose de las paredes. Sagar se tropieza y se
tambalea. En ese momento, Aaron aparece en el pasillo y
corre para ayudarla. Antes de que caiga, Aaron la sostiene
contra su pecho. Sagar gira su cabeza en su dirección y sus
miradas se encuentran por un momento. Rápidamente, se separa
de él.

SAGAR

Yo puedo sola.

AARON

Tienes suerte de que no avise a la
enfermera para que te envíe
nuevamente a la cama.

Aaron pasa el brazo de Sagar sobre sus hombros y la sujeta
por la cintura para ayudarla a caminar.

AARON

No deberías estar de pie.

SAGAR

Si tanto te molesta, no me ayudes.

AARON

Dije que no deberías, pero harás
lo que te venga en gana.
¿Estás bien?

SAGAR
Sí. Solo no me gustan los
hospitales. No voy a seguir allí
adentro.

AARON
¿Recuerdas lo que paso?

SAGAR
Me dispararon.

AARON
Me diste un buen susto. Cuando te
vi caer... Nunca vi a Galba manejar
de esa forma. En la enfermería,
Licht, ese pequeño, estaba
convencido que despertarías.

Sagar sonríe y Aaron la mira con decisión.

AARON
¿Sabes que pudo activar la alarma?

Sagar asustada niega con la cabeza.

AARON
Antes que sonará estaba con Nare.

SAGAR
Tu padre.

Aaron la observa por un breve momento.

AARON
Iba a matarlo.

Sagar lo observa. Aaron tensa los hombro y la quijada. Su
mirada iracunda permanece en el pasillo.

SAGAR
¿Hubieras podido?

AARON
Tenía el arma y lo apuntaba. El me
veía a los ojos, me dijo hijo y
juro por dios que lo hubiera matado
en ese instante, pero la alarma se
activó. Logner tenía razón, no
podía permitir que la misión
fracasara y perjudicar al grupo.

Ante la mención de Logner, Sagar tiembla ligeramente. Aaron
se da cuenta.

AARON

Tranquila. Todo va a estar bien.

Al escuchar la frase, Sagar se tensa visiblemente y mira con cierto espanto a Aaron. Antes de que el joven pregunte, Licht llega corriendo por el pasillo. Al verlo, Sagar se agacha con lágrimas en los ojos y los brazos abiertos. Licht se lanza hacia sus brazos.

LICHT

¡Despertaste! Te dije que lo lograrías porque tú siempre vuelves. Aaron me prometió que te cuidaría.

Sagar abraza fuertemente a su hermano y por encima de su hombro, conecta su mirada con la de Aaron.

SEC 59: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES - NOCHE

Poco a poco, los desertores van reuniéndose y tomando asiento en la sala. Sagar entra y se sienta junto a Galba y frente al profesor mientras espera. Ella juega con su anillo girándolo sobre la mesa. Logner entra mientras se toma tres píldoras y Sagar lo sigue con la mirada hasta que se sienta. Finalmente, llega Aaron y cierra la puerta tras de él.

AARON

Comencemos.

Aaron se sienta.

GAIDO MENTA

¿Quién quiere comenzar?

Sagar durante la reunión está abstraída. Galba cuenta su versión de lo ocurrido, pero Sagar no lo escucha. El profesor y Logner se dan cuenta. Luego, Aaron comienza hablar, se muestra bastante tenso e irascible. Sagar gira su anillo en torno a su dedo completamente retraída, pero Aaron, de pie, coloca sonoramente ambas palmas de su mano sobre la mesa y la saca de sus pensamientos.

AARON

... dieron la alarma. Aún no sabemos qué fue lo que la activo.

Aaron está reclinado sobre la mesa, le da un golpe y se coloca nuevamente de pie.

AARON

Los malditos nos perseguían y atacaban de todas partes. Después, dispararon a Sagar, se retiraron y logramos huir.

GAIDO MENTA

¿Señorita Neulies?

Sagar está todavía un poco retraída cuando el profesor le habla. Menta la observa extrañado

GAIDO MENTA

¿Señorita Neulies?

Sagar reacciona y mira con ojos perdidos al profesor.

GAIDO MENTA

¿Te encuentras bien?

SAGAR

Sí, claro.

Sagar queda un momento en silencio viendo como giraba su anillo sobre su regazo en busca de como comenzar.

SAGAR

Aún no recuerdo del todo bien. Sé que llegamos y fui a buscar suministros cuando la reunión terminó. Regresaba por el pasillo para llegar al lugar del encuentro cuando...

Sagar sube ligeramente la mirada hacia Logner y el profesor se da cuenta.

GAIDO MENTA

¿Cuándo?

SAGAR

Cuando me encontré a Logner y dieron la alarma. En ese momento, no recuerdo mucho lo que ocurrió, pero logramos salir. Me dispararon y eso es todo lo que recuerdo.

Menta afirma con la cabeza y dirige su vista a Logner.

GAIDO MENTA

Logner.

Logner aún con el extraño aspecto desmejorado, se levanta.

LOGNER

Al terminar la reunión, esperé a que la sala estuviera sola para revisar el lugar. Creo que esto fue lo que dio la alarma.

Lanza un folio lleno de papeles a la mesa. Sagar se remueve en su sitio notablemente incómoda.

LOGNER

Son los planes del ataque con el que finalizaran la guerra. Le llaman la revolución gloriosa. Salí del lugar en el momento que Leclere entro. Imagino que se habrá dado cuenta que falta el documento y activó la alarma.

Sagar le lanza una mirada llena de incredulidad e inquietud. El profesor lo nota.

LOGNER

En el camino, me encontré a Sagar y huimos juntos.

Al finalizar, el profesor Menta observa de manera significativa a Logner y él se da cuenta.

SEC 60: EXT - CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO - DÍA

Sagar entra al despacho del profesor Menta.

SAGAR

Profesor, ¿podemos hablar?

El profesor deja su bastón sobre la pared y se sirve una copa de vino.

GAIDO MENTA

Por supuesto. ¿Gusta?

Sagar niega con la cabeza y cierra la puerta tras ella. El profesor la invita a sentar mientras él hace lo mismo.

SAGAR

Quería saber si ha sabido algo de mi padre.

GAIDO MENTA

Hemos perdido el rastro, señorita. Logner se está encargando de ubicarlo. En cuanto, lo haga, conformaremos el equipo.

Ante la mención de Logner, Sagar se tensa visiblemente y se remueve incómoda en su asiento.

SAGAR
¿Puedo pedirle algo?

GAIDO MENTA
Claro, señorita.

SAGAR
Cuando llegue el momento, ¿me dejará ir sola? No quiero a más nadie involucrado.

GAIDO MENTA
No sé si sea lo más adecuado. Los muchachos, Aaron, Galba y Logner, se han mostrado muy interesados en ayudarte.

SAGAR
En especial ellos.

Menta la observa de manera suspicaz por un breve tiempo.

GAIDO MENTA
¿Hay algo que quiera decirme?

SAGAR
No. Simplemente, es un tema muy personal. No quiero a nadie más involucrado.

El profesor afirma.

GAIDO MENTA
Será como quieras.

SEC 61: EXT - PLAZA - DÍA

En una plaza de la ciudad tomada por la fuerza leal, hay tropas marchando de un lado a otro. Está completamente atrincherada y llena de carpas.

Algunos transeúntes pasan rápidamente por ella, entre ellos está el señor Neulies con el rostro cubierto. Sigilosamente, sigue los pasos a Leclere mientras él sale de una de las carpas y se dirige hacia un carro.

LECLERE
Frontera. Campamento de Heltop.

Se monta y el carro desaparece. Por su parte, el señor Neulies anota todo en un pedazo de papel, lo dobla y escribe el nombre de Logner.

INSERT: Papel.

El señor Neulies camina por la acera y pasa junto a un niño callejero que con disimulo le entrega el papel.

SEC 62: EXT. - DOMO - DÍA

Sagar pasea sola por el domo de manera intranquila y con el libro en sus manos. Va tomando dirección al azar, pero se detiene bruscamente. En ese momento, empieza a caminar de un lado a otro en el mismo sitio hasta que se sienta junto a un árbol. En eso, observa las personas pasar y tener conversaciones triviales hasta que finalmente cubre su rostro con sus manos.

SAGAR
No sé qué hacer.

AARON
Podrías aceptar esta flor y venir
conmigo.

Sorprendida, Sagar se quita sus manos de la cara y frente a ella, está Aaron con signos de cansancio en su cuerpo, tendiéndole una cala blanca. Nerviosa, Sagar recoge el libro y se levanta.

SAGAR
Ya tengo que irme.

Con gesto culpable, sale corriendo hacia la casa, dejando a un confundido Aaron atrás.

SEC 63: EXT - FRONTERA - DÍA

La frontera está completamente cercada con alambre donde hay cuerpos en el suelo, personas luchando y corriendo por todos lados. El señor Neulies continúa siguiendo a Leclere en medio de un enfrentamiento entre las fuerzas. Leclere sale del carro y saluda a Heltop que lo recibe con gran abrazo.

HELTOP
¿Qué sabes?

LECLERE
Iniciará dentro de poco.

Cuando estrechan sus manos, un misil es lanzado y la violencia escala un poco más. El señor Neulies se aleja del lugar y buscar un refugio.

SEC 64: EXT - CASA DEL PROFESOR MENTA/JARDÍN- NOCHE

Sagar está en el pórtico con la intención de entrar a la casa, pero es interceptada por Aaron que la agarra de un brazo.

AARON
¿Qué ocurre?

Ella intenta escapar, pero Aaron no sé lo permite.

SAGAR
Nada.

AARON
Ya habíamos superado esto, Neulies.

Aaron suelta lentamente su brazo y Sagar baja la mirada para no enfrentarlo. Al bajar la cabeza, Sagar se da cuenta de la cala en la mano de Aaron. Ella la toma y al alzar la cabeza hacia él, tiene una mirada firme.

