UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES

TRABAJO DE GRADO

EL DESTINO DEL GUARDIÁN

Guion de largometraje inspirado en el personaje Iegor del libro “Guardianes de la Noche” del autor Serguéi Lukyanenko.

PÉREZ CIANFERRA, Luhimar Alejandra

Tutor:

GALAVÍS, Isabella

Caracas, abril 2017

AAT4774

UCAB Universidad Católica ANDRÉS BELLO
Escuela de Comunicación Social

Acta de Evaluación de Trabajos de Grado

Código: 0417-AA016
Fecha: 30/6/2017
Mención: Artes Audiovisuales

Nosotros, profesores miembros de la Comisión de Trabajos de Grado de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello, en cumplimiento con lo establecido en el artículo 15 de la normativa de evaluación aprobada por el Consejo de Escuela de fecha 14 de febrero de 2013, suscribimos el veredicto emitido por el Jurado sobre el Trabajo presentado por el/la estudiante de pregrado:

Pérez Cianferra, Luhimar Alejandra - [redacted]

Titulado: *El Destino del Guardián: Guion de largometraje inspirado en el personaje legor del libro "Guardianes de la Noche" del autor Serguéi Lukyanenko..*

El cual fue calificado con: **19** puntos

AGRADECIMIENTOS

Mi primer agradecimiento es para las personas que siempre han estado para apoyarme en las buenas y en las malas, mis padres, Antonella Cianferra y Antonio Pérez. No solo me dieron la vida, si no que me han estado enseñado innumerables valores. Son mi fortaleza y mi inspiración para seguir adelante en todo. Sin ellos no habría estudiado la carrera que me gusta, y en la Universidad que quise desde el principio.

El otro agradecimiento es para mi primo Claudio Torres, que desde pequeña le he tenido un gran cariño y admiración. Gracias a él escucho el rock, me gusta Star Wars y las lecturas de ficción. Me ha influenciado desde la infancia y si no fuera por él nunca hubiese leído Guardianes de la Noche, novela en que me inspiro para hacer este guion cinematográfico.

También agradezco a Daniel Suárez, mi mejor amigo y compañero que me regaló la vida. Siempre apoyándome y entendiéndome. Mi musa para crear historias. Agradezco mucho que me haya alentado en este camino. Por él tomé la decisión final de realizar este largometraje, pues a ambos nos encantó la imaginación de Serguéi Lukyanenko.

Agradezco a mis padrinos, María Enriqueta Mirabal y Carlos Torres. Ellos siempre han estado en todos los eventos importantes de mi vida y mi han apoyado incondicionalmente desde que nací.

A mi tutora, Isabella Galavís, que no solo aceptó el reto de acompañarme en esta aventura, sino que desde que me dio clases en el ciclo básico en la materia de Artes Audiovisuales, me mostró lo genial y mágico que es el mundo audiovisual. Además de siempre estar allí, tener las respuestas para todo y apoyarme.

A la profesora Deboráh Herrera, quien me acompañó también en todo el ciclo profesional, y además mi madrina de promoción. Sus palabras de aliento siempre me hacían seguir adelante con este proyecto.

A la Universidad Católica Andrés Bello por ser mi segundo hogar en estos cinco años, sobre todo en los últimos dos de la carrera. Por brindarme todas las posibilidades, conocimientos y presentarme a personas especiales, desde compañeros de clases, hasta el Departamento de Producción Audiovisual con personas llenas de cariño.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN 7

MARCO TEÓRICO..... 7

CAPÍTULO I: LA HISTORIA: SERGEI LUKYANENKO Y GUARDIANES DE LA NOCHE

1.1. ¿Quién es Serguéi Lukyanenko?..... 7

1.2. La historia de Guardianes de La Noche 8

1.3 Construyendo a Iegor 13

CAPÍTULO II: LA VENTANA AL OTRO MUNDO

2.1. El cine fantástico y sus elementos 16

2.2. Fantasía urbana 19

CAPÍTULO III: LA ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA

3.1. La Adaptación y el Cine 21

3.2. De la literatura al cine 22

CAPÍTULO IV: EL GUION DE LARGOMETRAJE

4.1. El guion y sus elementos..... 26

4.2. Estructuras clásicas del guion 29

4.2.1. El paradigma de la estructura clásica de Syd Field..... 29

4.2.2. El Viaje del Héroe de Christopher Vogler 31

MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del Problema……..37
2. Objetivos ……..38
   a. Objetivo General……...38
   b. Objetivos específicos…….....38

3. Delimitación……..……38
4. Justificación……..……38

El Destino del Guardián

1. Idea……40
2. Sinopsis…..……40
3. Tratamiento……40
4. Escaleta..……45
5. Guion Literario..……74
6. Personajes..……186
    a. Personajes Principales..……186
    b. Personajes Secundarios..……...188
    c. Personajes Terciarios.……189

Propuesta Visual

1. Iluminación……192
2. Color.……193
3. Locaciones……194
4. Casting y vestuario……201

Propuesta Sonora……211

Preproducción

1. Desglose de necesidades de producción……...212
2. Presupuesto……...318

Tablas

1. Tabla 1. Desglose de producción…….……212
2. Tabla 2. Resumen de presupuesto…….……318
3. Tabla 3 Desglose de Equipo de producción……..319
4. Tabla 4. Desglose de Equipos y materiales……...320

Conclusión……321

Anexos

1. Cotización de Rubik Rental……..323
2. Cotización Cinemateriales……324

3. Tarifario de equipo de producción (Diario)……..325

Bibliografía…….……..327

INTRODUCCIÓN

El ser humano siempre está en busca de aventuras. Desde pequeño se imagina mundos distintos, personas e historias. Soñar, crear, idear, son capacidades extraordinarias que solo él puede hacer. El poder de transmitirlo con palabras es algo mágico, que no solo plasma lo extraordinario, sino que con eso se forja una cultura.

Los abuelos, padres y hermanos relatan cuentos, leyendas y mitos, esto forma parte de la imaginación que influye en las creencias. Al pasar el tiempo cada niño aprende a leer y se encuentra con libros de literatura con aventuras fantásticas, mundos distintos, personajes especiales con los que se identifican y hasta pueden llegar a ser sus héroes.

Las historias siempre se fundamentan en el mundo real, de cómo cada quién lo percibe, y lo especial de los escritores es el talento de formar otro mundo genial. Donde puede existir la magia, princesas, y caballeros; villanos fuertes que los héroes deben vencer; o criaturas sobrenaturales que luchan entre el bien y el mal.

Los libros, novelas, mitos y leyendas inspiran al mundo del cine, donde se crea una ventana entre la realidad y la ficción para palpar lo imaginario. El ser humano siempre busca un respiro ante la rutina, y la mejor opción siempre ha sido el séptimo arte.

El trabajo del guionista es de realizar esas narraciones, que pueden ser inspiradas en otras obras o traducir lo imaginario en algo visible. Encantar a la audiencia para que sienta el odio, amor, miedo, dolor y hasta la alegría que el protagonista de la historia se topa en el camino hacia su meta.

Así el cine fantástico rompe las barreras de lo rutinario. Con héroes que inspiran y que llegan a tener una relación especial con el público en una sala de cine, con olor a cotufas y golosinas. Donde se puede ver a una niña que viaja a la Tierra de Oz; o a Frodo, un hobbit que emprende un viaje por toda la Tierra Media hasta llegar al Monte del Destino para destruir el Anillo. También los espectadores han viajado al espacio para ver la historia de la familia Skywalker, mientras se desata una guerra entre el imperio y la república. Sin olvidar también al joven mago, Harry Potter enfrentando su destino.

El venezolano busca escapar de su realidad y a la mayoría le encanta las historias del cine fantástico como alternativa, le causa impresión, los invitan a abrir su mente e imaginar libremente.

Con la inspiración de la novela de Guardianes de la Noche, se crean historias de otros universos ambientados en las mismas rutinas y puede hacer que cualquier gesto pueda parecer algo mágico. Las dicotomías que día a día enfrenta el venezolano pueden ser agobiantes y este guion brindará otra visión y así explorar más allá de lo que ve.

La novela de Serguéi Lukyanenko, hace énfasis en la necesidad de establecer guardianes, para lograr un equilibrio entre el bien y el mal que pudiera existir en la realidad que se vive. Este equilibrio culminará en el hallazgo de una persona que lo logre, el cual haría que todo esté en balance total. Este es el punto de inspiración para basarse en esta novela, aprovechando la similitud de circunstancias entre la Rusia post soviética y la Venezuela actual.

Al realizar este proyecto se pretende llegar a un público venezolano que no ha experimentado muy a menudo este tipo de género. Se busca que el guion sea pionero de este tipo de trabajo y lograr así llegar al target del Cine Fantástico con la autoría venezolana.

MARCO TEÓRICO

Capítulo I

La Historia: Serguéi Lukyanenko y Guardianes De La Noche

1. ¿Quién es Serguéi Lukyaenenko?

Nace en 1968 en Kazajstán, Rusia. Estudió Psiquiatría en el Instituto Estatal de Medicina de Alma-Ata, en el mismo Estado. Lukyaenko comenzó la aventura de la ficción siendo un Fandom, el cual el diccionario virtual de Oxford define como los fans de una persona particular, equipo, series de ficción, etc., se consideran colectivamente como una comunidad o subcultura. [Página web en línea] (Traducción libre del Autor), convirtiéndose en el escritor de Ciencia Ficción y Fantasía más popular de Rusia.

Su primera publicación fue a finales de los ochenta con el cuento *Where the Mean Enemy Lurks*. Para 1998 publica su primer libro Guardianes de la Noche. Fue un éxito y le concedió el galardón en los Premios Aelita en el siguiente año, el más prestigioso premio de Ciencia Ficción Soviética, fundado en 1981 por la Federación de la Unión Escritores Rusos y la revista Ural'skii Sledopyt (2014), SFE The Encyclopedia of Science Fiction [Página web en línea] (Traducción libre del autor). Convirtiéndolo en el ganador más joven por su contribuciones al desarrollo del género de fantasía.

Posteriormente las obras de Sergei Lukyanenko se adaptaron en videojuegos y la primera de la pentalogía de los Guardianes. El Guardianes de la Noche, se llevó a la gran pantalla por el director Timur Bekmambetov en el año 2004. Esta adaptación fue un éxito de taquilla en Rusia, lo que hizo que Lukyanenko expandiera sus fronteras y para el año 2006 se publicó en inglés la novela, traducida por Andrew Bromfield.

El crítico Holden de *The New York Times* describe la adaptación al cine como una respuesta de Rusia a Blade Runner de Ridley Scott, (2006) (Traducción libre del autor) [Página Web en Línea].

2. La historia de Guardianes de la Noche

Más allá del mundo que se percibe, existe una realidad paralela conocida como el Crepúsculo. Un lugar donde transcurren el tiempo y el espacio de forma distinta. Allí solo pueden entrar unas personas que gozan de poderes característicos, quienes pueden desenvolverse como criaturas mágicas. Cuando estas personas, denominadas los Otros, entran allí por primera vez se definen como Luminosos o Tenebrosos y una vez que esto sucede se desarrolla la historia más antigua y conocida de todos los tiempos: La batalla entre el bien y el mal.

"El crepúsculo transforma a quienes se adentran en él. Se trata de otro mundo, y por eso convierte a las personas en Otros. [...] El Crepúsculo es un río revuelto que fluye en todas las direcciones." (Antón personaje de Guardianes de la Noche, 2007, p.111)

Lukyanenko ofrece una distintiva visión de la Rusia postsoviética en el género, señala el portal web del periódico británico *The Guardian* (2008). El modo en que se desenrollan los personajes de la historia plasma la forma de pensar del poblado Ruso, lo que hace que sea más original ya que no se acostumbra leer éste tipo de historias con ese contexto. Además el autor ofrece una descripción del estado de los lugares en que transcurre la historia que nos da un sesgo de lo que dejó la Unión Soviética.

Muchos de los personajes presentan una constante efervescencia de emociones. Poseen unos poderes extraordinarios que no muchos pueden utilizar, pues además del tenso equilibrio que hay entre ambos bandos, éstos son sometidos a una jerarquización de poder.

> Lukyanenko casa los elementos fantásticos con la vida real porque para él era la única manera de creer en la historia. "Es más fácil para mí imaginar al mago que está usando el celular", dice, "en lugar del elfo que monta un dragón volador". (Papamichael, 2005) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

La magia de la luz y la oscuridad hicieron un pacto para evitar la destrucción mutua desde hace miles de años. Ambas fuerzas establecieron Guardias para vigilar las actividades de sus contrarios y tienen prohibido intervenir en el mundo fuera del Crepúsculo debido a que pueden ocasionar catástrofes que impliquen la destrucción de la raza humana.

> Nosotros, los Otros, servimos a distintas fuerzas, pero en el Crepúsculo no hay distinción entre la ausencia de las Tinieblas y la ausencia de la Luz. Nuestra lucha puede destruir el mundo. Rubricamos un Gran Pacto de cese de hostilidades. Cada una de las partes vivirá de acuerdo a sus leyes, cada una de las partes tendrá sus derechos. Y así limitaremos nuestros derechos y nuestras leyes. Nosotros, los Otros, creamos la Guardia Nocturna para que las fuerzas de la Luz vigilen a las fuerzas de las Tinieblas, Nosotros, los Otros, creamos la Guardia Diurna, para que las fuerzas de las Tinieblas vigilen a las fuerzas de la Luz. El tiempo será quien decida por nosotros. (Gran Pacto de las Guardias, de Guardianes de la Noche, por Lukyanenko 2007, p.116)

La historia transcurre con Antón Gorotestki, como el narrador de la historia y personaje principal. Él es un agente de los Guardianes de la Noche de bajo escalafón. Es un mago nivel 5, el cual es bastante bajo en cuanto a el desenvolvimiento de sus conocimientos y conjuros. Charles (2006) lo describe como

> Todo un buen héroe joven, él es solo un tipo ordinario (con superpoderes) [...] se genera un profundo conflicto acerca de la naturaleza de su trabajo, se siente frustrado por las órdenes equivocadas de la cabeza [de la Guardia] que bajan de lo alto, y, por supuesto, se enamora de la mujer que ha enviado a proteger. [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

La novela tiene una estructura tripartita, se divide en tres historias que al mismo tiempo están conectadas.

La primera, **Su propio destino**, Antón está en una ronda nocturna como de costumbre, en busca de algo que aún no está muy seguro. Percibe un llamado, que no va directamente a él y lo sigue en el subterráneo de Moscú. Allí se topa con una chica llamada Svetlana, cuya aura le llama la atención, pues demuestra que tiene una maldición lo bastante grande que la puede conllevar a

que le suceda algo grave, incluso su propia muerte. Antón hace el primer intento de deshacerla, pero falla y ella se baja de la estación.

Luego de esta disyuntiva, Antón se da cuenta que no tiene que ir detrás de la chica, pues el llamado se hacía cada vez más fuerte hacía un niño llamado Iegor. Se da cuenta que es de una vampiro en busca de una nueva víctima, y Antón debe protegerlo.

Al seguir al niño en una calle nota que es una pareja de vampiros, un aprendiz y su mentor quien la convirtió. Iegor, durante la riña entre Antón y los vampiros, se adentra por primera vez en el Crepúsculo y demuestra a pesar de la fatiga que es Otro. Antón, asesina al vampiro mentor y la aprendiz huye. Esto hace que se despierte una sed de venganza en ella.

Luego de la batalla, Borís Ignátievich, jefe y mago más poderoso de la Guardia Nocturna le explica la situación a Antón, quién tuvo muchos errores en su ronda nocturna. Le asignan una compañera de trabajo, Olga, una maga de alto nivel atrapada en el cuerpo de una lechuza por un castigo de un error de hace un siglo. A su vez Borís les pide que protejan al niño ya que demostró unas cualidades asombrosas y la vampira va detrás de él nuevamente.

Antón luego de conocer un poco más a Iegor, se encuentra en un conflicto, pues lo requieren con urgencia en el otro lado de la ciudad. Sveltana, cuya maldición Antón no pudo disipar, está aumentando el tamaño de tal forma que puede destruir Moscú completo. Antón deja a Iegor con otros compañeros con la promesa de que volvería en cuanto terminara.

Sveltana es una médico, confundida y voluble, quién no tiene un círculo social muy grande. “Es la clase de muchacha con la que uno prefiere entablar una amistad, acaso flirtear ligeramente, compartir confidencias” (Antón personaje de Guardianes de la Noche, 2007, p.21)

Antón usa sus poderes para controlar la mente de ella y le inserta recuerdos falsos para que genere un tema de conversación. Mientras ellos conversan, el campo de la maldición va disminuyendo y entre ambos se genera una serie de emociones de las cuales las que predomina es la atracción.

Al volver con Iegor, Antón se enfrenta en una batalla entre Zavulon, mago de más rango y jefe de los Guardianes del Día, y su jefe Borís. Se da cuenta que Iegor tiene una fuerza elevada, él es el Grande quien es reclamado por ambas partes. Y a pesar de que el niño de ha adentrado varias veces en el Crepúsculo para esta etapa de la historia, aun no da una inclinación entre la luz y las tinieblas.

"Era un caso muy raro. Un destino todavía indefinido, en formación. [...] Se trataba de la clase de aura que suele observarse en niños de dos o tres años, pero que muy rara vez se encuentra pasada esa edad." (Antón, personaje de Guardianes de la Noche, 2007, p.28)

La segunda historia, **Solo entre nosotros**, Sveltana descubre que es Otro y está en formación, acorde va pasando el tiempo avanza muy rápido subiendo de nivel. Antón es culpado por una serie de asesinatos a criaturas de los tenebrosos, ya que tiene un antecedente con la muerte de un vampiro en la historia anterior y se gana el interés de Zavulón tras el primer encuentro.

Borís Ignátievich y Olga arman un plan para descubrir quién está detrás de la serie de asesinatos y así librar a Antón de un juicio ante los tenebrosos, además de proteger a Sveltana a quién el jefe la tiene bajo custodia por ser una Otro muy poderosa que tiene un destino de gran importancia.

Con solo unas horas, Antón busca al asesino que apodan como el Bárbaro. Olga y él cambian de cuerpos para así despistar a los tenebrosos que lo buscan.

Eventualmente coinciden con Iegor, quién todavía le asombra por no inclinarse aún en ninguno de los lados después del trauma que implicó la batalla con la vampira y Zavulón.

Finalmente tras una persecución, Antón descubre a Maxim, un padre de familia que resulta ser Otro no iniciado. Es un Otro de la luz, pues asesina con el pretexto de liquidar el mal, en este caso a los tenebrosos. Aunque no se percata del daño que hace. Se considera como un inquisidor.

> Y ahora lo tenía ante mí. Un Mago de la Luz, en apenas unos años de actividad, había asesinado a más Tenebrosos que muchos agentes operativos de la Guardia con una experiencia centenaria. Un mago solitario y furioso. Un mago que sabía odiar pero era incapaz de amar. (Antón, personaje de Guardianes de la Noche, 2007, p.368)

Maxim secuestra a Iegor, pues cree que es de las tinieblas. Antón llega a tiempo para detener que éste asesine al niño. Antón se queda paralizado ante el escenario que tiene al frente, no encuentra qué hacer. Tanta discusión con Maxim sobre el bien y el mal, sobre la naturaleza de los Otros, no encontró el modo de convencerlo a que se detuviera. Antón no sabía si matarlo a él, que en cierto punto salvaría a muchas vidas, o matar al niño para que el inquisidor accediera a escucharlo y así llevarlo a un juicio por sus actos. "El Mal no precisa de sus manos para aplastar el Bien. Para él es mucho más sencillo dejar que este se aniquile a sí mismo." (Antón, personaje de Guardianes de la Noche, 2007, p.370)

Ante todo éste escenario, Antón piensa que aún todo era un plan de Zavulón y que todo el tiempo lo usó como un señuelo, para ir tras Sveltana para evitar que avance con su poder. Borís intercede y antes de que actúe y lo confunde más, pues le reveló que nada de lo que sucedió era plan de la Guardia del día.

Finalmente en la tercera historia, **Solo para los suyos**, Moscú sufre de un cambio climático repentino. Las actividades de los tenebrosos disminuyeron por lo que la Guardia nocturna no tiene mucho que combatir. Borís envía a la mayoría de vacaciones. Antón se va de vacaciones a la casa de una compañera junto con Sveltana, Olga y algunos amigos más.

Antón descubre que Sveltana es una Gran Maga, y está condenada a afrontar su destino. Una misión que Olga falló hace muchos años. Escribir en el Libro del Destino, con una Tiza mágica un modelo social para lograr el mundo ideal. Cambiar la historia, el destino de la humanidad.

> Ese trozo de tiza ha estado en las delicadas manos de hermosas muchachas, en cuyos ojos brillaba un fuego luminoso. Y ellas la utilizaron, haciendo que la tierra se estremeciera, se borraran las fronteras entre los estados y se levantarán los imperios. Hubo pastores que se convirtieron en profetas, carpinteros que subieron a los altares, expósitos que fueron proclamados reyes, sargentos que se convirtieron en emperadores, y lerdos seminaristas y pintores sin talento que acabaron convertidos en tiranos. (Zavulón, personaje de Guardianes de la Noche, 2007, p.465)

Zavulón esperaba en casa a Antón, en el sillón de su sala. Esto sorprende a nuestro protagonista, pero después de usar el amuleto que le daba protección tuvieron una conversación, en donde Zavulón le confiesa todos los planes que Borís tiene, y que Antón fue usado como señuelo para lograr que todo encajara.

"Durante los último cien años, las fuerzas de la Luz han emprendido tres experimentos globales. La Revolución rusa, la Segunda Guerra Mundial y ahora… volvéis a la carga. Y siempre en el mismo escenario." (Zavulón, personaje de Guardianes de la Noche, 2007, p.463)

En la noche cae una tormenta muy fuerte en Moscú y todo está listo para el ritual. Antón se encuentra con Iegor, y Sveltana con la Tiza mágica, además de todos los de la Guardia Nocturna y Diurna. Antón se da cuenta que el niño es el libro del destino y que lo van a utilizar a él, ya que no tiene un sendero definido, como un mesías que llega a salvarlos a todos con otro sistema político. Iegor está destinado a ser Otro del lado oscuro, lo iban a convertir al lado de la luz y así lograr el bienestar de la sociedad como otro experimento más.

Antón los detiene, habla a Sveltana mientras ella está sosteniendo la Tiza. Antón solo se queda a su lado. Ella le implora que la aconseje, pero este no hace nada. Sveltana borra en el libro del destino y deja caer la Tiza. Zavulón se retira creyendo que todo era una farsa. Pero resulta que Olga desde otro lado escribió en el libro. Borís Ignátievich le explica a Sveltana confundida, "Querida mía, cada uno tiene su destino. Algunos están destinados a regir las vidas ajenas o a destruir imperios. Otros, simplemente a vivir." (Hesser, personaje de Guardianes de la Noche 2007, p.510)

3. Construyendo a Iegor

La novela comienza con la caminata nocturna de un niño, quien se siente perseguido por un hombre. De pronto, se siente atraído por un llamado que no sabe de dónde viene, pero lo sigue como si supiera para donde va.

Al llegar en el lugar del seductor llamado, se da cuenta que es una vampira. Está a punto de perder la vida hasta que el hombre que lo está siguiendo lo salva. De pronto ve todo con colores distintos, ve como alrededor las personas se detienen como si fuera una fotografía. El hombre le

empieza a gritar que resista. Él simplemente no se puede mover y ve como matan a uno de los vampiros. Se desmaya.

De acuerdo con Seger (1990), en el libro Cómo crear personajes inolvidables, el primer paso es investigar al personaje: Pensar en lo que ya se conoce de él, el contexto. Es un niño, que tiene padres que no le prestan mucha atención. Hace caminatas en las noches como si nada pasara y de pronto se impacta con algo sobrenatural. Tiene la confusión de que no identifica la realidad con las criaturas mágicas.

Al despertar, está en su casa. Sus padres hacen lo de costumbre, es como cualquier mañana y se van a sus respectivos trabajos. El miedo se apodera de él, pues él sabe que lo están vigilando. Busca desesperadamente en su casa elementos que en los clásicos de fantasía dicen que combate a los vampiros, que son ajo, estacas de madera, objetos de plata y agua bendita. Nota que su gato se queda viendo a un punto fijo, sabe que alguien más está en la casa además de él.

El personaje para Espinosa y Montini (1998) "es la piel de la película. El público suele 'entrar' en la misma a través del personaje". (p.60). Así el mundo de Iegor toma forma, un personaje que es consistente y el espectador se adentra en la historia.

Seger (1990) explica que el segundo paso son las consistencias y las paradojas del personaje, en donde se encuentra la esencia del personaje, lo coherente y lo predecible del autor para así crear complejidad. En este caso Iegor se quiebra, entra en angustia por lo que vivió la noche anterior. No sabe en qué creer, para él el mundo es tan rutinario, no tiene una infancia fácil y de pronto estuvo a punto de morir en manos de una vampira. Eso contando la inocencia y lo dependiente que aún es.

En su sala aparece una lechuza y el mismo hombre que lo seguía en el principio de la historia. Se prepara para defenderse, pero Antón, el hombre, lo calma presentándose y explicando poco a poco este mundo mágico regido por los Otros. Iegor en nervios aún se vuelve a adentrar en es Crepúsculo, donde otra vez su energía se vuelve a consumir, y todo está con otros colores. Pasa demasiado tiempo allí y no solo se desmaya, está a punto de consumirse, hasta que Antón lo vuelve a salvar sacándolo de allí.

Iegor le deposita un poco de confianza a Antón, pues le salvó la vida dos veces. Trata de calmarse un poco, le ofrece una taza de té a su interlocutor. Y empieza a aceptar toda la realidad que le sorprende. Por supuesto con muchas dudas. Con Seger (1990) podemos ver una estructura psicológica que ella denomina lo anormal, el cual se mueve la línea de comportamiento normal. Ella separa lo introvertido con lo extrovertido. Iegor se encuentra en la parte introvertida, en donde se ubican comportamientos depresivos, ansioso neuróticos y esquizofrénicos, ya que su personalidad ligará a su entorno. Es un niño solitario, no es fuera de lo común, no tiene mucho interés en sobresalir en algo ni llamar la atención.

Para Syd Field(1995) el secreto para crear un buen personaje se basa en cuatro elementos: La necesidad dramática, "se define como lo que su personaje quiere ganar, adquirir, obtener o lograr en el transcurso de su guión". (p.39) Va directamente relacionada con el deseo, o la meta. En el caso de Iegor, es descubrir porqué lo persiguen estas dos Guardias. Luego de varios años, el niño descubre cuál era su propósito, ser una pieza más del rompecabezas. Pero en el transcurso de la historia se presentan obstáculos, como las mentiras de la Guardia Nocturna.

Entre los otros elementos está el punto de vista, como describe Syd Field, todo el mundo tiene un punto de vista, para un personaje, este actúa sobre el punto de vista. (1995, p.40) Es la manera en cómo ve el mundo el personaje. Si bien Iegor está en formación, su aura no se inclina ni para la Luz o las Tinieblas, su forma de actuar representa que simplemente no le importa.

El tercer elemento es el cambio, el que se ve a lo largo de la película con el personaje. Para Espinosa y Montini(1998, p.67) el cambio no es necesario, pero si es lo más recomendable para la historia. El personaje puede perfectamente terminar la película como la empezó. Iegor no demuestra su giro en la historia. Es espectador de batallas mágicas, y de seres sobrenaturales, y aun así mantiene su posición hasta el final.

Por último está la actitud. "La actitud de un personaje puede ser positiva o negativa, de superioridad o de inferioridad, crítica o ingenua." Syd Field (1995, p.40) Esas características del personaje ayudan a manejarlo mejor. Al principio de la novela se ve a un Iegor confundido y pasivo, pero realmente tiene una postura crítica y pesimista ante las Guardias.

Capítulo II

La ventana a otro mundo

2.1 El Cine fantástico y sus elementos

Todas las culturas tienen cuentos de criaturas mágicas, desde hadas hasta vampiros, centauros hasta sirenas. Seres que están allí sin más que cubrir una evasión, algo inexplicable o darle forma a la omnipresencia en la realidad de los humanos. Desde tiempos inmemorables se busca explicación a lo nuevo, como el descubrimiento del fuego hasta hechos naturales. Las personas velan por entidades místicas para poder instruir y transformar una sociedad.

La fantasía proviene del inconsciente de cada individuo en una búsqueda de trascender en el tiempo y tratar de dar explicaciones a acontecimientos o a sentimientos. "La narración fantástica y la posibilidad de crear mundos paralelos ha sido de gran ayuda a la hora de controlar los miedos más profundos del ser humano, dotándoles de representaciones concretas según las culturas y creencias." Andrade, Gimber y Goicochea (2010) (p. 8).

Al pasar a la escritura de historias fantásticas es común ver que muchos escritores se evocan a momentos históricos puntuales como para dar otro punto de vista, o también existen obras en donde producen miedo a criaturas que emulan antivalores para así provocar miedo en las personas. También está la creación de mundos desconocidos para dar libertades al ser humano, donde lo impensable se puede hacer, donde los deseos afloran.

> De la imaginación de los escritores han surgido utopías y paraísos, mundos posibles e imposibles en los que se ha dado expresión a sueños de eternidad, fantasías de omnipresencia y omnipotencia, de escape y evasión, transformaciones del cuerpo que permiten al personaje liberarse de constricciones morales, sociales o físicas, ideales de hombre y de mujeres. El lenguaje fantástico se convierte en este modo en un vehículo para reflejar de manera oblicua nuestro mundo: sus contradicciones y obsesiones, sus proyectos de futuro, los sueños y las pesadillas de una sociedad. (Andrade et al, 2010, p.8)

El género de literatura fantástica ha influenciado directamente a la pantalla grande, así podemos ver en los primeros intentos del cine con el gran Méliès. Siempre se relatan historias que traspasan la barrera de la imaginación y se ven historias de lo imposible para el mundo real, invitando al público a asombrarse y creer en algo más.

Existen tres tipos de géneros fantásticos que generan muchas confusiones. En donde dos de ellos se tienden a ligar y confundir con la fantasía cuando hablamos del cine, pero están relacionados en el género literario. La ciencia ficción y el horror, bien pueden estar relacionados pero cada uno se diferencia por los elementos que contienen en cada una de sus historias.

Uno de elementos que diferencia la fantasía de la ciencia ficción, es que no requiere explicar el porqué de las cosas que ocurren durante la historia. Como por ejemplo, no se tiene que mostrar una teoría científica de porqué un vampiro es un muerto viviente que para subsistir necesita sangre o por qué el polvo de hada en Peter Pan hace volar con tan solo creer en la magia de las hadas.

Además, las fuentes del género fantástico son las mitológicas, aunque para Lenne (1970) el cine mitológico que proviene de las historias como del folklore literario, musical y pictórico solo podría acceder el western. También asegura que el género fantástico revela la existencia de mitos creados por el cine. (p.21)

Fowkes (2010) compara las películas de horror donde afirma que los momentos escalofriantes pueden aparecer en la fantasía, pero no necesariamente forman parte de la narrativa y no son el punto principal de la película, como en el género de terror. (Traducción libre del autor)

La elocuencia del género puede transportar a un sin fín de emociones al espectador desde el momento en que empieza a ver la película.

Durante la trama, los elementos son simples y en algunas ocasiones con ciertos patrones que sin embargo les da un respiro a la audiencia siendo fórmulas que siempre funcionan, los espectadores puede que no estén conscientes de que ellos hayan escapado a un “universo

alternativo" cuando ven una película de acción por ejemplo, pero es exactamente lo que hacen. La fantasía solo exagera aspectos de este placer y los hace explícitos en el contenido. (Fowkes, 2010) (Traducción libre del autor)

El orden establecido en la trama suele mostrar un mundo normal, que en las estructuras clásicas, verá un quiebre que mostrará lo sobrenatural o lo anormal. Éste último queda marcado con una escala de valores por lo que la anormalidad tendrá más sentido en ese mundo normal y dependiendo de su ruptura se crea el miedo, es decir de lo que el género fantástico se nutre.

La línea narrativa por lo general exige la incompatibilidad de los mundos, pues así se genera un contraste en la carga dramática. "La posición Normalidad/ A-normalidad se expresa, clásica y corrientemente, por el contraste de Orden/ Desorden." (Lenne, 1970, p.26)

El ritmo que tienen mayormente las películas de este género es dependiendo de la necesidad de mostrar lo que debe enfrentarse el personaje principal de cuándo y cómo mostrarlo.

> Por lo general, los personajes de las fantasías son príncipes o princesas. Algunas películas de tipo podría incluir caracteres cuasi-religiosas o sobrenaturales, como los ángeles, dioses menores, hadas o en el caso de la acción vivo/ animación híbridos personajes de dibujos animados. O se incluyen gnomos, enanos y elfos. Fenómenos extraños y personajes increíbles se ponen en las películas de fantasía, y con frecuencia se superponen con las películas sobrenaturales. Campos, (2015) Docstools [Página web en línea]

El crecimiento de los personajes bajo los puntos de conflicto hace que se genere más empatía con la audiencia. La intriga va en progresión hasta la crisis final, lo que conlleva a la liberación catártica.

Fowkes (2016) nos ejemplifica unos casos donde la carga dramática de la historia va ligada con el crecimiento de los personajes. Escapar y jugar se ve a menudo como la misma obra de la propia infancia, concebida como útil cuando parte del proceso normal de madurez del niño. De hecho muchas fantasías dramatizan este proceso como la mayoría de edad en las historias, presentadas como viajes o búsquedas de resultado en el crecimiento personal o espiritual del protagonista. Las historias de la mayoría de edad no son las únicas en la fantasía, por supuesto, pero cuadran muy

bien con uno de los elementos centrales de la fantasía en donde se enfatiza la transformación del personaje. (Traducción libre del autor)

2.2 Fantasía Urbana

El subgénero de fantasía urbana se puede relatar tanto en una ciudad ficticia o real. Las historias se deben desarrollar en la época contemporánea y en un entorno urbano. Además de tener elementos fantásticos, puede tener naturales como en el mundo real. Suele tener conflictos con la vida en el centro urbano y puede tener romance paranormal.

John Clute y John Grant (1997) definen el subgénero cómo textos en que la fantasía y lo mundano interactúan, se cruzan y entrelazan a lo largo de la historia que es significativamente una ciudad real. (Traducción libre del autor)

Surge a finales de los años 80 y principios de los 90, con obras que introducen a los lectores a la posibilidad de observar seres sobrenaturales y fantásticos en un entorno moderno. Entre los primeros exponentes esta Emma Bull con su serie *War for the Oaks* y el que se considera padre del género, Terri Wilnding con su ciudad ficticia *Newford*, *Dreams Underfoot.*

El subgénero no se desapega de sus raíces, se influye de la fantasía clásica. Aunque de este subgénero se pueden categorizar a dos subgéneros más. La fantasía urbana tradicional es donde relucen las hadas y criaturas mitológicas. El estilo de prosa es lírico y las distinciones del bien y el mal son muy sutiles.

También existe la rama de la fantasía urbana contemporánea para Wargo (2008) juega con temas extraídos de la cultura popular, incluyendo las películas de terror y las serie de televisión como el clásico de culto de *Bufffy the Vampire Slayer* y mucho sobre vampiros y hombres lobo. [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Generalmente este subgénero se ha mezclado con otros géneros como el misterio y romance, además de ciencia ficción. Tienden a centrarse en principalmente en historias de amor entre el único personaje masculino y el único femenino que a concluirá con el “feliz para siempre” y cada volumen de una serie tiende a centrarse en un hombre diferente y una diferente mujer.

Hana (2010) nos amplía el papel feminista que pueden tener las historias de la fantasía urbana

> Suele ser para adultos pero también la hay para jóvenes con algunas diferencias marcadas, la de adultos básicamente está desarrollada con una narración en primera persona, contiene personajes mitológicos o de ficción, el protagonista suele ser Femenino y por lo regular tiene un trabajo como de mantener la ley o el orden o la disciplina o la vigilancia paranormal, suelen ser de carácter duro y muy independientes que no necesitan de nada ni nadie para salir adelante, el romance es del tipo paranormal entre la protagonista y algún ente paranormal con el cual nunca pensó estar, y suele contener una buena carga de erotismo o sexo. [Página Web en línea]

También existe la fantasía urbana para jóvenes, donde el primer amor es el platónico, como una versión más rosa y que al igual se contextualiza en una ciudad, la trama puede desenvolverse en una institución de educación media. Pueden terminar siendo los héroes del sitio porque de pronto se vieron arrastrados a estas actividades sobrenaturales.

La mayoría de estas historias se publican como series, donde fácilmente pueden ser trilogías o pentalogías. Esto genera mucha simpatía por el público al sentirse identificados con una historia, pueden seguirla durante mucho más tiempo. Además que el éxito de las mismas repunta para hacerle adaptaciones cinematográficas.

CAPÍTULO III

La adaptación cinematográfica

3.1 La adaptación y el cine

El cine se inspira de los cuentos, leyendas, de la vida real, de todo. Sin historia, no hay cine. Como dicen Espinosa y Montini (1998) lo importante es que esos relatos se puedan expresar en los medios que dispone el séptimo arte, que sea atractiva.

Para Seger (1993) "una buena historia para el cine tiene dirección. Se mueve hacia un clímax, y la mayoría de las escenas consiguen que la acción avance.". (p.111) Así como también tienen dimensionalidad. Cuando las historias llegan a su apogeo, se desarrollan los temas y se revelan a los personajes.

Cada arte tiene su forma de expresión, así una novela o una obra de teatro no están escritas de la misma manera, cada una tiene códigos y públicos distintos. La adaptación en sí es transformar, reconceptualizar, modificar de un medio a otro la historia que se quiere contar.

Espinosa y Montini (1998) explican que "esta transición de un 'escenario' a 'otro', no es un proceso fácil, pues de lo contrario todo Autor literario escribirá 'su versión' cinematográfica en cuestión" (p.228)

Para traducir de una historia a un guion cinematográfico hay que ordenar, de cierta forma la manera en contarla. Separarla en escenas, condensar los hechos, e identificar el drama en la historia. Como dice Seger (Citado en Espinosa y Montini, 1998, p.231) "... el adaptador debe eliminar todo aquello que no sea drama, de forma que, al final permanezca 'lo esencial' que está en el interior del otro material…".

Se debe identificar el catalizador de la historia, que son las escenas que esbozan el problema. Siempre se encuentran entre las primeras páginas del guion. Seger (1993) lo conceptualiza como "ese primer acontecimiento con el que arranca la espina dorsal de la historia.

En las películas de detectives, [...] el catalizador es normalmente el crimen o algún tipo de actividad ilegal. El personaje principal llega entonces para resolver el problema.”. (p.119)

En el proceso de adaptación se deben tomar en cuenta varios aspectos. Primero es la vialidad técnica. Cada obra, de distinta índole, presenta su dificultad. Como señalan Espinosa y Montini (1998) unas pueden resistirse por la naturaleza del conflicto, o por el estilo o temática. De ser imposible, es más conveniente disfrutar de la obra en su formato original.

El segundo aspecto es el comercial. Cada medio artístico tiene sus devotos. El cine tiene su público, el trato sus espectadores y la literatura sus lectores. En el cine se exige historias redondas y comprensibles, los personajes deben tener el objetivo claro. En cambio el lector tiene más tiempo de conocer al personaje. Ya sea en varios capítulos del libro o en varios libros como en un thriller.

Como dicen Espinosa y Montini (1998) “debemos buscar también la eficacia de nuestra historia, en términos de expectativas del público” (p.231)

La limitación temporal es otro aspecto que considerar a la hora de adaptar. Una película dura en promedio dos horas, mientras que una obra de teatro puede durar más con intermedios, un libro no tiene límites de tiempo. Espinosa y Montini (1998) cuentan que rara vez una película va a tener la misma extensión a la obra original, por lo que se debe sacrificar parte del relato, e incluso personajes.

3.2 De la literatura al cine

En la literatura se encuentran infinidades de historias que muchos querrán verlas en la pantalla gigante. Además, pensarán que es es sencillo, pero tiene sus complejidades en el proceso de transición.

Hay críticos que se resisten a la idea de la adaptación, ya sea porque hay escenas que no son tan fieles al libro, entre otras cosas. Como dice Bluestone (Citado en Rodríguez M.), “los cambios son inevitables cuando abandonamos el medio lingüístico y lo sustituimos por el medio visual.”. (p.85)

Las novelas, pueden darse el lujo de abarcar temas complejos. Construyen la historia en elemento tras elemento, desde los acontecimientos, las ideas y los personajes. Tratan de un tema significativo.

Seger (1993) dice que

> Las mejores películas tienen también fuerza temática, pero en una película el tema está en función de la historia. Está ahí para reforzar la historia y añadirle dimensión, no para sustituirla. En una novela, por el contrario, la historia suele estar en función del tema. (p.43)

El cine, por tener un lenguaje audiovisual, puede mostrar en imágenes muchas cosas a la vez. La caracterización de los personajes, las acciones de la escena. Detalles que en la literatura, el narrador lleva la historia y se toma su tiempo en describir.

"La palabra es un signo de carácter simbólico (significa por convención), mientras que la imagen es un signo de carácter icónico, presenta las cosas por su parecido con ellas y crea la ilusión de ser idéntico a aquello que significa.". Frago Pérez, (2005) N 2 Vol. XVIII, p. 56

En los libros se puede conseguir más de un trama argumental. Una de ellas es la principal que hace que la historia avance, las otras dan dimensiones a los personajes, en otras palabras las subtramas. Cuando estas son más de cuatro, hay que tener cuidado, pues la historia se puede tornar confusa para el espectador.

El guionista a la hora de adaptar, para eliminar subtramas, debe identificar el conflicto principal de la obra original. Lo puede lograr directamente viendo la intencionalidad del personaje principal, así se halla la espina dorsal de la trama. "Cuando un personaje declara lo que quiere, comienza un arco de la historia que no será completado hasta que lo consiga.". Seger (1993, p. 129)

Cuando ya se tiene la estructura de las tramas y subtramas se empieza con las escenas-secuencias. El guion toma forma. Cada escena conduce a la siguiente y lleva al final de la película. Toda acción conlleva a algo.

Hay veces que los relatos originales carecen de un argumento fuerte como para generar interés al espectador y darle dimensionalidad. Pero el guionista puede generar más drama al arco argumental.

En la mayoría de las novelas existen muchos personajes que pueden deslumbrar al lector, pero como dicen Espinosa y Montini (1998) por más fantástico que sea, no necesariamente puede caber en la película.

Se debe analizar las funciones de los personajes, porque en una novela, todos pueden representar una carga importante en la historia, pero a la hora de trasladarlos a una película, tener tantos nombres puede ser agobiante.

Seger (1993) define las funciones de los personajes de la siguiente manera:

Los que cuenta la historia, entre estos están el protagonista, la fuerza antagónica y los personajes catalizadores, que son los que llevan la información y hacen que la acción avance.

También estás los que tienen la función de revelar al personaje. Esto lo desempeñan los personajes confidentes, ya sea por la persona de la cual el protagonista se enamora. Son útiles para definir y añadir dimensión al personaje principal.

Están los que comunican el tema, que son los que tienen la capacidad de llevar la historia. Tienen una función en sí. Por lo general son los personajes catalizadores.

Y están los que le añaden color y textura a la película. Estos personajes tienden a ser secundarios, o hasta terciarios. Son los que tienen un trabajo en la historia que ayuda a contrastar y reconocer al personaje principal. También ayudan a que el protagonista realice la acción y añaden un valor de entretenimiento a la historia.

Identificando la carga dramática de cada personaje, se puede llevar a cabo la depuración para llevarlo al al cine. No es necesario eliminar personajes por completo, también se pueden combinar para encauzar el hilo argumental.

No es simplemente combinar las características de dos personajes y dárselas a uno solo, como Seger (1993) argumenta, se puede eliminar un personaje, pero sus acciones pueden ser agregadas a otro. Eso sí es relevante para la historia. Pues, a veces tantos personajes son difíciles de asimilar y seguir en la historia.

El adaptador debe tomar decisiones a la hora de escribir el guion. Si la historia se basa en los pensamientos del personaje, o ideas filosóficas será muy difícil establecer una línea de acción para una película. “Las acciones son la clave del drama” Seger (1993, p.187)

Capítulo IV

El guion de largometraje

4.1 El guion y sus elementos

El ser humano siempre ha tenido esa necesidad de crear. Esa misma creatividad lo ha llevado a hacer muchos descubrimientos, a crear invenciones y a desarrollar una sociedad. Mantener esas comunicaciones de generación en generación, pudo haber sido un reto, pero siempre se acudió a la misma voz.