SAGAR
Me voy.

AARON
¿De qué hablas?

Sagar se queda por un momento en silencio en el que Aaron toma delicadamente su mano guiándola hacia el mueble del pórtico. Al sentarse, Sagar guarda la cala dentro del libro y mira hacia al frente.

SAGAR
Me voy con mi padre.

AARON
Eso es una buena noticia. ¿Cuándo partiremos?

SAGAR
No.

Sagar lo observa.

SAGAR
No irás. Iré yo sola. Cuando encontremos un lugar, Licht vendrá con nosotros.

Aaron se sorprende y frunce el ceño.

AARON
¿De qué mierda estás hablando?

SAGAR
De que no volveré. A eso me refiero.

Aaron se levanta y se pasa la mano por la cara y el cabello.

AARON
Aún estás con esa mierda de que te vas.

Sagar, con una expresión de frialdad, lo encara.

SAGAR
Llegamos a un acuerdo. Me ayudarían a buscar a mi padre y me iría.

AARON
Afuera...

Señala hacia el domo.

AARON
... no estarás segura. Aquí, sí.

Sagar se pone de pie.

SAGAR
¿Crees que estoy segura aquí?
¿Crees que ese domo es capaz de protegernos?

AARON
Sé que sí.

SAGAR
¿Si un día el domo cae, qué crees que va ocurrir? Eres muy ingenuo si crees que estoy a salvo. Nadie lo está. No estamos seguro ni aquí ni en ninguna parte.

Aaron baja la guardia.

AARON
¿Qué te ha pasado?

SAGAR
¿Y a ti?

La puerta de la casa se abre y por ella sale Galba.

GALBA
¡Hey! El profesor nos llama.

Sagar y Aaron se miran por última vez y entran a la casa.

SEC 65: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES - NOCHE

Sagar, Galba y Aaron entran a la sala de reuniones donde Logner y el profesor Menta los espera. Cada uno toma asiento.

GAIDO MENTA
Ya que estamos todos. Quiero aprovechar de informarles que la señorita Neulies ha solicitado ir a buscar a su padre sola.

Logner y Galba se sorprenden.

GALBA
¿Por qué?

GAIDO MENTA
Por razones personales.

AARON
¿Por razones personales?

Aaron cruza las piernas sobre la mesa y ríe sarcásticamente mientras se cruza de brazo.

AARON
Que político, Gaido. Diles la verdad. Quiere ir sola porque se va.

GAIDO MENTA
¡Aaron!

Logner, aún demacrado y desaliñado, se queda observando a Sagar que se encoge en su puesto e intenta ignorar la tensión.

GAIDO MENTA
Eso es decisión de la señorita.

LOGNER
Problemas en el matrimonio feliz.
¡Muy bien! Sagar preocúpate solo por el niño y deja a Aaron.

Sagar lo mira molesta.

AARON
¡Cállate, Logner!

Logner tiene su sonrisa petulante viendo al enfurecido Aaron. Sagar mira hacia el suelo y cubre parcialmente su rostro con su cabello.

LOGNER
Dejemos el drama romántico de estos tórtolos a un lado. Tenemos temas más importantes que atender.

Logner le extiende un papel al profesor.

GAIDO MENTA
¿Qué es esto?

El profesor Menta toma el papel.

LOGNER
Hace poco me llegó. Me lo ha enviado uno de mis informantes.

El profesor abre el papel que por fuera tiene escrito el nombre de Logner.

INSERT: Papel.

GAIDO MENTA
(leyendo)
El señor de la guerra se ha reunido con las fuerzas leales apostadas en el campamento de la plaza patriota donde se reunió con Daesh. La revolución gloriosa tiene fecha para dentro de siete días.

Gaido se detiene y observa al resto del grupo. Traga y continúa la lectura.

GAIDO MENTA
En estos momentos, el señor de la guerra se dirige a la frontera al campamento de Heltop.

SEC 66: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO - NOCHE

Sagar abre bruscamente la puerta.

SAGAR

Profesor, tengo que decirle algo...

Sagar se detiene al ver a Logner sentado. Logner se levanta.

LOGNER

Será mejor que los deje.

Logner camina tranquilamente hacia la puerta. Al pasar junto a Sagar, él coloca una mano sobre su hombro y acerca su boca a su oído. Sagar se paraliza

LOGNER

Todo va estar bien, Sagar.

Logner sale del despacho y cierra la puerta. Sagar con indecisión se sienta, deja el libro en el escritorio y el profesor espera a que hable. Sagar mira hacia los lados sin saber que decir.

SAGAR

Yo...

Sagar sin saber continuar, se levanta para irse.

GAIDO MENTA

Me he dado cuenta de todo, señorita.

Sorprendida, Sagar se vuelve a sentar.

GAIDO MENTA

Lo he notado. Ha sido bastante evidente.

Sagar contiene la respiración.

SAGAR

¿Sí?

GAIDO MENTA

Así es. Me he dado cuenta de que entre tú y Aaron hay algo.

Sagar suelta el aire y se sonroja visiblemente.

SAGAR

No hay nada entre nosotros.

GAIDO MENTA
Veo una cala blanca dentro del
libro.

El profesor lo señala y Sagar lo oculta poniéndolo en su regazo.

GAIDO MENTA
Eso no parece ser exactamente nada.
Ambos tienen sentimientos por el
otro.

SAGAR
Eso no es así.

GAIDO MENTA
Sé que Aaron no es exactamente la
persona más delicada del mundo. Me
atrevería decir que el enfrenta sus
emociones como un toro. Y,
ciertamente, tienes más tacto que
él, pero has vivido evitando tus
emociones que ahora que te has
empezado abrir a ellas no sabes
cómo manejarlas.

Sagar cubre sus ojos con sus manos.

SAGAR
No quiero sentir esto porque no
hay futuro para nadie. Solo hay
muerte.

GAIDO MENTA
¿Me permite darle un consejo,
señorita Neulies?

Sagar retira un poco las manos de sus ojos y le presta
atención.

GAIDO MENTA
Todos moriremos algún día y por eso
no deberíamos limitarnos de vivir.
¿Qué es la vida sin la muerte? Solo
la muerte da significado a la vida.

SEC 67: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN GRIS - NOCHE

Sagar entra a su habitación y se encuentra a Logner sentado en su cama esperándola. Cuando Sagar entra, Logner la sujeta bruscamente del brazo, cierra la puerta tras de ella y la empuja contra la pared. Sagar muerde su labio para no chillar.

LOGNER
(amenazador)
¿Qué le dijiste?

SAGAR
Nada.

Logner la suelta bruscamente y el brazo de Sagar está rojo.

LOGNER
Le ibas a decir, ¿no es así?

SAGAR
Sí.

LOGNER
Eres estúpida. No pienso perder.

SAGAR
No. Esto es lo que va a pasar. Si te atreves amenazar a mi hermano, vas a perder. Lo contaré todo a todos.

Logner se acerca a ella.

LOGNER
No entiendes. No vuelvas hacer algo como eso porque vas a salir perjudicada.

Logner sale y cierra de un portazo la puerta. Al quedarse sola, Sagar se desliza por la pared hasta quedar sentada y sus manos le tiembla. Para calmarse Sagar toma un par de respiraciones y cuando se siente mejor, sale por la puerta para buscar a Logner.

SEC 68: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO - NOCHE

Sagar encuentra a Logner en el pasillo, pero no está solo, está siendo abordado por el profesor. Sagar rápidamente se oculta y observa lo que ocurre.

GAIDO MENTA

Sé en lo que andas metido, Logner.
He descubierto todo lo que has
estado haciendo con las fuerzas y
Leclere.

LOGNER

¿Fue Sagar?

GAIDO MENTA

No, no fue ella quien me lo dijo.
Fuiste tú. Te conozco muy bien y te
estuve investigando. Que ella te
haya descubierto antes, fue solo
una feliz coincidencia.

El profesor tiene una expresión de abatimiento.

GAIDO MENTA

Confíe en ti, muchacho.

Se aleja un poco de él y su expresión cambia a una de
determinación.

GAIDO MENTA

Ahora, no seguirás atormentado a la
señorita Neulies. Quiero que tomes
tus cosas y te vayas esta misma
noche.

El profesor se va pasando de largo al lado de Logner. Él
golpea la pared y cuando se da la vuelta, descubre a Sagar
detrás de una columna. Ellos se ven mutuamente en silencio
hasta que Logner decide avanzar hacia el sitio donde ella se
esconde.

Por instinto, Sagar se pega al muro y cuando Logner llega
hasta ella, se encoge sobre sí misma. Logner le coloca una
mano amablemente sobre su hombro.

Poco a poco, Sagar se va incorporando hasta girar la cabeza
en su dirección. Se encuentra con un Logner muy dolido y
estresado. Debajo de sus ojos tiene ojeras y dista mucho la
primera imagen que se llevó de él.

LOGNER

Ven conmigo y trae a tu hermano.
Protege a Licht. ¿No es de lo que
se trata todo esto?

SAGAR

¿Qué?

LOGNER

Tú y yo sabemos que este lugar no tiene futuro.

SAGAR

Ningún lugar lo tiene.

LOGNER

Es cierto, pero yo te puedo llevar hasta tu padre. Sé en dónde está.

Sagar observa de manera esperanzada a Logner.

SAGAR

Mi padre.

LOGNER

Sí. Déjame ayudarte. Confía en mí. Confía en mí, por favor.

Logner le tiende su mano.

SEC 69: EXT - BOSQUE A LAS AFUERAS DEL DOMO - NOCHE

Un grupo de terroristas con los símbolos de las fuerzas leales, rondan por el bosque donde está el domo. El grupo está buscando el domo hasta que lo encuentran. Hallan la entrada del domo que en ese momento va saliendo un grupo de desertores. Los terroristas los atacan y entran por la fuerza al domo.

SEC 70: EXT - DOMO/CENTRO DEL DOMO - NOCHE

Al momento de entrar, el grupo matan a unos guardias y lanzan unos tiros al aire para producir el caos en la villa. Esto llama la atención de los desertores que están en el centro y corren hacia ellos. Los terroristas se dividen en dos grupos, algunos saquean la villa y otros atacan a los desertores. Un pequeño grupo de terroristas ve la casa del profesor y corren hacia ella. Mientras tanto, los habitantes del domo huyen aterrados

SEC 71: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO - NOCHE

Sagar ve la mano de Logner y poco a poco levanta la suya para aceptarla, pero los sonidos de disparos llaman su atención y se asoma por la ventana, pero no ve nada. Cuando vuelve a poner su vista en el pasillo, Logner se ha ido. Otra serie de disparos llaman su atención y vuelve a mirar. En esta ocasión, logra divisar un grupo de terroristas que está atacando la villa.

SAGAR
(susurra)
Licht.

Sagar sale corriendo del pasillo.

SEC 72: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO PRINCIPAL -
NOCHE

Sagar llega al pasillo principal.

SAGAR
(grita)
¡Aaron!

Asoma la cabeza por una ventana de la puerta principal. No ve nada. Se da media vuelta y sigue recorriendo el pasillo.

SAGAR
(grita)
¡Galba!

Sagar ve una sombra al final del pasillo. Se detiene.

SAGAR
¿Logner? ¿Eres tú?

La sombra se hace más clara y al pasillo entra un terrorista.

TERRORISTA
No, muñeca. Soy el enviado de
Lucifer.

El terrorista sonríe y dispara hacia Sagar, que se cubre con una columna.

TERRORISTA
¡Maldición!

El terrorista busca su cintura otra pistola. En ese momento, ella se lanza contra el terrorista y ambos caen al suelo. El terrorista contraataca, pero ella logra colarse, golpearlo y quitarle su arma. El terrorista se lanza sobre ella y comienza a ahorcarla, pero ella le dispara. El terrorista cae muerto sobre ella y Sagar se quita el cuerpo de encima.

En eso, ve llegar a dos terroristas por el pasillo. Sagar corre hacia la puerta perseguida por los terroristas. Sale mientras los terroristas le van disparando.

SEC 73: EXT - CASA DEL PROFESOR MENTA/JARDÍN - NOCHE

Al salir por el jardín, Sagar se encuentra de frente con otro terrorista mientras que detrás de ella la siguen los otros dos. Sagar logra colarse del tercer terrorista e intenta huir, pero los tres terroristas logran acorralarla hasta un árbol del jardín. Con las manos temblando, apunta a los terroristas sin saber a quién disparar. Ellos riéndose levantan su arma y la apunta. De repente, Galba y Logner les disparan a dos terroristas desde atrás mientras Aaron, realmente molesto y con las manos desnudas, ataca al terrorista del centro y lo golpea hasta que lo mata.

SAGAR

¿Aaron?

Sagar cae de rodillas. Aaron corre hacia ella y la abraza, Sagar le corresponde el abrazo. Aaron le susurra al oído.

AARON

Tranquila.

Ella tiembla entre sus brazos. Aaron le agarra el rostro y trata de calmarla. Dentro de la casa, se escucha un disparo. Sagar se alterada.

SAGAR

(susurra)

Licht.

Corre hacia dentro de la casa.

SEC 74: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO - NOCHE

Sagar corre por el pasillo seguido por Aaron, Galba y Logner.

SAGAR

(grita)

¡Licht!

Ella se dirige hasta su habitación, pero antes de llegar, encuentra a un terrorista salir del despacho del profesor. Sin pensarlo, Sagar le dispara y los cuatro entran al despacho.

SEC 75: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO - NOCHE

En el despacho, se encuentra el profesor tendido en el suelo en un charco de su sangre. Sagar se paraliza en la puerta. Aaron, Galba y Logner entran tras ella y al ver al profesor muerto un tenso silencio se instala en el despacho. Aaron enfurece, golpea la pared y rompe algunas cosas del despacho. Galba lo retiene e intenta tranquilizarlo.

GALBA

Aaron, tranquilízate.

Aaron y Sagar conectan sus miradas por un breve momento. Logner está realmente afectado y en shock. Cuando Logner se recompone, agarra a Sagar del brazo y se la lleva.

LOGNER

Ven.

SEC 76: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/BIBLIOTECA - NOCHE 76

Logner se lleva a Sagar a la biblioteca, la suelta y vigila por el ventanal. El ataque parece haber acabado.

LOGNER

Se fueron.

SAGAR

¿Es tu culpa? ¿Les distes nuestra ubicación?

LOGNER

No. Solo lo dije que lo haría para que confíen en mí.

SAGAR

Evidentemente, no lo hicieron. ¿Por qué habría de hacerlo yo?

Logner enfrenta a Sagar.

LOGNER

¿Crees que quería esto?

Señala hacia el ventanal por la cual se aprecia el caos que dejaron los terroristas.

LOGNER

¿Crees que quería que muriera el profesor? Ese hombre fue mi padre cuando había perdido a todo el mundo.

Logner se pasa la mano por la cabeza con frustración.

LOGNER

Antes de que viniera a la capital a estudiar gerencia, yo vivía en una pequeña ciudad llamada Grau. Hoy en día se le conoce como...

SAGAR

La ciudad roja.

Logner afirma con la cabeza y pierde su mirada en algún punto sobre el ventanal.

LOGNER

No quedo nada ni nadie. Solo un mar de sangre hasta que se secó. Hoy solo es el lamento de una ciudad abandona. Mi plan era usar a Leclere para que acabara con la fuerzas para que los desertores tomarán el control. No lo logre.

Logner mira a Sagar.

LOGNER

Tú mejor que nadie deberías entenderlo. Esa desesperación que te desgarras el alma de perderlo todo. Créeme cuando te digo que yo más que nadie quiero acabar con este irracional genocidio.

SAGAR

¿Y mi padre?

LOGNER

Ven conmigo y te llevaré con él. Piensa solo en Licht, Sagar.

Un ruido proveniente de afuera de la casa, los interrumpe. Sagar y Logner salen corriendo.

SEC 77: EXT - CASA DEL PROFESOR MENTA/JARDÍN

Un gran grupo de desertores saca unas armas de la casa y cargan municiones en bolsos que guardan en un carro de combate. Afuera, Sagar se encuentra a Licht. Logner permanece el marco de la puerta.

SAGAR
¿Licht, estás bien? ¿No te paso nada?

LICHT
Estoy bien.

SAGAR
¿Sabes qué está pasando?

LICHT
Aaron y los demás desertores se van. Van a buscar a los terroristas.

SAGAR
Aaron.

Sagar busca con la mirada a Aaron entre la multitud de desertores que entran y salen. Sin esperar mucho, cruza miradas con él. Ambos se acercan lentamente.

SAGAR
No deberías irte.

AARON
Pensé que lo comprenderías. Logner se quedará por nosotros.

SAGAR
Pero no estás pensando bien. ¿Vas a matarlo? ¿A tu padre?

AARON
Nare no es mi padre. El hombre que murió en su despacho, sí lo fue. No me quedare.

SAGAR
Y yo no te detendré.

Aaron la abraza sosteniendo su cara contra su pecho.

AARON
No me puedo ir sin que sepas lo que siento, Sagar.

Sagar se sorprende al escuchar su nombre. Se separan y Aaron la toma del rostro. Sagar coloca sus manos sobre las de él e inclina ligeramente su cabeza para buscar más contacto.

SAGAR
No hace falta que lo digas. No
quiero escucharlo.

Aaron ríe ligeramente.

AARON
Eres la mujer más maravillosa que
conozco, Neulies.

Aaron se baja hacia ella y la besa apasionadamente. Cuando termina el beso, Aaron apoya su frente contra la de ella. Sagar lo abraza y detrás ve a Logner en el marco de la casa. Aaron se aleja y se va con el resto de los desertores. Sagar los despide con la mano y los observa salir del domo.

Después de que se van, Sagar ve desde el jardín a un grupo de las fuerzas leales bombardear. En eso, se escucha una segunda detonación en el lado opuesto, Sagar observa que esa detonación produce un agujero en el domo y por ella entran un grupo de las fuerzas sublevadas.

Sagar corre al interior de la casa junto a Licht.

SEC 78: INT - CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN AZUL -
NOCHE

En la habitación de Licht, Sagar entra y el niño se asoma desde su ventana para ver las detonaciones.

SAGAR
Licht, guarda todas tus cosas.

Sagar toma todas las cosas que encuentra y lo guarda en la mochila. También, en su cintura, guarda sus dos pistolas. Al terminar, Sagar mira a Licht que está observando la ventana.

SAGAR
¿Licht?

El niño se gira. Sagar le hace señal para que se acerque y así lo hace. Cuando tiene a Licht frente a ella, Sagar se pone a su altura y sostiene su cara con sus manos.

SAGAR
Licht, necesito que seas valiente
como Aaron. Quiero que me prometas
que pase lo que pase serás valiente
por mí y nunca sueltes mi mano,
¿sí? Conviértete en ese gran héroe
de nuestras historias.

Licht afirma con la cabeza. Sagar toma la mano de Licht y lo saca rápidamente de la habitación.

SEC 79: EXT - DOMO/CENTRO DEL DOMO - NOCHE

En el domo ocurren varias detonaciones y bombardeos. Los habitantes se reúnen en el centro del domo y sorprendidos observan el ataque. En eso, el domo empieza a resquebrajarse y varios pedazos caen hasta poco a poco derrumbarse por completo. Los habitantes entran en pánico y las fuerzas entran a desatar el caos entre una lluvia de disparos y gritos.