Se creó la imprenta y de allí surgieron varios géneros literarios, donde cada forma de contar una historia fue evolucionando y a su vez se fue propagando, cada vez con más adeptos. No solo de la misma época, sino que trascendieron hasta la actualidad. Obras como Don Quijote de la Mancha, han pautado hitos en el mundo literario desde hace siglos. Como dice Levin (Citado por Mcluhan, 1962)

> El término "literatura", al presuponer el empleo de la letra, da por entendido que las obras verbales de imaginación se transmiten por medio de la escritura y la lectura. […] Debemos dirigir una nueva mirada a la tradición, y considerarla, no como la inerte aceptación de un cuerpo fosilizado de temas y convenciones, sino como el hábito orgánico de recrear lo que nos fue legado y hemos de legar a otros. (p. 3)

Llegaron las obras de teatro, donde evidentemente se podía improvisar, pero la mayoría eran dramatizaciones de unos escritos que llevaban un orden y una estructura, además de una puesta en escena. Como dice Salvat (1996), el teatro es considerado como un género literario, exige la intimidad del lector, con la diferencia de que utiliza el monólogo, o su extensión progresiva, el diálogo. Esas artes fueron evolucionando hasta que llegó el cine.

Al principio el séptimo arte, como con los hermanos Lumiere o con las pruebas del kinetoscopio de Thomas Edison, no utilizaban estructuras. Simplemente era un invento donde demostraban que las imágenes se podían captar con movimiento.

Poco a poco se fue desarrollando hasta tener una historia estructurada, que bien los actores dramatizaban de manera muy teatral, así Melies le dio otro giro al cine. Pues le dio el poder de contar historias. Historias que llevaban una estructura, se realizaban a través de un guion.

Como propone Bonitzer y Carriere (1991) "escribir un guion es mucho más que escribir" (p. 15). Explican que es otra forma de escribir, el guionista marca el ritmo, plasma un conjunto de imágenes y sonidos. A través del montaje se puede inducir diferente percepciones a la audiencia, para unos pueden ser movimientos violentos y dulces para otros, pueden impresionar, provocar alucinaciones.

Para Syd Field (1995) el guion es "una historia contada en imágenes, en diálogos y descripciones, y situada en un contexto de la estructura dramática" (p.23)

Un guion es ya una película, por lo que su forma de escribir es diferente. Es un objeto literario, pues te lleva a la imaginación pero el lenguaje no obedece normas literarias. El guionista tiene que conocer el lenguaje audiovisual para poder plasmar la historia. Es un escritor, pero también un cineasta.

El guion literario se concibe no solo para leer, sino para ser filmado. Para Baiz (Citado en Martínez, 1998, p. 25) es "concebir la imagen y llevarla a palabras. (…) Pero además escribirlas bien, con buen estilo, con cierta belleza literaria."

El autor tiene que desarrollar la idea y estar consciente que va cambiando, es un proceso orgánico. El mismo ofrece personajes en entorno atractivos, los conflictos narrativos pueden variar en distintos géneros de historia pero casi todos son conflictos de índole humana lo que genera empatía, y así pueden viajar de cultura en cultura.

El guionista decide los elementos de sus historias como protagonistas, uso del tiempo, los distintos niveles de conflicto para crear un guion único. También la forma de narración le dará sustancia al relato.

Estas historias son fugaces, son un paso para otro paso. Para Espinosa y Montini el guion, es "efímero, pues está destinado finalmente a desaparecer, o en el mejor de los casos, a ser otra

cosa. Su destino final es su transformación. Ese relato será en definitiva expuesto en imágenes y sonidos a partir de una pantalla." (1998, p. 15)

La realidad de todo guion es que muy pocos lo van a leer. De esos lectores, algunos los van a leer con distintos intereses como productores, actores y directores.

Parte del proceso para escribir un guion, se desprende de la idea argumental, que bien no es el tema, pero es en pocas palabras de lo que va a tratar la historia. Tener en cuenta el conflicto principal, las acciones y los personajes.

El escritor debe tener claro el tema, de allí se desprende la premisa. La misma es muy importante, pues es el sello del escritor en la historia, es el principal punto de vista del autor. Para Mckee (2012) existen dos tipos de premisas. La premisa como tal, que es el deseo que el escritor quiere comunicar en su historia y la idea controladora que es el significado último de la historia.

Las fuentes de inspiración son innumerables a la hora de realizar las propuestas de un guion. La idea argumental no viene sola, el escritor va por ella. Es por eso que se debe tener muy clara la idea para darle forma a la historia.

Otro de los elementos que componen el guion es el conflicto, éste está relacionado directamente con el accionar del protagonista de la historia. Como dice Field (Citado en Espinosa y Montini, 1998, p. 37) "Sin motivación no hay personaje, sin personaje no hay acción, sin acción no hay obstáculos, sin obstáculos no hay conflicto, sin conflicto no hay drama"

El conflicto va ligado con la necesidad dramática del personaje. Si no hay un conflicto, no hay película. Para desarrollarlo necesitamos que nuestro protagonista tenga un antagonista, que bien puede ser el mismo, un tercero o un ente de distinta procedencia. Como explican Espinosa y Montini (1998) "tenemos un personaje que por lo menos intenta conseguir un objetivo (protagonista) y un segundo personaje, el antagonista que trata que el otro personaje no obtenga lo que se propone." (p. 38)

El autor debe tener conocimiento profundo de sus personajes a la hora de caracterizarlo. Al hacer un protagonista el guionista debe construirlo como una relación de pareja, tener una

relación sólida y respetarla. Si el escritor no se lleva bien con su protagonista el guion automáticamente se paraliza.

La necesidad dramática del personaje va ligada con la personalidad de éste, además de la motivación. Es el deseo del personaje y lo que quiere ganar éste una vez sea llega a la resolución del conflicto.

"Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guion. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos." (Field, 1995, p. 39)

4.2 Estructuras Clásicas del guion

4.2.1. El paradigma de la estructura clásica de Syd Field

Un paradigma para la Real Academia Española, es un ejemplo, una teoría o conjunto de teorías cuyo núcleo forma un modelo para resolver problemas [Página Web en Línea]. El guion es un sistema abierto pero con estructura. Lo que busca el paradigma es lo que tienen en común todas las historias: Un principio, un medio y un final.

La página de un guion equivale a un minuto de tiempo en pantalla y en promedio las películas duran dos horas, o 120 minutos. Syd Field lo divide en tres actos entre los cuales el principio corresponde al primer acto, el medio al segundo y el final al tercero.

En el Acto I Syd Field(1995) propone que "tiene que plantear la historia en las primeras treinta páginas: presentar a los personajes principales, establecer la premisa dramática, crear la situación y disponer escenas y secuencias que elaboren y desarrollen la información sobre la historia". (p. 24)

Así, las primeras diez páginas del guion hay que esbozar la historia, para que el público se entere de qué trata lo que se está contando. Como dice Espinosa y Montini(1998) "tenemos que 'enganchar' al lector, despertar su interés, 'de qué' y en el 'quién'". (p. 183)

Cuando se escribe se debe tener una dirección. No se debe escribir una escena sin saber cuáles son las posteriores, por lo que en el paradigma se establece un mapa de rutas.

Antes de ir al segundo acto, entre las primeras treinta páginas ocurre lo que se llama el Plot Point, que Syd Field(1995) define como los anclas de la historia, un incidente o un acontecimiento que hace tomar otra decisión en el giro de la historia, o en el personaje per sé.

A partir del segundo acto, se profundiza el conflicto y sin este no hay acción. Aquí el protagonista está en el proceso de alcanzar su meta, y satisfacer su necesidad dramática, mientras que la fuerza antagónica actúa contra el interés del personaje.

"El Acto II es una unidad o bloque de acción dramática o cómica de sesenta páginas de extensión, que se enmarca en el contexto dramático conocido como confrontación. Se extiende desde el primer plot point hasta el segundo plot point." Syd Field, (1995, p. 24)

Cuando se escribe el segundo acto, hay un punto que define lo que va a ocurrir con el protagonista desde el primer hasta el segundo plot point. Es el llamado punto medio, que ocurre entre las primeras 30 páginas de este acto.

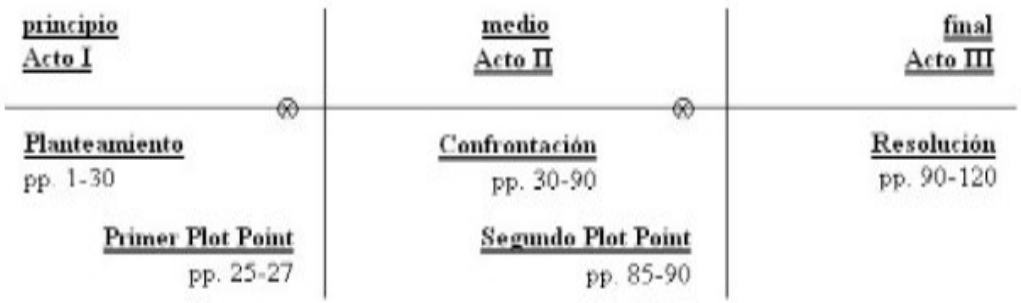
Espinosa y Montini (1998) lo definen como lo que sucede en la historia que le exige al protagonista a actuar en consecuencia de una crisis y lo dirige al punto de giro, el destino del personaje. Es una herramienta que ayuda a centrar la línea argumental en una acción. Por eso es importante saber cómo va a terminar la historia antes de empezar a escribirla.

Para llegar a la resolución del conflicto, se debe pasar por la escena culminante, conocida como el clímax, que se ubica en el tercer acto. En este punto, los personajes están lo suficientemente desarrollados y se define el final. Si verdaderamente se cubre la necesidad dramática.

Syd Field (1995) define el Acto III "como una unidad de acción dramática de treinta páginas que empieza en el segundo plot point y se prolonga hasta el final del guión. Se enmarca en el contexto dramático conocido como resolución" (p. 123)

Bien no es necesario que se ponga fin a la historia. Puede dar pie a otro conflicto mayor para una continuación, pero en este acto si da una solución al guion.

La estructura del paradigma queda de la siguiente manera:



Referencia tomada del Manual Del Guionista de Syd Field (1995, p. 23)

Como dice Field (1995) "Lo difícil de escribir, es saber escribir" (p. 5)

4.2.2. El viaje del héroe de Christopher Vogler

Al escribir, el guionista afronta una estructura, ya sea en un orden específico o utiliza arquetipos, que Vogler (2002) identificó como universales cuya forma básica se mantiene en todas las culturas y épocas.

Esta estructura la podemos ver desde la Odisea de Homero, hasta Star Wars de George Lucas. No necesariamente tienen el mismo orden específico o cumple todas las etapas del viaje, pero sí conserva el hilo argumental.

Las fases del viaje del héroe se separan por la estructura de los tres actos, expuesta anteriormente.

En el primer acto se encuentra **el mundo ordinario**, donde el protagonista de la historia se presenta en su cotidianidad, y se constituye la primera impresión de la audiencia. "La imagen inicial puede ser una poderosa herramienta para crear un ambiente o insinuar hacia dónde irá la historia.". Vogler (2002, p. 115)

Es necesario el mundo ordinario para poderlo contrastar con el mundo desconocido hacia donde el héroe emprenderá el viaje. Contextualiza el origen del personaje principal. Además puntualiza las cuestionantes del conflicto de la historia y se presenta el tema.

Es importante que las primeras acciones del héroe se vean reflejadas sus emociones y actitudes, sus carencias y sus tragedias. A parte de que ayuda que la historia tenga dimensionalidad, Vogler (2002) explica que produce identificación entre la audiencia y el héroe. En cierta forma, se deben sentir igual al protagonista de la historia.

En la segunda etapa del viaje se encuentra **el llamado a la aventura**, que es lo que mueve a la historia. Se puede presentar como un acontecimiento, o con un mensajero. Es esa situación incómoda que impulsa al héroe a la aventura.

También puede presentarse como una tentación, "como puede ser el atractivo de un cartel que anuncia un viaje a tierras lejanas y exóticas o la visión de un amante en potencia.". Vogler (2002, p. 133)

En esta etapa se presencia la figura del heraldo, cuyo objetivo es hacer que se mueva la trama. Invita al héroe al desafío que este emprenderá. Vogler (2002) señala que el arquetipo del heraldo se puede presentar a menudo como un mentor que desea lo mejor para su protegido.

El llamado a la aventura puede hacer que al personaje principal se sienta inestable. También se puede presentar como una carencia o necesidad que tuvo en el mundo ordinario, y en otros casos simplemente no tenga más opción que aceptar el llamado.

El rechazo a la llamada es la tercera etapa del viaje. "Es natural que en primeras instancias los héroes reaccionen dubitativamente e intenten eludir la aventura.". Vogler (2002, p. 141)

El héroe puede presentar montones de excusas para posponer el enfrentamiento con su destino, esto puede ocasionar desastres y tragedias en la historia. En esta etapa el protagonista articula las opciones que tiene ante sí.

Muchas veces rechazar el llamado constituye al héroe algo positivo. Vogler (2002) señala que a veces esos llamados son para una convocatoria al desastre y el protagonista sabio dice no ante eso.

Para esta etapa se presenta el arquetipo del guardián del umbral. Es la figura que pone a prueba al héroe, "impiden el paso del protagonista aun antes de que la historia haya empezado.". Vogler (2002, p. 145)

A veces el mentor se quita el disfraz y se convierte en el guardián del umbral. Este arquetipo hace que el público se plantee si el protagonista de la historia es capaz de vencer las crisis y los altibajos.

También en esta fase se puede presentar una ley, que representan en todas las historias la curiosidad humana y el impulso por conocer qué es lo que se oculta. Esto es conocido como la puerta secreta.

La cuarta etapa es **el encuentro con el mentor**. En casi todas las historias aparece la relación entre el héroe y el mentor. Puede que el mentor no sea encarnado en alguien, pero sí puede ser una fuente de sabiduría en la que el protagonista acude.

> Para el narrador de historias, el encuentro con el mentor constituye una etapa potencialmente muy rica en conflictos, implicaciones, humor y tragedia. Se sustenta principalmente de una relación emocional, [...] siendo así que el público parece disfrutar de aquellas relaciones en los que se produce un trasvase de experiencia y sabiduría de una generación a la siguiente. Vogler (2002, p. 150)

La quinta etapa es **la travesía del primer umbral** que corresponde al primer punto de giro en el primer acto. El héroe dispone iniciar la aventura por voluntad propia, que por lo general la decisión venga de una fuerza externa que cambie el curso de la narración.

En este momento se marca la frontera a los dos mundos. "Es, pues, momento de dar un salto a lo desconocido o, de lo contrario, la aventura nunca empezará realmente." Vogler (2002, p. 163) Este salto a veces implica un momento de duda del personaje principal, es un proceso desorientador y frustrante.

Así comienza el segundo acto, con la sexta etapa llamada **la prueba, los aliados los enemigos**. El protagonista está en un entorno desconocido, se muestra el otro mundo que se contrasta con el mundo ordinario. Es una nueva experiencia.

El héroe enfrenta pruebas que Vogler (2002) explica que por lo general son trampas que pone el villano de la historia, en un mundo dominado por él. Es natural que el protagonista se tome un tiempo en ver en quién puede confiar como en quién no, está en un mundo nuevo.

Algo que tienen en común muchas historias con la estructura del viaje del héroe es que para esta etapa pasan por un bar, o taberna. Después de pasar por el primer umbral, el personaje principal puede recuperarse, además de hacer amigos, aliados, enfrentarse a un enemigo o hasta observar la reacción de otro personaje en un momento de presión.

Llega la séptima etapa, **la aproximación a la caverna más profunda**. El protagonista es más maduro, aunque tendrá que enfrentar a lo que le temía. "En este instante, los héroes son como montañeros que han alcanzado el campamento base tras superar varias pruebas, y están a punto de emprender el asalto al final de la cumbre.". Vogler (2002, p. 176)

El héroe sabe que se va a enfrentar a su destino, las advertencias lo llevan a la odisea, pero en un estado de equilibrio. Por esto el protagonista se prepara.

Vogler (2002) señala que en esta fase los héroes saben que están en el filo entre la vida y la muerte. Se presentan más pruebas para llegar a la resolución del conflicto, las llamadas complicaciones dramáticas que hacen que los protagonistas se puedan sentir contrariados. Pero así se pueden recomponer para seguir en el viaje.

Por lo general el héroe para adentrarse en el campo enemigo, utiliza la técnica de la intrusión. Este deberá vencer sus propios temores. A este punto llega un camino sin salida. " Se pondrán a prueba las nuevas percepciones, y se superaran los últimos obstáculos que entorpecen el paso al centro neurálgico de la Caverna, de manera que pueda iniciarse la odisea final.". Vogler (2002, p. 188)

La odisea (el calvario) es la octava etapa, donde se ubica la crisis central que Vogler (2002) define como el paisaje de la crisis que proporciona el tiempo para fabricar las consecuencias. Un momento crítico que transmite el sentido de la muerte y la resurrección.

Esta es la fase final del segundo acto, por lo que el héroe debe encarar su mayor temor. A menudo el rival es una figura autoritaria o paterna.

La última etapa del segundo acto, es **la recompensa**. Las escenas de amor, apoderarse de la espada, escenas alrededor de la hoguera y nuevos ascensos. Es la celebración tras haber sobrevivido a la muerte, y haber enfrentado los temores.

Vogler (2002) dice que tras haber vivido una experiencia que agudiza la percepción de la vida, el héroe descubre que burlar las muerte le otorga nueva energía y mejor apreciación.

También lo pueden recompensar con la intuición de develar un misterio. Un momento de iluminación.

En el tercer acto se encuentra la décima etapa, **el camino de regreso**, donde el personaje principal se encuentra en el dilema de quedarse en el mundo especial, o regresar al mundo ordinario. Acá se representa otro umbral que pasa del segundo al tercer acto.

Para Vogler (2002) "El camino de regreso determina el momento en el que los héroes vuelven a volcarse en la aventura. Han alcanzado un estatus de confort que deben abandonar, bien por voluntad propia, bien apremiados por fuerzas externas." (p. 226)

Acá se puede plantear varias formas para este punto de inflexión, puede ser la huida del villano, como persecuciones en las cuales en héroe tiene que huir. También la fortuna se puede revertir y el héroe esté condenado al fracaso.

La resurrección, la undécima etapa, es donde el héroe pasa por un clímax, un proceso de purificación antes de volver al mundo ordinario.

Como explica Vogler (2002) el héroe tiene que mostrar lo mejor de sí mismo y aplicar la lección aprendida a lo largo del camino. Deberá afrontar una nueva prueba para demostrar que el viaje no fue en vano, que hay un cambio en el protagonista.

También pasa por el proceso de catársis que es una liberación o ruptura emocional, no solo el personaje de la historia sino también el público. Es un proceso donde la conciencia llega a su punto máximo en la experiencia.

"La resurrección es el examen final del héroe [...] Algunos no lograran cruzar este peligroso punto crítico, pero los que logren sobrevivir seguirán adelante hasta completar el círculo del viaje del héroe y su regreso con el elixir.". Vogler (2002, p. 250)

Finalmente la última etapa del viaje, **el retorno con el elixir**. El verdadero héroe regresará con algo que pueda compartir con todos, que tenga sea la solución del problema que presenta el pueblo, el país o el hogar.

Así en esta etapa ocurre el desenlace de la historia, que Vogler (2002) señala como un relato en donde los personajes se entrelazan y forman una estructura coherente, con distintas líneas que forman conflictos. En este retorno, todos los argumentos deben cerrarse.

Unas pueden tener finales abiertos, otras que den pie a otro viaje, otras con historias redondas, que no tienen ningún cabo suelto. Dependerá del enfoque del autor.

Marco Metodológico

1 . Planteamiento del problema

¿Es posible realizar un guion de largometraje inspirado en el personaje Iegor del libro "Guardianes de la Noche" del autor Serguéi Lukyanenko?

La experiencia que brinda el cine es sinigual. Las historias que cuenta son capaces de transportarnos a otros mundos, otras épocas, otras realidades. Los padres de este arte, como los hermanos Lumière, Thomas Alva Edison, Porter, entre otros, quizás nunca se imaginaron que el cine iba a ser más que entretenimiento, un lugar donde las personas tienen un momento de esparcimiento, donde cualquiera puede ser una princesa, un héroe, o un mago.

Para que la magia del cine se exprese se necesitan escribir esas historia capaces de conmover al mundo. Para lograrlo hay que estudiar la estructura del guion, basarse en los postulados de los teóricos, maestros en guionismo.

La intención de este trabajo de grado es componer un guion de género fantasía para realizar un material audiovisual dedicado al público venezolano. Con elementos que los expertos en el área dictan para hacer una historia inolvidable e innovadora y así adentrarse en el corazón de las personas.

La industria cinematográfica en Venezuela se ha encasillado en los géneros de drama, realidad social y comedia, dejando de lado un sinfín de géneros que en otros países si se han explorado y han llenado salas de cine como el género fantástico.

Así, este proyecto es inspirado en Iegor, un personaje de la novela "Guardianes de la Noche", del autor ruso, Serguéi Lukyanenko. Un autor que pudo plasmar un mundo fuera de lo rutinario de la Rusia postsoviética con personajes únicos y reúne todos los elementos para realizar un guion de género fantasía para materializar un largometraje.

2. Objetivos

2.1 Objetivo General

Realizar guion de largometraje inspirado en el personaje Iegor del libro “Guardianes de la Noche” del autor Serguéi Lukyanenko.

2.2 Objetivos Específicos

- Describir las características del guion de largometraje.
- Conocer al personaje Iegor del libro “Guardianes de la Noche” del Autor Serguéi Lukyanenko

3 . Delimitación

El proyecto estará dirigido a un público que puede comprenderse entre las edades de 16 a 30 años, que habitan principalmente en la ciudad de Caracas, Venezuela. Esto se debe a que es un guion de género fantástico y puede ser disfrutado por diferentes edades de la población caraqueña.

4. Justificación

Desde que nació el cine, el género fantástico ha tenido una gran acogida. Así tenemos a el mago y director de teatro, Georges Méliès y el español Segundo de Chomón, pioneros en el trucaje. Como dice Román Gubern en su libro de Historia del Cine, el realismo y la fantasía forman un todo. Luego fue evolucionando y el género se fue ramificando. Además ayudó a la industria a evolucionar con los efectos visuales y sonoros, ya que sus precursores inventaron el modo de hacer los efectos especiales. El éxito de éste reincide en las historias que se cuentan, vienen de lo imaginario, otros mundos y permiten salir de lo cotidiano.

En Venezuela aún hay muy pocas propuestas en este género. Con la realización de este guion se pretende plasmar una historia inspirada en un libro de ficción y trasladarla a la Venezuela actual.

El lector tendrá una noción de cómo se escribe un guion cinematográfico y podrá servir de guía para futuras producciones.

Este proyecto encuentra su justificación en romper las barreras o paradigmas y ver la importancia de mostrar historias con un fin. Un guion de ficción que puede ser interesante para la audiencia venezolana y expandir las producciones que se hacen en el país para entretener al público y demostrar que el cine es mágico.

El Destino del Guardián

1. Idea

Edgar, un chico de 16 años, descubre que tiene habilidades mágicas luego de una persecución en las calles de Caracas a altas horas de la noche. El joven cae en cuenta que existen dos guardias mágicas que luchan para que su destino se una con alguna de ellas. La lucha entre estas por ganarse a Edgar hace que él desconfíe de ambas. Al no saber el gran poder que tiene, Edgar arriesga el futuro de la humanidad.

2. Sinopsis

Edgar se convierte en el objetivo de una pareja de vampiros quienes lo persiguen una noche por las calles de Caracas. Esto hace que Edgar entre a una dimensión desconocida donde convergen las criaturas mágicas.

Tras una serie de eventos el joven descubre que existen dos fuerzas, la Guardia Nocturna, que corresponde al lado de la luz; y la Guardia Diurna, que es el lado oscuro. Edgar revela que lo necesitan para lograr un equilibrio, pues su aura no se inclina a ni al lado oscuro, ni al luminoso. Él es la manzana de la discordia entre las dos Guardias, ya que es el único que puede escribir en el lienzo con la tiza mágica el destino del mundo contemporáneo.

3. Tratamiento

Edgar Prada, un adolescente de dieciséis años, observa a los transeúntes pasar en la estación de metro. Edgar entra en el tren, hay pocas personas, todas se ven cansadas tras una jornada completa. El chico se da cuenta que un hombre, Raúl, lo mira fijo desde el fondo del vagón. Titubea un poco. Pasan las estaciones. Edgar escucha la voz seductora de una mujer, pone una mirada perdida y se baja en la siguiente estación. El hombre que observa al chico, lo sigue.

Edgar camina perdido en la estación de Ciudad Universitaria. Se detiene y vuelve en sí. Nota que su cuerpo avanza sin su consentimiento y ve que el hombre del vagón lo sigue. Trata de

moverse, pero su cuerpo no le responde. Escucha de nuevo la voz, y vuelve a poner la mirada perdida. Sale de la estación.

Al llegar a un callejón oscuro, en plena noche de la ciudad de Caracas, el adolescente ve que aparece una pareja desde las sombras. La chica, Verónica, le pide que camine hasta ella. Es la voz que lleva escuchando desde el metro. Edgar despues de poner resistencia, llega a los brazos de la vampira, que le muestra los colmillos. Raúl interrumpe a la pareja y los detiene en el nombre de la Guardia Nocturna. Esto desata un combate mágico provocando la muerte de Maxín, el vampiro. Verónica huye y Edgar se desmaya.

El adolescente despierta en su cuarto, después de los reclamos de Diana, su madre. Edgar hace su rutina cuestionando si lo que pasó en la noche fue real o no. Nota que su gato se pone en posición de caza mientras ve un asiento del sofá de su casa. Edgar detalla más y ve que se marcan unas garras en el colchón. Edgar se asusta. Una lechuza aparece de la nada y se convierte en una mujer.

Del susto Edgar cierra los ojos, y cuando los abre toda su casa está en tonos fríos, azules y morados. Están en el Crepúsculo. Trata de huir de la mujer desnuda, pero por más fuerza que ponga en sus piernas a estas le cuesta moverse. Su respiración va más lento, cae y se desmaya. Olga, la mujer, lo ayuda a volver a la realidad con un poco de su sangre.

Damian, jefe de la Guardia Nocturna, convoca a Raúl a una reunión en su oficina. Este titubea un poco. Damian le comenta del juicio que deberá enfrentar, y el castigo que tendrá por haber asesinado a un vampiro, oficial de la Guardia Diurna. Raúl cabizbajo se resigna, pero Damian le ordena que huya para evitar su fin en el Crepúsculo.

Edgar despierta, agarra su guitarra y observa con cautela a Olga mientras hace panquecas en la cocina. El joven se prepara para enfrentar a Olga, pero ella lo sorprende y lo invita a comer. El accede a regañadientes.

Mientras comen, Olga le explica a Edgar que las criaturas mágicas existen, se llaman Otros y que hay seres luminosos y seres oscuros. Como también existe la Guardia Nocturna y la Diurna.

Ella le muestra su placa de oficial de la Guardia Nocturna y le cuenta que como ella, él es un mago. Edgar se sorprende. Los interrumpe la llegada de sus padres al apartamento, Olga desaparece.

Luis y Clara, agentes de la Guardia Diurna son encomendados a buscar a Verónica por Christian, Jefe de los Guardianes del Día. La consiguen mientras Edgar trata de seguir su rutina y Olga le explica un poco más de las habilidades mágicas y le enseña a entrar en el Crepúsculo.

Olga deja a Andra, una cambiante también oficial de los Guardianes de la Noche, a cargo de Edgar mientras ella va a una misión. Olga descubre que Ana, la compañera de clases de Edgar, es un Otro al servicio de Christian. Como parte de su entrenamiento debe asesinar a su mejor amiga Paula. Olga intenta detenerla, pero el jefe de la Guardia Diurna logra escaparse con la chica.

Al salir del estacionamiento se encuentra con Damian y Andra. Le dan la noticia que Edgar es raptado por Verónica nuevamente. Olga le reclama a Andra. Todos se ponen en marcha para buscar a Edgar.

Verónica, llama a Edgar y lo espera en el Río Guaire. Lo captura luego de que el muchacho se resiste y desaparecen en el Crepúsculo. Raúl los observa desde unos matorrales. La vampira se lleva a su víctima a su casa, lo prepara para tomar su sangre pero la interrumpen Luis y Clara que aparecen de la nada.. Verónica les reclama y aparece Christian con Ana. La vampira se disculpa mientras que Ana tranquiliza a Edgar.

Christian se lleva a Edgar a un hotel lujoso, donde le muestra que él tiene poder y le convence de que Olga lo abandonó y que es él único quien puede escribir en el Libro del Destino y que las dos Guardias lo buscan por eso. Edgar se sorprende.

Ana empieza a demostrar molestias con respecto al favoritismo hacia Edgar. Suena el teléfono de la habitación y lo atiende el botones. Al regresar le da la noticia a Christian que Luis y Clara fueron asesinados. Christian suelta un grito ahogado y Ana corre a abrazarlo.

En el centro de operaciones de los Guardianes de la Noche reciben la noticia de la muerte de los secuaces de Christian, Damian ordena a recopilar datos de todos los oficiales de la misma Guardia y envía a Olga con otros dos compañeros a hacer una ronda en el lugar de los hechos.

Al entrar al local nocturno todos se separan. Olga y Damian van al baño donde yacen los cuerpos de Luis y Clara. Damian tiene una visión del culpable del crimen. Christian junto a Ana y Edgar los sorprenden. Olga trata de llegar a Edgar, pero la detienen mientras Damian discute con Christian. Edgar acusa a Olga de que lo abandonó y se retira molesto.

A la mañana siguiente, Damian, Olga y Andra conversan en un café y Damian les revela que el culpable del asesinato de Luis y Clara es Raúl. Por otro lado, están Christian, Ana y Edgar en un restaurante. Edgar se retira a la terraza. Contempla el paisaje y lo sigue Ana. Ella le ofrece ayuda para escapar.

En la noche Damian recibe una llamada y ordena a que manden refuerzos. En el Crepúsculo Raúl se esconde dentro de un carro mientras llegan unas patrullas en la entrada del hotel lujoso. Christian aparece y los acusa de irrumpir su territorio. Edgar sale de un lado del hotel, Raúl lo mira y va tras él.

Al encontrarse con Edgar, Raúl lo convence de que escape con él. Christian después de discutir con Damian, suelta una ráfaga de viento con su mano y deshoja el arbusto donde se esconden Edgar y Raúl. Las patrullas se ponen en marcha mientras ellos escapan y se esconden en Teatro Bar. Allí, Raúl le comenta su plan a Edgar para desintegrar las Guardias.

Christian hechiza a Diana y Juan Pablo, padres de Edgar, con un sueño profundo. Unos oficiales de la Guardia Nocturna ven la escena y llaman refuerzos. Edgar llega con Raúl a su casa. Ve a sus padres dormir con un polvo verde alrededor. Marcos, uno de los oficiales trata de tranquilizar a Edgar, pero este lo ataca desde el crepúsculo. Deja herido a un Guardia y escapa con Raúl.

Edgar va a la casa de Ana, para buscar la forma de vengarse del jefe de la Guardia Diurna. Ella lo culpa porque Christian la castigó por haber ayudado a Edgar escapar. Él la acusa de que le tendió una trampa y que hechizó a sus padres. Raúl hace chocar a Ana contra la pared y la retiene, le pide a Edgar que la mate. Edgar titubea y se detiene. Ana se ríe a carcajadas y trata de asesinar a Edgar, pero Raúl detiene su ataque y la asesina. Edgar huye deliberadamente.

A la mañana siguiente Olga llega al centro de operaciones y le indican que debe ir a la casa de Edgar, pues él pidió hablar con ella. Olga corre hasta su encuentro.

Edgar observa a los padres dormir hasta que llega Olga. Ambos se disculpan y Edgar le dice que escribirá en el libro del destino. Olga asiente.

Al llegar a Galipán, lugar de encuentro para el acto, Edgar con un traje azul marino, contempla el paisaje nervioso. Llueve y va con Olga hasta un jardín con un altar de piedras.

Todos miran a Edgar. De un lado hay una fila con personas vestidas de color negro y al otro de color blanco. Al fondo, en el altar, están a ambos lados Damian y Christian, uno con túnica blanca y el otro con una negra respectivamente. Edgar y Olga se detienen al frente, Olga le entrega la tiza mágica que se ilumina cuando él la toca.

Ambos jefes de las Guardias pronuncian un manifiesto y aparece el Libro del Destino que ilumina el jardín de color dorado. Edgar se coloca al frente, agarra la tiza con fuerza y la pone en frente del libro. Edgar ve alrededor, ve a los oficiales. Vuelve a concentrarse en el libro, niega con la cabeza y se aleja.

Edgar parte la tiza en dos y la deja caer en el piso. Todos reaccionan sorprendidos. Edgar se retira del jardín con todos boquiabiertos. Christian refunfuña molesto, mientras que Damian sonríe esperanzado.

Unos meses después, Edgar sale del colegio lo recoge Olga en su Mustang 67. Se despide de Carlos y Jorge. Edgar antes de entrar al carro mira a Raúl que le sonríe desde una esquina y desaparece. Edgar sonríe de medio lado. El mustang arranca hasta perderse de vista.

4. Escaleta

1 EXT - CARACAS - NOCHE 1

La ciudad de Caracas con movimiento nocturno con El Ávila al fondo. Luces encendidas y las autopistas con carros.

2 EXT - AV. FRANCISCO DE MIRANDA / CHACAO - NOCHE 2

Muchas personas cruzan la avenida de un lado a otro.

Los quioscos y los locales están cerrados. Unas personas transitan en la acera mientras que otras entran a la estación de metro Chacao.

3 INT - ESTACIÓN DEL METRO EL VALLE/ CARACAS - NOCHE 3

Pocas personas caminan y pasan por los torniquetes. EDGAR PRADA(16) ve desde arriba pasar los trenes.

Edgar baja las escaleras para ir al andén.

4 INT - VAGÓN DEL METRO/ CARACAS - NOCHE 4

Edgar entra en el tren, hay pocas personas. Se cierra la puerta del vagón y arranca. Hay un asiento vacío al lado de la puerta y se sienta.

Al frente está un SEÑOR TRABAJADOR(35) con traje y corbata, con mirada de cansancio. Dos puestos más allá, una MAMÁ(30) con ojeras y ropa de dama de servicio y JULIÁN(7) con uniforme de colegio de primaria, tiene mirada triste y juega con un carro pequeño desgastado.

RAÚL(35) observa a Edgar. Este titubea y desvía la mirada para el piso, escucha una voz de una mujer que lo llama.

Edgar tiene la mirada perdida. El tren se detiene en una estación. Edgar se levanta y camina distraído afuera del vagón. Raúl se levanta rápido y lo sigue.

5 INT- ESTACIÓN DEL METRO CIUDAD UNIVERSITARIA - NOCHE 5

Edgar pasa a través de los torniquetes. Se queda un momento de pie en la entrada de la estación. Ve a Raúl que se aproxima por las escaleras mecánicas. Edgar respira agitado y abre más los ojos. Se queda inmóvil por un momento. Sus pies se despegan del piso con dificultad. Vuelve a escuchar la voz de una mujer y su mirada vuelve a apagarse y camina.

6 EXT - PLAZA TRES GRACIAS - NOCHE 6

Raúl se detiene. Suena un celular lo busca en su Chaqueta y atiende.

Ve una licorería abierta al otro lado de la calle. Se acerca y ve a un VIEJO VENDEDOR(60) que mira televisión al fondo de la tienda.

El vendedor le vende una botella de vodka a Raúl. Él abre la botella y empieza a tomar. El Viejo Vendedor lo mira neutro y se vuelve a sentar en su silla a ver la televisión.

7 EXT - CALLEJÓN/ CARACAS - NOCHE 7

Edgar llega a un callejón oscuro, ve salir de las sombras a MAXÍN(27) y a VERÓNICA(24), una pareja de vampiros. Verónica llama a Edgar y su cuerpo se mueve sin consentimiento hasta llegar a Verónica. Ella lo abraza por un momento y le acerca a su oído. Verónica abre la boca, sus colmillos rozan el cuello de Edgar.

Raúl interrumpe a Verónica y tiene un enfrentamiento con Maxín mientras Edgar trata de zafarse de las manos de Verónica. Cierra los ojos con fuerza y entra en el Crepúsculo.

8 EXT - CREPÚSCULO / CALLEJÓN - NOCHE 8

Edgar abre los ojos. Mira alrededor. Todo se vuelve más lento, y todo está en tonos azules y morados. Su mirada se dirige a Raúl y al vampiro que están lejos y luchan mano a mano.

Edgar da unos pasos al frente. Verónica aparece detrás de Edgar. Raúl hace un ademán con las manos, y Maxín se desintegra hasta quedar sólo el esqueleto y unos trozos de órganos. Verónica llora a gritos y desaparece. Edgar se desmaya.

Raúl se acerca a Edgar y le toma el pulso. Al fondo se escucha una sirena, puertas de carro que se cierran. ANDRA(30), una oficial de la Guardia Nocturna, se acerca a Raúl mientras que otros agentes con un sobretodo negro limpian alrededor. Todo cambia de colores morados a azules claros.

9 INT - CUARTO DE EDGAR/ CASA DE EDGAR - DÍA 9

Edgar duerme en su cama con el uniforme desarreglado. DIANA MONTESINOS(47) entra al cuarto y despierta a Edgar

con regaños. Ella busca en el closet, Edgar se levanta rápido y se pone de pie para dirigirse a su ventana confundido.

Diana sale de la habitación. Edgar se sienta en la cama. Ve el reloj que indica que son las siente y veinte de la mañana. Se pone de pie lentamente y sale de la habitación.

INICIO DE FLASH-BACK

10 INT- COCINA / CASA DE EDGAR - DÍA 10

CANDELA(65) sirve unas panquecas en un plato y las sirve con un frasco de mermelada y una taza de Toddy en la mesa. Llama a Edgar para que vaya a desayunar.

EDGAR(8) llega rápido desde el pasillo con una franela puesta al revés y una gorra. Candela le da un beso en la cabeza y se sienta al lado con una taza en la mano y le sonríe.

FIN DE FLASH-BACK

11 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - DÍA 11

Diana y JUAN PABLO PRADA(50) salen por la puerta principal de la casa con sus respectivos maletines cada uno. Cierran la puerta de forma brusca. NEKO, un gato negro, brinca desde la ventana a los pies de Edgar. Él lo saluda y camina despacio y distraído.

12 INT - COCINA / CASA DE EDGAR 12

Edgar echa un vistazo en la nevera y le sirve sardinas a Neko en un plato. Sirve en una taza leche y la mete en el microondas. Ve su reflejo en la puerta y ve su cuello. Tiene dos rasguños, uno al lado del otro. Abre más los ojos y se los toca. De un salto, cierra la ventana de la cocina. Corre y sale de la cocina.

13 INT- CUARTO / CASA DE EDGAR - DÍA 13

Edgar corre y cierra las cortinas. Se sienta con la respiración agitada e inquieta. Neko llega, se sienta en la cama y ve que Edgar teclea en la página de Google la palabra "Vampiros". Le da a la tercera opción. Abre una página con ventanas emergentes donde salen mujeres de poses eróticas y lencería. Refunfuña y le da click a una opción que dice "Científico demuestra que los vampiros existen". Lee rápido y por encima.

Edgar apoya el brazo en la mesa, y se cubre la boca con la mano. Suspira y se recuesta de la silla. Se toca de nuevo las marcas en el cuello.

14 INT - OFICINA DE DAMIAN / CENTRO DE OPERACIONES - DÍA 14

DAMIAN BREKENHEIMER(65) está sentado en el escritorio y ve la ciudad a través del ventanal. Damian agarra el auricular del teléfono fijo, se lo coloca en el oído y manda a llamar a Raúl.

La puerta de madera oscura y gruesa se abre lento. Se asoma Raúl y termina de pasar. Se sienta en el sillón que está al frente del diván.

Damian se sienta al lado de Raúl y lo mira fijamente. Le ordena que escape del juicio por el cual se sentenciará a ser desterrado en el Crepúsculo por la eternidad. Raúl se pone de pie apresurado, y se apoya delante del escritorio mientras Damian se sienta en la silla del mismo.

Raúl se pone de pie cabizbajo. Damian le hace un ademán con la mano. Raúl se dirige lentamente a la puerta con una mano se frota su cabeza y se retira. Damian se pone de pie y se dirige hasta el reloj. Mira la lechuza.

15 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - DÍA 15

Edgar busca con desespero en las gavetas de los muebles de madera. Neko se posa encima del sofá. Edgar cierra la persiana. Neko ve fijo a un asiento del sofá. Sus pupilas se dilatan y pone las orejas para atrás. Pega un salto para atrás y cae en el piso sin quitar la vista en la misma dirección. Da unos pasos para atrás hasta chocar con los pies de Edgar. Este voltea a ver al gato, que le gruñe al mueble.

Edgar se aproxima al sofá y ve que éste se le marca unas garras. Edgar suelta un grito ahogado y camina hacia atrás, se tropieza con la mesa de centro. Se arrastra hasta el comedor. Suena un chillido y un aleteo de un ave. Encima del sofá aparece una lechuza que abre sus alas, salta y sus plumas se despegan del cuerpo. Vuelan en círculos alrededor de la lechuza. Se escuchan chillidos de ave que se combinan con gritos de mujer y la figura de la lechuza se transforma en la silueta de una mujer.

Edgar cierra con fuerza los ojos.

16 INT - CREPÚSCULO / SALA - COMEDOR (CASA DE EDGAR) - DÍA16

Todo cambia a colores fríos, Edgar se le corta la respiración. Neko se pone en posición de caza. Edgar abre los ojos. OLGA(30) una maga y oficial de los Guardianes de la Noche, está desnuda se pone de cuclillas. Tiembla frunce el ceño y grita levemente. Edgar retrocede y pega contra la pared.

Olga acerca uno de sus brazos al pie de Edgar. Él solloza y una lágrima se le sale del rabillo del ojo izquierdo, ésta flota a su lado al despegarse de la cara. Neko le araña el brazo a Olga. Esta hace un ademan con la mano y el gato se queda paralizado.

Edgar se levanta asustado, trata de irse por la puerta de la casa pero le cuesta. Grita y suelta una onda de luz alrededor de su cuerpo. La onda le pega a Olga y la hace volar hasta chocar contra la pared.

Olga se levanta y corre hasta Edgar para atajarlo. Él se desmaya. Se rasguña la parte inferior de la muñeca con sus uñas largas y se la aproxima a la boca de Edgar. Él entrecierra los ojos. Ve la sangre en la muñeca y la toca sus labios. Olga cierra los ojos y desaparece.

17 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - DÍA 17

Los colores fríos desaparecen. Olga respira rápido y con fuerza. Neko camina con las pupilas dilatadas al lado de ella.

Edgar aparece al lado de Olga. Esta recostado en el piso, suelta un alarido. Neko le lame las manos y se vuelve a desmayar.

18 INT- SALA / APARTAMENTO DE CHRISTIAN - DÍA 18

Suena una canción de Dream Theater al fondo. Se ve la mano de CHISTIAN ABDUL(50), jefe de la Guardia Diurna. Este hace un ademán para que se acerquen LUIS(25) y CLARA(22), magos oficiales de la Guardia diurna. Les ordena que busquen a la vampira y les lanza el morral de Edgar.

19 EXT - PARQUE / EL VALLE - DÍA 19

Olga está sentada en un columpio. Mira hacia el edificio que está al frente y DORIANA(5) agarra la mano de la MAMÁ ADOLESCENTE(17) que mira el celular en la otra mano. Doriana le insiste a la madre para ir al parque pero la ignora.

Doriana cruza el estacionamiento, mientras la mamá adolescente espera distraída el ascensor. Pasa un carro delante de la niña.

La Mamá adolescente nota que Doriana no está y la busca. Camina al estacionamiento, ve que Doriana está en la mitad del estacionamiento y que un carro con unos muchachos desarreglados se acerca a Doriana. La mamá adolescente lanza un grito ahogado.

Olga está al otro extremo del parque y ve a Doriana acercarse. La mamá adolescente corre también al fondo hacia ella. Una sombra pasa al frente de Olga, el carro le pasa por el frente a Doriana.

En la acera del parque está Damian agarrado de manos con Doriana sonriente. Esta corre al tobogán oxidado.

La mamá adolescente llega sin aliento al encuentro de Doriana y la abraza llorando.

Olga duda si está en el lado correcto de la historia y sobre el bien y el mal. Damian la consuela.

20 INT - CUARTO DE EDGAR/ CASA DE EDGAR - DÍA 20

Edgar se despierta en la cama. Se sienta de golpe. Ve a Neko que tiene las pupilas abiertas y éste se le acerca para pegarle el hocico.

Suena al fondo unos trastos. Edgar ve a la puerta y se pone de pie. Agarra la guitarra acústica por su mango y abre la puerta.

21 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - DÍA 21

Edgar camina lento por el pasillo, se pega a una pared y con una mano agarra la guitarra. Se pega al borde de la pared de la sala y asoma la mirada hacia la cocina. Ve que Olga hace panquecas. Edgar Se agacha y da unos pasos al comedor y se esconde debajo de la mesa.