SEC 80: EXT - CASA DEL PROFESOR MENTA/JARDÍN - NOCHE

Al salir de la casa, Sagar y Licht huyen cuando un vehículo de los desertores, se detiene delante de ellos. Se abre la puerta del copiloto y aparece un Logner en el lugar del conductor y la máscara en su regazo.

LOGNER

Suban.

Sagar monta a Licht. Cuando se va a montar ella, Logner le extiende su mano y Sagar la toma. Cuando el vehículo arranca, desde la ventana, Licht ve la casa mientras se van alejando de esta.

SEC 81: INT - VEHÍCULO - NOCHE

Sagar está impactada sentada de copiloto junto a Logner que maneja rápidamente.

SAGAR

Licht, ponte el cinturón.

Licht deja de ver la ventana y se coloca el cinturón. Logner hace un giro muy brusco y Sagar se agarra de la puerta. Cuando el carro vuelve a incorporarse, Sagar le habla a Logner que maneja aún más rápido que antes.

SAGAR

Destruyeron el domo y las personas...

LOGNER

No tenían oportunidad.

SAGAR
¿Nosotros?

LOGNER
Tenemos mayor probabilidad.

SAGAR
¿A dónde vamos?

LOGNER
A la frontera.

SAGAR
¿La frontera? ¿Por qué?

LOGNER
Tu papa está allí.

Sagar se gira bruscamente hacia él. Licht emocionado y curioso se acerca hacia ellos.

LICHT
Veremos a papá.

SAGAR
Licht, siéntate bien.

LOGNER
Sí, pequeño.

SAGAR
¿Cómo sabes eso?

LOGNER
Él trabaja para mí. Es uno de mis informantes. Cuando nos conocimos, lo acompañe a buscarlos, pero la iglesia ya era ceniza. Él estaba convencido que no se habían quemado en el incendio. Los buscamos, pero tú viniste a nosotros. Al principio, quería enviarlos con él, pero me pidió que los protegiera y mantuviera a salvo en el domo.

Sagar mira sorprendida hacia el frente.

SAGAR
¿Por qué no me dijiste?

Logner la observa y sonríe petulantemente.

LOGNER
Seamos sinceros, ¿me hubieras
creído?

Sagar calla abruptamente. Logner espera unos segundos en silencio antes de volver hablar.

LOGNER
Eso creí yo también.

Al poco tiempo, la sonrisa se borra lentamente. El escenario al que se acercaban era una eminente guerra. Logner se coloca la máscara

LOGNER
Bienvenidos a la frontera.

Un misil sale disparado en su dirección.

LOGNER
(grita)
¡Salgan ahora!

Los tres abandonan el vehículo.

SEC 82: EXT - FRONTERA/ZANJA - NOCHE

Logner, Sagar y Licht corren hacia una zanja para cubrirse de los múltiples ataques. Sagar se detiene a ver a lo lejos el muro que cierra la frontera, pero Logner la agarra del brazo y empiezan a correr. Algunos militantes y drones de las fuerzas sublevadas los atacan, pero Logner los defiende. Sagar saca la glock y la beretta y ayuda a Logner mientras Licht se agarra con fuerza de la ropa de su hermana. Sin embargo, el último militante le dispara a Logner hiriéndole al costado del cuerpo. Logner cae de rodilla.

SAGAR
(grita)
¡Logner!

Sagar le dispara al militante en la cabeza. Licht agarra nuevamente la mano de Sagar y ella corre hacia Logner. Al llegar, Sagar coloca uno de sus brazos sobre sus hombros y le ayuda a caminar.

LOGNER
Vamos hacia allá.

Señala a un área de la zanja que está más escondida y que solamente hay un hombre encubierto protegido allí. Sagar, lo recuesta y presiona sus manos contra la herida.

SAGAR

No me hagas esto justo ahora.
Cuando estamos tan cerca. Ni se te
ocurra morir ahora, Logner.

Logner ríe.

LOGNER

No creas que voy a morir por este
rasguño.

SAGAR

Licht, necesito que me pase algún
pañuelo o algo con que pueda
retener la sangre.

Licht busca en su mochila, saca su camisa blanca y se la
pasa a Sagar. Sagar observa unos segundos a Licht que afirma
tímidamente con la cabeza.

LOGNER

Es la primera vez que ves el muro.

Sagar rompe la camisa para envolverla sobre la herida. El
hombre encubierto se acerca hacia ellos. Sagar toma su glock
y lo apunta. Logner se percató de su presencia y le baja el
arma a Sagar. Ella lo observa y Logner le pretende decir
algo, pero el hombre desde atrás niega con la cabeza y
Logner se detiene.

SEÑOR NEULIES

No es seguro. Mataron a Nare.

La voz del señor Neulies sale ronca y amortiguada por el
pañuelo que cubre parte de su cara. Sagar lo observa
extrañada porque su voz se le hace familiar.

LOGNER

¿Quién?

SAGAR

(afirma)

Aaron.

LOGNER

Sagar, creo que ahora separaremos
nuestros caminos.

SAGAR

¿De qué hablas? ¿Quién es él?

LOGNER

Está con nosotros. Les ayudará a salir de acá.

SAGAR

¿Salir? ¿Mi padre?

LOGNER

Lo verán, pero primero tienen que salir.

SAGAR

(triste)

¿Y tú?

LOGNER

Me estoy divirtiendo. Tengo trabajo pendiente en este lugar. Tengo que acabar con esto.

SAGAR

¿Por qué? No lo tienes que hacer.

LOGNER

Pero alguien tiene que hacerlo. Vamos, tienen que irse.

Licht se despide de Logner. Sagar lo abraza y él le corresponde el abrazo. Sagar le susurra al oído.

SAGAR

Gracias. Gracias por todo.

Antes de separarse, Logner se quita la máscara.

LOGNER

(susurra)

Te amo.

Sagar se sorprende, se separa un poco de él y le da un tierno beso en la frente. Logner sonríe sinceramente y le acaricia la mejilla.

LOGNER

Vete.

Se levanta, va a tomar unas píldoras de un frasco, pero lo tira junto a la máscara y se interna a la lucha que se está desarrollando. El señor Neulies le tiende la mano a Sagar y la ayuda a levantarse. Una vez de pie, Sagar le agarra la mano a Licht y cruza mirada con el hombre que le dedica una mirada muy profunda y significativa. Unos sonidos de disparos, los motiva a huir.

SEC 83: EXT - FRONTERA - NOCHE

A lo largo de la frontera, se observa un imponente muro de alambre. Sagar y Licht huyen junto al señor Neulies. En ningún momento cruzan palabras hasta que llegan cerca del cruce de la frontera en el cual hay un alambrado que los separa de un puente. El hombre va hacia allí mientras Sagar protege a Licht.

El hombre logra hacer una abertura en el alambrado del muro. Luego, regresa le entrega un cuaderno a Sagar y se dispone a hablar, pero una bomba se detona cerca de ellos teniendo que separar sus caminos. El señor Neulies, antes de lanzarse al combate, cruza una última mirada con Sagar. Al verlo a los ojos, Sagar reconoce sus ojos color caoba.

SAGAR
(susurra)
Papá.

Él sigue con la lucha y Sagar con indecisión y dolor corre hacia el puente.

SEC 84: EXT - FRONTERA/PUENTE - NOCHE

Sagar y Licht llegan al inicio del puente, pero unos terroristas los rodean. Sagar abraza Licht.

SAGAR
No mires.

Sagar toma su arma y los apunta les dispara. Sin embargo, Trupe va a dispararle desde la espalda sin que ella se dé cuenta.

TRUPE
(susurro)
Leclere envía sus saludos, Sagar
Neulies.

Apunta, pero Aaron lo mata y salva a Sagar, pero se sorprende al verla allí. Sin dudarle y sin darse cuenta de la presencia de Aaron, Sagar se interna en el puente.

Cuando ella lo está cruzando, Aaron la observa sorprendido y sintiendo su mirada, se gira y sus miradas se conectan.

LICHT
¿Ese no es Aaron?

Sagar aprieta fuertemente de la mano de Licht y tira ligeramente de él.

SAGAR

No.

Sagar lo abandona y él la deja ir.

SAGAR V.O.

Esa fue la última vez que los vi.
Logner. Mi padre. Aaron.

SEC 85: INT - CASA/SALA - NOCHE

Tiempo después, en una sala pequeña y acogedora llena con libreros y asombrosos y curiosos objetos. Sagar, con mejor aspecto, está sentada en el sofá de la sala de su casa frente a una PERIODISTA (32) alta, blanca, delgada, bien vestida y el cabello largo y rubio, sentada en un sillón con lapicero y libreta de nota.

SAGAR

Eso es todo. Todo lo que necesitas
para tu crónica. Solo sé que
llegue aquí y el resto es
historia.

La periodista toma un café y lo deja junto a la grabadora en una mesa en el centro de ellas.

PERIODISTA

¿Leyó el cuaderno? El que le dejó
su padre.

SAGAR

Sí.

PERIODISTA

¿Podría compartir qué había
escrito?

SAGAR

No. Es privado.

PERIODISTA

Lo entiendo. ¿Sabe que es la
primera persona que logra huir?

SAGAR

Sí, lo sé.

PERIODISTA

¿Piensa que es una bendición? ¿Un
regalo? ¿O alguna clase de sueño?

CONTINÚA:

119.

SAGAR

Una bendición es que Licht pueda ser un niño. Que vaya a la escuela y tenga una vida normal. Un regalo es que me devolvieran lo que me robaron, la paz. Un sueño es lo que siento. Lo que jamás me anime hacer.

La periodista escribe cada detalle en su libreta.

PERIODISTA

¿Qué es?

SAGAR

Vivir.