Neko camina desde el pasillo, y pasa al frente de Edgar. Le restriega todo el cuerpo en la pierna de Edgar y éste le agita la mano. Neko se aleja, va a la cocina y maúlla.

Edgar cuenta hasta tres, se pone de pie y amenaza a Olga con la guitarra al frente. Olga sonriente, se presenta y ofrece sentarse en el comedor.

Edgar camina lento y se sienta en la silla que tiene agarrada Olga. Ella se sienta en el puesto de al lado.

Olga pica la panqueca de su plato, y come un pedazo. Edgar ve sus panquecas. Agarra el tenedor y pica un pedazo. Mastica lento. Relaja los músculos de la cara y suspira mientras agarra otro pedazo. Mastica más rápido.

Olga le cuenta que tomó la receta de la abuela de Edgar y deja de masticar y se echa para atrás con la silla. Olga para calmarlo le explica que es una maga y que el también, mientras un vaso de agua flota hasta llegar al lado de Olga. Ella lo agarra y toma un sorbo. Edgar le pide más explicaciones.

22 INT- CARRO DE LUIS / AV. LOS PRÓCERES - NOCHE 22

Luis conduce y Clara tiene el morral de Edgar en la mano. Buscan a la vampira. Mientras suena la voz en off de Olga que explica sobre los seres mágicos que se desenvuelven en el mundo.

23 EXT - AV. LOS PRÓCERES - NOCHE 23

En una esquina de unos motorizados roban a un HOMBRE LOBO(25), viste una chemisse y unos pantalones tubo. Se resiste a los motorizados. El PANDILLERO (20) le pega al pecho una pistola, el Hombre Lobo le da un golpe en la cara.

El Hombre Lobo suelta un aullido, sus músculos se ensanchan, la boca se transforma en un hocico y le sale el pelaje en todo el cuerpo. Muerde al pandillero por el hombro y al CHOFER(25) lo rasguña con una pata en la cara.

Olga le explica a Edgar sobre los seres oscuros en voz en off.

24 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - NOCHE 24

Edgar toma el último pedazo de panqueca. Neko se monta en la mesa, Olga estira la mano para acariciarle. Edgar le pide explicaciones de porqué la vampira lo escogió para ser su víctima. Olga le cuenta que la elección es al azar y le cuenta la historia de Verónica.

25 EXT- PLAZA LAS TRES GRACIAS - NOCHE 25

El carro de Luis se estaciona en una esquina. Clara sale del carro y sus ojos cambian a color verde esmeralda y brillan mientras se escucha la conversación de Olga y Edgar en voz en off y ella le explica sobre las Guardias.

Luis sale del carro y cierra la puerta con fuerza, camina a la otra acera y sus ojos cambian a verde esmeralda.

26 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - NOCHE 26

Olga le muestra su placa de Guardia nocturna a Edgar. Discuten porque Edgar no le cree que él es un mago.

Suena la cerradura de la puerta. Ambos voltean a la entrada. Edgar suelta un grito ahogado. Voltea a ver a Olga. No está.

Edgar se pone de pie. Diana entra, le sigue Juan Pablo con unas bolsas de mercado. Diana cansada se acerca a Edgar, lo nota pálido, mientras que Juan Pablo deja las bolsas en el mesón de la cocina. Edgar escucha la voz de Olga que le habla a través del Crepúsculo.

Diana le toca la cara a Edgar, su temperatura está bien, lo regaña porque no recogió los platos de la mesa.

Edgar frunce el ceño y recoge los platos de la mesa a regaña dientes.

27 INT - TÚNEL LA PLANICIE - NOCHE 27

Pasan dos carros. El carro de Luis va lentamente. En la mitad del túnel camina Verónica por el medio. Cojea y tiene la mirada perdida.

28 INT - CARRO DE LUIS - NOCHE 28

Clara le da con la mano al hombro de Luis y señala a Verónica.

29 INT - TÚNEL LA PLANICIE - NOCHE 29

Verónica se acerca más al carro de Luis. Un carro pasa rápido en dirección contraria al lado de Verónica. El cabello de ella se levanta por la ráfaga de viento. El carro de Luis va más lento.

30 INT - CARRO DE LUIS - NOCHE 30

Luis maneja, llega al lado de Verónica y reduce la velocidad.

31 INT - TÚNEL LA PLANICIE - NOCHE 31

Verónica ve al frente con la mirada perdida. Luis le pasa la mano en la cara. Suena una corneta y un carro pasa rápido al lado del carro de Luis.

32 INT - CARRO DE LUIS - NOCHE 32

Luis mira a Clara y ella refunfuña.

Suena una corneta de carro y este pasa al lado del copiloto rápido. El CHOFER DE CARRO(50) asoma la cara, saca la mano y les reclama que van lento. Clara ve al chofer del carro, saca la mano con el dedo del medio arriba. Voltea los ojos y vuelve a refunfuñar.

Clara le pega al pecho la mochila de Edgar a Luis. Él la toma y se la pone al frente a Verónica mientras maneja.

Verónica voltea bruscamente a ver el bolso.

33 INT - TÚNEL LA PLANICIE - NOCHE 33

Verónica se detiene, sonríe y muestra todos los dientes. Arrebata el morral de la mano de Luis.

Verónica agarra con fuerza el morral y lo huele.

34 INT - CARRO DE LUIS - NOCHE 34

Luis ve a Clara y sonríe. Pisa el acelerador y voltea el volante.

35 EXT- PATIO COLEGIO FERMÍN TORO - DÍA 35

Edgar está en un banco al lado de la cancha. CARLOS(16) y JORGE (16) se acercan y se sientan al lado de él. Carlos le da una palmada en el brazo. Edgar sonríe y se saludan

Jorge se quita el morral, saca un cuaderno y se lo da a Edgar. Calos y Jorge le preguntan por qué no fue al liceo.

ANA(16) camina por la cancha con PAULA (16). Se ríen. Ana saluda a los muchachos con un ademán en la mano y ellos le devuelven el saludo. Carlos y Jorge le echan broma.

Los muchachos le manifiestan su preocupación por su ausencia. Edgar se retira y se despiden.

36 EXT - TERMINAL DE AUTOBUSES LA BANDERA - DÍA 36

Raúl se recuesta de una pared. Carga un morral y ve al frente las líneas de autobuses. En unos las personas hacen cola para entrar y otros están apagados. Voltea y camina en dirección contraria. Entra en un callejón. Suenan golpes y gritos. Raúl se pega a una pared, detrás de un muro y asoma la mitad de la cabeza.

Un CAMBIANTE(30) de la Guardia Nocturna le golpea a un MAGO(26). El mago le lanza un cristal y éste explota en la cara del cambiante. El cambiante suelta un rugido de león y sus músculos se ensanchan, y se transforma en el animal. Le da un manotazo con las garras y le rasguña la cara al mago.

El mago huye. Corre y pasa al lado de Raúl. El león corre tras el mago mientras vuelve a su cuerpo humano.
Raúl se pega más a la pared y aprieta la mano en un puño.

INICIO FLASH BACK

37 INT - PASILLO EDIFICIO DE RAÚL - DÍA 37

CARLA(40) con un turbante, corre con RAÚL(10). Carla se detiene con la respiración agitada, sus ojos se tornan a color dorado y se quita el turbante. Unas serpientes salen a través de su cabello. Raúl se detiene y voltea a ver a Carla. Unas piedras chocan contra las paredes del pasillo y explotan.

Una esmeralda explota al lado del él. Carla frunce el ceño, las serpientes de su cabeza se agitan. Ella le indica a Raúl que se esconda.

Carla empuja a Raúl hasta la puerta del apartamento. Raúl la mira con preocupación. Ella le sonríe y le hace un ademán en la mano para que entre. Raúl abre la puerta y espera. Ella extiende los brazos y desde las paredes crecen enredaderas.

Suenan voces masculinas al fondo. Raúl entra al apartamento y cierran la puerta.

38 INT - APARTAMENTO DE RAÚL - DÍA 38

Raúl se esconde detrás de un sofá. Se escuchan explosiones y gritos de Carla y voces masculinas. Se abre la puerta del apartamento de un golpe. Un humo rojo entra a la habitación. Raúl asoma la cabeza y ve a Carla tirada en el piso del pasillo. Ella mira a Raúl. Le cuesta respirar.

Un AGENTE(30) con un sobretodo negro, agarra bruscamente a Carla y la arrastra hasta para llevársela. Otro AGENTE MORENO(40) mira a Raúl y se dirige hacia él.

Entra una PSÍQUICA DETECTIVE(28) con ojos color gris y mira a ambos. Le indica al otro agente que el niño es un Otro luminoso a diferencia de su madre.

El agente moreno sonríe y le dice en tono burlón que lo puede reclutar.

El Agente Moreno hala a Raúl y se lo lleva afuera del apartamento. Raúl llora.

FIN DE FLASH BACK

39 EXT - CALLE DEL VALLE / CARACAS - DÍA 39

Edgar camina rápido con el ceño fruncido y un cuaderno en la mano. Olga va detrás de él. Pasan al lado de unos buhoneros. Muchas personas transitan en la misma acera.

Edgar le exige a Olga que le enseñe a entrar al Crepúsculo. Olga accede al ver un callejón entre dos edificios al frente de ellos. Toma a Edgar por el hombro y le explica. Edgar cierra los ojos. Ambos desaparecen.

40 EXT - CREPÚSCULO / CALLE DEL VALLE - DÍA 40

Suenan cornetas y bullicio de personas opacados. Edgar abre los ojos. Todo está en colores fríos. Olga camina al frente. Edgar camina lento detrás de ella. Las personas alrededor están inmóviles.

Edgar hace contacto visual con una NIÑA(8) de tez morena y los ojos le brillan de color rojo. Olga le niega con la cabeza a la niña y le agarra la mano a Edgar. Le explica que es una arpía. Edgar levanta las cejas.

Edgar y Olga llegan a la entrada del metro y se detienen. Edgar respira fuerte y desaparece.

41 EXT - CALLE DEL VALLE / CARACAS - DÍA 41

Todo está con colores cálidos. Edgar voltea a ambos lados. Todo se mueve, las personas caminan de un lado a otro. Edgar Refunfuña y entra al metro.

42 INT - COCINA / CASA DE EDGAR - DÍA 42

Edgar entra y deja el cuaderno en el mesón de la cocina. Neko se le acerca y se le restriega en los pies. Edgar lo recoge y lo recuesta en su pecho. Olga aparece enfrente de Edgar. Él pega un brinco para atrás y suelta a Neko.

Edgar va a la nevera y agarra la jarra de agua. Olga ve al vacío, arquea las cejas y voltea a ver a Edgar. Le explica que ella tiene una misión y lo tiene que dejar a

cargo de otra oficial hasta que regrese. Edgar le discute. Olga desaparece.

43 INT - CREPÚSCULO / ESCALERAS EDIFICIO - DÍA 43

Todo con colores fríos. Olga corre mientras baja las escaleras. Se consigue a Andra en forma de tigre. Olga se detiene y Andra se para en dos patas, sus músculos se desinflan y cambia a su forma humana.

Andra le da indicaciones. Olga asiente y empieza a correr.

44 EXT - CREPÚSCULO / ESTACIONAMIENTO EDIFICIO - DÍA 44

Olga ve un Mustang 67 frente al edificio. Ella sonríe y entra.

45 INT - CREPÚSCULO / MUSTANG - DÍA 45

Olga entra al carro y lo enciende. Escucha las indicaciones de la misión con la voz en off de Damian.

Olga maneja al volante y pasa por varios edificios.

46 EXT - CREPÚSCULO / CALLES DE CARACAS - DÍA 46

El mustang de Olga pasa por varias partes de la ciudad de Caracas.

47 INT - CUARTO DE EDGAR- DÍA 47

Edgar se recuesta en la cama con Neko a su lado. Neko pone ambas orejas al frente. Edgar cierra los ojos, cruza los brazos y los pone detrás de la cabeza. Neko levanta la cabeza, sus pupilas se dilatan y sus fosas nasales se abren y se cierran.

Neko se levanta y retrocede hasta que su cola choca con la nariz de Edgar. Edgar se sobresalta y agarra a Neko. Se escucha un mueble rodarse al fondo.

Edgar se pone de pie y deja al gato en la cama. Aparece un tigre en la entrada de su cuarto. Edgar se sorprende, grita mientras pega un brinco para atrás y choca con la pared.

Los músculos de Andra se desinflan, se acerca a Edgar. Ella se disculpa y se presenta.

48 INT - ESTACIONAMIENTO DE EDIFICIO DE ANA - DÍA 48

El estacionamiento es techado, oscuro, amplio y tiene poco carros estacionados. Todo el piso está mojado. Olga camina con cautela.

Suena a lo lejos un llanto y una voz masculina.

Olga voltea a un lado y a lo lejos ve a Christian Abdul y a Ana. Olga se esconde detrás de una columna, asoma un poco la cabeza y ve que el cuerpo de Paula está en el piso.

Ana llora y se queja con Christian y él tranquiliza.

Olga aprieta la mandíbula y corre hasta donde están ellos. Los detiene y reclama a Ana.

Christian suelta una carcajada. Olga saca un talismán de su bolsillo, corre y toma el brazo de Ana y la hala. Ana se resiste. Christian hace un ademán con la mano y una nube de humo cubre todo el estacionamiento. Olga disipa el humo. Christian y Ana desaparecen.

49 INT - C.C. SAMBIL - DÍA 49

Raúl camina por los pasillos al frente de las vitrinas.

Entre el tumulto de personas, hay un VAMPIRO(20) que camina al lado de una CHICA SONRIENTE(20) con sus manos agarradas Raúl camina a unos metros de distancia de la pareja.

Llegan a la entrada de Cinex, Raúl se pone detrás de ellos en la cola y los observa.

50 EXT- EDIFICIO VIEJO - DÍA 50

Damian está al lado del carro. Mira con seriedad a la entrada del estacionamiento. Andra camina de un lado a otro, está a punto de llorar.

Olga sale del estacionamiento y le reclama a Andra que debería estar en la casa con Edgar. Damian la interrumpe y le explica que Verónica lo atrapó.

Damian entra al carro y se va. Olga mira a Andra y le dice que deje de llorar, le da órdenes y se retiran.

51 EXT - AUTOPISTA FRANCISCO FAJARDO - DÍA 51

Tráfico en un sentido de la autopista. Edgar camina en la defensa al lado izquierdo con mirada perdida. Pasa al lado de un BUHONERO(45) que vende películas y otro BUHONERO CHUCHERO(38) que vende tostones. Ambos lo miran. Edgar continúa el camino sin ver para atrás.

Pasa una ambulancia, los carros le dan paso. Una fila de motorizados pasan detrás de ella. Se escucha la voz de Verónica que llama a Edgar.

Edgar pasa la zanja y se lanza al Río Guaire.

52 EXT - PUENTE RÍO GUAIRE - DÍA 52

Edgar camina debajo el puente. Verónica despeinada, ojos muy abiertos y una sonrisa que muestra sus colmillos grandes lo ve desde el otro extremo y lo llama.

Edgar la ve y da un salto para atrás. Mira alrededor y respira con fuerza. Trata de escapar, pero Verónica aparece al frente de él. Edgar se detiene y corre en otra dirección. Verónica brinca y lo atrapa entre sus brazos. Edgar se mueve y trata de empujar los brazos de Verónica. Ella se acerca al oído de Edgar y le susurra un encantamiento. Edgar se detiene, pone mirada perdida y relaja sus extremidades. Desaparecen.

53 INT - CENTRAL / CENTRO DE OPERACIONES - DÍA 53

Dos hileras de cubículos y cada uno tiene pantallas plasmas grandes. Una muestra un radar, otra con tomas de la ciudad y otra con una fotografía de Verónica.

Olga camina en el pasillo entre los cubículos. LEONARDO(27) se levanta de la silla de su cubículo y le sigue el paso a Olga. Le da un reporte.

Olga se detiene al llegar al final del pasillo. Olga abre la puerta y entra a la oficina.

54 INT - OFICINA DE DAMIAN / CENTRO DE OPERACIONES - DÍA 54

Damian y SOFÍA(30) ven unas hojas regadas en el escritorio. Damian da órdenes para que aumenten el perímetro. Sofía titubea y Olga da ideas.

Olga toma una botella de Whisky que está encima de un seibó. Se sirve en un vaso de vidrio. Damian le ordena a Sofía que se retire y esta sale rápido de la oficina.

Olga se sienta en el sofá que está al medio de la oficina con el trago en la mano. Le manifiesta sus inquietudes a Damian. Él la consuela de forma cariñosa.

55 INT - CREPÚSCULO / SALA DE CINE - DÍA 55

Todo está oscuro y en colores fríos. Raúl está en la fila de atrás del vampiro y la chica sonriente. La pareja ve la película y comen cotufas. Raúl le dice al oído del vampiro que se retire.

56 INT - SALA DE CINE - DÍA 56

El vampiro mira alrededor. Ve a la chica y se le acerca al oído para decirle que ya vuelve. Ella asiente.

El vampiro se levanta, pasa con cuidado delante de algunas personas que están en la misma fila. Llega al pasillo de la entrada y desaparece.

57 INT - SALA / APARTAMENTO DE VERÓNICA - NOCHE 57

Edgar cae en un banco de madera, Verónica empuja todo lo que está en una mesa pequeña.

Verónica cierra la cortina de la ventana y se va de la sala. Edgar entrecierra los ojos. Abre y cierra los dedos de las manos.

Verónica llega con una funda de plástico y la coloca sobre la mesa. Edgar la sigue con la vista.

58 INT- SALA - COMEDOR / CASA DE EDGAR - NOCHE 58

Diana y Juan Pablo llegan a la casa. Caminan encorvados. Neko se asoma y se restriega en los pies de Diana. Ella lanza el bolso a la mesa de comedor, y espanta a Neko. El gato va tras Juan Pablo y maúlla.

59 INT - COCINA / CASA DE EDGAR- NOCHE 59

Juan Pablo abre la nevera, Neko pasa con la cola arriba entre él y la nevera. Juan Pablo agarra una bandeja de jamón y saca una lonja. Se la tira al plato de Neko. Diana llega y abre la puerta de la nevera, echa un vistazo y la tira. Le avisa a Juan Pablo que Edgar no está y ambos conversan sus preocupaciones por el joven.

Suena el timbre.

Juan Pablo ve el reloj, y va a la puerta. Diana saca un par de huevos de la nevera y agarra un sartén de la alacena. Juan Pablo llega con MARCOS(30) y ADRIANA(38).

Diana los mira y arquea una ceja. Juan Pablo mira a Diana.

60 INT- SALA / APARTAMENTO DE VERÓNICA - NOCHE 60

Edgar respira con fuerza. Verónica lo jala por las piernas. Edgar cae al piso. Verónica lo agarra por los hombros pero Edgar vuelve a caer en el piso.

Verónica suspira. Agarra a Edgar por los pies y lo arrastra al otro lado de la mesa pequeña. Lo recuesta de la mesa. Verónica se sienta al lado de Edgar y se acerca a su cuello.

Luis aparece al extremo de la sala y los interrumpe. Clara aparece sentada en el sofá de madera con las piernas cruzadas y arquea las cejas.

Verónica voltea a ver a Clara. Suelta un gruñido, se pone de pie y les reclama.

Christian llega del pasillo con Ana agarrada de su mano. Verónica lo ve y se pone de rodillas. Christian le ordena que deje a Edgar y Verónica asiente.

Ana ve a Edgar, suelta la mano de Christian y corre hasta abrazarlo y recostarlo en su pecho. Ana tranquiliza a Edgar.

Christian se ríe para adentro. Se acerca a los adolescentes.
Le extiende la mano a Edgar. Él le acerca su mano a Christian. Duda un instante. De un impulso le da la mano a Christian y se las aprietan fuerte.

61 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - NOCHE 61

Marcos estrecha la mano de Juan Pablo. Marcos y Adriana se disculpa por la hora y les explican porqué necesitan la ayuda de Diana. Juan Pablo aun manifiesta duda. Adriana le toca el hombro a Juan Pablo y sonríe, Marcos toma de la mano a Diana mientras les cuentan una historia de cómo se conocieron.

Juan Pablo mira a Diana confundido. Diana continúa la historia y le pide de forma cariñosa que prepare café para la visita.

Juan Pablo levanta una ceja y ve a Marcos y Adriana. Ambos le sonríen a Juan Pablo.

62 INT - CENTRAL / CENTRO DE OPERACIONES - NOCHE 62

Olga ve el tráfico de la avenida a través del ventanal. Sofía corre por el pasillo central y grita la noticia de que hubo un asesinato de dos oficiales de la Guardia Diurna. Se escuchan murmullos.

Sonfía se detiene a mitad de pasillo, da los detalles del asesinato. Damian aparece detrás de Sofía y da órdenes.

Damian se acerca a Olga y llama a JULIO(27) y ANDRÉS(32) y les da órdenes para ir de ronda. Damian mira a Olga y ella asiente.

63 INT - SALA / HABITACIÓN DE HOTEL LUJOSA - NOCHE 63

Edgar viste una bata de baño azul marina. Entra a la sala y ve a Christian con una copa de Martini en la mano y le da la bienvenida. Ambos se sientan en dos sofás que están uno al frente del otro. Christian lo convence que pida algo de tomar.

El Botones le trae una copa de cerveza a Edgar en una bandeja. Edgar la agarra e indaga sobre Christian.

Christian se ríe, se pone cómodo y le cuenta a Edgar quién es y se pone de pie para sentarse al lado de Edgar.

Christian le explica a Edgar su misión y qué está destinado a escribir en el Libro del Destino. Edgar observa fijamente a Christian y duda por un momento.

Ana está en un diván al fondo de la sala, con una mascarilla y unos pepinos en los ojos. Se quita uno y mira a Christian que trata de convencer a Edgar de quién es él y que no existe el lado luminoso, ni el lado oscuro.

Suena un teléfono al fondo.

El Botones llega de la otra habitación y le da las malas noticias sobre el asesinato de Luis y a Clara.

Christian se pone de pie, se cubre la boca con las manos. Se le aguan los ojos. Edgar mira a Christian. Ana se pone de pie, y corre a abrazar a Christian.

64 INT - CREPÚSCULO / SALA DE CINE - NOCHE 64

El vampiro aparece en el Crepúsculo. Mira a Raúl con una sonrisa pícara.

Raúl se le lanza encima y le agarra la cabeza. El vampiro trata de moverse para atrás.

Raúl choca contra la pared al vampiro, y le voltea la cabeza hasta dislocarla.

El cadáver del vampiro cae al piso. Raúl corre hasta salir del cine.

65 INT- LOCAL NOCTURNO / CARACAS - NOCHE 65

Luces estroboscópicas en todo el local con distintos colores. El lugar está vacío, las mesas también. Unos policías con el uniforme de Polibaruta interrogan a los bartenders en la barra, y otros interrogan a una

MUCHACHA(25) con minifalda y una blusa escarchada.

Damian camina hacia el baño y Olga observa el local. Olga le da órdenes a Julio para que revise afuera del local. Julio asiente y desaparece al acto. Olga le da órdenes a Andrés que interrogue al DJ(30) que toma una cerveza en una de las mesas. Andrés camina hasta él y se sienta al lado. Los ojos del Dj se tornan color esmeralda y ambos se desaparecen. Olga camina en dirección al baño.

66 INT - BAÑO LOCAL NOCTURNO / CARACAS - NOCHE 66

El espejo del baño está roto en pedazos. Las puertas de los cubículos tienen golpes y unas están en el piso. El urinario está roto y cae agua en el piso.

Damian ve desde arriba el cuerpo de Luis tirado al lado del lavamanos, en la entrada del baño y está el cuerpo de Clara en el piso con un trozo del espejo incrustado en el pecho. Olga la examina en cuclillas. Damian se agacha y pone su mano en la frente de Luis.

INICIO ESPACIO ONÍRICO

67 INT - BAÑO LOCAL NOCTURNO / CARACAS - NOCHE 67

Luis se lava las manos en el lavamanos. Raúl se le aparece por detrás. Luis voltea y lo ve a través del espejo. Raúl sonríe pícaro. Luis frunce el ceño, se voltea y le da con el codo a la nariz de Raúl.

Raúl empieza un enfrentamiento con Luis. Clara entra por la puerta del baño y ve lo que sucede. Luis aprieta un puño y uno de los urinarios de despega de la pared y sale una fuente de agua. Raúl pone las manos al frente juntas, y las separa rápido. La cabeza de Luis se voltea para arriba con un latigazo. Su cuello se dobla. Luis cae al piso con la mirada perdida.

Clara continúa la batalla. Raúl toma un vidrio del espejo en el piso, lo lanza y se le incrusta en el pecho a Clara y cae al piso. Raúl desaparece.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Un CHICO(26) llega a la entrada del baño. Ve a Clara, se pone la mano en la boca y da un paso para atrás, suelta un grito ahogado y corre por el pasillo.

FIN DE ESPACIO ONÍRICO

68 INT - BAÑO LOCAL NOCTURNO / CARACAS - NOCHE 68

Damian quita su mano de la frente de Luis. Christian llega con Ana y con Edgar atrás. Olga corre hacia Edgar. Christian la detiene. Ana camina al lado de Edgar. Mira a Olga y frunce el ceño.

Christian acusa a Damian de lo que ocurre. Damian lo acusa de mentir y que todo es su plan.

Olga se acerca a Edgar. Edgar acusa a Olga de que lo abandonó. Edgar se voltea y camina y se retira del baño. Olga corre tras él, se detiene y camina hacia Christian. Olga lo agarra por el cuello. Damian la agarra por los hombros, la aparta y la lleva a la puerta del baño para sacarla. Christian sonríe y hace un ademán de despedida.

69 INT- CARRO DE CHRISTIAN - NOCHE 69

Edgar se sienta en la parte de atrás del carro. Cruza los brazos. Llega Ana, se sienta a su lado. Y Christian se sienta en el lugar de copiloto. Ana le acaricia un brazo a Edgar. Él la rechaza y se mueve más a la puerta que tiene al lado y mira por la ventana. El carro arranca.

Christian se voltea a ver a Ana y le hace un ademán con la mano para que se detenga. Edgar reclama y pide que lo lleven a su casa y niega ser la persona que buscan.

Christian voltea a ver a Edgar y lo regaña. Edgar insiste. Las pupilas de Christian se agrandan hasta cubrir los ojos de color negro. Edgar tensa el cuello y sus ojos se vuelven rojos.

Christian lo vuelve a regañar y le explica que no lo puede llevar a su casa. Los ojos de Edgar vuelven a la normalidad, y respira fluido pero con fuerza. Edgar refunfuña y mira por la ventana.

70 INT - SALA DE CINE - NOCHE 70

La sala está sola. La silueta del cadáver está en el piso con conos alrededor.

Julio toma fotos con su celular, Andrés camina por la sala y observa alrededor.

71 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - DÍA 71

Diana, con ojeras y cabello desarreglado, lee un documento que tiene en sus manos. La mesa del comedor está llena de papeles. Marcos y Adriana se recuestan de la mesa. Suena una alarma al fondo. Diana sobresalta y deja el papel en la mesa.

Juan Pablo llega con una camiseta y un short desde el pasillo. Diana se pone de pie y se excusa con Juan Pablo.

Diana acomoda los papeles en la mesa y le explica a los muchachos que debe ir a su oficina, Marcos le asiente. Juan Pablo interrumpe y pregunta por Edgar. Diana mira sorprendida y niega con la cabeza.

Marcos y Adriana se ven. Marcos se levanta y se gira a Juan Pablo y lo distrae. Adriana extiende la mano y toma la de Diana. Marcos toca el brazo de Juan Pablo.

Juan Pablo y Diana pestañean.

Diana se va por el pasillo. Adriana se levanta y va al encuentro de Marcos y Juan Pablo y se despiden en la puerta de la casa.

72 INT - CAFÉ – DÍA 72

Se escucha murmullos y platos al fondo. Es un lugar amplio con muchas mesas con comensales. La mayoría toma café. Olga está sentada en una mesa y come un cachito. Andra está sentada a su lado, tiene ojeras marcadas y ve pasar las personas. Toma un sorbo de café.

Damian llega se sienta con otra taza de café, lo pone en la mesa y saca un cigarrillo. Lo enciende. Olga y Andra lo miran.

Olga se enfurece, insulta a Christian y le reclama a Damina. Él toma café y aspira de su cigarro y le recuerda

que se comporte porque está en período de prueba. Olga se tranquiliza y cambia de tema con la visión que tuvo Damian al tocar el cadáver de Luis. Él les comenta a ambas chicas que fue Raúl.

Olga se echa para atrás y se ríe para sí. Andra suelta un grito ahogado. Damian se pone de pie y se retira. Andra mira a Olga, y esta sigue con la vista a Damian.

73 INT - RESTAURANT LUJOSO - DÍA 73

Comensales en las mesas, unos hablan entre sí, otros ordenan a los mesoneros y otros comen. Christian, Ana y Edgar están en una mesa. Edgar observa alrededor. Él deja la servilleta en la mesa y se retira a la terraza.

Christian se acerca a Ana y le pide que vigile. Ella acepta a regaña dientes.

74 EXT - TERRAZA RESTAURANT - DÍA 74

Edgar posa sus antebrazos en la baranda de la terraza. Contempla parte del paisaje de Caracas. Llega Ana y recuesta su parte baja de la espalda en la baranda. Le pide que se desahogue.

Ana lo mira fijamente a los ojos y se muerde los labios. Le ofrece ayuda para escapar. Edgar la mira sorprendido.

Ana acerca sus labios a los de él y le pide que confié en ella. Ana camina seductora adentro del restaurant. Edgar la mira y camina detrás de ella.

75 INT - HABITACIÓN DAMIAN - NOCHE 75

Damian se recuesta en la cama matrimonial y enciende el televisor. Olga llega del baño con una toalla que cubre su cuerpo.

Suena un celular. Damian lo toma de la mesa de noche. Olga se sienta en la cama. Olga lo mira a los ojos y preguntan si encontraron a Raúl. Damian asiente.

76 INT- HABITACIÓN HOTEL LUJOSO - NOCHE 76

Edgar duerme en la cama. Ana se sienta a un lado de la cama y le da unos golpes en el brazo. Edgar abre los ojos y brinca. Ana le agarra los brazos. Ana le dice que se vista para que escape. Se retira de la habitación. Edgar se pone de pie.

77 EXT - CREPÚSCULO / HOTEL LUJOSO - NOCHE 77

Todo está en colores fríos. Raúl camina por al frente del hotel. Se esconde dentro de un carro.

Se escuchan sirenas. El Mustang de Olga se estaciona al frente del hotel, le siguen varios carros y todos se bajan.

Christian aparece. Olga le reclama que oculta a Raúl.

Raúl voltea rápido a ver a través de la ventana a todos.

Christian suelta una carcajada, confunde a los demás oficiales y les que Damian protege a Raúl.

Edgar sale por un lado del edificio y los v a todos, se esconde detrás de un arbusto. Raúl lo ve desde el carro, sale y se encuentra con Edgar. Edgar salta para atrás.

Raúl lo convence para que huyan juntos.
Christian extiende uno de los brazos y señala a un arbusto. Una ráfaga de viento lo deshoja. Edgar suelta un grito ahogado y Raúl le toma el brazo. Huyen.

Olga y los demás oficiales los persiguen.

78 EXT - CREPÚSCULO / AV. PRINCIPAL DE LAS MERCEDES – NOCHE

Todo está en colores fríos. Raúl corre hasta la entrada de un local nocturno. Edgar le sigue y entran.

79 INT - TEATRO BAR - NOCHE 79

La música está muy alta y las luces estroboscópicas están por todos lados. Aparecen al lado de la barra Edgar y Raúl.

Raúl invita a Edgar a sentarse en unas mesas al fondo del local.

Ambos se sientan y Edgar le pregunta por qué huye. Raúl le explica y le cuenta su plan para desintegrar a las Guardias.

80 INT - MUSTANG - NOCHE 80

Damian está al volante. Olga entra en el asiento del copiloto. El carro arranca. Olga le sale una lágrima y se queja. Damian le reclama molesto y obstinado.

Olga ve por la ventana. Voltea y mira a Damian. Le pregunta por qué deja que Raúl escape. Damian le explica que es pieza clave para que Edgar enfrente su destino.

81 INT - SALÓN DE CLASES / COLEGIO FERMÍN TORO - DÍA 81

Carlos y Jorge ven a la PROFESORA(60) que anota una ecuación en la pizarra. Llega Ana al salón con la cola desarreglada y la camisa del liceo afuera de la falda. Se sienta.

La profesora se voltea y ve a Ana. Mira al resto de los alumnos y les da indicaciones para que hagan unos ejercicios en clase. Se escuchan murmullos. Todos abren sus libros.

Carlos y Jorge conversan sobre el aspecto de Ana y sugieren que es posible que ella sepa algo de Edgar.

82 INT - OFICINA DE DIANA - DÍA 82

Diana está al frente de la computadora. Cierra los ojos con fuerza, baja la cabeza. Mira el reloj que marca las doce y media. Vuelve a cerrar los ojos con fuerza. Diana suspira, y ordena el escritorio. Se levanta y agarra su cartera. Diana sale de la oficina.

83 INT - CENTRAL / CENTRO DE OPERACIONES - DÍA 83

Sofía con varias carpetas en la mano camina por el pasillo. Leonardo mira el radar. La pantalla muestra dos puntos en el medio. Persigue a Sofía y le indica que los padres regresan temprano a casa.

Sofía camina en el pasillo y se asoma a otro cubículo. Marcos ve la pantalla de la computadora mientras que Adriana juega con una pelota anti estrés en la silla al frente del escritorio.

Adriana se sobresalta y suelta la pelota. Ve a Sofía. Ella les indica que los padres regresan a casa. Ambos asientan y se van.

84 INT- CUARTO DE LOS PADRES DE EDGAR - DÍA 84

Diana llega y mira a Juan Pablo en la cama. Diana se quita los zapatos y Juan Pablo la ve y sonríe. Diana se recuesta en la cama al lado de Juan Pablo.

Diana cierra los ojos. Juan Pablo suspira, mira a Diana, sonríe y cierra los ojos también. Christian aparece en el pie de la cama con las manos extendidas. Expulsan un polvo verde.

85 EXT - PATIO / COLEGIO FERMÍN TORO - DÍA 85

Ana sale del salón de clases rápido. Jorge camina atrás y

Carlos le sigue. Ana acelera el paso hasta correr. Jorge y
Carlos corren hasta ponerse al frente de ella y detenerla.

Jorge tímidamente le da sus condolencias a Ana por Paula. Ella lo ignora y trata de irse. Carlos la interrumpe y le pregunta si sabe algo de Edgar. Ana refunfuña, se detiene. Jorge choca con la espalda de ella. Ella frunce el ceño y voltea a ver a Carlos y a Jorge. Se va rápido.

86 INT - CUARTO DE LOS PADRES DE EDGAR - DÍA 86

Diana y Juan Pablo duermen en la cama. En las cobijas hay polvo verde. Aparece Marcos. Se acerca a observar a Diana.

Llega Adriana por la puerta. Mira alrededor. Neko maúlla. Marcos toca la cobija y se frota los dedos. Una pizca de polvo verde cae. Adriana se acerca y huele el oído de Juan Pablo. Marcos indica que es un hechizo, le pide a Adriana que llame a la central.

Adriana toma el celular y sale de la habitación.

87 INT -SALA / CASA DE ANA - DÍA 87

Ana deja sus cosas en el perchero. La sala tiene cuadros de Dalí en la pared y una pantalla plasma que juega con unos estantes modernos. AIMARA (47) duerme en el sofá. A su alrededor hay polvo verde.

El televisor se enciende. Ana se sienta y mira a Aimara. Ana suspira, la saluda y se responde ella misma.

88 INT - CENTRAL / CENTRO DE OPERACIONES - DÍA 88

Olga camina y pasa por al lado del cubículo de Leonardo. Andra y Leonardo miran la pantalla que muestran fotos de los padres de Edgar.

Olga pregunta qué sucede. Leonardo le explica que hechizaron a los padres de Edgar y que posiblemente el culpable sea Christian.

89 INT - SALA / COMEDOR DE EDGAR - DÍA 89

Neko corre hasta la entrada de la casa. Se abre la puerta y pasa Edgar. Raúl está detrás de él. Neko se pone en dos patas y se apoya en la pierna de Edgar, este le sonríe y lo carga.

Raúl frunce el ceño y desaparece. Edgar deja a Neko en el suelo y ambos caminan por el pasillo.

90 INT - CUARTO DE LOS PADRES DE EDGAR - DÍA 90

Neko entra al cuarto y salta a la cama de los padres. Edgar se acerca a Diana y a Juan Pablo. Observa el polvo verde.

Detrás de Edgar aparece Marcos. Edgar grita con rabia y de su boca sale una onda expansiva. Neko salta y corre. Marcos tambalea.

Marcos se acerca con cautela y trata de tranquilizarlo, Edgar lo acusa de hechizar a los padres.

Aparece Adriana detrás de Marcos. Edgar da un paso para atrás y pregunta por Raúl. Adriana le indica que está en el Crepúsculo junto con otros agentes de la Guardia Nocturna. Edgar frunce el ceño y desaparece.

91 INT - CREPÚSCULO / CUARTO DE LOS PADRES DE EDGAR - DÍA 91

Todo pasa a colores fríos. Aparece Edgar y mira alrededor. Un GUARDIA ALTO(30) sostiene con fuerza a Raúl por los brazos. Una VIDENTE(18) está con los ojos blancos en el medio de la habitación. Detrás de Edgar aparecen Marcos y Adriana.

El Guardia alto se lleva a Raúl de la habitación. Edgar enfrenta a Adriana verbalmente y defiende a Raúl.

La vidente mira a Edgar y se acerca. Le advierte de su futuro. Edgar extiende sus manos y tensa los músculos. Grita. La vidente, Marcos y Adriana caen al suelo.

92 INT - CREPÚSCULO / SALA-COMEDOR CASA DE EDGAR - DÍA 92

El Guardia alto suelta un líquido negro de sus manos y envuelve las muñecas de Raúl y en estas aparecen unas esposas. Edgar sale del pasillo. De las manos del Guardia Alto sale un aro de luz. Edgar grita y otra onda expansiva sale de su boca. Rompe el aro de luz del guardia alto.

Ambos combaten con hechizos hasta que Edgar extiende sus bazos para atrás. Sus manos brillan con una luz color naranja da unos pasos al frente. Mira al Guardia alto que se levanta. Edgar grita y corre contra él. Empuja al Guardia con las manos y del impacto, el guardia vuela y traspasa la ventana. Los vidrios caen por todos lados.

Raúl corre y toma por los hombros a Edgar y desaparecen.

93 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - DÍA 93

Edgar y Raúl aparecen. Toda la sala está llena de pedazos de vidrio. Edgar se recuesta en el piso. Edgar sugiere que tiene un plan para conseguir a Christian y vengarse. Ambos se retiran.

94 EXT - PARQUE EDIFICIO DE EDGAR / EL VALLE - NOCHE 94

Olga está sentada en un columpio mira al edificio. Al fondo hay una ambulancia. Suben al Guardia alto en una camilla. Hay varios oficiales de la Guardia Nocturna con el uniforme negro a los alrededores.

Andra se le acerca a Olga para ver cómo se encuentra.

Olga se pone de pie y da unos pasos al frente. Olga le sugiere a Andra que esperen a que Christian actúe y que aumenten la búsqueda para Raúl y Edgar. Andra asiente.

95 INT - CUARTO DE ANA - NOCHE 95

Las paredes son color lila, con cortinas de color blanco. La cama esta tendida y pulcra. Ana ve al espejo y peina su cabello húmedo. Edgar aparece detrás de ella y se asusta. Refunfuña y le lanza el peine. Él lo esquiva. Ella le reclama porque Christian se enteró que lo ayudó a escapar y la castigó. Edgar la acusa de que ella le tendió una trampa y que hechizó a sus padres.

Raúl aparece detrás de Ana. Ella voltea a verlo y se sobresalta. Raúl la toma por los brazos, la pega contra la pared. Ella respira rápido y con fuerza. Él le pregunta dónde está Christian. Ana niega rápido con la cabeza. Raúl hace un ademán con la mano y se aparta. Ana se pega a la pared y esta se agrieta.

Raúl le sugiere a Edgar que mate a Ana. Edgar se acerca a Ana y extiende las manos. Se iluminan de color naranja. Edgar titubea y se detiene.

Ana se ríe a carcajadas. Le dice a Edgar que no puede evadir su destino y que está condenado. Edgar niega con la cabeza y cae de rodillas.

A Ana le brillan las manos de color rojo y sonríe pícara. Sus manos se cierra en puños, Raúl le lanza una bola de fuego con sus puños.

Ana cae piso muerta. Edgar mira a Raúl. Titubea y llora. Raúl se queda sin aliento.

Edgar huye deliberadamente.

96 INT - CENTRAL / CENTRO DE OPERACIONES - DÍA 96

Sofía sale de la oficina de Damian. Tiene unos manos libres en los oídos. Las personas transitan de un lado a otro. Sofía camina por el pasillo y le da órdenes a Leonardo. Ella se detiene a mitad del pasillo. Las personas les pasan por al lado y llama a Olga. Sofía da la vuelta y se devuelve.

Olga y observa a todos caminar y correr de un lado a otro.
Leonardo llama a Olga y la detiene. Le dice que apareció Edgar.

Olga da la vuelta, corre y se retira mientras Sofía sale del cubículo.

97 INT - ESTUDIO DE CHRISTIAN - DÍA 97

Hay una repisa grande con un montón de libros. Tiene un sofá a un lado y una pintura de Picasso colgado en la pared. La biblioteca tiene adornos minimalistas. En otra pared tiene un plasma con unas cornetas del tamaño de la pared.

Christian mira por la ventana. Se voltea y le sube el volumen a la a la música, suena Led Zeppelin. Agarra un vaso y sirve Whisky de la etiqueta dorada. Camina con el vaso en la mano y se sienta en el sofá.

Christian suspira y sonríe.

98 INT - CUARTO DE LOS PADRES DE EDGAR - DÍA 98

Edgar se sienta en la cama de los padres, Neko se recuesta en regazo de Edgar. Marcos está al frente de la cama, observa a Edgar.

Edgar se recuesta de la cama en medio de los padres. Los mira y suspira.

Olga entra, Edgar se pone de pie. Neko se baja de las piernas de Edgar. Ambos se miran a los ojos y se piden

disculpas. Edgar le dice que va a escribir en el libro del destino. Olga asiente.

99 EXT - ESTACIONAMIENTO / CENTRAL DE OPERACIONES - DÍA 99

Un camión negro está encendido. Dos oficiales con sobretodo negro, sostienen uno de cada lado una caja de oro grande. Se acercan al camión. Sofía con un vestido blanco, está en la entrada del edificio y observa todo.

Otro OFICIAL CHOFER(30) con sobretodo, abre la maleta. Los tres oficiales introducen la caja. Cierran el camión y entran.

100 INT - CARRO DE CHRISTIAN - DÍA 100

El chófer, con un traje negro, espera a Christian al volante.

Christian, viste una túnica negra y dorada, entra y cierra la puerta.

El chofer le saluda con la cabeza.

101 EXT - ESTACIONAMIENTO / EDIFICIO DE EDGAR - NOCHE 101

Marcos con un traje blanco entra a una camioneta rústica negra. Al lado está un rústico blanco y una camioneta negra.

Del edificio sale Olga con un vestido blanco. Edgar le sigue desde atrás, con un traje color azul marino. Entran a la camioneta negra y los tres carros arrancan.

102 INT - CAMIONETA NEGRA - NOCHE 102

Damian, que viste una túnica con detalles dorados, conduce. Olga mira al Ávila. Edgar ve por la ventana y suspira. Damian les cuenta a ambos que es un sitio mágico donde fluye una gran fuente de energía.

103 EXT - GALIPÁN - NOCHE 103

Edgar se baja de la camioneta. Mira alrededor. Hay un camino de piedras en medio de un jardín que está iluminado. Olga espera en el comienzo del camino.

Edgar se acerca a la orilla del cerro y contempla las luces a la orilla del mar. Mira el horizonte, donde el mar se combina con el cielo.

Edgar suspira. Voltea y mira a Olga. Camina hasta ella.

Olga mira a Edgar mientras caminan por el camino de piedra y lo trata de tranquilizar.

Llueve.

Olga y Edgar miran al cielo y aceleran el paso.

104 INT - JARDÍN / GALIPÁN - NOCHE 104

Llueve más fuerte. Al fondo hay un altar antiguo de piedra. Todo el jardín está techado con unas lonas. El decorado es de rosas rojas y trinitarias moradas.

En el medio hay una fila de personas con trajes negros, y al otro lado una con trajes blancos. Edgar y Olga entran. Edgar se detiene y observa alrededor. Edgar traga saliva y sigue a Olga, que camina por el medio de las filas de personas. Todos miran a Edgar mientras él les pasa por al frente.

Al lado del altar se acercan de ambos lados Christian y Damian. Christian mira molesto a Edgar.