FADE OUT

4. Pre-Producción

7.1 Propuesta visual

Siguiendo la teoría de la psicología del color, indica que los colores representan una variada gama de emociones tanto positivas como negativas para las personas. Para este siguiente proyecto, se propone usar los siguientes tipos de paletas de colores: negro, gris, blanco, rojo y verde que pretende representar el ambiente de la guerra civil y a los personajes principales de la historia.

El color negro es uno de los más fuerte de todos que se caracteriza por vincularse con la elegancia, la fuerza, exclusividad, lo clásico y el poder, a su vez, con la negación, la muerte, lo oscuro y el luto. El elemento que se resalta del negro para la historia es la muerte por la inherencia de ella en la guerra.

El gris es un color usado para relacionarlo con lo anticuado, el aburrimiento, el vacío, la soledad, el olvido, lo ambiguo, lo monocromático y la introspección. De este color, su naturaleza ambigua e introspectiva son para identificar los personajes Logner y Sagar respectivamente. El resto de los factores es para darle ambiente general en esa tonalidad a la historia.

El color blanco lo define mayormente por elementos positivos como la inocencia, la pureza, el bien, honestidad, la luz, pulcritud y claridad. En su aspecto negativo, se interpreta como esterilidad y frialdad. Del color blanco, se tomará en cuenta su aspecto positivo de la inocencia que buscará representar el personaje de Licht.

El rojo reproduce emociones fuertes como la pasión, el amor, el poder, la valentía y la excitación, pero también representa el odio, la ira, la violencia y el peligro. Se seleccionó este color por su caracterización con el poder, la violencia, la ira y la valentía debido que el poder y la violencia son elementos que se asocian con la guerra. Mientras que la ira es para identificar a los grupos en conflicto y la valentía para el personaje Aaron.

El color verde es asociado con la naturaleza, la fertilidad, el poder, la serenidad, la juventud y de la esperanza, no obstante, también representa la envidia, los monstruos, el veneno y la destrucción. Se escogió este color por su aspecto de destrucción principalmente por el ambiente destructiva de la guerra y la serenidad para el personaje Gaido Menta.

Finalmente, el color negro, verde y rojo, los colores que representa más directamente con la guerra, se asocia con el poder que serán claves para los grupos en conflictos en la historia.

Por su parte, en fotografía se sugiere un manejo de cámara bastante fluido donde las escenas dentro del domo tiendan a ser compuesto por ligeros movimientos de cámara bastantes lentos y montaje interno para dar mayor énfasis a la situación quietud en el que se ambienta el domo. Mientras que aquellas escenas de conflictos bélicos tengan una gran cantidad de planos en el cual tenga una presencia significativa de planos generales y de montaje externo para ambientar la agitación de las escenas. Por último, la escena en el cual las fuerzas atacan y derrumba al domo se vea un choque de ambos estilo en el cual finalmente el que termine predominando sea el estilo del montaje externo.

7.2 Propuesta sonora

El sonido representa una parte importante para pieza debido que va ayudar al espectador a involucrase con ella y acompañar las escenas. Por ello que para la propuesta sonora del siguiente proyecto busca ambientar la historia a través de tres formas distintas a través de una banda sonora original, sonido de ambiente y efectos sonoros.

En cuanto la banda sonora, será solamente realiza con instrumentos melódicos que evoquen la melancolía y desolación que acompañará las escenas dramáticas e intimistas del personaje principal como los instrumentos de cuerda y el piano. Otras que buscará generar tensión para las escenas de mayor peligro como

los de percusión y de vientos. Mientras que las escenas del domo tendrá un musicalización más pasiva y tediosa con instrumentos de viento y de cuerda.

Se hará especial énfasis a los efectos sonoros principalmente de las escenas en las cuales haya conflictos bélicos y el sonido de ambiente será limpio y predominará a lo largo de la pieza. Finalmente, habrá importante presencia de silencio que se manejará según la intensidad dramática de cada escena.

7.3. Desglose

SEC. 1: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – NOCHE

Sagar es interrogada por el profesor Gaido Menta

PERSONAJES Sagar. Profesor Gaido Menta. Dos desertores.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Un escritorio, tres sillas a juego, alfombra, dos libreros, un estilográfico, cortina rojo vino, papeles, un puro, cenicero, una copa, esposas y saco.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Cabello desarreglado.	Y VESTUARIO Jean, camiseta blanca, sudadera gris, unas deportivas, un anillo y conjunto formal verde oliva.	SFX

SEC. 2: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA – NOCHE

Sagar escapa de su celda

PERSONAJES Sagar. Dos desertores.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Un catre, una mesa, almohada, sábanas, bombillo, alambre, esposas y saco.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Cabello desarreglado.	Y VESTUARIO Jean, camiseta blanca, sudadera gris, unas deportivas y un anillo.	SFX

SEC. 3: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO – NOCHE

Sagar busca la salida de la casa del profesor Gaido Menta.

PERSONAJES Sagar Logner	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Alfombra, cuadros y mobiliarios.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Cabello desarreglado.	Y VESTUARIO Jean, camiseta blanca, sudadera gris, unas deportivas, ropa impecable de desertor, botas, máscara talía y un anillo.	SFX

SEC. 4: EXT. – CALLE INCENDIADA – NOCHE

Lucha entre las fuerzas leales y sublevadas.

PERSONAJES Bando de la fuerza leal. Bando de la fuerza sublevada. Grupo de terroristas leales. Daesh Hombre muerto. Madre. Tres mujeres.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Armas, bazuca, bombas y escombros
MAQUILLAJE Y PELUQUERIA	VESTUARIO Tela y máscara antigas.	SFX Explosión, edificio en llamas y fuego.

SEC. 5: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES – NOCHE

Sagar interrumpe una reunión de los desertores.

PERSONAJES Sagar. Profesor Gaido Menta. Logner. Homs. Tres hombres.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Vidrio, tela, mesa, silla y sofá.
MAQUILLAJE Y PELUQUERIA Cabello desarreglado y corte militar.	VESTUARIO Jean, camiseta blanca, sudadera gris, unas deportivas, un anillo, conjunto formal verde oliva, ropa impecable de desertor, botas y una máscara talía.	SFX

SEC. 6: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO – NOCHE

Sagar escucha la conversación entre el profesor Gaido Menta y su segundo al mando, Homs.

PERSONAJES Sagar. Profesor Gaido Menta. Homs.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Alfombra, cuadros y mobiliarios.
MAQUILLAJE Y PELUQUERIA Cabello desarreglado y corte militar.	VESTUARIO Jean, camiseta blanca, sudadera gris, unas deportivas, un anillo y conjunto formal verde oliva	SFX

SEC. 7: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN BLANCA – NOCHE

Sagar se reúne con su hermano y le canta una canción de cuna.

PERSONAJES Sagar. Licht. Profesor Gaido Menta. Homs	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Una cama, una mesa, un armario, un peluche y un libro de cuento.
MAQUILLAJE Y PELUQUERIA Cabello desarreglado y corte militar.	VESTUARIO Jean, camiseta blanca, sudadera gris, unas deportivas, un anillo y conjunto formal verde oliva	SFX

SEC. 8: EXT. – CASA ALCALDE MAYOR/COMEDOR – NOCHE

Los terroristas leales matan al alcalde el señor Neulies lo espía.

PERSONAJES Grupos de terroristas leales. Daesh Alcalde Mayor. Señor Neulies	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Una mesa, sillas, vajilla, plato hondo, vaso, rifle, arma, servilleta y sierra.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC. 9: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN BLANCA – DÍA

Le notifican a Sagar que el profesor Gaido Menta desea hablar con ella.

PERSONAJES Sagar. Licht. Rehan. Guardias.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Una cama, una mesa, un armario, lámpara, un peluche, paño de cocina y un libro de cuento.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Cabello desarreglado.	Y VESTUARIO Jean, camiseta blanca, sudadera gris, unas deportivas y un anillo.	SFX

SEC. 10: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – DÍA

El profesor intenta interrogarla nuevamente.

PERSONAJES Sagar. Guardias. Profesor Gaido Menta.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Un escritorio, tres sillas a juego, alfombra, dos libreros, cortina rojo vino, cenicero, bar, estante, botellas, puro, estilográfico, carta, portaplumas, cubiertos, platos y vasos.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Cabello desarreglado	Y VESTUARIO Jean, camiseta blanca, sudadera gris, unas deportivas y un anillo.	SFX

SEC. 11: EXT. – DOMO – DÍA

El profesor le muestra el domo.

PERSONAJES Sagar. Profesor Gaido Menta. Desertores. Personas.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Cúpula y manzana.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Cabello desarreglado.	Y VESTUARIO Jean, camiseta blanca, sudadera gris, unas deportivas y un anillo.	SFX

SEC 12: EXT. – DOMO/CENTRO DE LA VILLA – DÍA

El profesor lleva a Sagar al centro del domo donde visualiza la salida.

PERSONAJES Sagar. Profesor Gaido Menta. Desertores. Homs.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Bancos, armas, esposas y pilares.
MAQUILLAJE Y PELUQUERIA Cabello desarreglado y corte militar.	VESTUARIO Jean, camiseta blanca, sudadera gris, unas deportivas y un anillo.	SFX

SEC 13: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES - NOCHE

El profesor Gaido Menta lleva a Sagar a una reunión de los desertores.

PERSONAJES Sagar. Enid. Profesor Gaido Menta. Homs. Desertores.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Esposas, mesa y sofá.
MAQUILLAJE Y PELUQUERIA Cabello desarreglado y corte militar.	VESTUARIO Jean, camiseta blanca, sudadera gris, unas deportivas y un anillo.	SFX

SEC 14: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA – NOCHE

Sagar duerme en la celda.

PERSONAJES Sagar.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Un catre, una mesa, almohada, sábanas y esposas.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Cabello desarreglado.	Y VESTUARIO Jean, camiseta blanca, sudadera gris, unas deportivas y un anillo.	SFX

SEC 15: EXT. – CALLE – NOCHE

Los terroristas sublevados queman un edificio del gobierno.