Olga en frente de todos toma una caja de plana del tamaño de su mano y se la muestra a Edgar. Él ve la caja, Olga abre la tapa. Adentro está una tiza que brilla y le ilumina la cara a Edgar. Edgar se pone en el medio de Christian y Damian.

Damian levanta un brazo y Christian el levanta el contrario. Ambos pronuncian un manifiesto. Flota un libro grande de color dorado.
Christian y Damian dan un paso para atrás. El libro se abre al frente de Edgar.

Edgar contempla el libro. Agarra con fuerza la tiza. Edgar mira la tiza, y el libro. Mirar a todos. Edgar frunce el ceño y se aparta del altar. Mira a Christian y Damian. Edgar parte la tiza por la mitad y la tira al suelo. Todos se sorprenden.

Edgar camina por el medio de las filas con paso seguro. Todos lo miran pasar.

105 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - NOCHE 105

Edgar entra a la casa. Neko corre hasta los pies de Edgar y se restriega. Diana sale del pasillo y lo regaña. Edgar se ríe. Diana arquea una ceja.

Edgar abraza a Diana y le dice que la extraña. Diana se sorprende y le devuelve el abrazo.

106 EXT - COLEGIO FEMÍN TORO - DÍA 106

El Mustang se estaciona al frente del colegio.

Edgar sale del liceo con Carlos y Jorge. Olga sale del carro y saluda. Edgar le sonríe y choca puños con Carlos, y con Jorge.

Edgar abre la puerta del carro, mira al liceo y en una esquina está Raúl que lo mira y le sonríe. Raúl desaparece y Edgar sonríe de medio lado, entra al carro y este arranca.

5. Guion Literario

El Destino del Guardián

By

Luhimar Pérez

1 EXT – CARACAS – NOCHE 1

La ciudad de Caracas con movimiento nocturno y El Ávila al fondo. Luces encendidas y las autopistas con tráfico.

CORTE A

2 EXT – AV. FRANCISCO DE MIRANDA / CHACAO – NOCHE 2

Muchas personas cruzan la avenida de un lado a otro.

Los quioskos y los locales están cerrados. Unas personas transitan en la acera mientras que otras entran a la estación de metro Chacao.

CORTE A

3 INT – ESTACIÓN DEL METRO EL VALLE/ CARACAS – NOCHE 3

Pocas personas caminan y pasan por los torniquetes, van vía al andén del tren. EDGAR PRADA(16) viste el uniforme del liceo y un morral con chapas de bandas y dibujos japoneses, ve pasar los trenes desde arriba. Mira hacia atrás, y baja las escaleras para ir al anden.

CORTE A

4 INT – VAGÓN DEL METRO/ CARACAS – NOCHE 4

Edgar entra en el tren, hay pocas personas. Se cierra la puerta del vagón y arranca. Hay un asiento vacío al lado de la puerta y se sienta.

Al frente está un SEÑOR TRABAJADOR(35) con traje y corbata, con mirada de cansancio. Dos puestos más allá, una MAMÁ(30) con ojeras y ropa de dama de servicio y JULIÁN(7) con uniforme de colegio de primaria, tiene mirada triste y juega con un carro pequeño desgastado.

La mamá frunce el ceño

MAMÁ
(Cansada)
¡Julián, deja el carro y siéntate!
¡Te vas a caer¡

JULIÁN
Brun, brrrrun... ¡Oh no, vamos a chocar!

Julián pasa el carro por el brazo de la mamá. Ella le agarra el carro y lo hala para sentarlo.

(CONTINUED)

JULIÁN
(Llorando)
¡Pero má! ¡Dame!

Edgar voltea al fondo del vagón y ve a RAÚL(35) con una chaqueta naranja, quien le observa. Edgar desvía la mirada para el piso, escucha la voz de una mujer.

VERÓNICA V.O.
(Seductora)
Edgar... Edgar... Edgar...

Edgar voltea a ambos lados del vagón, frunce el ceño. Entre las pocas personas que están en el vagón, solo Raúl lo mira.

Pasan las estaciones.

VERÓNICA V.O.
(Seductora)
Edgar... Ven a mi...

Edgar tiene la mirada perdida. El tren se detiene en una estación. Edgar se levanta y camina distraído afuera del vagón. Raúl se levanta rápido y lo sigue.

CORTE A

5 INT- ESTACIÓN DEL METRO CIUDAD UNIVERSITARIA - NOCHE 5

Edgar pasa a través de los torniquetes. Se queda un momento de pie en la entrada de la estación. Ve a Raúl que se aproxima por las escaleras mecánicas. Edgar respira agitado y abre más los ojos. Se queda inmóvil por un momento. Sus pies se despegan del piso con dificultad.

EDGAR
(Angustiado)
¿Pero qué?... ¡Quiero ir a casa!

A Edgar le cuesta respirar, ve que Raúl esta más cerca.

VERÓNICA V.O.
Ven a mi... ¿Qué esperas? Ven...

Edgar relaja el cuerpo, su mirada vuelve a apagarse y camina.

CORTE A

6 EXT - PLAZA TRES GRACIAS - NOCHE 6

Raúl se detiene, su respiración está agitada. Se inclina un poco y pone las manos sobre sus rodillas.

Suena su celular.

Busca en su chaqueta, lo encuentra y atiende.

RAÚL
Sí, sí... Lo tengo localizado.

Cuelga el celular. Ve una licorería abierta al otro lado de la calle. Se acerca y ve a un VIEJO VENDEDOR(60) que mira una pequeña televisión al fondo de la tienda.

RAÚL
¿Cuál es la vodka más barata que tiene?

El vendedor toma la botella y se la muestra.

VIEJO VENDEDOR
Windlebon.

RAÚL
(Apurado)
Démela.

El vendedor toma los billetes que Raúl le entrega y le da la botella.

VIEJO VENDEDOR
Eso es gasolina pura...

Raúl abre la botella y empieza a tomar. El Viejo Vendedor lo ve con mirada neutra y se vuelve a sentar en su silla a ver la televisión.

CORTE A

7 EXT - CALLEJÓN/ CARACAS - NOCHE 7

Edgar llega a un callejón oscuro y mira alrededor asustado.

Edgar camina dos pasos adelante, y ve salir de las sombras a MAXÍN(27) y a VERÓNICA(24). Edgar empieza a respirar con fuerza, intenta avanzar pero sus pies se quedan inmóviles.

EDGAR
(Asustado)
¿Qui... Quiénes son ustedes? ¿Por qué estoy aquí?

(CONTINUED)

VERÓNICA
(Pícara)
¿No me reconoces?

Verónica sonríe de medio lado. Maxín, detrás de ella, la agarra por los hombros, con mirada ansiosa.

VERÓNICA
(Juguetona)
¿Qué esperas, Edgar?... Ven a mí.

Verónica sonríe y los colmillos le crecen. Los pies de Edgar se empiezan a mover hacia la pareja, pero trata de resistirse.

EDGAR
(Llorando)
¡No, no!

Edgar con respiración cortada se cae, llora. Sus manos tratan de aferrarse al asfalto.

MAXÍN
(Excitado)
¡Adelante, mi amor! Hazle el último llamado, ninguna parte de su cuerpo resistirá más.

Verónica ve al adolescente en el piso. Pone mirada fija y segura hacia él.

EDGAR
(Entre dientes y llorando)
Esto tiene que ser una pesadilla...

VERÓNICA
(Tierna)
Edgar, ven a mí... No te resistas más.

Edgar deja de llorar, sus manos se aflojan. Las mira confundido.

EDGAR
(Confundido)
No, de nuevo no...

Edgar con la respiración agitada mira a Maxín y a Verónica, su cara se tensa.

MAXÍN
(Impaciente)
¡Cómo te enseñé! ¡¿Qué esperas?!

Verónica mira a Maxín, quien todavía ve al niño de forma ansiosa. La vampira arquea la ceja, y se dirige de nuevo a Edgar.

VERÓNICA
(Severa)
Ya me estás colmando la paciencia, niño. ¡Te ordeno que vengas a mí!

Edgar se levanta del piso, su cara pasa de estar tensa a tener la mirada perdida. Se acerca a Verónica, ella lo toma por los brazos y le da vuelta. Lo abraza por un momento y se acerca a su oído.

VERÓNICA
(Susurra)
Te dije que eras mío. Ahora cierra los ojos.

Edgar mira sin expresión en su rostro.

Verónica abre la boca, sus colmillos rozan el cuello de Edgar.

RAÚL
(A lo lejos)
¡Alto, Guardia Nocturna!

Verónica aparta su cara rápidamente del cuello de Edgar.

RAÚL
(Con autoridad)
Este acto no está permitido bajo ninguna jurisdicción.

Maxín se pone delante de Verónica y Edgar con mirada retadora. Verónica abraza a Edgar y caminan hacia atrás.

MAXÍN
(Burlón)
Y se supone que debemos hacerte caso... Un simple mago de quinta categoría.

Raúl tensa su mandíbula y cierra los puños.

Maxín camina de un lado a otro.

MAXÍN
¿Qué harás? ¿Un hechizo paralizador? No , no... Vas a llamar refuerzos para que nos metan en una celda de la cual saldremos en unas horas.

Raúl saca una piedra de cuarzo en su bolsillo y la lanza. El vampiro desaparece antes de que la piedra llegue a tocarlo y esta explota en el piso con una nube morada.

Edgar despierta del trance y ve que Verónica lo tiene en sus brazos, empieza a respirar agitado.

VERÓNICA
(A Edgar)
¡Quédate quieto!

Edgar mira hacia el frente y ve a Raúl. Trata de quitarse los brazos de Verónica.

Raúl se desaparece. Edgar suelta un grito, no logra zafarse de Verónica.

Edgar cierra con fuerza los ojos.

CORTE A

8 EXT - CREPÚSCULO / CALLEJÓN - NOCHE 8

Edgar abre los ojos. La respiración se le corta, se detiene, pues no hay brazos que lo contengan. Mira alrededor. Todo se vuelve más lento, y todo está en tonos azules y morados, hay moho por todos lados. Su mirada se dirige a Raúl y al vampiro que están lejos y luchan mano a mano.

Edgar da unos pasos al frente. Verónica aparece detrás de él.

VERÓNICA
(Sorprendida)
¡Puede estar en el crepúsculo!

Maxín que le hace una llave a Raúl, lo suelta y corre hacia el adolescente. Lo sostiene por los brazos.

Raúl le lanza otro cuarzo a sus espaldas, acto seguido, Maxín grita y queda petrificado.

VERÓNICA
(En llantos)
¡No, Maxín!

Raúl hace un ademán con las manos, y Maxín, frente a Edgar, se desintegra hasta quedar sólo el esqueleto y unos trozos de órganos.

Verónica grita. Edgar se desmaya.

VERÓNICA
(Llora)
¡Vas a pagar por ésto!

Verónica se desplaza y desaparece. Raúl se acerca a Edgar y le toma el pulso. Al fondo se escucha una sirena, puertas de carro que se cierran.

ANDRA(30) se acerca en un sobretodo negro al encuentro de Raúl mientras que otros agentes con el mismo uniforme bajan con camillas, lanzan cuarzos para desaparecer moho, otros hacen ademanes con las manos y limpian los alrededores. Todo cambia de tonos morados a azules claros.

ANDRA
(Consoladora)
Debiste esperarnos, Raúl.
Probablemente vas a tener sanciones
después de esto.

RAÚL
No tenía opción...

Andra se acuclilla para observar a Edgar.

ANDRA
¿Cómo no lo detectamos antes?
Resistió todo éste tiempo en el
Crepúsculo. Es demasiado para ser
la primera vez que entra.

RAÚL
Está muy débil.

CORTE A

9 INT - CUARTO DE EDGAR/ CASA DE EDGAR - DÍA 9

Edgar duerme en su cama, sin cobijas. Tiene el uniforme del liceo arrugado.

En la única ventana que tiene la habitación, se filtra una luz blanca que ilumina la pared blanca detrás del copete de la cama. Se escuchan cornetas de autobuses, carros y bullicio de personas al fondo.

DIANA MONTESINOS(47) entra al cuarto. Observa el lugar y su expresión se torna molesta.

DIANA
(Reclamando)
¡Edgar, ni te quitaste la ropa de
ayer! ¡Levántate!

Edgar mueve su cara a un lado y respira fuerte. Abre los ojos, se restriega los ojos con las manos. Mira todo el cuarto.

Diana busca en el closet.

DIANA
¿Dónde esta el bolso que usas para excursionismo? Tu papá lo necesita.

Edgar frunce el ceño. Se levanta rápido y se pone de pie y mira a través de la ventana.

EDGAR
(Confundido)
¿Qué hora es?... ¿Pero... qué? ¿Má, a qué hora llegué ayer?

Diana suspira y le voltea los ojos. Edgar voltea a verla.

DIANA
¿Qué sé yo?... Uno se esfuerza para que tenga buen futuro y es un malagradecido. ¿Al menos vas al liceo?... ¡Vístete!

Diana sale de la habitación y cierra la puerta, mientras Edgar la mira. Se sienta a un lado de la cama y sus codos se apoyan de sus rodillas. Toma su celular de la mesa de noche, éste no enciende, y lo tira en la cama. Ve el reloj que indica que son las siente y veinte de la mañana.

Edgar se frota los ojos, se levanta lentamente y sale de la habitación.

INICIO DE FLASH-BACK

10 INT- COCINA / CASA DE EDGAR - DÍA 10

CANDELA(65) viste una bata rosada, sirve unas panquecas en un plato y las pone en la mesa junto con un frasco de mermelada. Agarra una taza y le sirve leche caliente de una olla pequeña. Saca unas cucharadas de chocolate en polvo de una bolsa de Toddy y bate la leche con la cucharilla.

Candela coloca la taza en la mesa.

CANDELA
(En voz alta)
¡Tucuso, ya está servido el desayuno!

EDGAR(8) llega rápido desde el pasillo con una franela puesta al revés y una gorra. Corre a la mesa.

CANDELA
¡Quítate eso de la cabeza, es de mala educación, Edgar!

EDGAR(8)
(Cabizbajo)
Lo siento, abuela...

Edgar se quita la gorra y Candela le da un beso en la cabeza. Ella se sienta al lado con una taza en la mano y le sonríe.

FIN DE FLASH-BACK

11 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - DÍA 11

Diana y JUAN PABLO PRADA(50) salen por la puerta principal de la casa con sus respectivos maletines cada uno.

JUAN PABLO
¿Y el bolso?

DIANA
No lo conseguí, quién sabe dónde lo habrá dejado tu hijo... ¡Vamos, que se nos hace tarde!

Cierran la puerta de forma brusca. NEKO, un gato negro, brinca desde la ventana y cae en el sofá de la sala. Edgar camina despacio y distraído.

EDGAR
(Cariñoso)
¡Hola, Neko! Vamos a ver qué tenemos para comer.

Neko ronronea y pasa por las piernas de Edgar.

12 INT - COCINA / CASA DE EDGAR 12

Edgar echa un vistazo en la nevera. Hay 3 latas de sardinas, un pedazo de queso, un cartón de leche, unos cuantos huevos y un tupperware con pasta adentro.

Saca una lata de sardinas de la nevera y un par de huevos. Los pone en el mesón. Agarra un abrelatas de una de las gavetas mientras abre la lata. Neko se sube en el mesón y empieza a olerle las manos.

Edgar empuja al gato con una de las manos.

EDGAR
¡Ya, ya vas a comer!

Agarra un plato del fregadero y sirve las sardinas. Pone el plato en el mesón a un lado, Neko empieza a comer.

Edgar como Neko come con rapidez, se recuesta del mesón y le acaricia la espalda.

EDGAR
(Suspirando)
¿Qué pasó ayer, Neko?... ¿Me echaron burundanga?

Neko come sin parar. Edgar se levanta y busca la leche de la nevera, se la sirve en una taza y la mete en el microondas. Ve su reflejo en la puerta de este y ve su cuello. Tiene dos rasguños, uno al lado del otro. Mira sorprendido y se los toca.

Edgar salta.

EDGAR
(Asustado)
¡Mierda, fue de verdad!

De un salto, cierra la ventana de la cocina. Se frota la cabeza, respira hondo. Corre fuera de la cocina.

CORTE A

13 INT- CUARTO / CASA DE EDGAR - DÍA 13

Edgar corre y cierra las cortinas. El cuarto oscurece. Prende la computadora. Se sienta con la respiración agitada. Mueve la pierna rápido de arriba a abajo. Aparece la página de inicio de Windows. Edgar pone una mano sobre la mesa y choca los dedos contra ella.

Neko llega, se sienta en la cama y ve que Edgar teclea en la página de Google la palabra "Vampiros". Edgar selecciona la tercera opción.

Abre una página con ventanas emergentes donde salen mujeres en poses eróticas y lencería.

EDGAR
(Sarcástico)
¡Cómo no!

Refunfuña y cierra todas las ventanas. Y le da click a una opción que dice "Científico demuestra que los vampiros existen".

Lee rápido y por encima, hasta que se detiene, sombrea un párrafo y lee en voz alta.

EDGAR
(Para sí mismo)
Las previsiones que dice la literatura clásica, como el ajo, la plata y los crucifijos son pura ficción.

Lee más abajo y vuelve a sombrear.

EDGAR
Si su víctima siente el llamado, éste no se podrá contener... No se conoce de nadie que haya sobrevivido a estos.

Edgar apoya el brazo en la mesa, y se cubre la boca con la mano. Suspira y se recuesta de la silla. Se toca de nuevo las marcas en el cuello.

Edgar mira la pantalla.

EDGAR
Mierda, me jodí...

CORTE A.

14 INT - OFICINA DE DAMIAN / CENTRO DE OPERACIONES - DÍA 14

DAMIAN BREKENHEIMER(65) está sentado en el escritorio, apoya sus hombros en los brazos de la silla. Ve la ciudad a través del ventanal.

La oficina tiene un reloj antiguo donde se posa una lechuza con tonos terrosos y ojos negros. La mayoría de las paredes están cubiertas por una biblioteca de cuatro pisos.

Damian se voltea y se pasa una mano por la frente con un suspiro. Agarra el auricular del teléfono fijo, se lo coloca al oído y marca tres números.

DAMIAN
(Neutro)
Dile que pase.

Cuelga el teléfono, se pone de pie lentamente y se recuesta en del diván. Tose y entrelaza las manos.

La puerta de madera oscura y gruesa se abre lento. Se asoma Raúl.

RAÚL
(Resignado)
¿Cuándo me van a quitar las credenciales?

Damian se ríe de forma jocosa.

DAMIAN
Tú sabes que la penalización por matar a un Otro es más fuerte.

Rául termina de pasar y se sienta en el sillón que esta al frente del diván.

RAÚL
Muerte...

DAMIAN
La muerte... La muerte... Tu espíritu seguirá vivo en otro plano. Si tienes la suficiente fuerza, podrás vivir para siempre.

Damian hace una pausa. Se acomoda y se sienta. Apoya sus codos en sus rodillas con las manos entrelazadas y mira a los ojos a Raúl.

DAMIAN
Debes pasar cien años en el crepúsculo. Tu no sobrevivirías ni diez horas.

RAÚL
(Con voz temblorosa)
Mi alma será absorbida por el Crepúsculo.

Damian se pone de pie, ve el reloj. Se dirige al ventanal y agarra un lado de la cortina de terciopelo vinotinto y la hala para cerrarla.

DAMIAN
El juicio es dentro de una semana.

Raúl se pone de pie apresurado, y se apoya delante del escritorio mientras Damian se sienta en la silla del mismo. Apoya su cara en una mano y la otra en la mesa del escritorio. Mueve sus dedos sale un pequeño resplandor entre ellos.

DAMIAN
Vas a olvidar este encuentro, pero no tus acciones. Sal del país, haz lo que sea.

Raúl, inmóvil, tranquiliza su respiración. Damian ve el reloj nuevamente.

DAMIAN
Que la Guardia Diurna, o Christian Abdul no te encuentren. Por ahora tiene un dolor de cabeza que debe atender de inmediato, al igual que yo.

Raúl se pone de pie cabizbajo. Da un par de pasos para atrás. Damian le hace un ademán con la mano.

DAMIAN
(Con autoridad)
Retírate. No digas nada a tus compañeros, hoy trabajarás normal, luego desaparece.

Raúl se dirige lentamente a la puerta con una mano se frota su cabeza.

RAÚL
Graci...

Damian le hace un gesto de despedida con la mano. Raúl asiente, abre la puerta y se va.

Se escucha la puerta cerrarse.

Damian se pone de pie y se dirige hasta el reloj. Mira la lechuza.

CORTE A

15 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - DÍA 15

Edgar busca con desespero en las gavetas de los muebles de madera. Neko se posa encima del sofá. Edgar mira a la ventana, se pone de pie y corre a ella. Cierra la persiana.

Edgar se va por el pasillo. Neko ve fijo a un asiento del sofá. Abre sus pupilas y pone las orejas para atrás.

Edgar regresa a la sala con una caja y la lanza al comedor. Neko pega un salto para atrás y cae en el piso sin quitar la vista en la misma dirección. Da unos pasos para atrás hasta chocar con los píes de Edgar. Este voltea a ver al gato, que le gruñe al mueble.

EDGAR
¿Qué pasa Neko?

Edgar se aproxima al sofá y ve que se marcan unas garras. Edgar abre los ojos, suelta un grito ahogado y camina hacia atrás, se tropieza con la mesa de centro.

EDGAR
(Asustado)
¡Aléjate de aquí!

Se arrastra hasta el comedor. Neko dobla sus patas delanteras, levanta la cola y pone las orejas para atrás. Suena un chillido y el aleteo de un ave. Encima del sofá aparece una lechuza.

Edgar se arrastra hasta chocar contra una de las sillas del comedor. Gatea debajo de la mesa y mira asustado.

La lechuza revolotea hasta un mueble esquinero de madera. Neko salta hacia ella, sin alcanzarla. La lechuza abre sus alas, salta y sus plumas se despegan del cuerpo. Vuelan en círculos al rededor de la lechuza. Se escuchan chillidos de ave que se combinan con gritos de mujer.

Edgar respira con fuerza, sus ojos se entrecierran por las plumas que vuelan por todos lados, las quita con las manos. Los gritos se vuelven más de humano y la figura de la lechuza se transforma en la silueta de una mujer.

Edgar cierra con fuerza los ojos.

CORTE A

16 INT - CREPÚSCULO / SALA - COMEDOR (CASA DE EDGAR) - DÍA 16

Todo cambia a colores fríos, a Edgar se le corta la respiración. Neko se pone en posición de caza. Edgar abre los ojos. OLGA(30) una mujer corpulenta, labios gruesos, ojos cafés. Está desnuda con pedazos de plumas pegados aun a su cuerpo, se pone de cuclillas. Tiembla, frunce el ceño y grita levemente.

Edgar observa asustado a través de las patas de las sillas del comedor.

OLGA
(Tartamudeando)
No... No... No te haré...

Edgar apoya sus manos contra el piso para salir debajo de la mesa. Todo es lento. Hace fuerza con los brazos.

EDGAR
(Con fuerza)
¡NO!

Olga acerca uno de sus brazos al pie de Edgar. Él solloza. Una lagrima se le sale del rabillo del ojo izquierdo, ésta flota a su lado al despegarse de la cara.

OLGA
(Con voz ronca)
Tienes que irte del Crepúsculo, te puede absorber.

Neko le araña el brazo a Olga. Esta hace un ademán con la mano y el gato queda paralizado.

EDGAR
(Con pánico)
¡Neko... No!

Edgar se levanta, le tiemblan los brazos lentamente. Corre lento a la entrada de la casa, sus cachetes se ondulan para atrás, le tiemblan las piernas por cada paso que da.

OLGA
(Suplicante)
¡Edgar, por favor! Déjame ayudarte.

Edgar voltea lentamente y ve a Olga que se pone de pie y se dirige hacia él. Edgar ve hacia la puerta, grita y suelta una onda de luz al rededor de su cuerpo. La onda le pega a Olga y la hace volar hasta chocar contra la pared del fondo. Ella suelta un gemido.

Olga se levanta y corre hasta Edgar que se desmaya. Olga lo ataja y lo recuesta a su lado.

OLGA
¡Edgar!

Olga voltea a un lado con los ojos abiertos. Suelta un suspiro. Se rasguña la parte inferior de la muñeca con sus uñas largas y se la aproxima a la boca de Edgar.

OLGA
¡Tienes que beberla!

Edgar entrecierra los ojos. Ve la sangre en la muñeca.

OLGA
(Desesperada)
¡Pruebala!

Edgar toca la sangre con sus labios. Olga cierra los ojos y desaparece.

FUNDIDO A NEGRO

17 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - DÍA 17

Los colores fríos desaparecen. Olga respira rápido y con fuerza. Neko camina con las pupilas dilatadas al lado de ella.

OLGA
(A sí misma)
¡Vamos! Duraste mucho tiempo allí y aguantaste. Lo puedes lograr...

Edgar aparece al lado de Olga. Esta recostado en el piso, suelta un alarido.

OLGA
Sabía que lo harías.

Neko le lame las manos a Edgar, éste se vuelve a desmayar. Olga ve el reloj de pared y voltea a ver su mano con la muñeca cortada.

CORTE A

18 INT- SALA / APARTAMENTO DE CHRISTIAN - DÍA 18

La sala está poco iluminada. Las paredes son azules y verde grama. LUIS(25) pálido, está vestido de negro y trae lentes oscuros. CLARA(22) de tez blanca, cabello negro y grueso, viste un crop-top con un short negro y botas gruesas de militar, con maquillaje corrido, come un chicle; ven a un punto oscuro de la habitación.

Suena una canción de Dream Theater al fondo. Se ve la mano de CHRISTIAN ABDUL(50), de tono aceitunado y huesuda, carga un anillo con un rubí en el dedo índice. Hace un ademán para que se acerquen Luis y Clara. Ambos obedecen.

CHRISTIAN
(Juguetón)
Les tengo buenas noticias... Vamos a matar a un guardia nocturno.

Clara se ríe pícara y Luis sonríe.

LUIS
(Ansioso)
¿A quién, maestro?

Christrian suelta una carcajada.

CHRISTIAN
Paciencia... Primero tienen que jugar a cazar una vampira primeriza.

Clara suelta un grito ahogado y sonríe.

CHRISTIAN
(Burlón)
Sí, le quitaron a su primera presa... pobre... Tienen que lograr que vuelva a conseguir su rumbo.

Luis frunce el ceño.

LUIS
¿Pero cómo se supone que haremos que rastree a su presa? Primero tenemos que saber quién era la presa y estudiarla.

CLARA
(Burlona)
¡Ay, pero qué inútil eres! Te dieron el don de la belleza nada más...

Christian arroja el morral de Edgar a la pareja.

Clara suelta una carcajada.

CLARA
El maestro nunca nos va a dejar sin ninguna pista.

CHRISTIAN
(Autoritario)
Tienen poco tiempo.

Luis toma la mano de Christian y besa el anillo.

CLARA
(Sonriendo)
¡Qué empiece el juego!

FUNDIDO A NEGRO

19 EXT - PARQUE / EL VALLE - DÍA 19

Olga viste unos jeans y una blusa blanca ajustada. Está sentada en un columpio. Mira hacia el edificio que está al frente.

Sale un carro del estacionamiento. Al otro extremo, en la entrada interna del edificio, DORIANA(5) agarra la mano de la MAMÁ ADOLESCENTE(17) que mira el celular en la otra mano.

Doriana le hala la camiseta a la Mamá adolescente, mientras caminan al ascensor del edificio.

DORIANA
¡Vamos al parque! ¡Quiero jugar!

La Mamá adolescente mira al celular, saca una sonrisa.

Doriana cruza el estacionamiento, mientras la mamá adolescente espera distraída el ascensor. Pasa un carro delante de la niña que sigue su camino.

La Mamá adolescente busca distraída.

MAMÁ ADOLESCENTE
(Obstinada)
¡Doriana!

Se mueve y mira alrededor. Camina al estacionamiento, ve que Doriana está en la mitad del estacionamiento y que un carro con unos muchachos desarreglados sale del estacionamiento. La mamá adolescente lanza un grito ahogado.

MAMÁ ADOLESCENTE
(Asustada)
¡Doriana, no!

Olga está al otro extremo del parque y ve a Doriana acercarse. La mamá adolescente corre también al fondo hacia ella. Olga se pone de pie.

Doriana camina con una sonrisa en la cara en el medio del estacionamiento. El carro se aproxima más a Doriana. La mamá adolescente corre con lágrimas en los ojos.

Olga mira el carro está a un paso de Doriana.

MAMÁ ADOLESCENTE
(Desesperada)
¡NO!

Una sombra pasa al frente de Olga, el carro sigue de largo. En la acera del parque está Damian agarrado de manos con Doriana sonriente. Esta corre al tobogán oxidado.

La mamá adolescente llega sin aliento al encuentro de Doriana y la abraza llorando.

Damian se acerca a Olga, mientras la mamá adolescente regaña a Doriana al fondo.

DAMIAN
Pudiste hacer algo.

Olga ve hacia el piso.

OLGA
¿Quién soy yo para juzgarla? A veces los accidentes deben ocurrir para un fin.

Damian sonríe.

DAMIAN
Aun recuerdo cuando eras una activista en las marchas hippies en Nueva York. Tenías el mismo espíritu luchador que en la revolución bolchevique o en la francesa. Ahora estas dudando...

Damian le arregla el cabello a Olga y se lo recoge detrás de la oreja. Olga lo ve directo a los ojos y frunce el ceño.

OLGA
(Reclamando)
¿Acaso no es para dudar? ¿Cómo te mantienes en pie después de tantos siglos? ¿Cómo no puedes cambiar de opinión?

Damian sonríe.

DAMIAN
Fe... Siempre hay luz en todo.

Damian ve al edificio.

DAMIAN
Nadie está solo.

OLGA
Ya Edgar debe estar pronto a despertar. ¿Cómo haré para que no me tenga miedo?

DAMIAN
Tú sabrás que hacer. Eres muy astuta, por eso te encomendé esta misión.

Olga se ve la mano y suspira.

FUNDIDO A NEGRO.

20 INT - CUARTO DE EDGAR/ CASA DE EDGAR - DÍA 20

Edgar se despierta en la cama. Se sienta de golpe. Ve a Neko que tiene las pupilas abiertas y éste se le acerca para pegarle el hocico.

EDGAR
Me estoy volviendo loco, Neko.

Edgar suspira y frunce el ceño.

EDGAR
¿Soy yo o huele a panquecas?

Al fondo suenan trastos. Edgar se pone de pie. Agarra su guitarra acústica por el mango y abre la puerta.

CORTE A

21 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - DÍA 21

Edgar camina lento por el pasillo, se pega a una pared y con una mano agarra la guitarra.

Se pega al borde de la pared de la sala y asoma la mirada hacia la cocina. Ve que Olga vierte una mezcla de la licuadora a una sarten y la mueve en círculos para que agarre forma.

Edgar ve la sala, que está menos iluminada. Mira el reloj de pared que marcan las cinco de la tarde. Se agacha, da unos pasos al comedor y se esconde debajo de la mesa. Agarra la guitarra con ambas manos.

Neko camina desde el pasillo, y pasa al frente de Edgar. Le restriega todo el cuerpo en la pierna de Edgar.

EDGAR
(Susurrando)
¡No, ahora no!

Neko se aleja y va a la cocina y maúlla. Edgar se asoma entre las sillas del comedor y ve a Neko.

EDGAR
(Susurrando)
¡No, no vayas para allá!

Neko llega a la puerta de la cocina, maúlla de nuevo, y se monta en el mesón. Olga se voltea y le acaricia la cabeza al gato.

OLGA
(Mimosa)
¡Ay, pero éste gatito tiene hambre!
¿Verdad que sí?

Neko ronronea.

EDGAR
Regalado...

Edgar esconde su cabeza detrás de las sillas. Cierra los ojos con fuerza, y aprieta las manos en el mango de la guitarra. Abre los ojos y ve al piso.

EDGAR
(Susurrando)
Uno... Dos... Tres!

Edgar se pone de pie con la guitarra al frente.

Olga sonriente, tiene en la mano un plato con tres panquecas, y en la otra una taza.

OLGA
¡La cena está servida! No has comido nada...

Olga camina hacia la mesa del comedor.

OLGA
Pensé que esto te gustaría.

Edgar da un paso para atrás. Olga deja el plato y la taza en un puesto de la mesa.

OLGA
Mi nombre es Olga.

Olga extiende la mano. Edgar da otro paso para atrás sin darle la mano.

EDGAR
(Inseguro)
¿Qué... Qué quieres? ¿Qué haces aquí?

Olga recoge su mano. Y se devuelve a la cocina a agarrar otro plato con panquecas.

OLGA
Te estoy protegiendo...

Edgar baja la guitarra y la agarra con una sola mano. Olga camina al comedor y deja en otro puesto el plato que lleva y sigue al hasta el frente de Edgar.

OLGA
Debe ser difícil confiar en alguien cuando no entiendes nada de lo que has visto.

Agarra una silla y la corre.

OLGA
Voy a tratar de explicarte, y responder tus dudas.

Edgar ve la silla y la ve a ella.

OLGA
¡Vamos, que se enfría!

Edgar deja su guitarra en el sofá de la sala. Camina lento y se sienta en la silla que tiene agarrada Olga. Ella se sienta en el puesto de al lado.

Olga pica la panqueca de su plato, y come un pedazo. Edgar ve sus panquecas, pone las manos en la mesa y las cierra en puños.

OLGA
(Juguetona)
Tranquilo, yo no enveneno. Me gustan más los combates.

Edgar con cara neutra ve a Olga comer. Agarra el tenedor y pica un pedazo. Mastica lento. Relaja los músculos de la cara y suspira mientras agarra otro pedazo. Mastica más rápido.

EDGAR
(Extasiado)
¡Esto está riquísimo!

Edgar agarra otro bocado. Olga sonríe.

OLGA
¡Lo sé! Usé la receta de tu abuelita. Tiene un buen toque de canela.

Edgar deja de masticar y abre más los ojos. Mira a Olga. Y se echa para atrás con la silla.

EDGAR
(Con la boca llena)
¡Qué carajos! ¡Mi abuela murió hace años!

Olga pica otro trozo de su panqueca.

OLGA
Lo siento, tenía que romper el hielo.

Olga mastica mientras Edgar la ve con el ceño fruncido.

OLGA
Eché un vistazo en tus recuerdos mientras descansabas. Es una habilidad que aprendemos los magos.

Un vaso de agua flota hasta llegar al lado de Olga. Ella lo agarra y toma un sorbo. Edgar mira asombrado.

OLGA
Y tú mi querido, Edgar... Eres un mago también. Por eso puedes entrar al Crepúsculo.

Edgar frunce el ceño.

EDGAR
(Con la boca llena)
Explícame para ver si todo tiene sentido... ¿Cómo yo, un chico promedio, a quien nadie le importa,que vive en El Valle... voy a ser un mago?

Edgar choca ambas manos con la mesa.

EDGAR
(Reclamando)
Además... ¿De quién me estas protegiendo? ¿De la vampira rara que me atacó anoche?

Olga mira fijo a Edgar.

OLGA
Las criaturas mágicas sí existen... Nos llamamos Otros.

CORTE A

22 INT- CARRO DE LUIS / AV. LOS PRÓCERES - NOCHE 22

Clara, de copiloto, agarra el morral de Edgar. Luis maneja y ve hacia la calle.

LUIS
¿Dónde coño se esconde esa vampira?

Clara mira a Luis.

CLARA
(Irónica)
Debe estar muy dolida y confundida. ¿Te dieron la dirección de su casa, o al menos del escondite con Maxín?

Luis voltea los ojos.

23 EXT - AV. LOS PRÓCERES - NOCHE 23

Unos motorizados se detienen al lado de un HOMBRE LOBO(25), viste una chemisse y unos pantalones tubo.

El hombre lobo da unos pasos para atrás, El PANDILLERO (20) le pega al pecho una pistola al Hombre Lobo, y este le da un golpe en la cara.

OLGA V.O.
Están los Otros oscuros. Son criaturas que velan por sus intereses. No necesariamente nacen con capacidades mágicas, si no que son convertidos. Allí tienes a los hombres lobo, o los vampiros.

El Hombre Lobo suelta un aullido, sus músculos se ensanchan, la boca se transforma en un hocico y le sale el pelaje en todo el cuerpo. Muerde al pandillero por el hombro y al CHOFER DE LA MOTO(25) lo rasguña en la cara.

DISOLVENCIA A

24 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - NOCHE 24

Edgar toma el último pedazo de panqueca y ve a Olga.

EDGAR
Y esta vampira está detrás de mi por...

Neko se monta en la mesa, Olga estira la mano para acariciarle.

(CONTINUED)

OLGA
No tiene que tener un motivo para seleccionar a su víctima.

Olga deja de acariciar a Neko y apoya el codo en la mesa. Recuesta su cara sobre la mano y ve a Edgar.

OLGA
El detalle es que a ella la convirtieron. El que la estaba acompañando era su mentor. Además, se enamoraron en el proceso.

EDGAR
¿Es como una especie de síndrome de estocolmo?

OLGA
(Sonriendo)
Sí, algo así... El problema es que está sin rumbo, buscándote porque eres su presa frustrada. Y por tu culpa, mataron al amor de su vida.

Olga marca las comillas con sus manos y vuelve a posar su cara en la mano.

OLGA
Busca vengarse.

Edgar frunce el ceño.

CORTE A

25 EXT- PLAZA LAS TRES GRACIAS - NOCHE 25

El carro de Luis se estaciona en una esquina.

EDGAR V.O.
¿Y qué eres tu? Ok... Eres maga ¿Pero, eres una Otro Oscuro?

Clara sale del carro y sus ojos cambian a color verde esmeralda y brillan. Ve alrededor.

OLGA V.O.
(Se ríe)
No. Están los Otros luminosos que obran para el bien común. La mayoría son magos... Hay dos vampiros que yo conozco.

Clara voltea adentro del carro de Luis.

Luis sale del carro y cierra la puerta con fuerza.

Luis voltea los ojos, camina a la otra acera y sus ojos cambian a verde esmeralda.

OLGA V.O.
Ambos lados tienen sus guardias. Están los Guardianes de la Noche, que son los seres luminosos; y los Guardianes del Día, los contrarios.

CORTE A

26 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - NOCHE 26

Olga saca una placa de su pantalón.

OLGA
Soy un oficial de la Guardia Nocturna. Se supone que mis horas de ronda son en las noches, que es cuando los Otros oscuros estás más activos.

Edgar ve la placa y luego mira a Olga.

EDGAR
Y yo soy un mago...

Olga frunce el ceño y guarda la placa.

OLGA
Naciste con eso. Créeme, si no fueras un Otro, nunca hubieses entrado al Crepúsculo.

Edgar levanta una ceja.

EDGAR
(Irónico)
¿Cuándo entré a tu amado Crepúsculo? ¿Qué es eso?

OLGA
(Molesta)
Cuando todo se volvió más lento, te costaba moverte... Allí la atmósfera es más densa, no hay tiempo ni espacio. Si te absorbe, estarías en un limbo del cual nunca regresarías.

Suena la cerradura de la puerta. Ambos voltean a la entrada. Edgar suelta un grito ahogado. Voltea a ver a Olga. No está.

Edgar se levanta de un brinco de la silla. Diana entra, le sigue Juan Pablo con unas bolsas de mercado.

Diana da unos paso, suelta la cartera, suspira y ve a Edgar y frunce el ceño.

DIANA
¿Todo bien, Edgar? Estás pálido...

Diana se acerca a Edgar, éste ve a todos lados.

OLGA V.O.
Tranquilo, estoy aquí. ¿Qué le íbamos a decir a tus padres?

Juan Pablo deja las bolsas en el mesón de la cocina.

Diana le toca la cara a Edgar.

DIANA
(Sospechosa)
Tu temperatura está bien... ¿Qué estabas haciendo?

Diana se fija en la mesa.

DIANA
(Reclamando)
¿Tanta flojera te da recoger los platos?

Edgar ve a la mesa, ve a Diana. Aclara su garganta.

EDGAR
Se me olvidó...

Diana refunfuña y se va.

DIANA
(Molesta)
¡Lava esos platos!

Edgar frunce el ceño y recoge los platos de la mesa.

OLGA V.O.
Cuando estén tus padres yo estaré en el Crepúsculo. Tengo ordenes de no dejarte.

Edgar suspira y se dirige a la cocina.

CORTE A

27 INT – TÚNEL LA PLANICIE – NOCHE 27

Pasan dos carros. El carro de Luis va lentamente. Verónica camina por el medio de la vía, cojea y tiene la mirada perdida.

CORTE A

28 INT – CARRO DE LUIS – NOCHE 28

Clara le da con la mano al hombro de Luis.

CLARA
¡Allí está! ¡Detente!

Luis reduce la marcha.

CORTE A

29 INT – TÚNEL LA PLANICIE – NOCHE 29

Verónica se acerca más al carro de Luis.

Un carro pasa rápido en dirección contraria al lado de Verónica. El cabello de ella se levanta por la ráfaga de viento.

El carro de Luis va más lento.

CORTE A

30 INT – CARRO DE LUIS – NOCHE 30

Luis conduce, llega al lado de Verónica y reduce la velocidad para ir a la de ella.

LUIS
(Sonriente)
¡Muy buenas noches, señorita! ¿Le gustaría dar una vuelta?

CORTE A

31 INT – TÚNEL LA PLANICIE – NOCHE 31

Verónica ve al frente con la mirada perdida. Luis le pasa la mano en la cara.

Suena una corneta y un carro pasa rápido al lado del carro de Luis.

32 INT - CARRO DE LUIS - NOCHE 32

Luis mira a Clara con una mano al volante.

LUIS
Está perdida.

Clara refunfuña.

Suena una corneta de carro y éste pasa al lado del copiloto rápido. El CHOFER DE CARRO(50) asoma la cara y saca la mano.

CHOFER DE CARRO
(Reclamando)
¡Mama huevo, acelera esa mierda!

Clara ve al chofer del carro, saca la mano con el dedo del medio arriba. Voltea los ojos y vuelve a refunfuñar.

CLARA
(Molesta)
¡Toma! ¡Deja de ser tan virado en la vida!

Clara le pega al pecho la mochila de Edgar a Luis.

Luis la toma y se la pone al frente a Verónica mientras maneja.

Verónica voltea bruscamente a ver el bolso.

CORTE A

33 INT - TÚNEL LA PLANICIE - NOCHE 33

Verónica se detiene, sonríe y muestra todos los dientes. Arrebata el morral de la mano de Luis.

Pasan carros en ambos sentidos del túnel.

Verónica agarra con fuerza el morral y lo huele.

CORTE A

34 INT - CARRO DE LUIS - NOCHE 34

Luis ve a Clara y sonríe.

LUIS
(Juguetón)
Allí tienes pequeña...

Luis pisa el acelerador, ve al frente y voltea el volante.

FUNDIDO A NEGRO

35 EXT- PATIO COLEGIO FERMÍN TORO - DÍA 35

Edgar, con el uniforme, está en un banco al lado de la cancha. CARLOS(16) y JORGE (16) se acercan y se sientan al lado de él.

Carlos le da una palmada en el brazo. Edgar sonríe.

EDGAR
¿Qué más?... ¿Todo bien?

Jorge se quita el morral y saca un cuaderno.

CARLOS
¿Qué te pasó ayer? Faltaste todo el día.

JORGE
Sí, estás pálido y todo... ¿Tienes una virosis?

Jorge le da el cuaderno a Edgar y éste lo toma.

JORGE
Allí tienes las notas de las clases de ayer.

EDGAR
Gracias...

ANA(16) camina por la cancha con PAULA (16). Edgar mira. Se ríen. Ana saluda a los muchachos con un ademán en la mano.

JORGE
Ayer Ana preguntó por ti...

Los chicos saludan con un ademán y sonríen. Edgar voltea a ver a Jorge.

EDGAR
(Sorprendido)
¿En serio preguntó por mi?

Carlos suelta una carcajada.

CARLOS
¡Eso, pues! ¡Hasta le cambió la cara y todo! Ya está sonriendo.

Edgar le da un golpe suave a Carlos.

(CONTINUED)

CARLOS
¿Qué? Necesitas una novia...

Jorge se aclara la garganta.

JORGE
Necesitamos.

Edgar frunce el ceño y niega con la cabeza y se pone de pie.

CARLOS
(Reclamando)
No nos dijiste qué tienes...

Edgar los ve y sube un hombro.

JORGE
¿Y tu bolso, te lo robaron?

Carlos se pone de pie y le agarra el hombro a Edgar.

CARLOS
Alguna pandilla te está jodiendo,
¿Verdad?

Edgar niega con la cabeza.

EDGAR
(Titubea)
Perdí mi bolso... La verdad me
siento mal chicos.

Edgar se quita el brazo de Carlos y le extiende la mano. Carlos le choca la mano a Edgar y se la aprieta. Edgar le da la mano a Jorge, y éste la toma y se la aprieta.

JORGE
Pero no te pierdas...

Edgar asiente.

EDGAR
Tranquilo...

Edgar camina al frente. Carlos sonríe.

CARLOS
¡Cuídate el dulce!

Edgar mientras camina, sonríe y voltea. Le hace un ademán con la mano para despedirse.

CORTE A

36 EXT - TERMINAL DE AUTOBUSES LA BANDERA - DÍA 36

Raúl se recuesta de una pared. Carga un morral y mira las líneas de autobuses. En unos las personas hacen cola para entrar y otros están apagados.

Voltea y camina en dirección contraria. Entra a un callejón. Suenan golpes y gritos. Raúl se pega de la pared, y asoma la mitad de la cabeza.

Un CAMBIANTE(30), delgado, de cabello largo y despeinado, viste unas bermudas desgastadas y franelilla; le golpea a un MAGO(26), que viste unos jeans con huecos y una franela. Este cae al piso.

CAMBIANTE
(Molesto)
¡Imbécil, mama huevo! ¡Si la Guardia Nocturna me descubre por tu culpa me van a quitar las credenciales!

El Cambiante se acerca al mago.

El mago le lanza un cristal y éste explota en la cara del cambiante.

El cambiante suelta un rugido de león, sus músculos se ensanchan, y se transforma en el animal. Le da un manotazo con las garras y le rasguña la cara al mago.

El mago se cubre la cara con la mano, se pone de pie y huye. Corre y pasa al lado de Raúl sin notarlo. El león suelta otro rugido y corre tras el mago mientras vuelve a su cuerpo humano.

Raúl se pega más a la pared. Aprieta la mandíbula.

CORTE A

INICIO DE FLASH BACK

37 INT - PASILLO EDIFICIO DE RAÚL - DÍA 37

CARLA(40) con un vestido ceñido color azul y un turbante, corre con RAÚL(10). Carla se detiene con la respiración agitada, sus ojos se tornan a color dorado y se quita el turbante. Unas serpientes salen a través de su cabello.

Raúl se detiene y voltea a ver a Carla.

CARLA
(Sin aliento)
¡Nos van a alcanzar, Raúl!

Carla se voltea en dirección contraria de Raúl. Unas piedras chocan contra las paredes del pasillo y explotan.

CARLA
¡Entra a la casa!

Una esmeralda explota al lado del él. Se cubre la cara y mira a Carla. Ella frunce el ceño, las serpientes de su cabeza se agitan y miran al frente.

Carla pestañea, sus ojos vuelven a un color marrón. Se acerca a Raúl y lo toma por los hombros mientras hay más explosiones.

CARLA
No dejes que te encuentren.

RAÚL
(Interrumpiendo)
¿Pero que pasará contigo?

CARLA
Hay sacrificios en la vida que valen la pena.

Carla empuja a Raúl hasta la puerta del apartamento. Raúl la mira con preocupación. Ella le sonríe y le hace un ademán en la mano para que entre. Raúl abre la puerta y espera.

Los ojos de Carla se tornan dorados y mira al frente. Las serpientes se ponen inquietas. Ella extiende los brazos y desde las paredes crecen enredaderas.

Suenan voces masculinas al fondo. Raúl entra al apartamento y cierra la puerta.

38 INT - APARTAMENTO DE RAÚL - DÍA 38

Raúl se esconde detrás de un sofá. Se escuchan explosiones, gritos de Carla y voces masculinas.

Se abre la puerta del apartamento de un golpe. Un humo rojo entra a la habitación. Raúl asoma la cabeza y ve a Carla tirada en el piso del pasillo de afuera. Ella mira a Raúl. Le cuesta respirar.

Un AGENTE(30) con un sobretodo negro, agarra bruscamente a Carla y la arrastra para llevársela.

RAÚL
¡Mamá!

Otro AGENTE MORENO(40) con el uniforme, entra al apartamento y mira alrededor. A Raúl se le salen lágrimas. El Agente Moreno lo mira y se dirige hacia él.

Raúl se pone de pie y trata de correr, pero el Agente Moreno lo toma por el brazo. Raúl llora.

RAÚL
¡Déjame!

Entra una PSÍQUICA DETECTIVE(28) con ojos color gris y mira a ambos.

PSÍQUICA DETECTIVE
El niño es un Otro también. Su aura se inclina al lado luminoso.

El Agente Moreno mira a Raúl y le sonríe.

AGENTE MORENO
(Burlón)
Te podemos reclutar.

El Agente Moreno hala a Raúl y se lo lleva afuera del apartamento.

RAÚL
(Llorando)
¡No!

CORTE A

FIN DE FLASH BACK

39 EXT - CALLE DEL VALLE / CARACAS - DÍA 39

Edgar camina rápido con el ceño fruncido y un cuaderno en la mano. Viste el uniforme del liceo. Olga va detrás de él.

Pasan al lado de unos buhoneros. Muchas personas transitan en la misma acera.

OLGA
No era necesario que faltaras a la clase.

Edgar camina y ve al frente.

EDGAR
Quiero saber más sobre los Otros...

Olga voltea los ojos.

OLGA
Te podía explicar luego...

Edgar se detiene y voltea a ver a Olga.

EDGAR
(Reclamando)
¡A ti no te están siguiendo y tampoco te enteraste hace menos de 24 horas que eres una maga!

Edgar aprieta el puño.

EDGAR
(Autoritario)
¡Quiero respuestas ahora!

Olga suspira y ve a Edgar con expresión de resignación.

OLGA
¿Cuál es tu primera pregunta?

EDGAR
El Crepúsculo. ¿Cómo entro allí... Conscientemente?

Olga ve a los buhoneros, a los carros pasar en la calle y las personas que les pasan por al lado. Se fija en un pasillo entre dos edificios. Toma a Edgar por el hombro.

OLGA
¡Ven!

Ambos corren hasta llegar al pasillo. Olga presiona a Edgar contra la pared del pasillo. Se aparta y lo ve a los ojos.

OLGA
Solo podemos recorrer una corta distancia porque no tienes el nivel de magia para poder pasar mucho tiempo.

Edgar frunce el ceño.

EDGAR
¿Nivel de magia?

OLGA
Resistencia... Con magia adquieres la resistencia física y puedes hasta vivir muchos años... Siglos.

Edgar levanta las cejas con asombro.

EDGAR
¿Somos inmortales? ¿Cuántos años tienes?

Olga voltea los ojos.

OLGA
No somos inmortales. Me puedes disparar ahorita y muero como todo el mundo.

Olga se aclara la garganta.

OLGA
Tengo setecientos años...

Edgar la mira asombrado.

EDGAR
(Sorprendido)
¡Eres una doña!

Olga relaja los músculos de la cara y arquea una ceja. Edgar sonríe.

EDGAR
(Pícaro)
No se te nota, ¿eh?

Olga voltea los ojos.

OLGA
Respira fuerte... Inhala y exhala.

Edgar inhala y exhala y su pecho se mueve con la respiración. Olga le golpea suave y le señala la barriga.

OLGA
(Corrigiendo)
¡Con el diafragma!

El estómago de Edgar se mueve con su respiración.

OLGA
Estás mareado, lo sé. Esa sensación es con la que vas a entrar... Ahora despeja tu mente.

Edgar cierra los ojos.

OLGA
Préstale atención a la temperatura y a los sonidos... Adéntrate en ellos...

Suenan cornetas, y bullicio de personas.

FUNDIDO A NEGRO

40 EXT - CREPÚSCULO / CALLE DEL VALLE - DÍA 40

Suenan cornetas y bullicio de personas opacados.

Edgar abre los ojos. Todo está en colores fríos. Olga le agarra por los hombros.

OLGA
Aquí la atmósfera es más densa. Vamos a caminar hasta la estación del metro.

Edgar asiente.

Olga camina al frente. Edgar camina lento detrás de ella. Las personas alrededor están inmóviles.

EDGAR
¿No nos ven porque vamos muy rápido?

Olga voltea a ver a Edgar.

OLGA
No, ésto simplemente es otro plano. Los Otros somos sensibles... Más que los humanos. Por eso podemos viajar de un plano a otro.

Olga reduce el paso para estar al lado de Edgar. Le da dos toques con el dedo a la frente de Edgar.

OLGA
Por ejemplo, los magos usamos el cien por ciento de la capacidad de nuestro cerebro, mientras que los humanos usan el veinte.

Edgar hace contacto visual con una NIÑA(8) de tez morena y los ojos le brillan de color rojo. Olga le niega con la cabeza a la niña y le agarra la mano a Edgar.

OLGA
Ella es una arpía. Se comió a sus hermanos pequeños cuando nacieron.

Edgar levanta las cejas con sorpresa.

EDGAR
¡Que asco!

Edgar y Olga llegan a la entrada del metro y se detienen.

OLGA
¿Te sientes bien?

EDGAR
Sí.

OLGA
Vamos a esa esquina y salgamos del Crepúsculo.

Edgar sigue a Olga a la esquina.

OLGA
Respira y vuelve a hacer lo mismo...

Edgar respira fuerte.

CORTE A

41 EXT - CALLE DEL VALLE / CARACAS - DÍA 41

Todo está con colores cálidos.

Edgar voltea a ambos lados. Las personas caminan de un lado a otro. Unos salen del metro y otros entran.

Edgar Refunfuña y entra al metro.

CORTE A

42 INT - COCINA / CASA DE EDGAR - DÍA 42

Edgar entra y deja el cuaderno en el mesón de la cocina. Neko se le acerca y se le restriega en los pies. Maúlla suave. Edgar se agacha, lo recoge y lo recuesta en su pecho.

Olga aparece enfrente de Edgar. Él pega un brinco para atrás y suelta a Neko.

EDGAR
(Enfadado)
¡Avisa cuando hagas eso!

Edgar va a la nevera y agarra la jarra de agua.

EDGAR
¿Quieres un poco?

OLGA
No, gracias.

Olga ve al vacío. Edgar va a alacena, agarra un vaso y se sirve el agua. Olga arquea las cejas y voltea a ver a Edgar.

OLGA
Edgar te tengo que dejar. Aquí estás más seguro.

Edgar voltea a Olga.

EDGAR
(Angustiado)
Pero si la vampira encuentra la manera de entrar y...

OLGA
(Consoladora)
Hay una emergencia. Y descuida, un vampiro no entra a ningún lugar si no es invitado a pasar.

Edgar deja el vaso en el mesón y toma por los hombros a Olga.

EDGAR
(Asustado)
¡No! Siempre hay una manera.

Edgar suelta a Olga, le da la espalda y camina de un lado a otro.

OLGA
Tranquilo, viene en camino Andra. Es otra agente de los Guardianes de la Noche.

EDGAR
¡No la conozco. Puede ser amiga de la vampira!

Olga agarra a Edgar por los hombros.

OLGA
Ella te trajo aquí la noche que te atacaron.

Olga desaparece.

Edgar frunce el ceño y se restriega la cabeza con una mano.

CORTE A

43 INT - CREPÚSCULO / ESCALERAS EDIFICIO - DÍA 43

Todo con colores fríos. Olga corre mientras baja las escaleras. Se consigue a Andra en forma de tigre. Olga se detiene y Andra se para en dos patas, sus músculos se desinflan y cambia a su forma humana.

ANDRA
Te espera un carro abajo.

Olga asiente y empieza a correr.

ANDRA
¡Por cierto, me tienes que contar qué hay entre Damian y tú!

Olga suspira.

CORTE A

44 EXT - CREPÚSCULO / ESTACIONAMIENTO EDIFICIO - DÍA 44

Olga ve un Mustang 67 frente al edificio y sonríe de medio lado.

OLGA
(Pícara)
Tiempo sin verte.

Olga camina al carro.

DAMIAN V.O.
Me imaginé que te gustaría.

Olga suspira y sonríe.

OLGA
Extrañaba mucho todo ésto.

Olga abre la puerta del carro.

CORTE A

45 INT - CREPÚSCULO / MUSTANG - DÍA 45

Olga entra al carro y lo enciende.

DAMIAN V.O.
Abdul está detrás de todo esto. La chica que vas a detener es Ana.

Olga pone en marcha el carro.

OLGA
Nunca sospeché que era un Otro.

DAMIAN V.O.
Abdul le puso un escudo.

Olga al volante pasa enfrente de varios edificios.

OLGA
Suena a él...

DAMIAN V.O.
Tenemos que detenerla antes que ella llegue a Edgar.

Olga pisa el acelerador.

INICIO DE MONTAJE

46 EXT - CREPÚSCULO / CALLES DE CARACAS - DÍA 46

1 Olga pasa en el carro por un túnel a alta velocidad.

2 Olga pasa en el carro por una avenida.

3 Olga pasa en el carro por la entrada de un edificio y se detiene.

FIN DE MONTAJE

CORTE A

47 INT - CUARTO DE EDGAR- DÍA 47

Edgar se recuesta en la cama con Neko a su lado. Edgar suspira.

Neko pone ambas orejas al frente. Edgar cierra los ojos, cruza los brazos y los pone detrás de la cabeza.

Neko levanta la cabeza, sus pupilas se dilatan y sus fosas nasales se abren y se cierran.

Neko se levanta y retrocede hasta que su cola choca con la nariz de Edgar. Edgar se sobresalta y agarra a Neko.

EDGAR
¿Qué tienes ahora?

Edgar ve a Neko que no quita la mirada de la entrada de su cuarto.

EDGAR
(Cariñoso)
Tranquilo, Neko. Debe ser la oficial de la Guardia.

Se escucha un mueble rodarse al fondo.

Edgar suspira y mira a la entrada del cuarto.

EDGAR
¡Ya Olga me avisó! ¡Manifiéstate!

Edgar se levanta y deja al gato en la cama. Neko retrocede y choca con la almohada.

Edgar da un paso a la puerta. Aparece un tigre en la entrada de su cuarto.

Edgar grita mientras pega un brinco para atrás y choca con la pared.

Edgar respira con fuerza.

Los músculos de Andra se desinflan, se acerca a Edgar.

ANDRA
Disculpa, estaba revisando en el crepúsculo si tienes algún hechizo o algo.

Edgar frunce el ceño.

EDGAR
(Reclamando)
¡¿Y tenías que aparecer en forma de tigre?!

Andra se ríe.

ANDRA
¿Olga no te dijo que soy una cambiante?

Neko se baja y se pone detrás de los pies de Edgar, sigue con las pupilas dilatadas.

Edgar hace una mueca con la boca.

EDGAR
No... ¿Cambias de formas?

Andra se pone la mano en la cadera.

ANDRA
Sí, cambio a la forma de cualquier animal.

Edgar arquea una ceja.

EDGAR
¿De verdad tenías que llegar como un tigre?

ANDRA
(Sonriente)
Así me siento más cómoda.

CORTE A

48 INT - ESTACIONAMIENTO DE EDIFICIO DE ANA - DÍA 48

El estacionamiento es techado, oscuro, amplio y tiene pocos carros estacionados. Todo el piso está mojado. Olga camina con cautela.

Suena una salpicadura de agua. Olga se detiene y se voltea. Ve para ambos lados. Camina lento.

Suena a lo lejos un llanto y una voz masculina.

Olga camina y pasa varias columnas. Las voces se escuchan más fuertes.

CHRISTIAN
¡Deja de lloriquear! Ella te estorbaba todo el tiempo...

Olga voltea a un lado y a lo lejos ve a Christian Abdul y a Ana. Olga se esconde detrás de una columna, asoma un poco la cabeza y ve que el cuerpo de Paula está en el piso.

ANA
(Llorando)
¡Pero era mi mejor amiga! ¿Qué hice?

Christian se agacha y la mira a los ojos.

CHRISTIAN
Es parte de tu entrenamiento. Solo importa lo que tú deseas.

Ana se encoge de hombros y ve al piso. Asiente. Christian le levanta la barbilla con el dedo.

CHRISTIAN
Vamos a deshacernos del cuerpo.

Ana sonríe.

ANA
¡Vamos a quemarlo!

Olga aprieta la mandíbula y corre hasta donde están ellos.

OLGA
(Con autoridad)
¡Guardia Nocturna!

Olga pone la mano en su bolsillo. Christian arquea las cejas.

CHRISTIAN
(Burlón)
¡Olga, que alegría verte después de todos estos años! ¿Qué tal la vida como un pajarraco?

Christian sonríe. Olga lo mira fijamente.

OLGA
(Autoritaria)
Me tengo que llevar a Ana. Violó tres cláusulas.

Ana frunce el ceño y ve a Christian. Él suelta una carcajada.

CHRISTIAN
Ya veo que te rebajaron a oficial... Tu castigo no fue suficiente...

Olga saca un talismán de su bolsillo. Ana avanza dos pasos al frente de Christian.

ANA
Te vi en el liceo, tu andas con Edgar...

Olga aprieta el puño con la otra mano.

OLGA
Eso no te incumbe...

Ana mira a los ojos de Olga.

ANA
Sí me importa, sí me incumbe...

Christian suelta otra carcajada.

OLGA
¡Ya basta! ¡Vendrás conmigo!

Olga corre y toma el brazo de Ana y la hala.

ANA
(Retadora)
No lo creo...

Ana suelta una piedra a sus propios pies y hace que Olga detenga su paso.

Olga ve que los pies de Ana están cubiertos de concreto. Olga refunfuña y agarra otra piedra del bolsillo.

Christian se ríe, desaparece y aparece delante de Olga.

CHRISTIAN
(Seguro)
No te la vas a llevar...

Olga lanza la piedra, mientras que una nube de humo cubre todo el estacionamiento. Se escucha un estruendo.

Olga hace un ademán con la mano y salen ráfagas de viento. Olga tose. El humo se dispersa.

Christian y Ana desaparecen.

OLGA
¡Mierda!

Olga corre a la puerta del estacionamiento.

CORTE A

49 INT - C.C. SAMBIL - DÍA 49

Raúl camina por los pasillos al frente de las vitrinas. Se esconde en un pasillo en las entradas de los baños.

Entre el tumulto de personas, hay un VAMPIRO(20), pálido y viste con un suéter gris, pantalones tubos negros y lleva unos converse. Camina al lado de una CHICA SONRIENTE(20), que viste una falda rosada y tiene una trenza desarreglada en el cabello. El vampiro la toma de la mano.

Raúl camina a unos metros de distancia de la pareja.

Llegan a la entrada de Cinex, Raúl se pone detrás de ellos en la cola.

VAMPIRO
¿Segura que quieres ver esa película?

La chica sonriente se ríe nerviosa.

CHICA SONRIENTE
¡Claro, si me asusto tu me abrazarás!

El vampiro sonríe y la chica sonriente se sonroja.

Raúl los observa desde atrás.

CORTE A

50 EXT- EDIFICIO VIEJO - DÍA 50

Damian viste un traje negro, está al lado del carro. Mira con seriedad a la entrada del estacionamiento. Andra camina de un lado a otro. Tiene los músculos de la cara tensos, está a punto de llorar.

Olga sale del estacionamiento y corre. Ve a Damian, luego a Andra. Olga llega al encuentro de ellos.

OLGA
(Sin aliento)
¡¿Qué haces aquí, Andra?!

Andra se detiene, ve a Damian y llora.

DAMIAN
(Neutro)
Edgar desapareció.

Olga suelta un refunfuño.

OLGA
¡Todo esto fue una trampa!

Olga les da la espalda. Voltea la cara y ve con mirada tensa a Damian.

OLGA
(Reclamando)
¿Cómo no lo viste venir?

DAMIAN
¿De verdad me estás pidiendo explicaciones?

Damian abre la puerta del carro y entra. Olga lo mira.

DAMIAN
Tenemos trabajo por hacer.

Damian cierra la puerta y arranca en el Mustang.

Olga aprieta los puños. Ve a Andra.

OLGA
(Reclamando)
¡Deja de llorar! ¡Descuidaste mi boleto a la libertad!

Andra ve a Olga, relaja los músculos de la cara.

ANDRA
Con que es verdad...

Olga camina.

OLGA
Espera mis indicaciones o las de Damian. Te veo en el control.

Olga camina por la acera al frente del edificio. Un carro pasa en la esquina detrás de ella.

FUNDIDO A NEGRO

51 EXT - AUTOPISTA FRANCISCO FAJARDO - DÍA 51

Tráfico en un sentido de la autopista. Edgar camina en la defensa al lado izquierdo. Tiene la mirada perdida.

Edgar pasa al lado de un BUHONERO(45) que vende películas y otro BUHONERO CHUCHERO(38) que vende tostones. Ambos lo miran.

BUHONERO
¡¿Te pasó algo, chamo?!

Edgar continúa el camino sin ver para atrás.

BUHONERO
¡No camines por ahí!

Pasa una ambulancia, los carros le dan paso. Una fila de motorizados pasa detrás de ella.

VERÓNICA V.O.
¡Ven!... No te pierdas...

Un NIÑO(6) de camisa blanca dentro de un carro con la ventana abierta ve pasar a Edgar.

NIÑO
¡Mamá, mira! ¡Un loquito!

Edgar pasa la zanja y baja al Río Guaire.

El niño se sorprende, abre más los ojos y ve al frente.

CORTE A

52 EXT - PUENTE RÍO GUAIRE - DÍA 52

Edgar en trance camina debajo del puente. Verónica despeinada, con los ojos muy abiertos y una sonrisa que muestra sus colmillos grandes, observa a Edgar desde el otro extremo.

VERÓNICA
Ven... ¡Por aquí!

Edgar la ve, se asusta y da un salto para atrás. Mira alrededor y respira con fuerza.

EDGAR
(Asustado)
¡No!

Corre por la rivera del río.

VERÓNICA
¡No! ¡Que vengas aquí!

Edgar corre con lágrimas en los ojos.

EDGAR
(Desesperado)
¡Olga!

Verónica aparece al frente de Edgar. Sonríe de lado. Edgar se detiene y corre en otra dirección.

EDGAR
¡No!

Verónica suelta una carcajada. Salta y atrapa a Edgar entre sus brazos. Edgar se mueve y trata zafarse de los brazos de Verónica.

Verónica se acerca al oído de Edgar.

VERÓNICA
(Susurrando)
Tranquilo... Ya estás conmigo.

Edgar se detiene, pone mirada perdida y relaja su cuerpo.

Verónica se ríe para sí. Desaparecen.

CORTE A

53 INT - CENTRAL / CENTRO DE OPERACIONES - DÍA 53

Suenan teclas de computadoras, teléfonos, impresoras. Dos hileras de cubículos y cada uno tiene pantallas plasmas grandes. Una muestra un radar, otra con tomas de la ciudad y otra con una fotografía de Verónica.

Olga camina en el pasillo entre los cubículos. LEONARDO(27) con sus lentes en la punta de la nariz se levanta de la silla de su cubículo y le sigue el paso a Olga.

LEONARDO
(Apurado)
Andra está en el oeste buscando entre los recuerdos de Otros de las zonas.

OLGA
Es mucho trabajo para ella. Va a durar años en eso.

LEONARDO
Está a cargo de la operación, mandó a cinco de nuestros psíquicos a que rastren la zona.

Olga se detiene al llegar al final del pasillo. Al frente tiene una puerta. Olga voltea a ver a Leonardo.

LEONARDO
(Tímido)
El jefe está molesto.

Olga ve la puerta y asiente.

OLGA
(Para sí misma)
La molesta soy yo.

Olga abre la puerta.

CORTE A

54 INT - OFICINA DE DAMIAN / CENTRO DE OPERACIONES - DÍA 54

Olga entra a la oficina. Damian y SOFÍA(30) ven unas hojas regadas en el escritorio. Damian se pone de pie y mira a través de la ventana.

DAMIAN
(Con autoridad)
¡Aumenten el perímetro de búsqueda, vayan a otras ciudades!

SOFÍA
(Tímida)
Señor, ya nos quedamos sin psíquicos. Todos están en el casco capital.

Olga se aclara la garganta y cierra la puerta detrás de ella.

OLGA
Pongan a los cambiantes y videntes a buscar también.

Damian voltea, ve a Olga y asiente.

SOFÍA
¡De acuerdo, Olga!

Olga toma una botella de Whisky que está encima del seibó. Se sirve en un vaso de vidrio.

DAMIAN
Si no conseguimos al niño en las próximas veinticuatro horas la humanidad estará en un estado de anarquía contínuo.

OLGA
El acto es en tres días.

Sofía se encoge de hombros.

DAMIAN
(Con autoridad)
¡¿Qué esperas? Avisa a la base de inmediato!

Sofía asiente y sale rápido de la oficina.

Olga se sienta en el sofá con el trago en la mano.

OLGA
¿Cómo haremos con los padres?

Damian se sienta a su lado.

DAMIAN
Marcos y Adriana les harán una memoria falsa y los mantendrán ocupados toda la noche.

Olga suspira.

Damian posa su mano sobre la pierna de Olga. Ella ve al piso y se frota la frente con la mano.

OLGA
Podemos dejar que las cosas fluyan solas. Quizás Edgar nos guíe al desastre y sea lo mejor que pueda ocurrir.

Damian arquea la ceja.

DAMIAN
Ambos sabemos que ni tu quieres eso.

Olga mira a Damian.

OLGA
¿Cómo crees que ese niño mantenga su aura imparcial después de todo lo que ha vivido en este país?

DAMIAN
Es muy poderoso, Olga. Tú, más que ninguno de nosotros lo sabes. Llevas dos días observándolo.

Olga se muerde los labios y su expresión se torna circunspecta. Ve para el lado contrario.

DAMIAN
(Consolador)
Tú lo traerás aquí y el día del acto le darás la tiza mágica para que escriba lo que tenga que escribir.

Olga le agarra la mano a Damian.

OLGA
(Ansiosa)
¿Lo ves o lo dices para consolarme?

Damian le acaricia la mano.

CORTE A

55 INT - CREPÚSCULO / SALA DE CINE - DÍA 55

Todo está oscuro y en colores fríos. Raúl esta en la fila de atrás del vampiro y la chica sonriente. La pareja ve la película y comen cotufas.

Raúl se acerca a al oído del vampiro.

RAÚL
Dile que vas al baño...

CORTE A

56 INT - SALA DE CINE - DÍA 56

El vampiro mira alrededor. Ve a la chica y se le acerca al oído.

VAMPIRO
(Susurra)
Ya vuelvo, voy al baño.

La chica sonriente lo mira y junta las cejas. Ve las cotufas y vuelve a mirar al vampiro. Ella asiente.

El vampiro se levanta, pasa con cuidado delante de algunas personas que están en la misma fila. Llega al pasillo de la entrada y desaparece.

CORTE A

57 INT - SALA / APARTAMENTO DE VERÓNICA - NOCHE 57

Edgar cae en un banco de madera, Verónica empuja un portaretrato de ella con toga y birrete negro, y un dije de collar en forma de corazón que están en una mesa pequeña al frente del mueble de madera.

Verónica cierra la cortina de la ventana pequeña y se va de la sala.

Edgar entrecierra los ojos. Abre y cierra los dedos de las manos. Abre los ojos y ve al rededor.

Verónica llega con una funda de plástico. Edgar la sigue con la vista.

Verónica coloca la funda plástica sobre la mesa pequeña y mira a Edgar.

VERÓNICA
(Cantando)
Ya es hora...

CORTE A

58 INT- SALA - COMEDOR / CASA DE EDGAR - NOCHE 58

Diana y Juan Pablo llegan a la casa. Caminan encorvados. Diana con una cartera grande y una carpeta que le sobresalen papeles, y Juan Pablo con un maletín.

Neko se asoma y se restriega en los pies de Diana. Ella lanza el bolso y la carpeta a la mesa de comedor.

DIANA
¡Echa para allá!

Diana se va de la sala. Neko va tras Juan Pablo y maúlla.

CORTE A

59 INT - COCINA / CASA DE EDGAR- NOCHE 59

Juan Pablo abre la nevera, Neko pasa con la cola arriba entre él y la nevera.

JUAN PABLO
(Agotado)
¿Qué pasa gato... Tienes hambre?

Juan Pablo agarra una bandeja de jamón y saca una lonja. Se la tira al plato de Neko que está junto a la batea de la casa.

Diana llega y abre la puerta de la nevera, echa un vistazo y la tira.

JUAN PABLO
¿Qué te dio?

Diana se recuesta del mesón.

DIANA
Edgar esta otra vez en sus andanzas nocturnas.

JUAN PABLO
¡Qué vaina con ese carajito! ¡No entiende que el hampa anda desatada por ahí!

Diana frunce el ceño.

DIANA
Cuidado si no es uno de ellos... Dentro de poco me va a tocar ser su abogada.

Suena el timbre.

Juan Pablo ve el reloj, marca las ocho y cuarto, y va a la puerta. Diana saca un par de huevos de la nevera y agarra un sarten de la alacena.

JUAN PABLO
¡Amor, es para ti!

Juan Pablo llega con MARCOS(30) y ADRIANA(38). Diana los mira confudida.

Juan Pablo mira a Diana.

CORTE A

60 INT- SALA / APARTAMENTO DE VERÓNICA - NOCHE 60

Edgar respira con fuerza. Verónica lo hala por las piernas.

VERÓNICA
Calma... No te va a doler.

Edgar cae al piso. Cierra sus ojos con fuerza. Verónica lo agarra por los hombros y lo levanta un poco. Edgar vuelve a caer al piso.

Verónica suspira. Agarra a Edgar por los pies y lo arrastra hasta el otro lado de la mesa pequeña. Edgar levanta las cejas y lanza gritos ahogados.

Verónica agarra la funda de plástico y la hala un poco al piso. Toma a Edgar por el torso y lo recuesta de la mesa.

VERÓNICA
¡Qué problemático eres!

Verónica se sienta al lado de Edgar. Le empuja suavemente la cabeza a un lado y ve su cuello. Edgar abre más los ojos y respira rápido y con fuerza.

VERÓNICA
¡Ahora sí eres mío!

Edgar cierra los ojos. Verónica se acerca a su cuello.

LUIS
¡Ey, ey, ey!

Luis aparece al extremo de la sala. Verónica voltea a verlo.

LUIS
¡Con calma, preciosa!

Clara aparece sentada en el sofá de madera con las piernas cruzadas.

CLARA
¡Ja! ¿Te parece linda ahora?

Verónica voltea a ver a Clara. Suelta un gruñido y se pone de pie.

VERÓNICA
(Reclamando)
Es mi presa.

CHRISTIAN V.O.
(Burlón)
El problema es que te antojaste de alguien a quién no puedes matar.

Christian llega del pasillo con Ana agarrada de su mano. Verónica lo ve y se pone de rodillas. Ve al suelo.

VERÓNICA
(Tímida)
Lo siento, señor.

Verónica traga saliva.

VERÓNICA
(Reclamando)
Es que por su culpa mataron a Maxín.

Christian sonríe de lado.

CHRISTIAN
Su muerte valdrá la pena... Solo ten paciencia.

VERÓNICA
(Tímida)
Sí, señor...

Verónica asiente.

Ana ve a Edgar, suelta la mano de Christian y corre hasta Edgar y lo abraza contra su pecho.

ANA
(Cariñosa)
¿Estás bien? Ya todo está bajo control.

Edgar traga saliva y mira a Ana.

ANA
Ya no tienes ningún hechizo.

EDGAR
(Ronco)
Gra... Cias...

Christian se ríe para adentro. Se acerca a los adolescentes. Le extiende la mano a Edgar.

CHRISTIAN
¡Ven muchachón! Vamos a mostrarte el paraíso.

Edgar voltea y mira a Christian.

EDGAR
¿Estoy muerto?

Todos sueltan una carcajada en la sala.

CHRISTIAN
Has pasado por muchos traumas innecesarios.. Vamos a que te relajes un rato.

Christian le extiende la mano a Edgar.

Edgar acerca su mano a Christian. Duda un instante. De un impulso le da la mano y se las aprietan con fuerza.

61 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - NOCHE 61

Marcos estrecha la mano de Juan Pablo.

MARCOS
(Apenado)
Disculpe la hora, de verdad, señor Juan Pablo.

Adriana ve a Diana.

ADRIANA
Nuestro tío murió ayer y tenemos un problema con su testamento. Es algo urgente.

Juan Pablo frunce el ceño.

JUAN PABLO
(Confundido)
¿Pero cómo consiguieron la dirección de ésta casa?

Adriana le toca el hombro a Juan Pablo, los ojos de él brillan color azul por un instante.

ADRIANA
Me temo que no nos recuerda.

Marcos toma de la mano a Diana.

MARCOS
Nos atendió el año pasado cuando nuestro tío tenía la idea de hacer un testamento.

Adriana lo interrumpe.

ADRIANA
Y menos mal que lo hizo. Imagínense el problemón que tuviéramos sin el testamento de mi tío.

Juan Pablo ve a Diana y ella se sorprende.

DIANA
¡Ay, claro, mi amor! Su tío era muy encantador.

Juan Pablo hace una mueca confundido.

JUAN PABLO
¿Ah?

Diana mira a Juan Pablo y le sonríe.

DIANA
(Cariñosa)
Cariño, porfa, prepara café. Creo que esto va a durar mucho.

Juan Pablo mira a Marcos y Adriana. Ambos le sonríen.

CORTE A

62 INT - CENTRAL / CENTRO DE OPERACIONES - NOCHE 62

Olga ve el tráfico de la avenida a través del ventanal. Sofía corre por el pasillo central.

SOFÍA
(Desesperada)
¡Hubo dos asesinatos de oficiales de la Guardia Diurna!

Olga voltea a ver a Sofía. Se escuchan murmullos.

OLGA
(Ansiosa)
¡¿Dónde?!

Sofía se detiene a mitad de pasillo.

SOFÍA
(Sin aliento)
En un bar de Las Mercedes.

Olga frunce el ceño. Damian sale detrás de Sofía.

DAMIAN
(Con autoridad)
La Guardia Diurna en cualquier momento solicitará los archivos y pedirá los perfiles de cada uno de ustedes.

NINA(33) con unos audífonos en los oídos.

NINA
Tendré todo recopilado.

Damian asiente con la cabeza.

DAMIAN
Seremos los primeros sospechosos.

Damian se acerca a Olga.

DAMIAN
¡Julio! ¡Andrés!

JULIO(27) alto y musculoso, y ANDRÉS(32) bajo y musculoso salen de los extremos de la sala.

JULIO
¡¿Señor?!

DAMIAN
¡Vamos de ronda!

JULIO Y ANDRÉS
¡Sí, señor!

Damian mira a Olga y ella asiente.

OLGA
(A Julio y Andrés)
¡Andando!

CORTE A

63 INT - SALA / HABITACIÓN DE HOTEL LUJOSA - NOCHE 63

Edgar viste una bata de baño azul marina. Entra a la sala y ve a Christian con una copa de martini en la mano. Detrás de Edgar sale una MASAJISTA(27) con un vestido corto y ceñido. Cierra la puerta y se retira de la sala. Edgar camina al encuentro de Christian.

CHRISTIAN
¡Allí estás campeón! ¿Te gustaron los masajes?

Edgar asiente. Ambos se sientan en dos sofás que están uno al frente del otro.

Christian ve al BOTONES(22) y señala a Edgar.

CHRISTIAN
¡Una cerveza para el chico, por favor!

Edgar se ríe.

El Botones le trae un vaso lleno de cerveza a Edgar en una bandeja. Edgar la agarra.

EDGAR
Supongo que eres el jefe de los Otros oscuros y tienes mucho dinero, y haces lo que quieras.

Edgar toma un sorbo. Christian se ríe, cruza las piernas y se pone cómodo.

CHRISTIAN
Soy jefe de los Guardianes del Día. Lamento lo que pasó con Verónica. No ve más allá de sus narices. Los de la Guardia Nocturna se aprovecharon y armaron todo este show.

Edgar se encoge de hombros. Christian sonríe y se pone de pie para sentarse al lado de Edgar.

Edgar ve a Christian y toma un sorbo de cerveza.

CHRISTIAN
Edgar... Ya me imagino que Olga te explicó lo que harás en unos días.

Edgar niega con la cabeza.

EDGAR
(Penoso)
Solo sé que soy un mago.

Christian asiente.

CHRISTIAN
(Cariñoso)
Eres muy especial, tanto así que tu aura no se inclina ni para la luz, ni para la oscuridad.

Edgar observa fijamente a Christian.

EDGAR
(Seguro)
Y tu pretendes que me incline al lado oscuro.

Christian se ríe para adentro.

EDGAR
Para eso estoy aquí.

Christian niega con la cabeza.

CHRISTIAN
En tus manos está el destino de la humanidad. Solo tu puedes activar una tiza para escribir en el Libro del Destino.

Edgar se pone de pie y ve a Christian.

EDGAR
(Sorprendido)
¡Eso no tiene sentido!

Christian suelta una carcajada.

Ana está en un diván al fondo de la sala, con una mascarilla y unos pepinos en los ojos. Se quita uno y mira a Christian y a Edgar hablar.

Christian toma un sorbo de martini. Se pone de pie y camina hacia el ventanal que cubre toda la sala.

CHRISTIAN
Cuéntame... De lo que has vivido estos días. ¿Qué tiene sentido?

Edgar se encoge de hombros y se sienta de nuevo en el sofá.

Ana se sienta en el diván y los observa.

CHRISTIAN
La Guardia Nocturna te quiere cerca para lavarte el cerebro con sus conceptos altruístas y crees una nueva ideología el día del acto.

Edgar toma un sorbo de cerveza.

CHRISTIAN
(Con estruendo)
¡Por ellos se creó el socialismo!... Por ejemplo..

Christian se sienta al lado de Edgar.

CHRISTIAN
(Ansioso)
Tú sabes que esas cosas no sirven... El ser humano vive por sus propios intereses. Los mismos luminosos viven en la farsa de velar por el bien común.

Christian señala a Edgar con el dedo índice y le presiona el pecho. Edgar ve directo a los ojos a Christian.

CHRISTIAN
No existe ni el bien, ni el mal, Edgar. ¡Solo el poder!

Christian suelta a Edgar.

EDGAR
¿Pero... cómo se supone que voy a crear el destino de la humanidad?

Christian pasa uno de los brazos por los hombros a Edgar.

CHRISTIAN
Tú eres el ser poderoso, el de la profecía. Tú sentirás lo que sea correcto, campeón.

Edgar observa a Christian.

Suena un teléfono al fondo.

Ana frunce el ceño, suelta un suspiro de frustración y tensa la mandíbula.

El Botones llega de la otra habitación

BOTONES
¡Señor! Le tengo una mala noticia. Luis y Clara fueron asesinados.

Christian mira al botones, se cubre la boca con las manos. Se le aguan los ojos. Edgar mira a Christian.

ANA
¡No!

Ana se pone de pie, y corre a abrazar a Christian. El Botones los mira cabizbajo.

FUNDIDO A NEGRO

64 INT - CREPÚSCULO / SALA DE CINE - NOCHE 64

El vampiro aparece en el Crepúsculo. Mira a Raúl que tiene una sonrisa pícara.

El vampiro frunce el ceño.

VAMPIRO
(Confundido)
¿Quién eres?

Raúl se le lanza encima y le agarra la cabeza.

RAÚL
La última persona que verás en tu vida.

El vampiro trata de moverse para atrás.

Raúl choca contra la pared al vampiro, y le voltea la cabeza hasta dislocarla.

El cadáver del vampiro cae al piso. Raúl corre hasta salir del cine.

CORTE A

65 INT- LOCAL NOCTURNO / CARACAS - NOCHE 65

Luces estroboscópicas en todo el local con distintos colores. El lugar está vacío, las mesas también. Unos policías con el uniforme de Polibaruta interrogan a los bartenders en la barra, y otros interrogan a una MUCHACHA(25) con minifalda y una blusa escarchada.

Damian camina hacia el baño y Olga observa el local.

OLGA
Julio, revisa en las afueras. Entre los carros, basura... Todo.

Julio asiente y desaparece.

OLGA
¡Andrés, interroga al Dj!

Andrés camina hasta el DJ(30) que toma una cerveza Zulia en una de las mesas con mirada perdida. Andrés se sienta en a su lado.

ANDRÉS
Ya veo que tuviste una noche difícil.

El Dj mira a Andrés y le choca el puño.

Los ojos del Dj se vuelven un tono verde esmeralda.

DJ
(Drogado)
¡Marico, uno se tripea su vaina y viene un mamahuevo y te daña la noche!

Andrés ve a Olga ir en dirección al baño y mira al Dj.

ANDRÉS
¿Crees que fue un Otro?

El Dj mira a Andrés. Andrés le hace un ademán con la cabeza para que lo acompañe y desaparece. El Dj mira alrededor y desaparece también.

CORTE A

66 INT - BAÑO LOCAL NOCTURNO / CARACAS - NOCHE 66

El espejo del baño está roto en pedazos. Las puertas de los cubículos tienen golpes y unas están en el piso.El urinario está roto y cae agua en el piso.

Damian ve desde arriba el cuerpo de Luis tirado al lado del lavamanos, en la entrada del baño y está el cuerpo de Clara en el piso y Olga la examina en cuclillas.

El cuerpo de Clara tiene un trozo del espejo incrustado en el pecho.

OLGA
Tuvo que ser una pelea...

Damian se agacha y pone su mano en la frente de Luis.

CORTE A

INICIO ESPACIO ONÍRICO

67 INT - BAÑO LOCAL NOCTURNO / CARACAS - NOCHE 67

Luis se lava las manos en el lavamanos. Raúl se le aparece por detrás. Luis voltea y lo ve a través del espejo. Raúl sonríe pícaro.

RAÚL
¿Me estabas buscando?

Luis frunce el ceño, se voltea y le da con el codo a la nariz de Raúl.

Raúl da unos pasos para atrás, se pone la mano abierta y la empuja al frente. Una ráfaga de viento impulsa a Luis contra el espejo y se rompe.

Raúl cierra la mano en un puño y la mueve con fuerza hacia un lado. Luis vuela y choca contra una puerta de un cubículo del baño.

Luis, con sangre en la cabeza, aprieta la mandíbula. Grita, se levanta y le golpea al pecho a Raúl. Raúl se cae.

Luis aprieta los puños, grita, cruza los brazos y los abre mientras sale una onda de sus brazos. Todos los cubículos se doblan, unas puertas se caen, los lavamanos se rompen y sale una fuente de agua de ellos. La cabeza de Raúl choca contra el piso.

Clara entra por la puerta del baño.

CLARA
¡¿Qué sucede?!

Clara ve alrededor.

Raúl abre los ojos y se levanta.

Luis aprieta un puño en dirección a los urinarios, y recoge el puño. Uno de los urinarios de despega de la pared y deja la tubería expuesta.

CLARA
¡Luis!

Luis voltea a ver a Clara. Raúl pone las manos al frente juntas, y las separa rápido.

La cabeza de Luis se voltea para arriba con un latigazo. Su cuello se dobla. Luis cae al piso con la mirada perdida.

CLARA
¡No!

Clara le lanza un cristal rojo a Raúl. Este le explota en el pecho y sale un humo rojo que le recorre el torso. Raúl grita y cae al piso. El humo le cubre las piernas. Raúl toma un vidrio del espejo en el piso y lo lanza.

El vidrio se le incrusta en el pecho a Clara. Ella suelta un grito ahogado y cae al piso.

Raúl desaparece.

Un CHICO(26) llega a la entrada del baño. Ve a Clara, se pone la mano en la boca y da un paso para atrás. Ve adentro del baño suelta un grito ahogado. Corre por el pasillo.

FIN DE ESPACIO ONÍRICO

CORTE A

68 INT - BAÑO LOCAL NOCTURNO / CARACAS - NOCHE 68

Damian quita su mano de la frente de Luis. Olga camina hacia él.

CHRISTIAN
¡Quita tus manos de la escena del crimen!

Damian y Olga voltean. Christian llega con Ana y con Edgar atrás.

Olga levanta las cejas y corre hacia Edgar.

OLGA
(Aliviada)
¡Edgar!

Christian la detiene con la mano y la empuja suavemente al frente. Ana camina al lado de Edgar y toma su mano. Mira a Olga con expresión seria.

CHRISTIAN
Esto fue obra de uno de los tuyos.

Damian mira a Christian a los ojos. Y se le acerca hasta llegar a unos pocos centímetros de distancia.

DAMIAN
Todo esto lo planeaste.

Christian sonríe pícaro. Olga frunce el ceño y lo ve directo a los ojos.

CHRISTIAN
Habla el que dice las verdades a medias.

Damian aprieta el puño.

EDGAR
(A Olga)
Me abandonaste. Pero gracias... Así me di cuenta que me estabas mintiendo.

OLGA
¡Yo nunca te mentí!

Edgar frunce el ceño.

EDGAR
Tampoco me lo contaste todo.
¡Sabías mi propósito, por eso tanto interés!

Olga respira fuerte.

EDGAR
¡No te me acerques más!

Edgar sale del baño. Olga corre tras él.

OLGA
¡Edgar, no!

Christian se ríe.

Olga se voltea y camina hacia Christian y lo agarra por el cuello. Damian la agarra por los hombros y la aparta.

Damian hala a Olga a la puerta del baño.

Olga suelta una lágrima.

OLGA
¡Te vas a arrepentir!

Christian sonríe y hace un ademán de despedida.