PERSONAJES Bando de la fuerza sublevada. Bando de la fuerza leal. Trupe. Terroristas sublevados.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Letrero, armas, bazuca, bombas y cristales.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX Cae la escuela, explosión, edificio en llamas y fuego.

SEC 16: EXT. – FLASHBACK/CASA DE LA FAMILIA NEULIES/SALA – NOCHE

Sagar tiene una pesadilla del día en que su madre muere.

PERSONAJES Sagar. Reportera. Señora Neulies. Militares. Civiles.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Mueble, cojines, televisor
MAQUILLAJE PELUQUERIA Cabello recogido.	Y VESTUARIO Camisa blanca.	SFX Fuego y sangre.

SEC 17: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA – NOCHE

Sagar despierta de su pesadilla.

PERSONAJES Sagar. Profesor Gaido Menta. Rehan. Homs.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Lámpara, reloj, vaso, un catre, una mesa, almohada y sábanas.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Cabello desarreglado.	Y VESTUARIO Ropa de dormir, jean, camiseta blanca, sudadera gris, unas deportivas y un anillo.	SFX

SEC 18: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA - DÍA

Sagar conoce a Logner.

PERSONAJES Sagar. Logner. Rehan.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Lámpara, un catre, una mesa, almohada, sábanas, toalla y alambre.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Cabello humedo.	Y VESTUARIO Vestido verde, una máscara Talía y ropa impecable de desertor.	SFX

SEC 19: INT.- CASA DEL PROFESOR MENTA/BIBLIOTECA - NOCHE

El profesor Gaido Menta le cuenta a Sagar la historia de los desertores.

PERSONAJES Sagar. Profesor Gaido Menta. Logner.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Libreros, libros, alfombra, muebles, sillones, frasco, píldoras y una chimenea.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Vestido verde, una máscara Talía y ropa impecable de desertor.	SFX

SEC 20: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN BLANCA – DÍA

Licht le pregunta a Sagar sobre su padre.

PERSONAJES Sagar. Licht. Homs.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Una cama, una mesa, un armario, un peluche y un libro de cuento.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Corte militar.	Y	VESTUARIO	SFX

SEC 21: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA /COMEDOR – NOCHE

Sagar roba un cuchillo de su cena.

PERSONAJES Sagar. Licht. Homs. Desertores. Docenas de personas.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Mesas, cuchillo, sillas, plato y esposas.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y	VESTUARIO Ropa manga larga.	SFX

SEC 22: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA - NOCHE

Sagar escapa nuevamente de su celda.

PERSONAJES Sagar.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Lámpara, un catre, una mesa, almohada, sábanas, toalla, alambre y cuchillo.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Ropa manga larga.	SFX

SEC 23: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN BLANCA - NOCHE

Sagar busca a Licht.

PERSONAJES Sagar. Licht.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Una cama, una mesa, un armario, mochila, un peluche y un libro de cuento.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Ropa manga larga.	SFX

SEC 24: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO - NOCHE

Sagar y Licht huyen a la salida de la casa.

PERSONAJES Sagar. Licht. Desertores.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Alfombra, cuadros, mochila y mobiliarios.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Ropa manga larga.	SFX

SEC 25: EXT. – DOMO/VILLA - NOCHE

Sagar y Licht corren hacia la salida del domo.

PERSONAJES Sagar. Licht. Un grupo desertores. Aaron.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Carros y mochila.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Ropa manga larga.	SFX

SEC 26: EXT. – BOSQUE A LAS AFUERAS DEL DOMO - NOCHE

Sagar y Licht corren por el bosque.

PERSONAJES Sagar. Licht. Un grupo desertores. Aaron.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Carros y mochila.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Ropa manga larga.	SFX

SEC 27: INT. – CASA ABANDONADA/SALA - NOCHE

Sagar y Licht entran a una casa abandonada.

PERSONAJES Sagar. Licht. Terrorista.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Sofá.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Ropa manga larga.	SFX

SEC 28: EXT. – CALLE ABANDONADA - NOCHE

Sagar y Licht son atacados por terroristas hasta Aaron los salva.

PERSONAJES Sagar. Licht. Un grupo desertores. Un grupo terroristas. Aaron.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Mochila, armas, esposas y cuchillo.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Ropa manga larga.	SFX

SEC 29: INT. – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO DEL PROFESOR MENTA – NOCHE

Aaron lleva a Sagar y a Licht con el profesor Gaido Menta.

PERSONAJES Sagar. Licht. Profesor Gaido Menta. Logner. Aaron.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Un escritorio, tres sillas a juego, alfombra, dos libreros, cortina rojo vino, cenicero, bar, estante, botellas, mochila, esposas, vaso, estilográfico y portaplumas.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Ropa manga larga.	SFX

SEC 30: INT. - CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO – NOCHE

Sagar y Aaron discuten.

PERSONAJES Sagar. Aaron. Licht.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Alfombra, cuadros, mochila, esposas y mobiliarios.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Moratón.	Y VESTUARIO Ropa manga larga.	SFX

SEC 31: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/CELDA – NOCHE

Sagar escucha la grabación de Eccar.

PERSONAJES Sagar.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Mochila, libro, ropa, botiquín, foto, peluche, grabadora, un catre, una mesa, almohada, sábanas, bombillo, alambre,
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Ropa manga larga.	SFX

SEC 32: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES – DÍA

Sagar es juzgada por los desertores y llega a un acuerdo.

PERSONAJES Sagar. Profesor Gaido Menta. Logner. Aaron. Galba. Homs. Rehan. Enid. Desertores.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Sillas y bastón.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 33: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – NOCHE

Sagar entrega la grabación de Eccar al profesor Gaido Menta.

PERSONAJES Sagar. Profesor Gaido Menta. Logner. Aaron.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Un escritorio, tres sillas a juego, alfombra, dos libreros, cortina rojo vino, cenicero, bar, estante, botellas, grabadora, estilográfico y portaplumas.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 34: EXT – DOMO – NOCHE

Sagar y Licht pasean en libertad.

PERSONAJES Sagar. Licht. Niña. Mujer. Aaron.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Libro y manzana.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y	VESTUARIO	SFX

SEC 35: EXT – CASA DEL PROFESOR MENTA/JARDÍN – DÍA

Sagar observa a Licht jugar.

PERSONAJES Sagar. Licht. Galba. Aaron. Profesor Gaido Menta.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Libro, balón, helechos flores, cercado y mueble.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y	VESTUARIO	SFX

SEC 36: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN GRIS – NOCHE

Sagar le cuenta su historia en Aaron.

PERSONAJES Sagar. Aaron.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Cama, armario, mesa, peinadora, silla, alfombra, espejo y una mochila.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Cabello suelto.	Y	VESTUARIO Un anillo.	SFX

SEC 37: INT – FLACHBACK/CASA DE LA FAMILIA NEULIES/SÓTANO – DÍA

Sagar pierda su casa en un bombardeo.

PERSONAJES Sagar. Licht. Señor Neulies.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y	VESTUARIO	SFX

SEC 38: INT – FLASHBACK/CAPILLA – NOCHE

El señor Neulies abandona a Sagar.

PERSONAJES Sagar. Señor Neulies.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Bancos y altar
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y	VESTUARIO	SFX

SEC 39: EXT – FLASHBACK/CALLE DE COMERCIO – DÍA

Sagar roba comida.

PERSONAJES Sagar. Muker. Grupo sublevado.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Basura, escombros, mostradores, maletín y comida.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Cabello despeinado.	Y	VESTUARIO Ropa grande	SFX

**SEC 40: INT – FLASHBACK/BASE DE LOS LÍDERES DE LAS FUERZAS
LEALES/SALA – DÍA**

Sagar roba la grabación del desertor Eccar.

PERSONAJES Sagar. Eccar. Nare. Daesh. Leclere. Terroristas.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Dos mochilas, una daga y una grabadora.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Cabello desordenado.	Y VESTUARIO Jean, camiseta blanca, sudadera gris, unas deportivas, un anillo	SFX

SEC 41: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN GRIS – NOCHE

Sagar termina su historia.

PERSONAJES Sagar. Aaron. Galba,	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Cama, armario, mesa, peinadora, silla, alfombra, espejo y una mochila.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Cabello suelto.	Y VESTUARIO Un anillo.	SFX

SEC 42: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – DÍA

El profesor Gaido Mento le cuenta la historia de Aaron.

PERSONAJES Sagar. Profesor Gaido Menta.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Un escritorio, tres sillas a juego, alfombra, dos libreros, cortina rojo vino, cenicero, bar, estante, botellas, puro, papeles, estilográfico y portaplumas.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 43: INT – HOSPITAL/SALA DE EMERGENCIA – DÍA

Los terrorista atacan un hospital y el señor Neulies lo presencia.

PERSONAJES Personas. Señor Neulies. Grupo de terroristas leales.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Camillas, sillas, cortinas, bolsa y pistolas.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 44: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – DÍA

Sagar acepta infiltrarse en la base de la fuerza leal.

PERSONAJES Sagar. Profesor Gaido Menta.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Un escritorio, tres sillas a juego, alfombra, dos libreros, cortina rojo vino, cenicero, bar, estante, botellas, puro, papeles, estilográfico y portaplumas.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 45: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES – DÍA

El profesor Gaido Menta reúne al grupo de la misión.

PERSONAJES Sagar. Profesor Gaido Menta. Logner. Aaron. Galba.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Mesa, silla, frascos, píldoras y sofá.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Anillo.	SFX

**SEC 46: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE ENTRENAMIENTO –
DÍA**

Sagar entrena con Aaron,

PERSONAJES Sagar. Aaron. Galba Licht.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Saco de boxeo, barras, pesas, equipos de ejercicios, pistolas, termo, maletines, encendedor, cigarro, mesa, dianas
MAQUILLAJE PELUQUERIA Cabello recogido.	Y	VESTUARIO Pantalón deportivo, franelilla, camisa y descalzos.	SFX

SEC 47: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN BLANCA – NOCHE

Sagar se despide Licht.

PERSONAJES Sagar. Licht.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Hojas, cola, una cama, una mesa, un armario,
MAQUILLAJE PELUQUERIA Trenza.	Y	VESTUARIO	SFX

SEC 48: EXT – CAMPAMENTO EN EL BOSQUE – NOCHE

Sagar pasa su primer día de la misión en el bosque.

PERSONAJES Sagar. Aaron. Logner. Galba.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Bolsa de dormir, vehículo, fogata y sopa.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 49: EXT – CIUDAD – DÍA

El grupo es atacado por los terroristas.

PERSONAJES Sagar. Aaron. Logner. Galba. Grupo terrorista sublevados.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Vehículo, escombros, andamios, letrero, madera, muñeca, pistolas, navaja, símbolo, artefacto y bala.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Golpes y heridas.	Y VESTUARIO Máscara antiguas, máscara talía y botas.	SFX Edificios destruidos, detonaciones, explosión, sangre y fuego.

SEC 50: EXT – CAMPAMENTO EN CIUDAD ABANDONADA – NOCHE

El grupo se prepara infiltrar la base.

PERSONAJES Sagar. Aaron. Logner. Galba. Tropas.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Armas, carros, bolsa, mochilas. binoculares, medicamentos, pastillas, gasa, alcohol, ungüento
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Sudadera negra y máscara talía.	SFX

SEC 51: INT – BASE DE LAS FUERZAS LEALES/BÚNKER/PASILLO – NOCHE

El grupo se infiltra en la base.

PERSONAJES Sagar. Aaron. Logner. Galba. Nare Leclere. Daesh.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Vaso, sillas, armas
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Máscara talía	SFX

SEC 52: EXT – PRADO – NOCHE

Sagar tiene un sueño con su madre.

PERSONAJES Sagar. Señora Neulies.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA
MAQUILLAJE PELUQUERIA Trenza.	Y	VESTUARIO	SFX

SEC 53: INT – DOMO/ENFERMERÍA – NOCHE

Sagar despierta en la enfermería.

PERSONAJES Sagar.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Camillas, cables, máquina, silla, mesa, foto y bala.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Trenza.	Y	VESTUARIO	SFX

**SEC 54: EXT – FLASHBACK/LAS AFUERAS DE LA BASE DE LAS FUERZAS
LEALES – NOCHE**

Sagar recuerda que fue herida en la base.

PERSONAJES Sagar. Aaron. Logner. Galba. Grupo de fuerzas leales. Grupo de terroristas leales.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Armas y bala.
MAQUILLAJE Y PELUQUERIA	VESTUARIO	SFX Explosión.

SEC 55: INT – DOMO/ENFERMERÍA – NOCHE

Logner visita a Sagar.

PERSONAJES Sagar. Logner.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Sábanas, camillas, cables, máquina, silla y mesa.
MAQUILLAJE Y PELUQUERIA	VESTUARIO Vendaje y máscara talía.	SFX

**SEC 56: INT – FLASHBACK/BASE DE LAS FUERZAS
LEALES/BÚNKER/PASILLO – NOCHE**

Sagar recuerda la traición de Logner.

PERSONAJES Sagar. Logner. Leclere.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Reloj y vaso.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO máscara talía.	SFX

SEC 57: INT – DOMO/ENFERMERÍA – NOCHE

Logner amenaza a Sagar

PERSONAJES Sagar. Logner.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Sábanas, camillas, cables, máquina, silla y mesa.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 58: INT – DOMO/ENFERMERÍA/PASILLO DE LA ENFERMERÍA – NOCHE

Sagar y Aaron hablan sobre lo que ocurrió en la base.

PERSONAJES Sagar. Aaron. Licht.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y	VESTUARIO	SFX

SEC 59: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES – NOCHE

Sagar asiste a una reunión con los desertores.

PERSONAJES Sagar. Aaron. Logner. Galba. Profesor Gaido Menta.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Mesa, sillas, píldoras y folio.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y	VESTUARIO Anillo	SFX

SEC 60: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – DÍA

Sagar le pregunta al profesor por su padre

PERSONAJES Sagar. Profesor Gaido Menta.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Un escritorio, tres sillas a juego, alfombra, dos libreros, cortina rojo vino, cenicero, bar, estante, botellas, copa de vino, bastón, estilográfico y portaplumas.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 61: EXT – PLAZA – DÍA

El señor Neulies sigue a Leclere.

PERSONAJES Señor Neulies. Leclere. Niño. Tropas.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Papel, carpas y carro.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 62: EXT – DOMO/CENTRO DEL DOMO – DÍA

Aaron le regala una flor a Sagar.

PERSONAJES Sagar. Aaron.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Cala, libro, árbol
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y	VESTUARIO	SFX

SEC 63: EXT – FRONTERA – DÍA

El señor Neulies sigue a Leclere hasta la frontera.

PERSONAJES Señor Neulies. Heltop. Leclere.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Alambre, y misil.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y	VESTUARIO	SFX Lucha.

SEC 64: EXT – CASA DEL PROFESOR MENTA/JARDÍN – NOCHE

Sagar y Aaron discuten.

PERSONAJES Sagar. Aaron. Galba	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Mueble, cala, libro
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 65: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/SALA DE REUNIONES – NOCHE

Sagar se reúne con los desertores.

PERSONAJES Sagar. Logner. Aaron. Galba. Profesor Gaido Menta.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Mesa, sillas y papel.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Ropa desaliñada.	SFX

SEC 66: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – NOCHE

Sagar intenta contar la verdad dde la traición de Logner al profesor Gaido Menta.

PERSONAJES Sagar. Logner. Profesor Gaido Menta.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Un escritorio, tres sillas a juego, alfombra, dos libreros, cortina rojo vino, cenicero, bar, estante, botellas, libro, estilográfico y portaplumas.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 67: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/ HABITACIÓN GRIS – NOCHE

Sagar y Logner discuten

PERSONAJES Sagar. Logner.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Cama, armario, mesa, peinadora, silla, alfombra y espejo.
MAQUILLAJE PELUQUERIA Moratón.	Y VESTUARIO	SFX

SEC 68: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO – NOCHE

El profesor Gaido Menta bota a Logner de los desertores.

PERSONAJES Sagar. Profesor Gaido Menta. Logner.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Alfombra, cuadros y mobiliarios.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 69: EXT – BOSQUE A LAS AFUERAS DEL DOMO – NOCHE

Los terroristas encuentran en el domo.

PERSONAJES Grupo de terrorista leales.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 70: EXT – DOMO/CENTRO DEL DOMO – NOCHE

Los terroristas atacan al domo.

PERSONAJES Grupo de terroristas leales.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX Disparos.

SEC 71: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO– NOCHE

Sagar se da cuenta que el domo fue invadido.

PERSONAJES Sagar. Logner.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Alfombra, cuadros y mobiliarios.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 72: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO PRINCIPAL – NOCHE

Sagar mata a un terrorista.

PERSONAJES Sagar. Terroristas.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Pistola.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX Disparos.

SEC 73: EXT – CASA DEL PROFESOR MENTA/JARDÍN – NOCHE

Sagar es atacada por unos terroristas, pero Aaron la salva.

PERSONAJES Sagar. Terroristas. Aaron. Logner. Galba.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Árbol y armas.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 74: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/PASILLO – NOCHE

Sagar busca a Licht.

PERSONAJES Sagar. Terrorista. Aaron. Logner. Galba.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Pistola.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX Sangre.

SEC 75: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/DESPACHO – NOCHE

Sagar encuentra al profesor Gaido Menta muerto.

PERSONAJES Sagar. Aaron. Logner. Galba.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Un escritorio, tres sillas a juego, alfombra, dos libreros, cortina rojo vino, cenicero, bar, estante, botellas, libro, estilográfico y portaplumas.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 76: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/BIBLIOTECA – NOCHE

Logner le pide a Sagar que huya con él.

PERSONAJES Sagar. Logner.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Libreros, libros, alfombra, muebles, sillones y una chimenea.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 77: EXT – CASA DEL PROFESOR MENTA/JARDÍN – NOCHE

Aaron se despide de Sagar y los terroristas atacan nuevamente al domo.

PERSONAJES Sagar. Licht. Aaron. Grupo desertores.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Bolsos, armas y carros.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX Bombardeo.

SEC 78: INT – CASA DEL PROFESOR MENTA/HABITACIÓN AZUL – NOCHE

Sagar y Licht se preparan para irse.

PERSONAJES Sagar. Licht.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Armas y mochila.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX Detonaciones

SEC 79: EXT – DOMO/CENTRO DEL DOMO – NOCHE

Cae el domo.

PERSONAJES Habitantes. Grupo de fuerzas leales y sublevadas.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX Bombardeo.

SEC 80: EXT – CASA DEL PROFESOR MENTA/JARDÍN – NOCHE

Logner ayuda a Sagar y Licht a escapar.

PERSONAJES Sagar. Licht. Logner.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Vehículo.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y	VESTUARIO Máscara talía.	SFX

SEC 81: INT – VEHÍCULO – NOCHE

Logner le dice a Sagar que conoce a su padre.

PERSONAJES Sagar. Licht. Logner.		EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Misil.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y	VESTUARIO Máscara talía.	SFX

SEC 82: EXT – FRONTERA/ZANJAS – NOCHE

Sagar y Licht se despiden de Logner y escapan con un hombre encubierto.

PERSONAJES Sagar. Logner. Licht. Señor Neulies. Terroristas	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Armas, frasco, píldoras y camisa.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Máscara talía.	SFX

SEC 83: EXT – FRONTERA – NOCHE

Sagar se da cuenta que el hombre es su padre.