CORTE A

69 INT- CARRO DE CHRISTIAN - NOCHE 69

Edgar se sienta en la parte de atrás del carro. Frunce el ceño y cruza los brazos.

Llega Ana, se sienta a su lado. Y Christian se sienta en el lugar de copiloto.

ANA
(Consoladora)
No dejaré que te molesten más.

Ana le acaricia un brazo a Edgar. Él la rechaza y se mueve más a la puerta que tiene al lado y mira por la ventana con el ceño fruncido. El carro arranca.

ANA
(Manipuladora)
Pero, ¿Qué pasa? Puedes confiar en mí.

Edgar refunfuña. Christian se voltea a ver a Ana y le hace un ademán con la mano para que se detenga. Ana ve la seña y levanta los hombros.

ANA
(Reclamando)
¿Pero qué estoy haciendo?

Edgar se voltea a ver a Ana.

EDGAR
(Reclamando)
¡Ya me cansé de sus tratos hipócritas!

Edgar suspira y agarra con fuerza el asiento del frente.

EDGAR
¡Quiero que me lleven a casa!

Christian mira al tráfico.

CHRISTIAN
Ya no te puedo llevar a tu casa.

EDGAR
(Interrumpiendo)
¡Yo no soy el Anakin Skywalker que tanto buscan!

Christian voltea a ver a Edgar.

CHRISTIAN
(Autoritario)
¡No oses reclamarme con un berrinche!

Edgar lo ve fijamente.

CHRISTIAN
Deja de menospreciarte. Puedes tener todo lo que quieras.

Ana le vuelve a agarrar el brazo.

EDGAR
(Reclamando)
¡Deja tu psicología barata de infomercial conmigo! ¡Estoy harto de todo esto!

Edgar le quita la mano a Ana y la mira.

EDGAR
¡Quiero que me lleven a mi casa!

Christian ve a Edgar fijamente. Las pupilas de Christian se agrandan hasta cubrir los ojos de color negro.

Edgar tensa el cuello y los ojos se le brotan.

CHRISTIAN
No colmes mi paciencia.

Los ojos de Edgar vuelven a la normalidad, y respira fluido pero con fuerza.

CHRISTIAN
Te están persiguiendo... Corres peligro si vuelves a tu casa.

Edgar refunfuña.

CHRISTIAN
Para mi vales más vivo que muerto.

Edgar frunce el ceño y mira por la ventana. Ana refunfuña y mueve la mandíbula.

CORTE A

70 INT - SALA DE CINE - NOCHE 70

La sala está sola. La silueta del cadáver está en el piso con conos alrededor.

Julio toma fotos con su celular, Andrés camina por la sala y observa alrededor.

CORTE A

71 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - DÍA 71

Diana, con ojeras y cabello desarreglado, lee un documento que tiene en sus manos. La mesa del comedor está llena de papeles.

Marcos y Adriana se recuestan de la mesa. Suena una alarma al fondo.

Diana sobresalta y deja el papel en la mesa.

DIANA
¡Por Dios, ya debo ir al despacho!

Juan Pablo llega con una camiseta y un short desde el pasillo. Diana se pone de pie.

JUAN PABLO
(Sorprendido)
¿Siguen aquí?

DIANA
Discúlpanos, amor.

Diana se acerca a Juan Pablo y le da un beso.

DIANA
(Tímida)
Tienen muchos problemas de sucesiones. Tuve que leer todos los documentos.

Marcos y Adriana los ven y sonríen. Juan Pablo les devuelve la sonrisa.

JUAN PABLO
Nunca habías atendido a alguien en nuestra casa...

DIANA
(Excusándose)
La verdad le tengo mucho aprecio a esta familia.

Juan Pablo asiente y camina a la cocina mientras Diana se sienta en la mesa y ordena unos papeles.

Juan Pablo se asoma desde el mesón de la cocina.

JUAN PABLO
¿Edgar llegó anoche?

Diana se sorprende y ve a los muchachos en la mesa.

DIANA
No, no lo vi llegar.

Marcos y Adriana se ven. Marcos se levanta y se dirige a Juan Pablo.

MARCOS
Señor Prada, ¿usted es contador, no?

Adriana extiende la mano y toma la de Diana. Marcos toca el brazo de Juan Pablo. Los ojos de Juan Pablo y Diana brillan de color azul por un instante.

MARCOS
Necesito un asesor financiero para una empresa nueva que abriré.

Juan Pablo pestañea.

JUAN PABLO
Bueno, no es fácil invertir ahorita en el país.

Adriana le sonríe a Diana.

ADRIANA
¡Mejor vístase, va a llegar tarde!

Diana pestañea, se levanta de la silla.

DIANA
¡Cierto!

Diana se va por el pasillo. Adriana se levanta y va al encuentro de Marcos y Juan Pablo.

Adriana mira a Marcos y voltea a ver a Juan Pablo.

ADRIANA
Bueno, muchas gracias por todo señor Prada.

Marcos y Adriana sonríen.

MARCOS
Perdón por tantas molestias.

Juan Pablo sonríe y los acompaña a la puerta.

JUAN PABLO
Siempre estamos a la orden.

Marcos estrecha la mano con Juan Pablo.

CORTE A

72 INT - CAFÉ - DÍA 72

Se escuchan murmullos y platos al fondo. Es un lugar amplio con muchas mesas con comensales. La mayoría toma café.

Olga está sentada en una mesa y come un cachito. Andra está sentada a su lado, tiene ojeras marcadas y ve pasar las personas. Toma un sorbo de café.

Damian llega, se sienta con otra taza de café, lo pone en la mesa y saca un cigarrillo. Lo enciende. Olga y Andra lo miran.

DAMIAN
Anoche demostramos las debilidades del equipo.

ANDRA
(Cabizbaja)
Lo siento. Todo esto fue mi culpa.

Olga la ve y come otro bocado del cachito.

Olga niega con la cabeza, suspira y golpea la mesa. Andra se sobresalta.

OLGA
(Molesta)
¡Ese imbécil!... Abdul le lavó el cerebro.

Damian toma café y aspira de su cigarro.

DAMIAN
No lo hizo... Se aprovecha que nuestra forma de trabajar es más cautelosa.

Olga frunce el ceño.

OLGA
(Reclamando)
¡Tú forma de trabajar!

Damian la ve fijamente. Andra mira a ambos.

DAMIAN
Recuerda que estás en período de prueba.

Olga ve a Andra.

OLGA
(Irónica)
Sí, y me joden la misión...

Damian apaga el cigarro.

DAMIAN
(Con autoridad)
¡Deja la necedad! En ese momento tu fuiste asignada a otra misión.

Andra ve su taza, ésta vacía. Mira al frente.

ANDRA
(Tímida)
Y todos caímos en la trampa.

Olga y Damian ven a Andra, que se encoge de hombros.

Olga suspira y ve a Damian.

OLGA
Tuviste una visión cuando tocaste al cadáver.

Olga toma un sorbo de jugo.

OLGA
¿Viste qué sucedió?

Damian ve alrededor con mirada serena. Ve a Olga.

DAMIAN
(Suave)
Fue Raúl. Sus poderes han aumentado...

Olga se echa para atrás y se ríe para sí. Andra suelta un grito ahogado.

OLGA
(Irónica)
¡Las sorpresas de la vida!

Andra posa una mano en la mesa y agarra el borde con fuerza.

ANDRA
(Ansiosa)
¡Raúl lleva desaparecido días! ¿No se supone que lo iban a enjuiciar?

Damian mira a ambas chicas.

DAMIAN
Su visión de las cosas ha cambiado un poco después de haber asesinado a Maxín.

Damian se pone de pie y se retira. Andra mira a Olga, y esta sigue con la vista a Damian.

CORTE A

73 INT - RESTAURANT LUJOSO - DÍA 73

Comensales en las mesas, unos hablan entre sí, otros ordenan a los mesoneros y otros comen.

Christian, Ana y Edgar están en una mesa. Edgar observa alrededor. Un MESONERO(40) les sirve agua y le sonríe a Christian.

MESONERO
(Alegre)
¿Ya tomaron su orden?

Christian le sonríe al mesonero.

CHRISTIAN
Sí, muchas gracias.

Edgar ve una terraza al fondo del restaurant. Ve a Christian y a Ana.

EDGAR
(Pensativo)
Ya vuelvo. Necesito un poco de aire...

Edgar se levanta, deja la servilleta en la mesa y se retira.

Christian se acerca a Ana.

CHRISTIAN
(Suave)
Ve a vigilar...

Ana mira a Christian y le voltea los ojos. Suspira.

ANA
(Obstinada)
¡Ya voy!

Christian sonríe. Ana se levanta, tira la servilleta a la mesa, mira a Christian y se da vuelta para seguir a Edgar.

CORTE A

74 EXT - TERRAZA RESTAURANT - DÍA 74

Edgar posa sus antebrazos en la baranda de la terraza. Contempla parte del paisaje de Caracas.

Llega Ana y recuesta su parte baja de la espalda en la baranda.

ANA
(Juguetona)
Cuéntame, favorito... ¿Qué tienes?

Edgar ve a Ana y vuelve la vista al paisaje.

EDGAR
Y tú crees que voy a desahogarme contigo..

Edgar suelta una risa irónica. Ana se le acerca más y se voltea a mirar el paisaje.

ANA
¿Quién pensaría que esta ciudad tan hermosa está condenada por sus mismos habitantes?

Ana suspira. Edgar ve a Ana.

EDGAR
Algún día todo esto cambiará.

Ana sonríe. Le toma la mano a Edgar.

ANA
Sé que no quieres hacer nada de esto. No te crees capaz...

Edgar ve que Ana entrelaza sus dedos con los de él.

Ana lo mira fijamente a los ojos y se muerde los labios.

ANA
(Optimista)
Voy a ayudarte a escapar de Christian.

Edgar levanta las cejas y ve a Ana.

Ana suelta la mano de Edgar y vuelve a recostar su espalda baja en la baranda.

ANA
Sé que no te irás con Olga tampoco... Simplemente quieres evadir todo esto.

Edgar la mira sorprendido.

EDGAR
¿Y tú qué ganas a cambio?

Ana voltea los ojos.

ANA
(Suave)
Confía en mí...

Ana le roza los labios de Edgar con el dedo indice. Ana sonríe pícara y ve al interior del restaurant. Ana se aparta de Edgar.

ANA
(Optimista)
¡Mira, ya nos están sirviendo!

Ana camina seductora, voltea, ve a Edgar y le sonríe.

Edgar la mira y camina detrás de ella.

CORTE A

75 INT - HABITACIÓN DAMIAN - NOCHE 75

Damian se recuesta en la cama matrimonial y enciende el televisor.

Olga llega del baño con una toalla que cubre su cuerpo.

Suena un celular. Damian lo toma de la mesa de noche. Olga se sienta en la cama.

DAMIAN
¿Tienes algo?

Damian ve a Olga.

DAMIAN
Llama por refuerzos en la central.

Damian se levanta de la cama. Olga lo mira a los ojos.

OLGA
¿Encontraron a Raúl?

Damian asiente.

FUNDIDO A NEGRO

76 INT- HABITACIÓN HOTEL LUJOSO - NOCHE 76

Edgar duerme en la cama. Se abre la puerta del cuarto y se cierra.

Ana se sienta a un lado de la cama y le da unos golpes en el brazo.

ANA
(Susurrando)
¡Despierta!

Edgar abre los ojos y brinca.

ANA
(Susurrando)
¡No vayas a gritar!

Edgar suspira con fuerza y relaja los músculos.

EDGAR
(Susurrando)
¿Por qué me despiertas así?

ANA
Te dije que te iba a ayudar a escapar.Vístete. Christian salió.

Edgar asiente.

Ana se retira de la habitación. Egdar se pone de pie y agarra la ropa que está tendida en un mueble.

CORTE A

77 EXT - CREPÚSCULO / HOTEL LUJOSO - NOCHE 77

Todo está en colores fríos. Raúl camina frente al hotel. Mira alrededor y entra en un carro con una pareja a punto de besarse adentro. Están congelados.

Se escuchan sirenas. El Mustang de Olga se estaciona al frente del hotel, le siguen varios carros.

Olga se baja del Mustang, también Damian.

Andra se baja de un corsa negro. Los demás oficiales la siguen y todos toman caminos distintos y cubren la entrada del hotel.

Christian aparece. Olga cierra los puños de las manos.

OLGA
¡Tú tienes a Raúl!

Raúl voltea rápido a ver a través de la ventana a todos.

Christian suelta una carcajada. Ve a Damian y sonríe.

CHRISTIAN
(Juguetón)
Deberían preguntarle a Damian porqué lo protege...

Olga ve a Damian y frunce el ceño. Andra se sorprende.

Raúl abre despacio la puerta del carro.

Christian suelta otra carcajada.

CHRISTIAN
¡Anda! ¡Cuéntales que le ordenaste que escapara!

Edgar sale por un lado del edificio y los mira a todos, se esconde detrás de un arbusto. Raúl lo ve desde el carro.

DAMIAN
¡Todo esto fue tu plan! ¡Sabías que Raúl iba a terminar matando a Maxín!

Christian arquea una ceja.

Raúl sale del carro rápido y se encuentra con Edgar. Edgar salta para atrás.

EDGAR
¡No, aléjate!

Raúl se pone el dedo indice en su boca.

RAÚL
(Susurrando)
¡Ven conmigo, también estoy escapando de ellos!

Edgar frunce el ceño.

EDGAR
¿Y qué haces aquí?

RAÚL
Vine a buscarte.

Christian baja los escalones y camina de un lado a otro, al frente de los oficiales de la Guardia Nocturna.

CHRISTIAN
Mi querido amigo... Parece mentira que nos conocemos desde hace más de un siglo...

Damian frunce el ceño.

CHRISTIAN
Me conoces tanto...

Christian se para al frente de Damian y sonríe pícaro.

CHRISTIAN
Como yo a ti...

Christian camina al frente de Olga, se devuelve y sube los escalones de la entrada del hotel.

CHRISTIAN
¡Pero me temo que tenemos otro mayor problema en qué preocuparnos!

Christian extiende uno de los brazos y señala a un arbusto. Una ráfaga de viento lo deshoja.

Edgar suelta un grito ahogado y Raúl le toma el brazo, lo hala y corren.

Olga los mira y corre.

Christian suelta una carcajada. Damian entra al Mustang.

CHRISTIAN
¡Nos veremos pronto!

Christian hace un ademán con la mano de despedida.

CORTE A

78 EXT - CREPÚSCULO / AV. PRINCIPAL DE LAS MERCEDES - NOCHE 78

Todo está en colores fríos. Raúl corre hasta la entrada de un local nocturno. Edgar le sigue.

RAÚL
(Sin aliento)
No vas a resistir mucho. Tienes que abandonar el Crepúsculo.

Se escuchan carros al fondo. Edgar ve a Raúl, le cuesta respirar.

EDGAR
(Irónico)
¿Y un local nocturno es la mejor idea?

Raúl le señala la puerta.

RAÚL
(Autoritario)
¡Entra!

Edgar entra y Raúl le sigue.

Pasa un carro al frente de la entrada.

CORTE A

79 INT - TEATRO BAR - NOCHE 79

El BARTENDER(28) prepara unos tragos. Un grupo de muchachos juegan a beber fondo blanco. La música está muy alta y las luces estrobocópicas están por todos lados.

Edgar y Raúl aparecen al lado de la barra. Una pareja de chicas que ríen a carcajadas, les pasan por al lado. Edgar las mira de arriba a abajo.

RAÚL
Aquí no nos van a encontrar.

Raúl ve la barra y posa la mano en la espalda de Edgar.

Edgar mira alrededor.

RAÚL
Trata de quedarte aquí.

Edgar frunce el ceño.

RAÚL
Pediré un trago.

Un CHICO(26) y su AMIGO(27) se acercan a Edgar.

CHICO
(Rascado)
¿Qué pasó, man? Estás como muy pequeño para estar acá.

Edgar da un paso para atrás.

AMIGO
Déjalo, webón... Está buscando novia.

El amigo le sonríe a Edgar y golpea con el codo al amigo.

Raúl le hace una seña con la cara a Edgar para que vaya a unas mesas que estás al fondo. Edgar las ve y se dirige para allá.

Raúl y Edgar se sientan.

EDGAR
¿Por qué estás haciendo esto?

Raúl toma un sorbo de cerveza y ve a Edgar.

RAÚL
Me reclutaron a los diez años. Se supone que mi aura era del lado luminoso.

Edgar suspira. Raúl toma otro sorbo y ve a las personas bailar.

RAÚL
Me emocionó la idea de combatir el mal para hacer el bien. Pero pensé que iba a ser yo contra los malos.

Edgar asiente.

RAÚL
Que iba a hacer justicia... Pero todo esto es tan descabellado.

Edgar ve a las personas bailar.

EDGAR
¿Te obligaron a ser alguien que no quieres ser?

Raúl niega con la cabeza.

RAÚL
Digamos que me hicieron una oferta engañosa.

Raúl mira a Edgar.

RAÚL
He visto cómo luminosos actúan mal con la excusa de que es por el bien común.

Raúl hace un ademán con la mano de entrecomillas. Edgar mira a Raúl.

RAÚL
He visto a madres oscuras sacrificarse por sus hijos... ¿Tú crees que eso es egoísta?

Edgar frunce el ceño y niega con la cabeza. Raúl choca la mano contra la mesa.

RAÚL
(Alterado)
¿Sabes qué es egoísta? ¡Que todos los días hayan decenas de muertos tanto por seres luminosos, como por seres oscuros y las guardias no hagan absolutamente nada!

Raúl mira fijamente a los ojos de Edgar.

EDGAR
¿Tú fuiste el que mató a Luis y a Clara en el baño?

Raúl asiente y toma otro sorbo de cerveza. Se ríe.

RAÚL
(Cínico)
Y a otros más antes de ellos. No me subestimes, niño.

Raúl toma otro sorbo de cerveza.

CORTE A

80 INT - MUSTANG - NOCHE 80

Damian está al volante. Olga entra en el asiento del copiloto. El carro arranca.

Olga frunce el ceño y le sale una lágrima.

OLGA
Voy a tirar todo esto a la borda. ¡Estamos jodidos, Christian se adelantó a todos nuestros pasos!

Damian gira el volante.

DAMIAN
(Molesto)
¡Olga, deja de comportarte así!

Olga ve a Damian.

Damian detiene el carro.

DAMIAN
¡Si vas a ponerte como una niña malcriada, adelante... Abandona la misión!

Olga ve por la ventana. Voltea y mira a Damian.

OLGA
¿Por qué dejaste que Raúl se diera a la fuga?

Damian ve fijamente a los ojos a Olga.

DAMIAN
El es una pieza clave. Hará que para que Edgar enfrente su destino.

Olga ve al frente.

OLGA
Ahora todo esto es tu plan...

Damian mira al frente y pisa el acelerador.

DAMIAN
No. Hay cosas que uno no puede evitar, ni Christian ni nadie.

CORTE A

81 INT - SALÓN DE CLASES / COLEGIO FERMÍN TORO - DÍA 81

Carlos y Jorge ven a la PROFESORA(60) que anota una ecuación en la pizarra.

Llega Ana al salón desarreglada, despeinada y la camisa del liceo afuera de la falda. Se sienta al frente, al lado de un pupitre vacío. Todos la miran.

Carlos le da un golpe al brazo de Jorge.

Jorge mira a Ana.

La profesora se voltea y ve a Ana. Mira al resto de los alumnos.

PROFESORA
Abran el libro de ejercicios en la página ciento veinte.

Se escuchan murmullos. Todos abren sus libros.

JORGE
¿No crees que está diferente?

Carlos ve a Ana.

CARLOS
Sí, debe ser por lo de Paula.

Jorge suspira.

JORGE
Quizás ella vio cuando la mataron.

Carlos ve que Jorge escribe en su cuaderno unos números.

CARLOS
Me preocupa Edgar. No ha aparecido.

JORGE
No responde mis mensajes ni nada.

Carlos frunce el ceño.

CARLOS
Probablemente Ana sepa algo.

Jorge mira a Carlos y frunce el ceño.

PROFESORA
¡Carlos! ¡Jorge!

Ambos voltean a ver a la profesora.

PROFESORA
¡Hagan los ejercicios!

Carlos sonríe y Jorge voltea al cuaderno y escribe en él.

CORTE A

82 INT - OFICINA DE DIANA - DÍA 82

Diana está al frente de la computadora. Escribe unas cosas y agarra unos papeles que están en el escritorio.

Cierra los ojos con fuerza, baja la cabeza. Diana pestañea se pasa la mano en la frente y levanta la cabeza.

Mira el reloj que marca las doce y media. Vuelve a cerrar los ojos con fuerza.

Diana suspira, ordena los papeles y los mete en una carpeta. Se levanta y agarra su cartera.

Diana sale de la oficina.

CORTE A

83 INT - CENTRAL / CENTRO DE OPERACIONES - DÍA 83

Se escuchan teclas de computadora y murmullos. Sofía con varias carpetas en la mano pasa por el pasillo del medio.

Leonardo mira el radar. La pantalla muestra dos puntos en el medio.

LEONARDO
¡Sofía!

Sofía se asoma al cubículo.

SOFÍA
(Agobiada)
¿Qué quieres?

Leonardo señala el radar.

LEONARDO
Los padres regresan temprano a casa.

SOFÍA
Después de todo son humanos también.

Sofía camina y se asoma a otro cubículo. Marcos ve la pantalla de la computadora mientras que Adriana juega con una pelota antiestrés en la silla al frente del escritorio.

SOFÍA
¡Adriana!

Adriana se sobresalta y suelta la pelota. Ve a Sofía.

SOFÍA
Los padres llegaron a casa temprano.

Ambos se ponen de pie y salen.

SOFÍA
(Para sí misma)
¡Que extraño que los dos lleguen temprano el mismo día!

Sofía camina por el pasillo del medio.

CORTE A

84 INT- CUARTO DE LOS PADRES DE EDGAR - DÍA 84

El cuarto está oscuro. Entran unos pocos destellos de luz a través de la ventana.

Diana llega y ve a Juan Pablo en la cama. Diana se quita los zapatos y Juan Pablo la ve y sonríe.

DIANA
Estoy muy cansada.

Diana se recuesta en la cama al lado de Juan Pablo.

JUAN PABLO
Yo igual.

Diana le acaricia la mejilla a Juan Pablo.

Diana cierra los ojos. Juan Pablo suspira y cierra los ojos también.

Christian aparece en el pie de la cama con las manos extendidas. Expulsan un polvo verde.

CORTE A

85 EXT - PATIO / COLEGIO FERMÍN TORO - DÍA 85

Ana sale del salón de clases rápido. Jorge camina atrás y Carlos le sigue.

Ana voltea a verlos y acelera el paso hasta correr. Jorge y Carlos corren hasta ponerse al frente de ella y detenerla.

Ana refunfuña.

ANA
(Molesta)
¿Qué quieren?

Carlos da un paso para atrás y sonríe.

JORGE
(Tímido)
Lamentamos lo de Paula...

Ana se detiene. Voltea a verlos y frunce el ceño.

ANA
Tengo prisa...

Ana camina. Carlos suspira y ve a Jorge. Jorge camina detrás e Ana.

JORGE
Entiendo por lo que estás pasando.

ANA
(Interrumpiendo)
¡No, no entiendes!

Ana refunfuña, se detiene. Jorge choca con la espalda de ella. Ella frunce el ceño y voltea a ver a Carlos y a Jorge.

ANA
(Sobreactuada)
Gracias por demostrar preocupación, chicos. Pero ahorita no es buen momento.

JORGE
(Interrumpiendo)
Antes de que te vayas...

Ana voltea los ojos.

ANA
(Irónica)
Siempre hay un interés de por medio...

Jorge abre la boca para hablar y se retracta. Carlos frunce el ceño.

CARLOS
(Alterado)
¡¿Sabes algo de Edgar?!

Ana mira sorprendida.

ANA
(Titubeando)
Eh, ¡No!... Chicos, de verdad estoy apurada.

Ana corre y se va por la entrada del liceo.

CORTE A

86 INT - CUARTO DE LOS PADRES DE EDGAR - DÍA 86

Diana y Juan Pablo duermen en la cama. En las cobijas hay polvo verde.

Aparece Marcos. Se acerca a observar a Diana.

Al fondo se escucha Adriana.

ADRIANA
¡No hay nadie en el resto de la casa!

Neko llega y se posa en la cama. Huele todo y estornuda.

MARCOS
¡Están aquí

Llega Adriana por la puerta.

Neko maulla.

Marcos toca la cobija y se frota los dedos. Una pizca de polvo verde cae en la cobija.

MARCOS
Los durmieron...

Adriana se acerca, toma el teléfono y toma unas fotos.

ADRIANA
Le voy a enviar esto a Leonardo.

Marcos ve de reojo a Adriana mientras observa la habitación.

MARCOS
(Con autoridad)
Llama a Sofía. Necesitamos a un vidente.

Adriana levanta las cejas y teclea en la pantalla táctil.

ADRIANA
(Suave)
Esto no pinta bien...

Adriana sale de la habitación.

CORTE A

87 INT –SALA / CASA DE ANA – DÍA 87

Ana deja su morral en el perchero. La sala tiene cuadros de Dalí en la pared y una pantalla plasma. El juego de muebles es grande y espacioso. AIMARA (47) duerme en el sofá. A su alrededor hay polvo verde.

En la mesa del medio hay una fotografía de Aimara y Ana en un portaretrato. La acompaña una rosa de cristal.

Mientras Ana camina en dirección a los sofás, un vaso de vidrio flota al lado de ella con una jarra. La jarra sirve agua en el vaso y cambia de dirección. Ana agarra el vaso de vidrio, toma un sorbo y se sienta al lado de Aimara.

El televisor se enciende.

ANA
¿Qué tal te fue hoy, Má?

Ana mira el televisor.

ANA
A mi me fue bien... No es lo mismo sin Paula, pero bien.

Ana suspira.

CORTE A

88 INT - CENTRAL / CENTRO DE OPERACIONES - DÍA 88

Olga camina en el pasillo. Andra está en la entrada de un cubículo.

Olga pasa por al lado y mira el interior del cubículo. Está Leonardo que mira la pantalla que muestran fotos de los padres de Edgar.

Olga detiene el paso.

OLGA
(Sorprendida)
¿Ahora qué les hicieron?

Leonardo mira a Olga.

LEONARDO
(Sarcástico)
Los hechizaron. Al menos se están tomando una siesta.

Andra ve a Leonardo.

ANDRA
Una preocupación más...

Andra se retira. Olga suspira.

OLGA
¿Fue Abdul?

Leonardo mira la pantalla.

LEONARDO
Esperamos el reporte de la vidente.

Leonardo mira a Olga.

OLGA
¿Sabes algo de Raúl o de Edgar?

Leonardo niega con la cabeza.

LEONARDO
Nada de su paradero...

Olga asiente y se retira.

CORTE A

89 INT - SALA / COMEDOR DE EDGAR - DÍA 89

La iluminación esta tenue. Marca el atardecer.

Neko corre hasta la entrada de la casa. Se abre la puerta y pasa Edgar. Raúl está detrás de él. Neko se pone en dos patas y se apoya en la pierna de Edgar.

EDGAR
(Cariñoso)
¡Hola, pequeño!

Edgar sonríe y lo carga.

EDGAR
¡Te extrañé mucho!

Raúl frunce el ceño.

RAÚL
No estamos solos...

Edgar ve a Raúl.

EDGAR
Descuida, mis padres están todo el día trabajando.

Raúl desaparece. Edgar refunfuña y voltea los ojos.

Edgar mira a Neko.

EDGAR
Supongo que nos acostumbraremos al Crepúsculo...

Edga deja a Neko en el suelo y ambos caminan por el pasillo.

CORTE A

90 INT - CUARTO DE LOS PADRES DE EDGAR - DÍA 90

Neko entra al cuarto y salta a la cama de los padres. Edgar ve de reojo y sigue de largo en el pasillo. Edgar se devuelve lentamente.

Edgar se acerca a Diana y a Juan Pablo.

EDGAR
(Sorprendido)
¿Mamá?

Edgar observa la cama, mira el polvo verde y pasa la mano suavemente en la cobija.

Edgar frunce el ceño.

EDGAR
(Alterado)
¡¿Quién hizo esto?! ¡Raúl!

Detrás de Edgar aparece Marcos.

Edgar grita con rabia y de su boca sale una onda expansiva. Neko salta y corre. Marcos tambalea.

MARCOS
Tranquilo. Soy de la Guardia Nocturna.

Edgar aprieta los puños.

EDGAR
(Molesto)
¿Qué les hiciste a mis padres?

Marcos se acerca con cautela.

MARCOS
Fue Christian...

Aparece Adriana detrás de Marcos. Edgar da un paso para atrás.

ADRIANA
Estamos investigando en el Crepúsculo.

Edgar refunfuña.

EDGAR
¡Raúl!

Adriana mira a Marcos.

MARCOS
(Neutro)
Lo tenemos en custodia. Ha violado varias cláusulas.

Edgar frunce el ceño y desaparece.

CORTE A

91 INT - CREPÚSCULO / CUARTO DE LOS PADRES DE EDGAR - DÍA 91

Todo pasa a colores fríos. Aparece Edgar y mira alrededor.

GUARDIA ALTO(30) sostiene con fuerza a Raúl por los brazos. Una VIDENTE(18) está con los ojos blancos en el medio de la habitación.

Detrás de Edgar aparecen Marcos y Adriana. Edgar mira a Raúl y tensa la mandíbula.

EDGAR
¡Suéltalo!

Marcos le hace un ademán al Guardia alto para que se lleve a Raúl de la habitación.

ADRIANA
(Consoladora)
Tiene que ser enjuiciado.

Edgar voltea a mirar a la pareja.

EDGAR
(Entre dientes)
Lo hace por el bien de todos...

La vidente suelta un grito ahogado. Mira a Edgar y sus ojos se vuelven color verdes.

VIDENTE
(Sorprendida)
Tú...

La vidente se acerca a Edgar y le toca por el brazo.

VIDENTE
¡Tu destino es grande!

Edgar retira su brazo bruscamente.

Edgar grita y sale una onda expansiva de su boca. La vidente, Marcos y Adriana caen al suelo.

Edgar sale de la habitación.

CORTE A

92 INT - CREPÚSCULO / SALA-COMEDOR CASA DE EDGAR - DÍA 92

El Guardia alto suelta un líquido negro de sus manos y envuelve las muñecas de Raúl.

Raúl tira de las muñecas, pero se detienen. El líquido negro se vuelve una esposas sólidas de hierro.

Edgar sale del pasillo. De las manos del Guardia Alto sale un aro de luz.

Edgar grita y otra onda expansiva sale de su boca. Rompe el aro de luz del guardia alto.

Raúl se sorprende.

RAÚL
¡Edgar, cuidado!

El guardia alto le lanza una esmeralda a Edgar. En el aire esta se rompe en pedazos y en las grietas expulsa un liquido escarchado de color verde. Le cae a Edgar.

Edgar trata de quitarse el liquido escarchado, pero este lo empieza a cubrir por todo el cuerpo.

Unos rayos de luz blanca salen de las muñecas de Raúl. Raúl aprieta los puños y empuja las esposas. Los rayos de luz rompen las esposas.

Los pies de Edgar se vuelven de piedra.

Raúl lanza una onda expansiva de sus manos al Guardia alto y ambos caen.

Edgar respira con fuerza. Extiende sus bazos para atrás. Sus manos brillan con una luz color naranja. Expulsa un gas a sus piernas y derrite la piedra. El liquido escarchado que está en su cuerpo se cae.

Edgar da unos pasos al frente. Mira al Guardia alto que se levanta. Edgar grita y corre contra él. Empuja al Guardia con las manos y del impacto, el Guardia vuela y traspasa la ventana. Los vidrios caen por todos lados.

A Edgar le cuesta respirar.

Raúl corre y toma por los hombros a Edgar.

RAÚL
(Alentador)
Buen trabajo.

Raúl agarra con fuerza los hombros de Edgar y ambos desaparecen.

CORTE A

93 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - DÍA 93

Todo vuelve a los colores cálidos. Edgar y Raúl aparecen.

Toda la sala esta llena de pedazos de vidrio. Edgar se recuesta en el piso.

RAÚL
(Suave)
¿Tienes fuerzas para salir de aquí?

Edgar asiente.

EDGAR
(Sin aliento)
Tenemos que ir tras Christian.

Raúl asiente y le tiene la mano a Edgar.

RAÚL
Ya pensaremos en un plan.

Edgar toma la mano de Raúl y se levanta.

EDGAR
(Seguro)
Ya tengo uno.

Edgar le hace un ademan a Raúl para que lo siga. Edgar corre a la entrada y sale. Raúl sonríe y lo sigue.

Neko camina por la sala y los ve partir.

Neko huele el piso.

CORTE A

94 EXT - PARQUE EDIFICIO DE EDGAR / EL VALLE - NOCHE 94

Olga está sentada en un columpio. Mira al edificio.

Al fondo hay una ambulancia. Suben al Guardia alto en una camilla. Hay varios oficiales de la Guardia Nocturna con el uniforme negro a los alrededores.

Andra se le acerca a Olga.

ANDRA
Edgar ya sabe controlar sus poderes.

Olga suspira.

OLGA
(Distraída)
No lo sabe. Solo se dejó llevar por sus sentimientos.

ANDRA
No debe ser fácil ver así a sus padres.

Olga se pone de pie y da unos pasos al frente.

OLGA
Ahora solo nos queda esperar que se vengue de Christian.

ANDRA
No va a poder con él.

Olga la mira y sonríe.

OLGA
Es un chico inteligente.

Olga mira alrededor.

OLGA
Hagan rondas a los alrededores de la casa de Christian y también por el hotel.

Andra asiente. Olga mira a Andra.

OLGA
Si no podemos estar a la par de Abdul, por lo menos trataremos de predecir los movimientos de Raúl y Edgar.

(CONTINUED)

Olga se va.

CORTE A

95 INT - CUARTO DE ANA - NOCHE 95

Las paredes son color lila, con cortinas de color blanco. Hay un mueble con peluches. La cama está tendida y pulcra. La mesa de noche tiene una lámpara y unos libros, uno encima del otro y del mismo tamaño.

La peinadora tiene cajas de varios tamaños color rosado. Todas están por orden de tamaño.

Ana ve al espejo y peina su cabello húmedo.

Edgar aparece detrás de Ana. Ella lo ve a través del espejo. Ana se asusta, se da vuelta y pone el peine al frente para escudarse.

Edgar se sonroja y se pasa una mano a la cabeza.

EDGAR
(Tímido)
Lo siento.

Ana le lanza el peine a Edgar. Él lo esquiva.

ANA
(Reclamando)
¡Estúpido, Christian se enteró de todo!

Edgar levanta una ceja.

ANA
¿No podías irte sin llamar la atención de los jefes de las dos Guardias?

EDGAR
(Reclamando)
¡Tú me mandaste a salir! ¡Todos estaban afuera!

Ana le voltea los ojos.

ANA
(Irónica)
¡Ahora estoy sin protección de Christian!

EDGAR
¡Deja de decir mentiras, me tendiste una trampa y hechizaste a mis padres!

Ana lo mira confundida.

EDGAR
(Sarcástico)
¡Bueno ya me tienes aquí! Ahora que tu protector me venga buscar.

ANA
¿De qué rayos estás hablando?

Edgar suelta una carcajada. Raúl aparece detrás de Ana. Ella voltea a verlo y se sobresalta. Raúl la toma por los brazos.

EDGAR
¿Crees que no me di cuenta? ¡Tu mamá está dormida con el mismo hechizo que el de mis padres!

Ana niega con la cabeza.

ANA
¡No, Edgar! No sabía lo de tus padres.

Edgar le hace un ademán a Raúl.

Raúl pega contra la pared a Ana. Ella respira rápido y con fuerza.

RAÚL
(Autoritario)
¿Dónde está Abdul?

Ana niega rápido con la cabeza. Raúl hace un ademán con la mano y se aparta. Ana se pega a la pared y está se agrieta.

EDGAR
¡Di dónde está Christian!

A Ana le cuesta respirar.

ANA
¡No lo sé!

Raúl mira a Edgar.

RAÚL
¡Mátala!

ANA
(Desesperada)
¡Por favor, no!

Raúl con las manos tendidas, cierra los puños. La pared se agrieta más y Ana se hunde más en ella. Raúl se pone al lado de Edgar.

RAÚL
Mátala, así vendrá Christian.

Edgar se acerca a Ana.

EDGAR
(Suave)
Dime por qué involucraron a mis padres en esto...

Ana cierra los ojos y hace una mueca de dolor.

ANA
Yo no sabía lo de tus padres.

RAÚL
¡Miente!

Edgar voltea a ver a Raúl.

RAÚL
¡Sigue tu plan, Edgar! ¡Mátala!

Edgar mira a Ana y extiende las manos. Se iluminan de color naranja. Ana llora.

ANA
(Desesperada)
¡No, Edgar!

Edgar da un paso al frente. Ana voltea a un lado.

Edgar da otro paso.

RAÚL
¡Hazlo!

Edgar acerca las manos al estómago de Ana. Ella llora con más fuerza.

Edgar se detiene. El brillo de sus manos se apaga. Edgar respira fuerte.

Raúl niega con la cabeza y aprieta más los puños. Ana se hunde más en la pared.

A Edgar se le salen dos lágrimas. Y niega con la cabeza.

EDGAR
(Para sí mismo)
¿Qué estoy haciendo?

Ana se ríe a carcajadas.

ANA
Intentas escapar de algo a lo que estás condenado.

Edgar la mira con lágrimas en los ojos.

ANA
(Sonriendo)
De nada sirve que te escapes de tu destino. Vas a terminar igual haciéndolo.

Edgar niega con la cabeza y cae de rodillas. Su mirada se va hacia el piso.

A Ana le brillan las manos de color rojo y sonríe pícara. Sus manos se cierra en puños. Raúl le lanza una bola de fuego.

Edgar se pone de pie y mira sorprendido.

Ana se quema mientras grita. Raúl relaja las manos y ella cae al piso muerta.

Edgar mira a Raúl. Titubea y y llora.

Raúl se queda sin aliento.

Edgar huye deliberadamente.

RAÚL
¡Edgar!

CORTE A

96 INT - CENTRAL / CENTRO DE OPERACIONES - DÍA 96

Sofía sale de la oficina de Damian. Tiene unos manos libres puestos en los oídos. Las personas transitan de un lado a otro.

Sofía camina por el medio del pasillo.

SOFÍA
¡Leonardo, haz contacto!

Leonardo desde su cubículo teclea.

LEONARDO
¡Estoy en eso!

Sofía se detiene a mitad del pasillo. Las personas les pasan por al lado.

SOFÍA
¡Olga!... ¡¿Por qué no ha llegado?!

Sofía da la vuelta y se devuelve.

Llega Olga, con un termo en la mano y observa a todos caminar y correr de un lado a otro. Olga frunce el ceño camina entre los cubículos.

LEONARDO
¡Olga! Te estábamos esperando.

Leonardo se levanta de su cubículo y toma a Olga por el brazo.

OLGA
¿Igual se preparan para el acto?
¿Cómo se hará sin Edgar?

Leonardo se ríe.

LEONARDO
¡Edgar apareció!

Olga se sorprende.

LEONARDO
Pidió verte a ti específicamente.
Está en su casa con Marcos y
Adriana.

Olga asiente y le da el termo a Leonardo. Él lo agarra.

Olga da la vuelta, corre y se retira mientras Sofía sale del cubículo. Sofía la ve.

SOFÍA
¡Olga!

Leonardo se acerca a Sofía y toma un sorbo de café.

LEONARDO
(Burlón)
Ya le dije... La próxima quítate esos audífonos.

Leonardo le quita un audífono de un oído.

LEONARDO
(Burlón)
¿También tengo que hacer tu trabajo?

Sofía le voltea los ojos y se devuelve a su cubículo. Leonardo la mira de arriba a abajo.

LEONARDO
¿No quieres un poco de café?

Leonardo se ríe y se regresa a su cubículo.

CORTE A

97 INT - ESTUDIO DE CHRISTIAN - DÍA 97

Hay una repisa grande con un montón de libros. Tiene un sofá a un lado y una pintura de Picasso colgado en la pared. La biblioteca tiene adornos minimalistas. En otra pared tiene un plasma con unas cornetas del tamaño de la pared.

Christian mira por la ventana. Se voltea y le sube el volumen a la música, suena Led Zeppelin.

Camina a una repisa que tiene varias botellas de licores costosos. Agarra un vaso y sirve Whisky de la etiqueta dorada.

Camina con el vaso en la mano y se sienta en el sofá, cruza las piernas y se echa para atrás.

Christian suspira.

CHRISTIAN
El show debe continuar...

Christian sonríe.

CORTE A

98 INT - CUARTO DE LOS PADRES DE EDGAR - DÍA 98

Edgar se sienta en la cama de los padres, Neko se recuesta en el regazo de Edgar. Marcos está al frente de la cama, observa a Edgar.

Edgar se recuesta de la cama en medio de los padres. Los mira y suspira.

EDGAR
(Con suavidad)
Todo será cómo antes...

Marcos camina hacia la puerta y se recuesta en el arco de la misma. Observa a Edgar.

Olga entra, Edgar se pone de pie. Neko se baja de las piernas de Edgar.

Olga se detiene en frente de Edgar. Él mira al suelo.

Ambos se miran a los ojos.

EDGAR
Me comporté como un niño...

OLGA
(Interrumpiendo)
Yo no te lo dije todo...

Edgar mira a sus padres.

EDGAR
(Seguro)
¡Lo haré!

Olga se acerca y lo toma del hombro. Edgar la mira a los ojos.

OLGA
¿Seguro?

Edgar asiente.

OLGA
Bien...

Edgar se voltea a ver a Diana y a Juan Pablo.

Olga camina con la mano en el hombro de Edgar.

CORTE A

99 EXT - ESTACIONAMIENTO / CENTRAL DE OPERACIONES - DÍA 99

Un camión negro está encendido. Dos oficiales con sobretodo negro, sostienen uno de cada lado una caja de oro grande. Se acercan al camión.

Sofía con un vestido blanco, está en la entrada del edificio y observa todo.

Otro OFICIAL CHOFER(30) con sobretodo, abre la maleta.

Los tres oficiales introducen la caja. Cierran el camión y entran.

Leonardo con un traje blanco se acerca a Sofía y la abraza por los hombros.

SOFÍA
¿Qué crees que escribirá en el libro?

Leonardo levanta los hombros.

LEONARDO
Ya lo sabremos.

Ambos entran al edificio.

FUNDIDO A NEGRO

100 INT - CARRO DE CHRISTIAN - DÍA 100

La luz se vuelve más cálida, marca el atardecer.

El CHOFER(27), con un traje negro,espera a Christian al volante.

Christian, viste una túnica negra y dorada, entra y cierra la puerta.

El chofer le saluda con la cabeza.

CHOFER DE CHRISTIAN
¿Cómo se prepara para hoy, señor?

CHRISTIAN
Todo va fluyendo...

El chofer asiente y enciende el auto.

CORTE A

101 EXT – ESTACIONAMIENTO / EDIFICIO DE EDGAR – NOCHE 101

Marcos con un traje blanco entra a una camioneta rústica negra. Al lado está un rústico blanco y una camioneta negra.

Del edificio sale Olga con un vestido blanco. Edgar le sigue desde atrás, con un traje color azul marino, camisa blanca y corbata gris.

Olga abre la puerta de atrás de la camionera negra, Edgar entra. Olga abre la puerta del copiloto, y entra. Cierra la puerta.

Los tres carros arrancan.

CORTE A

102 INT – CAMIONETA NEGRA – NOCHE 102

Damian, que viste una túnica con detalles dorados, conduce. Olga mira a El Ávila.

Edgar ve por la ventana y suspira.

Damian mira a Olga por un instante.

DAMIAN
Es el epicentro energético de Caracas.

Edgar mira a Damian desde atrás.

EDGAR
(Tímido)
¿Vamos para allá?

Olga voltea y mira a Edgar. Sonríe.

OLGA
Sí, allí nos reuniremos todos.

Edgar asiente y ve sus manos.

FUNDIDO A NEGRO

103 EXT – GALIPÁN – NOCHE 103

Edgar se baja de la camioneta. Mira alrededor. Hay un camino de piedras en medio de un jardín que está iluminado. Olga espera en el comienzo del camino.

Edgar se acerca a la orilla del cerro y contempla las luces a la orilla del mar. Mira el horizonte, donde el mar se combina con el cielo.

(CONTINUED)

Edgar suspira. Voltea y mira a Olga. Camina hasta ella.

OLGA
(Cariñosa)
¿Nervioso?

Edgar la mira.

EDGAR
¿Y si la tiza no se activa cuando me la den?

Olga le acaricia el cabello.

OLGA
(Consoladora)
Confía en ti.

Llueve.

Olga y Edgar miran al cielo.

OLGA
¡Vamos rápido!

Olga acelera el paso y Edgar la sigue.