PERSONAJES Sagar. Licht. Señor Neulies.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Alambrado, cerca, muro, cuaderno y bomba.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX Explosión

SEC 84: EXT – FRONTERA/PUENTE – NOCHE

Aaron salva a Sagar y Licht.

PERSONAJES Sagar. Licht. Trupe. Aaron. Terroristas.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Armas.
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO	SFX

SEC 85: INT – CASA/SALA – DÍA

Sagar habla con una periodista.

PERSONAJES Sagar. Periodistas.	EQUIPOS Dolly, grúa, trípode, cámaras, maleta de luces, maleta de micrófonos y gripería	UTILERIA Libreros, objetos, sofá, sillón, lapicero, libreta, café, grabadora y mesa
MAQUILLAJE PELUQUERIA	Y VESTUARIO Ropa de buen vestir.	SFX

7.4 Presupuesto

Para la elaboración del siguiente presupuesto se ha tomado en cuenta como referencia a la productora Cine Materiales para los montos estimados y se estipula los tiempos como tres semanas de preproducción, ocho semanas de producción y diez semanas de postproducción. Los montos que se presenta son del mes de agosto 2016 y debido a las situaciones económicas que atraviesa el país, los costos

previamente consultados probablemente hayan variados al momento de que esta tesis sea presentada.

Ítem	Honorarios		
	Monto por semana	Tiempo	Total
Productor ejecutivo	600000	21	12600000
Director	500000	21	10500000
Asistente de dirección	150000	21	3150000
Coordinador de producción	150000	11	1650000
Productor de campo	125000	11	1375000
Asistente de producción	70000	11	770000
Director de casting	200000	1	200000
Director de fotografía	350000	21	7350000
Asistente de fotografía	50000	8	400000
Camarógrafo	80000	8	640000
Asistente de cámara	37000	8	296000
Foquista	42000	8	336000
Script	37000	8	296000
Tramoya	37000	8	296000
Sonidista	350000	8	2800000
Microfonista	150000	8	1200000
Director de arte	350000	11	3850000
Escenógrafo	180000	8	1440000
Utilero	30000	8	240000
Vestuarista	90000	8	720000
Maquillador	150000	8	1200000
Editor	90000	10	900000
Asistente de edición	30000	10	300000
Personal artístico	150000	8	1200000
Guionista	350000	3	1050000
Subtotal			54759000

Ítem	Equipos		
	Monto por semana	Tiempo	Total
Óptica	453600	8	3628800
Luces	600696	8	4805568
Cámara	536400	8	4291200
Trípode	225576	8	1804608

StedyCam	1260000	8	10080000
Dolly	376444	8	3011552
Grúa	1001160	8	8009280
Grip	527706	8	4221648
Equipo de audio	1147140	8	9177120
Otros	301536	8	2412288
	Subtotal		51442064

Resumen	
Ítem	Costo estimado
Honorarios	54759000
Equipos	51442064
Total	106201064

CONCLUSIÓN

Toda historia pretende dejar algunas moralejas con la que una de sus mejores herramientas de trabajo es la ciencia ficción. Con la intención de plasmar como argumento una historia donde la guerra civil sea el ambiente y la inocencia sea la motivación para el personaje principal, para este Trabajo de Grado, que se narra en clave distópica, se busca dar un mensaje esperanzador y aleccionador aún en los momento más oscuros.

Las guerras son entendidas como uno de los mayores desastres en la humanidad, pero las de tipo civiles son consideradas como el fracaso de una sociedad. Un fracaso que el entenderse, el comunicarse y la convivencia, termina en una serie de sinsentidos en el cual entre compatriotas se apunten unos a otros porque el consenso en los discursos no es posible ni existe la capacidad para llegar a ello.

Ante semejante caótico escenario, se construyeron los personajes con las personalidades del eneagrama y no solo basarse en teorías clásicas como el paradigma de Syd Field o el Viaje del Héroe de Christopher Vogler. Además, con el eneagrama, se busca dar tridimensionalidad a los personajes para poder humanizarlos y lograr amoldarlos a la situación planteada. Así, obtener mayor libertad creativa, no únicamente en la modalidad de este proyecto, sino también en la génesis de cada parte que compone un guion.

Parte de la inspiración, proviene ante la penosa realidad a la que nos estamos viendo obligados a vivir en la actualidad y la otra parte proviene de distintas obras distópicas consumidas por la cultura general que, posteriormente, nos ayuda a ver un paralelismo entre realidad y ficción. Con la esperanza de que la consciencia colectiva sepa ser fiel a su tradición libertaria y pacífica, no logre llegar mayores extremos de sinsentidos y violencia para esta nación, y sepa reaccionar antes de que sea demasiado tarde para que este Trabajo de Grado solo sea un eco de una

advertencia vacía y no una voz del futuro, aunque lastimosamente no parece ser el caso.

Finalmente, el principal motor de este proyecto son los niños que viven en situaciones de conflicto como pueden ser los de Siria, África o Venezuela, para dar luces a entornos oscuros porque ellos son inocentes de todo y las guerras no se hicieron para que las vivieran. Espero que esta tesis les haga un poco de justicia.

Bibliográfica

Fuentes bibliográficas

Beevor, A., (2015) *La guerra civil española*, Barcelona: Critica.

Beuchot, M., (2001), *Sobre justificar la guerra*, Distrito Federal.

Blanco, E., (s.f.), *Fenomenología de la guerra contra la guerra*.

Castro, M., (2006), *La guerra: una experiencia sin fin*, Bogota.

Cairo Carou, H., Pastor, J., Pietro del Campo, C., (2006), *Geopolítica, guerras y resistencias*, Madrid: Trama Editorial.

Daniels, D., Price, V., (2010), *Eneagrama Esencial*, Barcelona: Urano.

Feijoo Portero, P., (2007), *El eneagrama: un modelo para entender el desarrollo personal y las relaciones con los demás*, Bilbao: Sorkari

Franco, V., (2007), *La justificación normativa de la guerra civil*, Medellín.

Franco Restrepo, V., (2008), *Guerra Civiles: Introducción al problema de su justificación*, Medellín: Otraparte.

Field, S., (1995), *El Manual del Guionista*, Madrid: A Workshop Approach.

Gómez Restrepo, M., (2011), *La Guerra, Una Visión Comparada desde Schmitt y Kelsen*, Colombia.

González Alonso, C., (1990), *El guion*, México: Trillas.

González, F., (2004), *A propósito de "Las palabras de la guerra": los comienzos conflictivos de la construcción del Estado nación y las guerras civiles de la primera mitad del siglo XIX*, Medellín.

Lalot, T., d'Onofrio, M., (2008), *La práctica del eneagrama*, Bilbao: Ediciones Mensajero.

Lobo, J., (2014), *El terrorismo entre la guerra y la paz: aproximaciones desde la antropología filosófica y el derecho internacional*, Chile.

Kalyvas, S., (2010), *La lógica de la violencia en la guerra civil*, Madrid: Akai.

Mckee, R., (2008), *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, Barcelona: Alba Editorial.

Palmer, H., (2010), *El eneagrama un prodigioso sistema de identificación de los tipos de personalidades*, Barcelona: La liebre de marzo.

Pellegrino, F, (s.f.), *Cine de ciencia ficción*, Caracas.

Preston, P., (2011), *La Guerra Civil Española: reacción, revolución y venganza*, España: Debolsillo.

Sánchez Durá, N., (2006), *La guerra*, Valencia: Colección filosofías.

Tiqqun, (2008), *Introducción a la guerra civil*, Barcelona: Melusina.

Vogler, C., (2002), *El Viaje del Escritor*.

Fuentes electrónicas

Collado, A., (2015), La Guerra Civil Cuatro años que devastaron el Sur y pusieron fin a la esclavitud. Consultado el día: 25 de enero 2016. Disponible en: <http://historiausa.about.com/od/seces/a/La-Guerra-Civil.htm>

Moriel, R., (s.f.), Con los pies en el techo. Consultado el día: 28 de diciembre 2015 Disponible en: http://rafaelmoriel.blogspot.com/p/eneagrama_14.html

Orozco, D., (2014), Definición de guerra. Consultado el día: Disponible en: <http://conceptodefinicion.de/guerra/>

Osorio, O., (2014), Definición de Guerra Civil. Consultado el día: 29 de mayo de 2015 en <http://www.definicionabc.com/historia/guerra-civil.php>

S.A., (2011), ¿Por qué se desató la guerra civil en los estados unidos? Consultado el día: 25 de enero 2016. Disponible en: <http://sobrehistoria.com/por-que-se-desato-la-guerra-civil-en-los-estados-unidos/>

S.A., (2010), Guerra Federal. Consultado el día: 25 de enero 2016. Disponible en: <http://guerrafederal1859-1863.blogspot.com/>

S.A., (s.f.), Importancia de la Guerra Civil. Consultado el día: 10 de mayo de 2015 en <http://www.importancia.org/guerra-civil.php>

S.A. (s.f.) La Guerra Federal: Causas y Consecuencias. Consultado el día: 25 de enero 2016. Disponible en: <http://www.desderubio.com/efemerides-de-venezuela-febrero-2/la-guerra-federal-causas-y-consecuencias/>

S.A., (s.f.), Personarte: El Eneagrama de la Personalidad. Consultado el día: 28 de diciembre 2015 Disponible en: <http://personarte.com/eneagrama.htm>

Trabajos de grado

Centeno, G., Socorro, J., (2015) Catleya: guion de ciencia ficción inspirado en la Venezuela de 1998-2014 traspolada a un futuro distópico. (Trabajo de grado) Universidad Católica Andrés Bello, Caracas.

Rowan, L., (2010) Caracterización estética del cine de anticipación de la década de 1980. (Trabajo de grado) Universidad Católica Andrés Bello, Caracas.