CORTE A

104 INT - JARDÍN / GALIPÁN - NOCHE 104

Llueve más fuerte. Al fondo hay un altar antiguo de piedra. Todo el jardín está techado con unas lonas. El decorado es de rosas rojas y trinitarias moradas.

En el medio hay una fila de personas con trajes negros, y al otro lado una con trajes blancos. Leonardo se pone de pie al lado de Sofía.

SOFÍA
(Murmura)
Esa lluvia es de mal augurio...

Leonardo suspira.

LEONARDO
Sí, no me inspira confianza.

Edgar y Olga entran. Edgar se detiene y observa alrededor sorprendido.

Edgar traga saliva y sigue a Olga, que camina por el centro de dos columnas de personas. Todos miran a Edgar mientras él les pasa por delante.

Edgar ve la fila de los que visten de blanco. Mira a Marcos, a Adriana.

Al lado del altar se acercan de ambos lados Christian y Damian. Christian mira molesto a Edgar.

Edgar y Olga llegan al altar. Olga en frente de todos toma una caja de plata del tamaño de su mano y se la muestra a Edgar.

OLGA
Aquí está la tiza. Cuando te sientas listo tómala.

Edgar ve la caja, Olga abre la tapa. Adentro está una tiza que brilla y le ilumina la cara a Edgar.

Edgar toma la tiza y la observa. Olga se coloca en el grupo que viste de blanco.

Christian y Damian se ponen detrás del altar. Edgar mira a Olga y ella le hace un ademán para que camine hasta ellos.

Edgar se pone en el medio de Christian y Damian.

Damian levanta un brazo y Christian el levanta el contrario.

DAMIAN
(Estruendoso)
¡Por el poder de la luz!

CHRISTIAN
(Estruendoso)
¡Por el poder de la oscuridad!

DAMIAN
¡Se presentará el Libro del Destino!

CHRISTIAN
¡Bajo el tratado de la Guerra de las Tinieblas!

DAMIAN
¡El Guardian del Destino debe escribirlo!

CHRISTIAN
¡Para regir el futuro de la sociedad!

Se abre el cofre dorado, sale un rayo de luz que ilumina el jardín.

Flota un libro grande de color dorado. Se posa sobre el altar.

Christian y Damian dan un paso para atrás. El libro se abre al frente de Edgar. Se ilumina todo el altar. Las páginas se mueven hasta el final.

Edgar contempla el libro. Agarra con fuerza la tiza. Edgar suspira. Mira alrededor.

Edgar levanta la mano con la tiza y la pone encima del libro sin tocarlo.

Edgar mira la tiza, y el libro. Vuelve a mirar a todos. Olga le asiente con la cabeza. Unos le sonríen, otros lo miran con lágrimas en los ojos.

Edgar frunce el ceño, mira el libro.

EDGAR
(Seguro)
¡Enfrentaré mi destino!

Edgar se aparta del altar. Mira a Christian y a Damian.

EDGAR
(Estruendoso)
¡Enfrentaré mi destino!

Edgar parte la tiza por la mitad y la tira al suelo.

Todos sueltan un grito ahogado.

CHRISTIAN
¡Te vas a arrepentir!

Edgar lo mira.

EDGAR
Hago lo que ninguno de ustedes se atreven a hacer...

Edgar camina por el medio de las filas con paso seguro. Todos lo miran pasar.

CHRISTIAN
¿Cómo se atreve?

Damian sonríe.

DAMIAN
Ese niño nos está dando una lección a todos...

Christian mira a Damian.

CHRISTIAN
¡Habrá caos para ambas fuerzas!

DAMIAN
Quizás solo hay que tener un poco de fe...

Edgar sale del jardín y camina bajo la lluvia.

FUNDIDO A NEGRO

105 INT - SALA-COMEDOR / CASA DE EDGAR - NOCHE 105

Edgar entra a la casa. Neko corre hasta los pies de Edgar y se restriega.

Edgar carga a Neko. Diana sale del pasillo.

DIANA
¡Hasta que apareces!

Edgar se ríe.

DIANA
Ahora te parece un chiste...

Edgar suelta a Neko en el piso y abraza a Diana.

EDGAR
¡Te extrañé!

Diana se sorprende.

DIANA
(Titubeando)
¿Todo bien?

Edgar la abraza con más fuerza. Diana sonríe y lo abraza.

CORTE A

106 EXT - COLEGIO FEMÍN TORO - DÍA 106

El Mustang se estaciona al frente del colegio.

Edgar sale del liceo con Carlos y Jorge. Olga sale del carro y saluda.

Edgar le sonríe y choca puños con Carlos, y con Jorge.

EDGAR
¡Nos vemos mañana!

Edgar camina hasta el Mustang. Sonríe. Olga entra y cierra la puerta del piloto.

Edgar abre la puerta del copiloto. Mira la entrada del liceo. En una esquina está Raúl.

Raúl mira a Edgar, sonríe y desaparece. Edgar sonríe de medio lado y entra al carro.

El Mustang arranca.

FADE OUT

6. Personajes

6.1 Personajes Principales

- **Edgar Prada**

Edgar nació el 17 de julio del 2001 en La Candelaria, Caracas. Su signo es cáncer. Es hijo de Diana Montesinos, abogada de la Universidad Central de Venezuela; y de Juan Pablo Prada, un contador también de la UCV. En la actualidad viven en un apartamento en El Valle, al oeste de Caracas.

Desde preescolar estudió en el colegio Elías Toro, cerca de su residencia. Cursa 8vo grado de bachillerato, tiene 16 años, y solo tiene tres amigos que son catalogados como los "Frikis Nulos". No tienen contacto con el resto de los demás grupos y además suelen ser sometidos al bullying.

Lee mangas y animés, también toca la guitarra. A veces, luego de clases, se va a la Estancia o a parques para tocar y componer canciones, y disfrutar de la soledad. Tiene habilidades con la física. Le encanta hacer experimentos. Algunas tardes, cuando no está con su guitarra, hace cálculos y juega con cualquier objeto que consiga. Quiere estudiar Física en la Universidad.

Era muy apegado a su abuela materna, pues fue quien prácticamente lo crió ya que sus padres no pasan casi tiempo en su casa. La abuela, Candela, murió de cáncer, cuando Edgar tenía 9 años. Nunca se trató del todo su enfermedad, pues no creía en la medicina, lo que apresuró su muerte.

Tiene un gato angora, color negro. Su nombre es Neko, gato en japonés. Suele pasar ratos en su casa, al igual que su dueño. Pues, los padres de Edgar son muy descuidados con él, así que por lo general llega a su casa en las noches. Luego de la muerte de su abuela se convirtió en un chico independiente, pues más nadie se ocuparía de él.

Está enamorado de una chica de su salón, Ana, desde que tiene memoria. Es el tipo de chicas decididas que hace lo correcto. Ana y Edgar se han hablado en muy pocas ocasiones, pero desde que les llegó la pubertad, él la ha notado un poco distinta. Ella tenía el uniforme impecable, intervenía en clase, era una chica proactiva. Pero ha estado un poco desarreglada, se ve exhausta y ha faltado a clases. Edgar se debate si acercársele o no.

Edgar es un poco desligado a la política. Si bien le afecta en su nevera y en su bolsillo, él prefiere vivir en una burbuja. A diferencia de sus compañeros de clase que muestran cierto interés yendo a protestas o generando debates en el salón de clases.

- **Olga**

Es una oficial de alto rango de la Guardia Nocturna. Es una maga de 700 años de edad. Después de la última coalición de las Guardias, falló en una misión y su castigo fue quedar atrapada en el cuerpo de una lechuza hasta que es asignada a una misión donde debe cuidar a Edgar.

Tiene un romance con Damian Brekenheimer, jefe de la guardia nocturna.

- **Raúl**

Oficial, de bajo rango pero de gran potencial. Fue entrenado por la Guardia Nocturna y fue inhabilitado tras haber asesinado a un vampiro innecesariamente para salvar a Edgar.

El jefe de la Guardia nocturna le pide que huya para que Raúl no asista al juicio y sea condenado a vivir en el Crepúsculo, el limbo donde convergen las criaturas mágicas, por el resto de la eternidad.

Vigila a Edgar constantemente y asesina a los Otros del lado oscuro. Rescata a Edgar de las manos de Christian Abdul, jefe de la Guardia Diurna.

- **Damian Brekenheimer**

Es el jefe de la Guardia Nocturna. Ha vivido un milenio, es el mago más poderoso de el lado luminoso. Tiene conocimientos de todo tanto en el plano astral, como en el físico. Su personalidad es muy fría, no socializa con todos, es firme y de carácter fuerte.

Conoce a todos los trabajadores de la Guardia. Siempre busca que se respeten los estatutos de ambas Guardias, y se convierte en el mejor abogado cuando se meten con los suyos. Su mayor enemigo es Christian Abdul.

- **Christian Abdul**

Es el jefe de los Guardianes del Día. Tiene la misma experiencia que Damian. Es escurridizo, busca siempre ganar en todo. Es estafador y astuto.

Da libertad a los seres oscuros para que hagan lo que quieran, siempre y cuando no violen los estatutos. Es diplomático, por lo que trata de que no exista de nuevo una guerra entre los luminosos y los oscuros, pues sabe que eso significa menos libertades. Las cosas como están en el mundo físico, hacen que casi siempre el mal gane sobre el bien.

6.2 Personajes Secundarios

- **Verónica**

Es una vampira que se enamoró de Maxín, quien la convirtió. Es sumisa, tímida y atractiva. Luego de que le asesinan a su amado, pierde el control de sí misma, sus poderes la vuelven hambrienta de venganza y busca a Edgar para saciar su sed.

Es una pieza clave para el plan de Christian Abdul. Permitirá que Edgar vea el funcionamiento del lado oscuro y así Abdul podrá acercarse a él.

- **Ana**

Es estudiante del Colegio Elías Toro, desde 7mo grado está en el cuadro de honor y siempre está vinculada con las actividades académicas del colegio. Ha estudiado con Edgar

desde el 1er grado de primaria, y desde entonces él ha estado enamorada de ella. Es de padres divorciados y vive con su madre, Aimara, una empresaria.

Es una maga, y la entrena Christian Abdul. Luego de asesinar a su mejor amiga, Paula, se convierte en su antítesis, introvertida, desarreglada. Sus inclinaciones van hacia el lado oscuro.

- **Andra**

Oficial de la Guardia Nocturna, es una cambia formas, por lo que puede convertirse en cualquier animal. Su preferido es el tigre de bengala. Es una detective encargada de las misiones de rastreo y homicidios.

Le encargan cuidar a Edgar mientras Olga está en otra misión, pero por preparar hechizos para proteger la casa de Edgar, él se le escapa y va a las manos de Verónica.

6.3 Personajes Terciarios

- **Diana Montesinos**

Madre de Edgar. Es una abogada, y su prioridad es el trabajo. Tiene una personalidad dura en su casa, pero con sus clientes es muy comprensiva. A veces le tiene muestras de cariño con su esposo, Juan Pablo Prada.

- **Juan Pablo Prada**

Padre de Edgar. Es un contador y trabaja en una firma en el este de Caracas. Es adicto al trabajo, le encanta los números y sobretodo administrar el dinero. Siempre quiere tranquilidad en su casa, es un hombre distraído y distante a los problemas en la familia.

- **Clara**

Es una maga de nivel bajo. Está enamorada y obsesionada por Christian Abdul, hace lo que él le diga.

Es astuta y escurridiza para tener 22 años. Es extrovertida, y de muchas iniciativas. Tiende a mandar a su compañero secuaz, Luis.

- **Luis**

Es mago y oficial de bajo rango en la Guardia del Día. Es calculador, pero introvertido. Detesta a su compañera Clara, pero suele protegerla ante cualquier atrocidad en las que ella se mete.

- **Marcos**

Oficial de la Guardia Nocturna. Es un mago de nivel medio, tiene poder de manipular la mente de las personas. Es un agente de combate, por lo que la mayoría de las veces lo encomiendan a misiones peligrosas.

- **Adriana**

Entrenada por Marcos, también es oficial de la Guardia Nocturna. Lee mentes y aprende a manipular los pensamientos.

- **Carlos**

Es uno de los pocos amigos de Edgar. No se destaca por ser listo, pero es el bromista. Le gusta el animé y los videojuegos también.

- **Jorge**

El amigo aplicado de Edgar. Suele estudiar física como Edgar, quiere ser ingeniero. Es el más tímido entre Carlos y Edgar. Es reservado.

- **Leonardo**

Le encanta la informática. Es el que maneja los radares, programas y redes de los Guardianes de la Noche. Es muy inteligente, le gusta Sofía pero le cuesta acercarse y pedirle una cita. Es un licántropo, pero no suele demostrar su parte lobo.

- **Sofía**

Organizada, pero neurótica. Es la secretaria de Damian. Es la que organiza a los demás oficiales y lleva el papeleo de la Guardia. Es una maga de bajo nivel.

Propuesta Visual

1.1 Iluminación

En esta pieza se diferencian dos atmósferas que deben estar muy marcadas. En el mundo ordinario la iluminación es cálida, a diferencia del Crepúsculo, que es una iluminación fría para demostrar que es un mundo de mágico y distinto al nuestro.

Gran parte de la historia transcurre durante la noche, además de distintas zonas del Oeste de Caracas por lo que la ambientación es oscura. En algunas locaciones como la casa de Edgar, el Colegio Fermín Toro, en el Café, el Restaurante, en la casa de Ana y en el Jardín de Galipán la iluminación no es muy dura, ya que son lugares familiares y debe resaltar un ambiente hogareño.

En las locaciones como la oficina de Damian, su habitación, el hotel lujoso donde se hospeda Christian y su estudio, la iluminación es muy marcada e igualmente cálida. Son espacios que resaltan el poder de estos dos personajes, ya que son los Jefes de las Guardias.

El Crepúsculo se manifiesta en cualquiera de las locaciones, pues es un plano astral donde solo convergen las criaturas mágicas. Por eso, las personas u objetos que no sean sobrenaturales se observan paralizadas. La atmósfera es densa, por lo que la iluminación es fría y en clave alta.

Lugares impersonales como el Centro de Operaciones de los Guardianes de la Noche, o el ascensor de este mismo edificio, el pasillo del edificio de Edgar y el patio del valle son con iluminación fría también.

1.2 Color

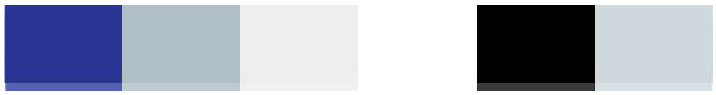
Para las locaciones principales se manejan distintas paletas de colores y estos son un elemento necesario para lograr el ambiente deseado y transmitir lo que reflejan los personajes.

La casa de Edgar se manejará en colores cálidos, desde una pequeña escala de tonos sepias y marrón combinada con algunos tonos pasteles y blanco ya que es una casa promedio de clase media baja.

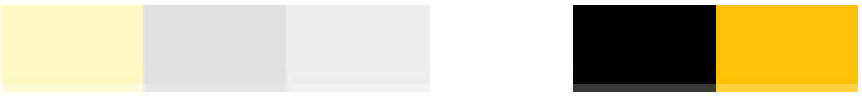
La oficina de Damian que se maneja colores tierra combinados con vinotinto para resaltar sabiduría y poder.

En cambio, la habitación del hotel lujoso, donde reside Christian también se manejará una paleta de colores con tonos tierra, contrastado con dorado y azul rey para destacar el poder del personaje.

En el Centro de Operaciones de la Guardianes Nocturna, es frío por lo que se manejará una paleta de colores fría en una escala de blancos y azules.



La casa de Ana contrasta con la de Edgar pues, es de una familia con más piso económico. Sus muebles son modernos y decoración minimalista. Los colores irán de una escala de blancos y el negro.



El Colegio Fermín Toro tendrá una escala de blancos, grises y verdes.

Las distintas estaciones de metro tendrán en común el negro del piso de caucho. Los adornos variarán entre azules, amarillos y anaranjados.

Cuando nuestros personajes entran en el Crepúsculo, la paleta de colores es totalmente a colores fríos. Los predominantes son el azul y el morado.

El jardín de Galipán, lugar donde se lleva a cabo el acto con el Libro del Destino, los colores son cálidos y vivos.

1.3 Locaciones

Las siguientes locaciones serán descritas por orden de aparición en el guion:

- **Callejón**

Es un Callejón grande, tiene basura por todos lados. Es un lugar abandonado, una pared con ladrillos, otras de concreto. Lleno de grafitis, filtraciones y con poca iluminación, pero en colores cálidos.

- **Cuarto de Edgar**

Edgar es desordenado, por lo que tiene bultos de ropa regados en el piso, y la cama sin tender. Tiene una pequeña repisa con libros de distintos tamaños y mal apilados. En esta repisa, tanto como en la mesa de noche y en el escritorio, tiene figuritas de personajes de animé japonés.

En su escritorio tiene una computadora, también cuadernos y unas hojas en todos lados con dibujos de animé, escritos y pentagramas. A un lado tiene una guitarra acústica en un paral. Su closet es desde el piso hasta el techo con puertas corredizas. Solo tiene una ventana con una persiana torcida.

- **Cocina de Edgar**

Tiene el piso con cerámicas blanco hueso, una cocina empotrada con loza marfil. Tiene un mesón alto que sale de la pared. Lo acompañan unos bancos de madera.

La nevera es de color marfil y las alacenas son color sepia. El microondas está en una esquina de la cocina y al otro extremo tiene el lavaplatos con un escurridor. Es una cocina pequeña que comparte espacio con la lavandería.

- **Sala- Comedor de Edgar**

Es un espacio pequeño. El comedor está al lado del mesón de la cocina y de la entrada de la casa. Tiene un juego de seis sillas y un seibó con gavetas y alacenas. Ambos son de madera.

En el medio hay un reloj colgado en la pared. Le sigue el juego de sofás viejos, que lo acompaña una mesa de madera en el medio. También tienen un mueble esquinero. Hay un ventanal con unas cortinas claras con tela transparente por la que se cuela la luz del día.

- **Oficina de Damian**

Es amplia, pero oscura. Tiene una cortina de terciopelo color vinotinto que cubre la ventana. Al frente tiene un escritorio grande de caoba con detalles en dorado, con un sillón de cuero grande color marrón. Allí tiene una computadora y un teléfono fijo.

A un lado de la oficina, las paredes están cubiertas con una biblioteca. Al otro lado hay un juego de muebles que tienen un sofá de tres puestos color verde, uno individual y un diván. En el medio tiene una mesa de caoba baja y a un lado una mesa pequeña donde tiene un juego de vasos de vidrio con una botella de Whisky.

- **Sala / Apartamento de Christian**

Es grande y oscuro. Una de las paredes es color rojo. No tiene mucha iluminación. Los sofás son grandes, tiene una alfombra con detalles persas en el medio.

- **Parque / El Valle**

Es un parque descuidado, la grama está mal cortada y las atracciones como el columpio, el tobogán y la rueda están oxidados. Tiene unos cuantos bancos distribuidos en el lugar.

Al lado tiene una cancha de básquet, con un estacionamiento sin techar. Al frente de este está el edificio de Edgar.

- **Colegio Fermín Toro**

La estructura es en forma de "u" consta de tres galpones de dos pisos que rodean la chancha multiusos, al frente de esta cancha está un parque pequeño con bancos y un árbol. Al terminar este parque hay un espacio para estacionar carros que da a la entrada del colegio, que tiene un arco con una garita para vigilancia color blanco, y su respectivo letrero de identificación color verde grama.

Los salones son grandes, con la mitad inferior color gris y la superior color blanco. Una pizarra acrílica, escritorio, y muchas filas de pupitres de madera cubren el espacio en casi su mayor totalidad.

- **Terminal de Autobuses**

Un lugar grande, sin techo. Cada hilera de autobuses tiene un letrero con el nombre del destino del autobús. Tiene basura regada por todo el lugar. En la entrada tiene una estructura pequeña con distintas taquillas para comprar los boletos y un kiosko que vende golosinas. A los lados tiene callejones con basureros.

- **Estacionamiento Edificio de Ana**

Es un estacionamiento techado, con columnas grises, luz fría y numerosos puestos para carros, uno al lado del otro. Las paredes están llenas de filtraciones y el piso tiene charcos de agua mezclado con aceite de carro.

- **Edificio de Ana**

Es un edificio alto y viejo. Está cubierto de piedras calizas y cada apartamento tiene su terraza, unos con flores y matas y otros vacíos y sobrios. Son dos apartamentos por piso.

- **Central de Operaciones de los Guardianes de la Noche**

Es una oficina amplia color blanco. Tiene un ventanal que cubre toda una pared. Los cubículos están separados con estructuras de un metal negro y en el medio tiene un tapizado de alfombra azul. Cada cubículo tiene su computadora, unos tienen más pantallas que otros y de distintos tamaños. Al final de los cubículos hay está la puerta de la oficina de Damian.

- **Sala / Apartamento de Verónica**

Es pequeño, las paredes son color salmón. Sus muebles son de madera que cubre con cojines azules. La mesa del medio es baja y tiene un portaretrato con la fotografía de Verónica en toga y birrete negro. En la pared tiene un cuadro de una flor anaranjada, y en la pared de al lado tiene una ventana pequeña con una cortina blanca.

- **Habitación de Hotel Lujosa**

Es muy amplia, tiene un ventanal que cubre toda un ala de la habitación con vista de Caracas. Tiene un pequeño bar de un lado, al lado tiene un sofá y al frente una pared con un televisor plasma. Al otro lado tiene un diván y la entrada de los cuartos. En el medio tiene un juego de sofás de cuero grandes de cuatro asientos cada uno. Todo el piso de la habitación está forrado con alfombra gris y la iluminación es cálida.

- **Local Nocturno de Caracas**

Es de un solo ambiente, por lo que al frente de la entrada se ubica la barra, al lado unas mesas y al otro lado la pista de baile. En una esquina se encuentra la entrada de los baños. Tiene luces estroboscópicas que ilumina el lugar.

- **Baño Local Nocturno**

Los baños están cubiertos por una loza color blanco, las puertas son de color verde grama, los urinarios son de color blanco al igual que el lavamanos. Al frente de este está un espejo.

- **Café**

Tiene mesas de madera de pino, da vista a la calle. Al lado de las mesas está la caja registradora y al fondo la cocina. Es pequeño y acogedor, tiene música para ambientar. Las paredes son de color blanco y los detalles son de madera, del mismo tono que las mesas.

- **Restaurant**

Está decorado con cuadros de paisajes, sus paredes son blancas y tiene mesas por todo el sitio. La iluminación es cálida. Tiene una terraza, con vista a Caracas y está decorada con palmeras.

- **Habitación de Damian**

Es pequeña, con una cama matrimonial grande de caoba, sus cobijas son color verde grama. Las paredes con color marfil, el televisor está colgado en la pared. Al lado está el baño del cuarto.

- **Habitación de Edgar / Hotel Lujoso**

Es muy amplia, las paredes son blancas, tiene un armario de color azul claro, que juega con un sofá pequeño de dos puestos. La cama matrimonial tiene sábanas azul claro y una cobija azul marino. Tiene una puerta al baño de la habitación y una ventana grande con unas cortinas que llegan al piso.

- **Hotel Lujoso**

Es un edificio grande color blanco. La entrada es de vidrio, el piso de marmol y tiene una pequeña redoma con escaleras. Sus alrededores están cubiertos con arbustos cuidados y palmeras.

- **Teatro bar**

Sus ambientes son separados. Al lado de la barra, que está iluminada con luces de neón, están unas hileras con mesas de tubo negro. La iluminación es cálida, y da vista a la pista de baile iluminada por luces estroboscópicas.

- **Oficina de Diana**

Es un cubículo pequeño, la pared es gris claro, tiene una ventana pequeña. El escritorio casi cubre toda la oficina. Tiene papeles y carpetas apiladas en varias torres, al lado de la computadora.

- **Cuarto de los padres de Edgar**

Es una habitación pequeña con una ventana detrás de la cabecera de la cama matrimonial de Diana y Juan Pablo. La habitación es de color blanco y tiene una cortina que transparenta de color aguamarina. Una mesa de noche en cada lado de la cama, con unas lámparas de escritorio color negro y un closet con las puertas corredizas color blanco.

- **Sala / Casa de Ana**

Amplia con paredes blancas con cuadros de Dalí. El juego de sofás es de color blanco, la mesa del medio es de vidrio, al igual que varios adornos. Tiene un estante negro, de acrílico, que sostiene el televisor.

- **Cuarto de Ana**

Las paredes son color lila, la cortina de la ventana blanca. La cama está tendida y pulcra con sábanas blancas. Tiene una mesa de noche con una lámpara pequeña y al lado una pila de libros del mismo tamaño ordenados. Sobre la peinadora tiene cajas lilas y rosadas ordenadas por orden de tamaño, y un espejo.

- **Estudio de Christian**

Tiene una biblioteca de un lado y al otro hay una repisa grande con libros también y adornos minimalistas. En las paredes cuelga un cuadro de Picasso y un televisor plasma con unas cornetas que cubren de techo a piso. Al frente de la ventana está el escritorio, con una computadora Mac y un juego de cornetas pequeño que acompaña las grandes. Tiene un sofá color verde claro.

- **Jardín de Galipán**

Al frente hay un pequeño estacionamiento de tierra con vista al mar desde lo alto. Para entrar al jardín se debe pasar por un camino de piedra, iluminado con unos focos pequeños que se reflejan desde el piso, y lo cubre vegetación y flores de colores vivos.

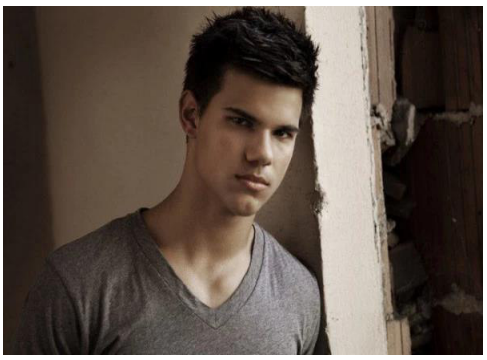
El jardín es grande, está techado con una lona de color beige. Todo el jardín tiene flores y en el pasillo del medio sigue el camino de piedra hasta llegar a un altar, también de piedra. La iluminación es cálida y resalta las paredes de cayenas y trinitarias que cubre hasta media altura el jardín. Al fondo se ve el mar, pero lo cubre unas palmeras del mismo cerro.

1.4 Casting y Vestuario

- **Edgar Prada**

Un muchacho de dieciséis años. Es un adolescente promedio de Caracas, moreno, delgado y alto. Está en plena pubertad. Es de ojos cafés y cabello castaño oscuro. Lo lleva corto y desarreglado.

Referencias de personaje:



Taylor Lautner

Christian McGaffney

La paleta de colores que utilizará Edgar va desde la escala de grises, azules y marrones. Es un chico tímido y reservado. Y su ropa refleja su estrato social y que no le importa la moda. Siempre viste, además del uniforme del liceo, unos jeans y una franela de algodón.

Referencia de vestuario:

Vestimenta diaria

Uniforme del liceo

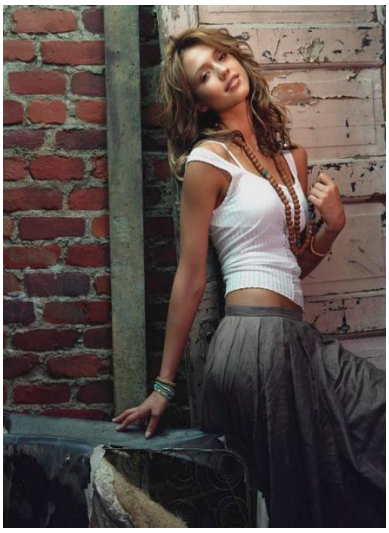
Traje del Día del Acto

- **Olga**

Es una mujer con apariencia de treinta años, es voluptuosa, con rasgos latinos marcados. Es de ojos cafés y cabello castaño claro con reflejos, además de largo y con hondas. Su estatura es alta y de tez trigueña.

Referencias de personaje:

Eva Mendes



Jessica Alba

La paleta de colores de Olga va desde colores neutros como el blanco y el negro. En otras ocasiones usa verde militar y morado que misterio y la magia.

No es de usar accesorios y no tiene complejos en su cuerpo, así que suele usar vestidos sencillos. Es una oficial de la Guardia, combate y es detective. Su vestuario es práctico, cómodo y casual. A veces le queda ajustado.

Referencia de vestuario:

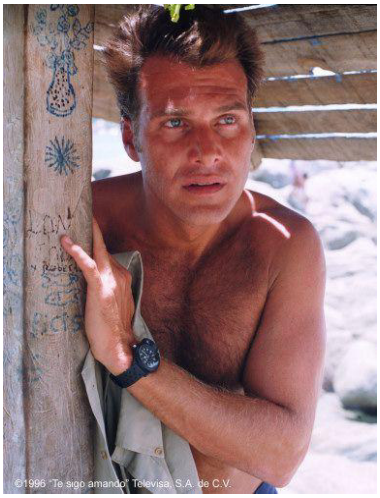
Vestimenta diaria

Vestido del día del Acto

- **Raúl**

Un hombre alto y fornido. Es de ojos verdes y cabello claro, casi rubio. Tiene treinta años, y muestra masculinidad. Su mirada transmite seguridad y comprensión.

Referencias de personaje:



Ryan Gosling José Luis Santander

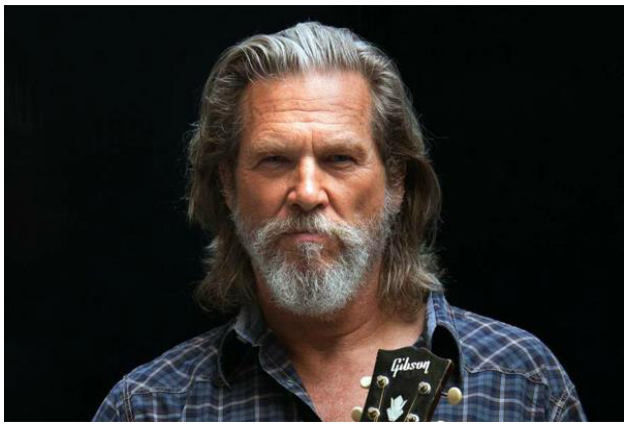
Su vestimenta es casual y elegante. La paleta de colores va desde una escala de grises, a azules y rojos. Es obediente a las órdenes de Damian, pero es un buen espía y además se convierte en un asesino. Los colores que utiliza reflejan que es reservado, pero tiene una fuerza y excentricidad que explota luego.

Referencia de vestuario:

- **Damian Brekenheimer**

Un hombre maduro que aparenta sesenta años, ha vivido más de un milenio. Su mirada es serena, tiene barba y cabello canoso. Es de tez blanca y ojos azules, un hombre promedio europeo. Es alto y firme.

Referencia de personaje:



Jeff Bridges

Es fuente de sabiduría, por lo que su paleta de colores se inclina a los colores terrosos y negro. Su forma de vestir es muy elegante.

Referencia de vestuario:

Vestimenta diaria

Traje del día del acto.

- **Christian Abdul**

Sus rasgos son árabes, su tono de piel es aceitunado. Es delgado, pero con una mirada prominente. Siempre camina erguido, sus ojos son negros y cabello también. Ha vivido siglos, pero tiene una apariencia de cuarenta años.

Referencia de personaje:

Keanu Reeves

Es un hombre elegante, oscuro y de poder. El color que usa por excelencia es el negro. Su paleta de colores va desde los morados oscuros hasta la escala de grises oscura también.

Referencia de vestuario:

Vestimenta diaria

Vestimenta día del acto.

- **Verónica**

Una chica de tez blanca y cabello castaño. Es delgada y de ojos verder. Su mirada es perdida buscando un propósito. Puede cambiar de demente a tímida y culpable. Camina arrastrando los pies.

Referencias de personajes:

Ana de Armas

Emma Stone

Solo tiene una vestimenta en toda la pieza, es un vestido blanco sencillo con adornos de encajes. Se va ensuciando y estropeando con el pasar de los días. El blanco simboliza la pureza, pero con la suciedad se va reflejando el cambio del personaje al volverse loca.

Referencia de vestuario:

- **Ana**

Es una muchacha delgada, morena y ojos claros. Su cabello es castaño oscuro, largo y liso. Su caminar proyecta seguridad en sí misma. Su mirada transmite confianza y amabilidad. Tiene dieciséis años.

Referencia de personaje:

María Gabriela de Faría

Su vestimenta es sencilla y coqueta. Su paleta de colores va a los colores pasteles, es una chica positiva, aplicada e inteligente.

Referencia de vestuario:

Vestimenta diaria

Uniforme del liceo

- **Andra**

Alta y esbelta, es una chica de tez blanca y rubia. Tiene ojos claros y cejas marcadas. Es una oficia de la Guardia Nocturna, por lo que tiene ademanes rudos, y caminar seguro. Su cabello es largo y liso.

Referencia de personaje:

Cara Delevingne

Su vestuario es de colores neutros, de negros, grises y azules. No es muy femenina. Le gusta la ropa casual, pero cómoda.

Referencia de vestuario:

PROPUESTA SONORA

La ambientación musical de este largometraje se propone que sea con piezas instrumentales. Entre los géneros musicales, estará el Rock sinfónico, que además de ser en parte música clásica, por excelencia el mejor acompañante a en las películas del género fantástico, ayudará al espectador a situarse en la atmósfera de la historia.

En las escenas de acción, se ambientará con el género musical Rock Progresivo. Por ser un género que se destaca por ser entre pesado y dinámico, generará tensión en los espacios de pelea y acompañará bien a los efectos visuales que se verán con los hechizos y golpes.

También se recogerá sonido para los *folies*, que es importante para el diseño sonoro. Entre los sonidos que se captarán están: tráfico, murmullos de personas, platos; que bien unos serán desde el set de grabación, como habrá efectos sonoros que se tendrán que fabricar en un estudio, como los efectos de los hechizos.

En el diseño sonoro también está la captación de los diálogos de los personajes, que se recogerán en el set de grabación a través de distintos tipos de micrófonos tipo shotgun con sus respectivos filtros para que el sonido quede limpio.

PREPRODUCCIÓN

1. Desglose de necesidades de producción

Tabla 1. Desglose de necesidades de producción

Escena: 1		**INT/ EXT:** EXT
Página: 1		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Caracas		
Descripción: Tráfico y movimiento nocturno de la ciudad.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
El Ávila Autopistas		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Tráfico en las autipistas	
Sonido:		

Escena: 2		**INT/ EXT:** EXT
Página: 1		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Av. Francisco de Miranda / Chacao		
Descripción: Personas transitan en las aceras y cruzan la avenida.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Metro Chacao Kioskos cerrados Locales cerrados		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Peatones (x30)	Tráfico (x10)	
Sonido:		

Escena: 3		**INT/ EXT:** INT
Página: 1		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Estación del Metro del Valle		
Descripción: Pocas personas transitan por la estación y pasan trenes por los andenes.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
Edgar	Uniforme del liceo (Camisa Beige, pantalones azul marino y zapatos negros)	Natural y cabello peinado con pinchos de gelatina.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Torniquetes Gacetas de operadores Andenes de metro	Morral con chapas de bandas y dibujos japoneses.	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Personas (x10)	Trenes de metro (x2)	
Sonido:		

Escena: 4		**INT/ EXT:** INT
Página: 1		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Vagón del metro		
Descripción: Edgar entra al tren y los demás transeúntes están cansados. Raúl lo observa.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Señor Trabajador 3 Mamá 4 Julián 5 Raúl	1 Uniforme del liceo 2 Traje y corbata 3 Vestido de dama de servicio. 4 Uniforme de primaria (Camisa blanca, pantalones azul marino) 5 Jeans y chaqueta naranja.	1 Natural y cabello peinado con pinchos de gelatina. 2 Natural, con ojeras y cabello peinado para atrás. 3 Natural, con ojeras y cabello amarrado con una cola de caballo. 4 Natural y cabello peinado para atrás. 5 Natural y cabello peinado de lado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Luces blancas Filas de asientos color azul	Morral con chapas de bandas y dibujos japoneses. Carrito de juguete desgastado.	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		
Efecto de tren en las vías Música ambiente del vagón del metro Verónica Voz en Off		

Escena: 5		**INT/ EXT:** INT
Página: 2		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Estación de Metro Ciudad Universitaria		
Descripción: Edgar sigue la voz de Verónica y Raúl lo sigue		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Raúl	1 Uniforme del liceo 2 Jeans y Chaqueta naranja	1 Pálido y peinado con pinchos de gelatina. 2 Natural y peinado de lado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Torniquetes Gaceta de operadores Escaleras mecánicas	Morral con chapas de bandas y dibujos japoneses.	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		
Verónica Voz en Off		

Escena: 6		**INT/ EXT:** EXT
Página: 3		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Plaza Tres Gracias		
Descripción: Raúl sigue a Edgar.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Raúl 2 Viejo vendedor	1 Jean y Chaqueta naranja. 2 Jeans desgastados y una camisa manga corta de cuadros.	1 Natural y peinado de lado 2 Natural
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Plaza Tres Gracias Licorería con rejas blancas Vidrieras con botellas de licor Silla	Celular Televisión pequeña Billetes Botella	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 7		**INT/ EXT:** EXT
Página: 4		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Callejón		
Descripción: Edgar se encuentra con Verónica y Maxín.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Verónica 3 Maxín 4 Raúl	1 Uniforme del liceo 2 Vestido blanco de encajes 3 Pantalón negro y camisa blanca 4 Jeans y chaqueta naranja	1 Natural y peinado con pinchos de gelatina 2 Delineado de gato y labios rojos. Cabello suelto con ondas en las puntas. 3 Natural y cabello con corte escalonado. 4 Natural con cabello peinado de lado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Basureros de metal oxidados Basura regada Luces tenues	Morral con chapas de bandas y dibujos japoneses. Piedra de Cuarzo.	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Colmillos de verónica crecen. Piedra de cuarzo explota en el piso con una nube morada. Maxín y Raúl desaparecen.
Sonido:		

Escena: 8		**INT/ EXT:** EXT
Página: 6		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Crepúsculo / Callejón		
Descripción: Edgar entra al crepúsculo y ve a Maxín morir.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Raúl 3 Maxín 4 Verónica 5 Andra	1 Uniforme del liceo 2 Jeans y Chaqueta naranja 3 Pantalón negro y camisa blanca 4 Vestido blanco con encajes 5 Sobretodo negro	1 Natural y peinado con pinchos de gelatina. 2 Natural y peinado de lado. 3 Natural y cabello con corte escalonado. 4 Delineado de gato y labios rojos. Cabello suelto con ondas en las puntas. 5 Delineado sencillo, cabello suelto y liso.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Todo en tonos azules y morados. Moho. Basurero de metal oxidado y lleno de moho.	Morral con chapas de bandas y dibujos japoneses. Piedras de Cuarzos. Esqueleto Camillas	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Oficiales de la Guardia Nocturna (x4)	Ambulancias (x2)	Todo se vuelve lento. Verónica aparece detrás de Edgar. Los cuarzos explotan y Maxín queda petrificado. Raúl hace un ademán con las manos y Maxín se desintegra hasta quedar en esqueleto. Moho desintegrándose.
Sonido:		
Sonido de sirenas de ambulancias. Puertas de carro cerrándose.		

Escena: 9		**INT/ EXT:** INT
Página: 8		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Cuarto de Edgar.		
Descripción: Edgar despierta confundido.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Diana	1 Uniforme del liceo 2 Pantalones de vestir y chaqueta azul marino, tacones y blusa blanca.	1 Ojeras y ojos hinchados. Despeinado. 2 Delineado sencillo, labios con brillo. Cabello corto con bucles.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cama sin cobijas Ventana Closet Puerta Mesa de noche	Celular Reloj que marca las 7:20	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		
Cornetas de autobuses y carros al fondo. Bullicio de personas opacados.		

Escena: 10		**INT/ EXT:** INT
Página: 9		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Concina de Edgar		
Descripción: FLASH BACK / Candela le sirve el desayuno a Edgar.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Candela 2 Edgar (8)	1 Bata rosada 2 Franela al revés, short y gorra.	1 Natural y cabello corto y liso. 2 Natural y despeinado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Mesón Cocina Nevera Alacena	Panquecas Platos (x2) Tazas (x2) Leche Olla pequeña Toddy Cucharilla.	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 11		**INT/ EXT:** INT
Página: 9		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Sala – Comedor / Casa de Edgar		
Descripción: Los padres de Edgar salen de la casa.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Diana 2 Juan Pablo 3 Edgar	1 Pantalones de vestir y chaqueta azul marino, tacones y blusa blanca. 2 Traje y camisa de rayas blanca y azul. 3 Pantalones del uniforme y chancletas	1 Delineado sencillo, labios con brillo. Cabello corto con bucles 2 Natural y cabello corto. 3 Con ojos hinchados y despeinado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Puerta principal Mesón Mesa de comedor Ventana Sofá Esquinero Seibó		Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 12		**INT/ EXT:** INT
Página: 10		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Cocina / Casa de Edgar		
Descripción: Edgar le sirve comida a Neko y se percata que tiene dos marcas en el cuello.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
Edgar	Pantalones del uniforme y chancletas.	Natural y despeinado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Mesón Nevera Gavetas de la cocina Alacena Fregadero Ventana	Microondas Latas de sardinas (x3) Carton de leche Trozo de queso Huevos (x3) Abrelatas Topperware Plato Sadinas Taza	Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		2 Rasguños en el cuello de Edgar
Sonido:		

Escena:13		**INT/ EXT:** INT
Página: 10		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Cuarto / Casa de Edgar		
Descripción: Edgar busca por internet información de los vampiros.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
Edgar	Pantalones del uniforme y chancletas	Natural y despeinado
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cortinas Cama Mesa Mesa de noche	Computadora	Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Rasguños del cuello de Edgar
Sonido:		

Escena: 14		**INT/ EXT:** INT
Página: 11		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Oficina de Damian / Centro de Operaciones		
Descripción: Damian se reúne con Raúl.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Damian 2 Raúl	1 Traje de color gris 2 Camisa blanca, corbata roja y pantalones grises.	1 Natural y corte escalonado peinado para atrás. 2 Natural y peinado de lado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Escritorio Sillón Ventanal Cortinas de terciopelo vinotinto Biblioteca de 4 pisos Diván Puerta de madera oscura	Reloj Antiguo Teléfono	Lechuza (Olga)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Damian mueve sus dedos y sale un pequeño resplandor.
Sonido:		

Escena: 15		**INT/ EXT:** INT
Página: 14		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Sala – Comedor / Casa de Edgar		
Descripción: Olga sorprende a Edgar en forma de lechuza		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
Edgar	Short negro y franela azul claro	Natural y despeinado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Seibó de madera Sofá Ventana Persiana Comedor Esquinero de madera	Caja	Neko (gato) Lechuza (Olga)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Garras en el sofá. Aparece la lechuza Transformación de la lechuza en la silueta de mujer.
Sonido:		
Chillido de ave Aleteos Chillidos de ave transformándose en gritos de mujer.		

Escena: 16		**INT/ EXT:** INT
Página: 15		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Crepúsculo / Sala – Comedor (Casa de Edgar)		
Descripción: Edgar confundido trata de huir de Olga.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Olga	1 Short negro y franela azul clara	1 Natural y despeinado 2 Pálida, con plumas pegadas al cuerpo, cabello suelto y despeinado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Todo en colores azules y morados Comedor Sillas Puerta principal		Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Todo se mueve lento. Lágrima de Edgar flota. Neko paralizado. Los cachetes de Edgar se ondulan. Onda de luz alrededor del Edgar, se expande y choca a Olga. Sangre en la muñeca de Olga.
Sonido:		

Escena: 17		**INT/ EXT:** INT
Página: 16		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Sala – Comedor / Casa de Edgar		
Descripción: Olga espera que Edgar aparezca del Crepúsculo.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Olga 2 Edgar	2 Short negro y franela azul claro.	1 Pálida con plumas pegadas al cuerpo. Cabello suelto y despeinado. 2 Natural, un poco pálido y despeinado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Comedor Esquinero Seibó	Reloj	Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Edgar aparece al lado de Olga.
Sonido:		

Escena: 18		**INT/ EXT:** INT
Página: 17		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Sala / Apartamento de Christian		
Descripción: Christian ordena a Luis y Clara buscar a la vampira.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Luis 2 Clara 3 Christian	1 Pantalón de tubos negro y franela negra. Lentes oscuros. 2 Crop – top y un short negro. Botas de militar negras. 3 Anillo con un rubí.	1 Pálido, peinado con un mohicano corto. 2 Maquillaje corrido (delineado) y cabello amarrado con un moño despeinado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Paredes azules y verde grama Muebles sofá	Morral de Edgar (con chapas de bandas y dibujos japoneses)	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		
Canción de Dream Theater al fondo		

Escena: 19		**INT/ EXT:** EXT
Página: 18		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Parque / El Valle		
Descripción: Olga mira a una niña escaparse de las manos de la madre para ir al parque.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Olga 2 Doriana 3Mamá adolescente 4 Damian	1 Jeans y blusa blanca ajustada. 2 Vestido verde claro. 3 Short de jean y camiseta naranja. 4 Traje marrón claro.	1 Natural, labios rosa y cabello suelto. 2 Natural, cabello amarrado media cola. 3 Delineado de gato, labios rosados oscuros, cabello con una trenza. 4 Natural con cabello corte escalonado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Columpio Edificio al fondo Estacionamiento Ascensor del edificio Tobogán oxidado	Celular	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Muchachos desarreglados (x3)	Carros estacionados (x10) Carros que salen del estacionamiento (x2)	Sombra de Damian
Sonido:		

Escena: 20		**INT/ EXT:** INT
Página: 20		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Cuarto de Edgar / Casa de Edgar		
Descripción: Edgar despierta del desmayo y sale cauteloso.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
Edgar	Short negro y franela azul clara	Pálido y despeinado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cama Ventana Mesa de Noche Mesa de la computadora Computadora	Guitarra	Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		
Suenan trastos al fondo		

Escena: 21		**INT/ EXT:** INT
Página: 21		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Sala Comedor / Cada de Edgar		
Descripción: Olga le explica a Edgar sobre los Otros.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Olga	1 Short negro y franela azul claro 2 Jeans y blusa blanca ajustada	1 Pálido y despeinado 2 Natural, labios rosa y cabello suelto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Comedor Mesón de cocina Reloj Sofá	Guitarra Licuadora Sartén Mezcla Plato con tres panquecas (x2) Taza Tenedor y cuchillo (x2) Vaso de agua	Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Vaso de agua llega flotando al lado de Olga.
Sonido:		

Escena: 22		**INT/ EXT:** INT
Página: 24		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Carro de Luis / Av. Los Próceres		
Descripción: Luis y Clara buscan a Verónica.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Luis 2 Clara	1 Pantalones tubos y franela negra 2 Crop-top y short negro	1 Pálido y un corte mohicano corto 2 Maquillaje corrido (Delineado) y cabello amarrado con un moño despeinado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
	Morral de Edgar (Chapas de bandas y dibujos japoneses)	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Carro de Luis	
Sonido:		

Escena: 23		**INT/ EXT:** EXT
Página: 25		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Av. Los Próceres		
Descripción: Unos motorizados roban a un hombre lobo.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Hombre lobo 2 Pandillero 3 Chofer de la moto	1 Chemisse gris y jeans tubos 2 Casco, pantalones negros tubo y franela roja. 3 Casco, franelilla blanca y shorts de jean.	1 Natural, cabello despeinado y con gelatina. 2 Ojeras. 3 Natural.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Poste de luz Acera de avenida Edificio	Pistola	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		El hombre lobo transformándose en lobo de dos patas.
Sonido:		
Olga Voz en Off Aullido		

Escena: 24		**INT/ EXT:** INT
Página: 25		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Sala – Comedor / Casa de Edgar		
Descripción: Olga le explica a Edgar quién es la Vampira.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Olga	1 Short negro y franela azul claro 2 Jeans y blusa blanca ajustada	1 Natural y despeinado 2 Natural, labios rosa y cabello suelto
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Comedor	Panqueca Platos (x2) Tenedores y cuchillos (x2)	Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 25		**INT/ EXT:** EXT
Página: 26		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Plaza las Tres Gracias		
Descripción: Luis y Olga buscan a la vampira, mientras Edgar pregunta sobre los Otros.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Luis 2 Clara	1 Pantalones y franela negra 2 Crop – top y short negro y botas militares	1 Natural y peinado con un mohicano corto 2 Maquillaje corrido (Delineado) y cabello suelto
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Plaza las tres gracias Aceras grandes Postes de luz		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Los ojos de Clara y Luis cambian a color verde esmeralda y brillan.
Sonido:		
Edgar Voz en Off Olga Voz en Off		

Escena: 26		**INT/ EXT:** INT
Página: 27		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Sala- Comedor / Casa de Edgar		
Descripción: Diana y Juan Pablo llegan a la casa.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Olga 2 Edgar 3 Diana 4 Juan Pablo	1 Jeans y blusa blanca ajustada 2 Short negro y franela azul claro 3 Pantalones de vestir y chaqueta azul marino, tacones y blusa blanca. 4 Traje y camisa de rayas blanca y azul.	1 Natural, labios rosa y cabello suelto. 2 Natural y despeinado. 3 Delineado sencillo, ojeras. Cabello corto con bucles 4 Natural, con un poco de ojeras y cabello corto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Comedor Mesón de la cocina Seibó Esquinero	Placa Bolsas de mercado Cartera Platos (x2)	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		
Olga Voz en Off		

Escena: 27		**INT/ EXT:** INT
Página: 28		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Túnel la Planicie		
Descripción: Verónica camina perdida por el túnel		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
Verónica	Vestido corto blanco de encajes sucio	Pálida, cabello suelto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Túnel Luces intermitentes Cuatro canales		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Carros (x2) Carro de Luis	
Sonido:		

Escena: 28		**INT/ EXT:** INT
Página: 29		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Carro de Luis / Túnel la Planicie		
Descripción: Clara y Luis ven a Verónica		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Luis 2 Clara	1 Pantalones tubos y franela negra 2 Crop-top y short negro	1 Pálido y peinado con un mohicano corto 2 Corrido (Delineado) cabello suelto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Túnel Luces titilando		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 29		**INT/ EXT:** INT
Página: 29		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Túnel la Planicie		
Descripción: Verónica camina por el túnel.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
Verónica	Vestido corto blanco de encajes sucio	Pálida, cabello suelto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Túnel Luces intermitentes Cuatro canales		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Carro Carro de Luis	
Sonido:		

Escena: 30		**INT/ EXT:** INT
Página: 29		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Carro de Luis / Túnel la Planicie		
Descripción: El carro de Luis llega al lado de Verónica.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Luis 2 Clara 3 Verónica	1 Pantalones tubos y franela negra 2 Crop-top y short negro 3 Vestido corto blanco de encajes sucio	1 Pálido y peinado con un mohicano corto 2 Corrido (Delineado) cabello suelto. 3 Pálida, cabello suelto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Túnel Luces titilando		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Carro de Luis	
Sonido:		

Escena: 31		**INT/ EXT:**
Página: 29		**DÍA/ NOCHE:**
Locación: Túnel la Planicie		
Descripción: Verónica camina con la mirada perdida e ignora a Luis		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Verónica 2 Luis	1 Vestido corto blanco de encajes sucio 2 Pantalones tubos y franela negra	1 Pálida, cabello suelto. 2 Pálido y peinado con un mohicano corto
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Túnel Luces intermitentes Cuatro canales		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Carro de Luis Carro	
Sonido:		
Suena corneta		

Escena: 32		**INT/ EXT:** INT
Página: 29		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Carro de Luis		
Descripción: Luis le da el morral de Edgar a Verónica.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Luis 2 Clara 3 Verónica 4 Chofer de carro	1 Pantalones tubos y franela negra 2 Crop-top y short negro 3 Vestido corto blanco de encajes sucio 4 Chemisse roja	1 Pálido y peinado con un mohicano corto. 2 Corrido (Delineado) cabello suelto. 3 Pálida, cabello suelto. 4 Natural, cabello corto
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Túnel Luces titilando	Morral de Edgar (Chapas de bandas y dibujos japoneses)	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Carro del chofer de carro Carro de Luis	
Sonido:		
Sonido de corneta		

Escena: 33		**INT/ EXT:** INT
Página: 30		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Túnel la Planicie		
Descripción: Verónica agarra el morral y lo huele.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Verónica 2 Luis	1 Vestido corto blanco de encajes sucio 2 Pantalones tubos y franela negra	1 Pálida, cabello suelto. 2 Pálido y peinado con un mohicano corto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Túnel Luces intermitentes Cuatro canales	Morral de Edgar (chapas de bandas y dibujos japoneses)	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Carros (x3) Carro de Luis	
Sonido:		

Escena: 34		**INT/ EXT:** INT
Página: 30		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Carro de Luis		
Descripción: Luis se va del túnel		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Luis 2 Clara	1 Pantalones tubos y franela negra 2 Crop-top y short negro	1 Pálido y peinado con un mohicano corto. 2 Corrido (Delineado) cabello suelto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Túnel Luces titilando		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Carro de Luis	
Sonido:		

Escena: 35		**INT/ EXT:** EXT
Página: 30		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Patio Colegio Fermín Toro		
Descripción: Carlos y Jorge se preocupan por las faltas de Edgar a clase		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Carlos 3 Jorge 4 Ana 5 Paula	1 Uniforme del liceo 2 Uniforme del liceo 3 Uniforme del liceo 4 Uniforme del liceo (Camisa beige y falta azul marina) 5 Uniforme del liceo (Camisa beige y falda azul marina)	1 Natural y peinado con pinchos de gelatina. 2 Natural y peinado con un mohicano. 3 Natural y cabello corto. 4 Natural, labios rosa claro y cabello suelto y liso. 5 Natural, labios con brillo y cabello amarrado con una trenza.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Bancos Cancha Edificio (x3) Estacionamiento Entrada del liceo con arco	Morral (x2) Cuaderno	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Muchachos con uniforme de camisa color beige (x 3) Muchachos de camisa color azul (x5) Muchachos jugando en la cancha con mono y franela blanca.		
Sonido:		
Murmullo de muchachos Risas de muchachos Balón saltando		

Escena: 36		**INT/ EXT:** EXT
Página: 33		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Terminal de autobuses La Bandera		
Descripción: Raúl presencia un momento incómodo entre un Guardia Nocturno y otro.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Raúl 2 Cambiante 3 Mago	1 Jeans, camisa manga corta roja y una chaqueta negra. 2 Bermudas desgastadas verde militar y una franelilla blanca. 3 Jeans con huecos y una franela verde	1 Natural, peinado de lado. 2 Con ojeras, cabello largo con ondas, un poco despeinado. 3 Pálido, cabello peinado para atrás con gelatina.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Líneas de autobuses Un poco de basura regada en el piso	Morral Cristal	León (cambiante)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Viajeros caminando por el terminal con morrales y maletas. Viajeros esperando en las colas de los autobuses. Buhoneros vendiendo chucerías.	Autobuses (x12)	Cristal explota. El cambiante se transforma en león. El león se transforma al cambiante.
Sonido:		
Sonido de motor de autobuses. Sonido de golpes y gritos de hombre. Rugido de león.		

Escena: 37		**INT/ EXT:** INT
Página: 33		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Pasillo del edificio de Raúl		
Descripción: FLASH BACK Carla y Raúl huyen de la Guardia Nocturna.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Carla 2 Raúl (10)	1 Vestido azul ceñido y un turbante verde. 2 Pantalones negros y camisa manga corta gris.	1 Delineado de gato, labios vinotinto, cabello largo y ondulado. 2 Natural y peinado de lado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Puertas de apartamentos Escaleras de emergencia Puerta de ascensor.	Piedras Esmeralda	Serpientes (cabello de Carla)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Los ojos de Carla se vuelven color dorado. Serpientes salen del cabello de Carla. Las piedras y esmeraldas explotan. Desde las paredes crecen enredaderas.
Sonido:		
Voces masculinas al fondo.		

Escena: 38		**INT/ EXT:** INT
Página: 34		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Apartamento de Raúl		
Descripción: FLASH BACK Un Guardia Nocturno agarra a Raúl.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Rául 2 Carla 3 Agente 4 Agente Moreno 5 Psíquica Detective	1 Pantalones negros y camisa manga corta gris. 2 Vestido azul ceñido 3 Sobre todo negro 4 Sobre todo negro 5 Sobre todo negro	1 Natural y peinado de lado. 2 Pálida, delineado de gato, labios vinotinto, cabello largo y ondulado. 3 Natural, cabello peinado para atrás con gelatina. 4 Natural y corte escalonado. 5 Natural, delineado sencillo, labios rosa oscuro y cabello amarrado con cola de caballo.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Sofá Puerta principal Mesa de comedor pequeña Televisor Mesas pequeñas(x2) Lámpara de piso		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Humo rojo Los ojos de la Psíquica color grises.
Sonido:		

Escena: 39		**INT/ EXT:** EXT
Página: 35		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Calle del Valle		
Descripción: Edgar convence a Olga de que le enseñe entras al Crepúsculo.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Olga	1 Uniforme del liceo. 2 Pantalón negro y camiseta morada ajustada.	1 Natural y cabello peinado con pinchos de gelatina. 2 Delineado sencillo, labios rosa y cabello amarrado con una cola de caballo.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Aceras anchas Puestos de Buhoneros Estación del Metro de El Valle Edificios con callejones (x3)	Cuaderno	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Peatones (x6) Buhoneros (x4)	Carros(x 4)	
Sonido:		
Cornetas y bullicio de personas.		

Escena: 40		**INT/ EXT:** EXT
Página: 37		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Crepúsculo / Calle del Valle		
Descripción: Edgar entra en el Crepúsculo conscientemente.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Olga 3 Niña Arpía	1 Uniforme del liceo. 2 Pantalón negro y camiseta morada ajustada. 3 Vestido estampado de flores sucio.	1 Natural y cabello peinado con pinchos de gelatina. 2 Delineado sencillo, labios rosa y cabello amarrado con una cola de caballo. 3 Pálida, cabello largo, despeinado y sucio.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Todo en tonos azules y morados. Puestos de Buhoneros Estación del Metro de El Valle Edificios con callejones (x3)	Cuaderno	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Peatones (x6) Buhoneros (x4)	Carros (x2)	Personas inmóviles. Carros inmóviles. Todo lento. Los ojos de la niña brillan color rojo.
Sonido:		
Cornetas y bullicio de personas opacados.		

Escena: 41		**INT/ EXT:** EXT
Página: 39		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Calle del Valle		
Descripción: Edgar sale del Crepúsculo.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
Edgar	Uniforme del liceo.	Natural y cabello peinado con pinchos de gelatina.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Estación del Metro de El Valle	Cuaderno	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Peatones(x5)		Edgar aparece
Sonido:		
Carros andando y bullicio de personas.		

Escena: 42		**INT/ EXT:** INT
Página: 39		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Cocina / Casa de Edgar		
Descripción: Olga deja a Edgar.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Olga	1 Uniforme del liceo. 2 Pantalón negro y camiseta morada ajustada.	1 Natural y cabello peinado con pinchos de gelatina. 2 Delineado sencillo, labios rosa y cabello amarrado con una cola de caballo.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Nevera Alacena Mesón	Cuaderno Vaso Jarra de agua	Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Olga aparece al frente de Edgar y desaparece
Sonido:		

Escena: 43		**INT/ EXT:** INT
Página: 40		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Crepúsculo / Escaleras edificio de Edgar		
Descripción: Olga se encuentra con Andra.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Olga 2 Andra	1 Pantalón negro y camiseta morada ajustada. 2 Pantalón y chaqueta azul marino, blusa blanca ceñida al cuerpo.	1 Delineado sencillo, labios rosa y cabello amarrado con una cola de caballo. 2 Natural, cabello amarrado con un moño.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Escaleras Todo en colores azules y morados		Tigre (Andra)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		El tigre se transforma en Andra.
Sonido:		

Escena: 44		**INT/ EXT:** EXT
Página: 41		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Crepúsculo / Estacionamiento Edificio de Edgar		
Descripción: Olga ve el Mustang y habla con Damian.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
Olga	Pantalón negro y camiseta morada ajustada.	Delineado sencillo, labios rosa y cabello con cola de caballo.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Todo en colores azules y morados Edificio Camineria Estacionamiento		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Mustang 67 Carros (x5)	
Sonido:		
Damian Voz en Off		

Escena: 45		**INT/ EXT:** INT
Página: 41		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Crepúsculo / Mustang 67		
Descripción: Olga conversa con Damian y maneja		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
Olga	Pantalón negro y camiseta morada ajustada.	Delineado sencillo, labios rosa y cabello con cola de caballo.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Todo en colores azules y morados Camineria		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Mustang 67	
Sonido:		
Damian Voz en Off		

Escena: 46		**INT/ EXT:** Ext
Página: 42		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Crepúsculo / Calles de Caracas		
Descripción: Montaje - Olga conduce		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Todo en colores azules y morados. Túnel Avenida Entrada Edificio		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Mustang 67	
Sonido:		
Motor del carro andando		

Escena: 47		**INT/ EXT:** INT
Página: 42		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Cuarto de Edgar		
Descripción: Edgar y Neko se sorprenden con la llegada de Andra.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Andra	1 Jeans y franela gris 2 Pantalón y chaqueta azul marino, blusa blanca ceñida al cuerpo.	1 Natural y peinado con pinchos de gelatina. 2 Natural, cabello amarrado con un moño.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cama Ventana Puerta Closet Mesa de computadora	Almohada	Neko (gato) Tigre (Andra)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Aparece Tigre Tigre se transforma en Andra
Sonido:		
Un mueble rodándose		

Escena: 48		**INT/ EXT:** INT
Página: 44		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Estacionamiento de Edificio de Ana		
Descripción: Olga descubre que Ana es otro entrenada por Christian		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Olga 2 Ana 3 Christian 4 Paula	1 Pantalón negro y camiseta morada ajustada. 2 Pantalones beige y blusa estampada rosada. 3 Pantalones y chaqueta de vestir negra con camisa gris. 4 Vestido color lila.	1 Delineado sencillo, labios rosa y cabello con cola de caballo. 2 Delineado sencillo, cabello suelto y liso. 3 Natural, cabello liso corto y escalonado. 4 Pálida y cabello amarrado con una trenza.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Columnas Luces titilantes Piso mojado Goteras	Talismán Piedra (x2)	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Carros (x10)	Los pies de Ana se cubren con concreto. Humo. Ráfagas de viento.
Sonido:		
Sonido de salpicadura de agua. Llanto de Ana y voz masculina al fondo. Estruendo.		

Escena: 49		**INT/ EXT:** INT
Página: 46		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: C.C. Sambil		
Descripción: Raúl rastrea a un Vampiro.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Raúl 2 Vampiro 3 Chica sonriente	1 Pantalón gris, camisa blanca y corbata roja. 2 Suéter gris, pantalones tubos negros. 3 Franelilla naranja y falda rosada.	1 Natural, cabello peinado de lado. 2 Pálido, peinado con media cola. 3 Natural, labios rosa y cabello con trenza desarreglada.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Vitrinas Escaleras mecánicas Ascensores Entrada de baños Cinex		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Personas (x10)		
Sonido:		
Bullicio de personas		

Escena: 50		**INT/ EXT:** EXT
Página: 47		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Edificio viejo		
Descripción: Damian y Andra le dicen a Olga que Edgar escapó.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Damian 2 Andra 3 Olga	1 Pantalones y chaqueta negra, camisa blanca. 2 Pantalón y chaqueta azul marino, blusa blanca ceñida al cuerpo. 3 Pantalón negro y camiseta morada ajustada.	1 Natural, cabello con corte escalonado. 2 Natural, cabello amarrado con un moño. 3 Delineado sencillo, labios rosa y cabello con cola de caballo.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Aceras anchas Edificios viejos (x4)		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Mustang 67	
Sonido:		

Escena: 51		**INT/ EXT:** EXT
Página: 48		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Autopista Francisco Fajardo		
Descripción: Edgar camina en trance.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Buhonero 3 Buhonero Chuchero 4 Niño	1 Jeans y franela gris 2 Jeans desgastados y chemisse de rayas. 3 Pantalones verde militar desgastados y franela blanca 4 Uniforme de primaria (Pantalones azul marino y camisa blanca)	1 Natural y peinado con pinchos de gelatina. 2 Ojeras y sudado, cabello corto. 3 Natural y sudado, cabello corto. 4 Natural y cabello corto peinado para atrás.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Autopista Zanja Defensa	Películas piratas Empaques de tostones	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Carros Camiones Camionetas Ambulancia (x1) Motos (x6)	
Sonido:		
Verónica Voz en Off		

Escena: 52		**INT/ EXT:** EXT
Página: 49		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Puente Río Guaire		
Descripción: Verónica rapta a Edgar		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Verónica	1 Jeans y franela gris 2 Vestido blanco corto y sucio.	1 Natural y peinado con pinchos de gelatina. 2 Pálida, cabello suelto y despeinado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Río Guaire Puente Arbustos		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Colmillos de Verónica Edgar y Verónica desaparecen
Sonido:		

Escena: 53		**INT/ EXT:** INT
Página: 50		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Central / Centro de Operaciones		
Descripción: Leonardo le reporta a Olga las operaciones de la Guardia		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Olga 2 Leonardo	1 Pantalones negros y camiseta morada ajustada 2 Pantalones azul marino camisa manga corta gris y lentes	1 Delineado sencillo, labios rosa y cabello suelto. 2 Natural y cabello corto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cubículos Ventanal Puerta de madera grande Computadoras Escritorios Pantallas Plasmas		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		
Tecleo de computadoras Teléfonos e impresoras		

Escena: 54		**INT/ EXT:** INT
Página: 50		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Oficina de Damian / Centro de Operaciones		
Descripción: Damian le da órdenes a Sofía. Olga empieza a manifestar dudas		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Damian 2 Sofía 3 Olga	1 Traje negro y camisa blanca 2 Pantalones verde claro y camisa beige 3 Pantalones negro y camiseta morada ajustada	1 Natural y corte escalonado. 2 Delineado de gato, labios rojos y cabello amarrado con un moño. 3 Delineado sencillo, labios rosa y cabello suelto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Escritorio Ventana con cortinas vinotino Sofá Diván Seibó Biblioteca de 4 pisos	Hojas Botella de Whisky Vaso de Vidrio	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 55		**INT/ EXT:** INT
Página: 53		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Crepúsculo / Sala de cine		
Descripción: Raúl acecha al Vampiro.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Raúl 2 Vampiro 3 Chica sonriente	1 Pantalón gris, camisa blanca y corbata roja. 2 Suéter gris, pantalones tubos negros. 3 Franelilla naranja y falda rosada.	1 Natural, cabello peinado de lado. 2 Pálido, peinado con media cola. 3 Natural, labios rosa y cabello con trenza desarreglada.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Todo en colores azules y morados Sala oscura Pantalla de proyección Filas de butacas	Cotufas	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Personas viendo la película		Vampiro y Chica sonriente paralizados
Sonido:		

Escena: 56		**INT/ EXT:** INT
Página: 53		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Sala de Cine		
Descripción:		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Vampiro 2 Chica sonriente	1 Suéter gris, pantalones tubos negros. 2 Franelilla naranja y falda rosada.	1 Pálido, peinado con media cola. 2 Natural, labios rosa y cabello con trenza desarreglada.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Sala oscura Pantalla de proyección Filas de butacas	Cotufas	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Personas viendo la película		
Sonido:		

Escena: 57		**INT/ EXT:** INT
Página: 53		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Sala/ Apartamento de Verónica		
Descripción: Verónica prepara a Edgar.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Verónica	1 Jeans y franela gris 2 Vestido blanco corto y sucio.	1 Natural y peinado con pinchos de gelatina. 2 Pálida, cabello suelto y despeinado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Banco de madera Mesa pequeña Ventana pequeña con cortina Mueble de madera	Porta retrato de Verónica con toga y birrete. Collar en forma de corazón. Funda de plástico.	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 58		**INT/ EXT:** INT
Página: 54		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Sala – Comedor / Casa de Edgar		
Descripción: Diana y Juan Pablo llegan a la casa.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Diana 2 Juan Pablo	1 Blusa azul y pantalones blancos 2 Camisa verde, corbata marrón y pantalones marrones oscuro	1 Delineado sencillo, labios rojos y cabello suelto 2 Natural, cabello corto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Puerta principal Comedor Mesón de la cocina Seibó Reloj Sofá	Cartera grande Carpeta Maletín	Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 59		**INT/ EXT:** INT
Página: 54		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Cocina / Casa de Edgar		
Descripción: Mientras Diana y Juan Pablo conversan, Marcos y Adriana llegan de sorpresa.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Diana 2 Juan Pablo 3 Marcos 4 Adriana	1 Blusa azul y pantalones blancos 2 Camisa verde, corbata marrón y pantalones marrones oscuro 3 Suéter negro y jeans oscuros 4 Blusa naranja y jeans oscuros	1 Delineado sencillo, labios rojos y cabello suelto 2 Natural, cabello corto. 3 Natural, y peinado con pinchos de gelatina. 4 Natural, labios rosa y cabello con media cola.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Nevera Batea de la casa Mesón Alacena Cocina Fregadero	Bandeja de jamón Plato Reloj Huevos (x2) Sarten	Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		
Timbre de la puerta		

Escena: 60		**INT/ EXT:** INT
Página: 55		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Sala / Apartamento de Verónica		
Descripción: Verónica está a punto de morder a Edgar, pero la interrumpe Luis, Clara, Christian y Ana.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Verónica 3 Luis 4 Clara 5 Christian 6 Ana	1 Jeans y franela gris 2 Vestido blanco corto y sucio. 3 Jeans desgastados, camisa negra manga corta. 4 Vestido gris, ceñido al cuerpo. 5 Traje gris, corbata gris y camisa negra. 6 Vestido rosa pálido.	1 Natural y peinado con pinchos de gelatina. 2 Pálida, cabello suelto y despeinado. 3 Natural y cabello con mohicano corto. 4 Delineado de gato, labios rojos y cabello amarrado con un moño despeinado. 5 Natural, cabello corto escalonado y liso. 6 Natural, labios con brillo y cabello suelto y liso.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Banco de madera Mesa pequeña Ventana pequeña con cortina Mueble de madera	Funda de plástico	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Marcos y Clara aparecen
Sonido:		

Escena: 61		**INT/ EXT:** INT
Página: 57		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Sala – Comedor / Casas de Edgar		
Descripción: Marcos y Adriana hechizan a los padres de Edgar.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Marcos 2 Adriana 3 Diana 4 Juan Pablo	1 Suéter negro y jeans oscuros 2 Blusa naranja y jeans oscuros 3 Blusa azul y pantalones blancos 4 Camisa verde, corbata marrón y pantalones	1 Natural, y peinado con pinchos de gelatina. 2 Natural, labios rosa y cabello con media cola. 3 Delineado sencillo, labios rojos y cabello suelto 4 Natural, cabello corto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Comedor Mesón de la cocina Seibó Esquinero de Madera Sofá		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Los ojos de Juan Pablo brillan por un instante de color azul.
Sonido:		

Escena: 62		**INT/ EXT:** INT
Página: 59		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Central / Centro de operaciones		
Descripción: Sofía da la noticia de que asesinaron a dos Guardias Diurnos.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Olga 2 Sofía 3 Damian 4 Nina 5 Julio 6 Andrés	1 Pantalones negro y camiseta morada ajustada 2 Pantalones verde claro y camisa beige 3 Traje negro y camisa blanca 4 Camisa azul marina y pantalones negros 5 Pantalones y sobretodo negro 6 Pantalones y sobretodo negro	1 Delineado sencillo, labios rosa y cabello suelto. 2 Delineado de gato, labios rojos y cabello amarrado con un moño. 3 Natural y corte escalonado. 4 Delineado sencillo, labios fucsia, cabello corto. 5 Natural y cabello corto. 6 Natural y cabello corto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cubículos Ventanal Computadoras		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Personas sentadas en los cubículos		
Sonido:		

Escena: 63		**INT/ EXT:** INT
Página: 60		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Sala / Habitación de Hotel Lujosa		
Descripción: Christian le explica a Edgar su misión.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Christian 3 Ana 4 Botones 5 Masajista	1 Bata de baño azul rey. 2 Bata color dorado. 3 Bata color verde oscuro. 4 Camisa blanca y pantalones negros. 5 Vestido corto, color salmón.	1 Natural y peinado para atrás 2 Natural y corte escalonado y liso. 3 Natura, con una mascarilla, cabello recogido con una pinza. 4 Natural, cabello corto. 5 Delineado sencillo, labios con brillo y cabello corto y liso.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Sofás (x4) Bar pequeño Televisor pantalla plana Diván (x2) Ventanal Lámparas de piso	Copa de Martini Copa de cerveza Pepinos	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		
Timbre de teléfono		

Escena: 64		**INT/ EXT:** INT
Página: 63		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Crepúsculo / Sala de Cine		
Descripción: Raúl asesina al Vampiro.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Raúl 2 Vampiro	1 Pantalón gris, camisa blanca y corbata roja. 2 Suéter gris, pantalones tubos negros.	1 Natural, cabello peinado de lado. 2 Pálido, peinado con media cola.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Todo en colores azules y morados Filas de butacas Pantalla de proyección		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Personas viendo la película		Película y personas inmóviles.
Sonido:		

Escena: 65		**INT/ EXT:** INT
Página: 64		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Local Nocturno		
Descripción: La Guardia Nocturna busca la escena del crimen.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Olga 2 Damian 3 Julio 4 Andrés 5 DJ	1 Pantalones negro y camiseta morada ajustada 2 Traje negro y camisa blanca 3 Pantalones y sobretodo negro 4 Pantalones y sobretodo negro 5 Franelilla roja y pantalones cortos negros.	1 Delineado sencillo, labios rosa y cabello suelto. 2 Natural y corte escalonado. 3 Natural y cabello corto. 4 Natural y cabello corto. 5 Natural y cabello con dreadslos
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Luces estroboscópicas Mesas Barra Pista de baile Entrada de baños	Cerveza Zulia	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Policías con el uniforme de Polibaruta Muchacha con mini falda Bartenders (x2)		Julio, Andrés y el DJ desaparecen
Sonido:		

Escena: 66		**INT/ EXT:** INT
Página: 65		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Baño local nocturno		
Descripción: Damian y Olgan ven la escena del crimen.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Damian 2 Olga 3 Luis 4 Clara	1 Traje negro y camisa blanca 2 Pantalones negro y camiseta morada ajustada 3 Jeans desgastados, camisa negra manga corta. 4 Vestido gris, ceñido al cuerpo.	1 Natural y corte escalonado. 2 Delineado sencillo, labios rosa y cabello suelto. 3 Pálido y cabello con mohicano corto. 4 Pálida y delineado de gato, labios rojos y cabello suelto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Espejo roto en pedazos Cubículos con puertas en el piso Pocetas Urinarios Tubos expuestos Piso húmedo Lavamanos	Trozo de vidrio	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 67		**INT/ EXT:** INT
Página: 65		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Baño Local Nocturno		
Descripción: ESPACIO ONÍRICO Raúl sorprende a Luis y lo asesina.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Luis 2 Raúl 3 Clara 4 Chico	1 Pantalones negro y camiseta morada ajustada 2 Pantalón gris, camisa blanca y corbata roja. 3 Vestido gris, ceñido al cuerpo. 4 Camisa manga corta verde y pantalones negros.	1 Natural y cabello con mohicano corto. 2 Natural y peinado de lado 3 Delineado de gato, labios rojos y cabello suelto. 4 Natural y peinado de lado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Lavamanos Espejo Cubículos con pocetas Urinarios	Cristal rojo Trozo de vidrio	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Raúl aparece y desaparece. Ráfaga de viento. Sangre en la cabeza de Luis. Onda expansiva de los brazos de Luis y se doblan las puertas de los cubículos. Un urinario se despega de la pared. La cabeza de Luis se mueve como un latigazo. Cristal explota y expulsa un humo rojo.
Sonido:		

Escena: 68		**INT/ EXT:** INT
Página: 66		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Baño local Nocturno		
Descripción: Christian interrumpe la visión de Damian y tienen una discusión.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Damian 2 Olga 3 Luis 4 Clara 5 Christian 6 Edgar 7 Ana	1 Traje negro y camisa blanca 2 Pantalones negro y camiseta morada ajustada 3 Jeans desgastados, camisa negra manga corta. 4 Vestido gris, ceñido al cuerpo. 5 Traje morado, y camisa negra. 6 Jeans y camisa manga corta azul rey 7 Blusa salmón y falda verde oscuro	1 Natural y corte escalonado. 2 Delineado sencillo, labios rosa y cabello suelto. 3 Pálido y cabello con mohicano corto. 4 Pálida y delineado de gato, labios rojos y cabello suelto. 5 Natural y corte escalonado liso. 6 Natural y cabello con pinchos de gelatina 7 Natural, labios rosa y cabello suelto y liso.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Espejo roto en pedazos Cubículos con puertas en el piso Pocetas Urinarios Tubos expuestos Piso húmedo Lavamanos		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 69		**INT/ EXT:** INT
Página: 68		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Carro de Christian		
Descripción: Edgar le reclama a Christian y pide que lo regresen a su casa.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Ana 3 Christian	1 Jeans y camisa manga corta azul rey 2 Blusa salmón y falda verde oscuro 3 Traje morado, y camisa negra.	1 Natural y cabello con pinchos de gelatina 2 Natural, labios rosa y cabello suelto y liso. 3 Natural y corte escalonado liso.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Tráfico		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Carro de Christian	Las pupilas de Christian se agrandan hasta cubrir los ojos. Los ojos de Edgar se brotan.
Sonido:		

Escena: 70		**INT/ EXT:** INT
Página: 70		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Sala de cine		
Descripción: Julio y Andrés ven la escena del crimen		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Julio 2 Andrés	1 Sobretodo negro 2 Sobretodo negro	1 Natural y cabello corto 2 Natural y cabello corto
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Butacas Pantalla de proyección Silueta del cadáver	Conos Celular	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 71		**INT/ EXT:** INT
Página: 70		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Sala –Comedor / Casa de Edgar		
Descripción: Marcos y Adriana hechizan a los padres de Edgar.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Diana 2 Juan Pablo 3 Marcos 4 Adriana	1 Blusa azul y pantalones blancos 2 Camiseta verde y short gris 3 Suéter negro y jeans oscuros 4 Blusa naranja y jeans oscuros	1 Ojeras y cabello suelto y desareglado. 2 Natural, cabello corto. 3 Natural, y peinado con pinchos de gelatina. 4 Natural, labios rosa y cabello con media cola.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Comedor Mesón de cocina Sofá Seibó Puerta principal		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Los ojos de Juan Pablo y Diana brillan de color azul por un instante.
Sonido:		

Escena: 72		**INT/ EXT:** INT
Página: 72		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Café		
Descripción: Olga, Andra y Damian discuten mientras desayunan.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Olga 2 Andra 3 Damian	1 Vestido morado suelto. 2 Pantalones azul claro y blusa gris 3 Traje beige	1 Natural, labios rosa y cabello amarrado con una cola de caballo. 2 Natural, cabello suelto y liso. 3 Natural y cabello con corte escalonado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Mesas	Plato con cachito Taza con café (x2) Cigarro	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Comensales		
Sonido:		
Murmullos y platos al fondo.		

Escena: 73		**INT/ EXT:** INT
Página: 74		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Restaurant Lujoso		
Descripción: Chritstian, Ana y Edgar esperan la comida.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Christian 3 Ana 4 Mesonero	1 Jeans y suéter verde oscuro. 2 Traje gris claro, camisa blanca. 3 Vestido estampado beige y rosado. 4 Pantalones negros, camisa blanca.	1 Natural y peinado sin gelatina 2 Natural y corte escalonado y liso 3 Delineado sencillo y cabello recogido de media cola. 4 Natural y cabello corto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Mesas Caja registradora Entrada de baños Cuadros Entrada terraza	Copas de agua Jarra de agua Servilletas de tela	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Comensales comiendo Mesoneros (x3)		
Sonido:		

Escena: 74		**INT/ EXT:** EXT
Página: 75		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Terraza Restaurant		
Descripción: Ana plantea ayudar a escapar a Edgar.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Ana	1 Jeans y suéter verde oscuro. 2 Vestido estampado beige y rosado.	1 Natural y peinado sin gelatina 2 Delineado sencillo y cabello recogido de media cola.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Baranda de la terraza Vista de la ciudad Puerta del restaurant		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 75		**INT/ EXT:** INT
Página: 77		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Habitación de Damian		
Descripción: Llaman a Damian para decirle que tienen localizado a Raúl.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Damian 2 Olga	1 Short marron. 2 Toalla blanca	1 Natural y cabello con corte escalonado. 2 Natural y cabello suelto y mojado
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cama matrimonial Mesa de Noche Televisor	Celular	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		
Sonido de timbre de celular		

Escena: 76		**INT/ EXT:** INT
Página: 77		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Habitación Hotel Lujoso		
Descripción: Ana le indica a Edgar que escape.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Ana	1 Short negro 2 Bata rosada	1 Natural y despeinado 2 Natural y cabello amarrado con un moño
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cama Mueble Armario Ventana con cortinas Puerta	Ropa	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 77		**INT/ EXT:** EXT
Página: 78		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Crepúsculo / Hotel Lujoso		
Descripción: Edgar huye con Raúl		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Raúl 2 Olga 3 Damian 4 Andra 5 Christian 6 Edgar	1 Traje negro, camisa roja y corbata negra. 2 Pantalones verde oscuros y blusa marrón. 3 Traje Gris. 4 Pantalones negros y blusa verde claro. 5 Bata plateada. 6 Jeans oscuros y franela azul rey	1 Natural y peinado de lado 2 Natural, labios vinotinto y cabello amarrado con una cola de caballo. 3 Natural y corte escalonado. 4 Natural, labios rosa y cabello suelto y liso. 5 Natural y cabello con corte escalonado y liso. 6 Natural y peinado sin gelatina.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Todo en colores azules y morados Entrada del hotel Escalones Fuente Arbustos y palmeras		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Pareja Oficiales de la Guardia Nocturna	Mustang 67 Corsa negro Carros negros (x4)	La pareja dentro del carro está inmóvil Christian aparece Ráfaga de viento sale de la mano de Christian
Sonido:		
Sonido de sirenas		

Escena: 78		**INT/ EXT:** Ext
Página: 80		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Crepúsculo / Av. Principal de las Mercedes		
Descripción: Edgar y Raúl escapan		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Raúl 2 Edgar	1 Traje negro, camisa roja y corbata negra. 2 Jeans oscuros y franela azul rey	1 Natural y peinado de lado 2 Natural y peinado sin gelatina.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Todo en tonos azules y morados Entrada de Teatro bar Avenida Aceras Establecimientos nocturnos		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Carro	
Sonido:		
Sonido de carros andando al fondo		

Escena: 79		**INT/ EXT:** INT
Página: 81		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Teatro Bar		
Descripción: Edgar conversa con Raúl.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Raúl 2 Edgar 3 Chico 4 Amigo	1 Traje negro, camisa roja y corbata negra. 2 Jeans oscuros y franela azul rey 3 Pantalones negros y camisa de cuadros manga corta verde 4 Jeans y camisa naranja	1 Natural y peinado de lado 2 Natural y peinado sin gelatina. 3 Natural y peinado para atrás 4 Natural y peinado con pinchos de gelatina
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Luces estroboscópicas Mesas Barra Pista de baile	Cerveza	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Pareja de chicas Personas bailando en la pista de baile Personas en la barra		Raúl y Edgar aparecen al lado de la barra
Sonido:		
Música alta		

Escena: 80		**INT/ EXT:** INT
Página: 83		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Mustang		
Descripción: Olga duda.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Olga 2 Damian	1 Pantalones verde oscuros y blusa marrón. 2 Traje Gris.	1 Natural, labios vinotinto y cabello amarrado con una cola de caballo. 2 Natural y corte escalonado.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Calles de la ciudad Postes de luz		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 81		**INT/ EXT:** INT
Página: 84		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Salón de clases / Colegio Fermín Toro		
Descripción: Llega Ana y Jorge y Carlos sospechan que ella sabe algo de Edgar.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Carlos 2 Jorge 3 Ana 4 Profesora	1 Uniforme del liceo 2 Uniforme del liceo 3 Uniforme del liceo desarreglado 4 Camisa marrón y pantalones de vestir color negro.	1 Natural y peinado con un mohicano. 2 Natural y cabello corto. 3 Natural y cabello recogido y despeinado. 4 Delineado, labios vinotinto oscuro y cabello corto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Pupitres Pizarron Cuadernos Libros Lápices Calculadoras Morrales	Cuaderno	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Muchachos con uniforme del liceo (x20)		
Sonido:		
Murmullos Libros abriéndose		

Escena: 82		**INT/ EXT:** INT
Página: 85		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Oficina de Diana		
Descripción: Diana cansada se retira de la oficina.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
Diana	Pantalones beige y blusa amararilla	Ojeras, delineado de gato y labios rosados
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Escritorio Ventana	Computadora Papeles Reloj que marca las doce	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 83		**INT/ EXT:** INT
Página: 85		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Central / Centro de Operaciones		
Descripción: Sofía avisa a Marcos y Adriana que los padres de Edgar regresan temprano.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Sofía 2 Leonardo 3 Marcos 4 Adriana	1 Jeans y blusa blanca 2 Pantalones azules y camisa verde 3 Pantalones negros y camisa gris 4 Jeans oscuros y blusa negra	1 Delineado sencillo y cabello amarrado con una cola de caballo. 2 Natural y cabello corto. 3 Natural y peinado con pinchos de gelatina 4 Delineado sencillo y cabello amarrado con una cola de caballo.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cubículos Computadoras Sillas Escritorios	Pantalla que muestra un radar. Pelota antiestrés.	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		
Sonido de tecleos		

Escena: 84		**INT/ EXT:** INT
Página: 86		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Cuarto de los padres de Edgar		
Descripción: Christian hechiza a los padres de Edgar con un sueño profundo.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Diana 2 Juan Pablo 3 Christian	1 Pantalones beige y blusa amararilla 2 Pantalones marrones y camisa verde 3 Traje morado, camisa blanca y corbata negra	1 Ojeras, delineado de gato y labios rosados 2 Natural y cabello corto 3 Natural y cabello con corte escalonado y liso.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cama Ventana Closet Puerta	Polvo verde	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Sale polvo verde de las manos de Christian
Sonido:		

Escena: 85		**INT/ EXT:** EXT
Página: 87		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Patio / Colegio Fermín Toro		
Descripción: Jorge y Carlos abordan a Ana		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Ana 2 Jorge 3 Carlos	1 Uniforme del liceo desarreglado 2 Uniforme del liceo 3 Uniforme del liceo	1 Natural y despeinada 2 Natural y cabello corto 3 Natural y corte de mohicano
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Edificios (x3) Puerta salones de clases Cancha Entrada del liceo con arco	Morrales (x3)	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Muchachos con uniforme de liceo (x6)		
Sonido:		
Murmullo y risas de muchachos		

Escena: 86		**INT/ EXT:** INT
Página: 88		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Cuarto de los padres de Egar		
Descripción: Marcos y Adriana descubren a los padres de Edgar hechizados.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Diana 2 Juan Pablo 3 Marcos 4 Adriana	1 Pantalones beige y blusa amararilla 2 Pantalones marrones y camisa verde 3 Pantalones negros y camisa gris 4 Jeans oscuros y blusa negra	1 Ojeras, delineado de gato y labios rosados 2 Natural y cabello corto 3 Natural y peinado con pinchos de gelatina 4 Delineado sencillo y cabello amarrado con una cola de caballo.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cama Ventana Closet Puerta	Polvo verde	Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 87		**INT/ EXT:** INT
Página: 89		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Sala / Casa de Ana		
Descripción: Ana llega a su casa luego del liceo.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Ana 2 Aimara	1 Uniforme del liceo desarreglado 2 Vestido verde agua	1 Natural y despeinada 2 Delineado sencillo y cabello largo suelto y con bucles.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cuadros de Dalí Muebles Sofá Mesa del medio	Perchero Morral Fotografía de Aimara y Ana Rosa de Cristal Vaso de Vidrio Jarra de agua Televisor	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		El vaso de vidrio flota junto a la jarra de agua hasta llegar al lado de Ana. El televisor se enciende.
Sonido:		

Escena: 88		**INT/ EXT:** INT
Página: 90		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Central / Centro de Operaciones		
Descripción: Olga se entera que los padres de Edgar fueron hechizados.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Olga 2 Andra 3 Leonardo	1 Vestido negro 2 Jeans y blusa azul claro 4 Pantalones azules y camisa verde	1 Delineado de gato y labios rojos. Cabello amarrado con una cola. 2 Natura y cabello suelto y liso. 3 Natural y cabello corto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cubículos Computadoras Escritorios	Pantalla que muestra la foto de los padres de Edgar Pantalla que muestra un rada.	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 89		**INT/ EXT:** INT
Página:91		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Sala – Comedor / Casa de Edgar		
Descripción: Edgar llega a casa.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Raúl	1 Jeans oscuros y franela azul rey 2 Traje negro, camisa roja y corbata negra.	1 Natural y peinado sin gelatina. 2 Natural y peinado de lado
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Sofá Mesón de cocina Comedor Seibó		Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Raúl desaparece
Sonido:		

Escena: 90		**INT/ EXT:** INT
Página: 92		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Cuarto de los padres de Edgar		
Descripción: Edgar ve a sus padres con el hechizo, y tiene un pequeño enfrentamiento con Marcos y Adriana.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Diana 3 Juan Pablo 4 Maros 5 Adriana	1 Jeans oscuros y franela azul rey 2 Pantalones beige y blusa amararilla 3 Pantalones marrones y camisa verde 4 Pantalones negros y camisa gris 5 Jeans oscuros y blusa negra	1 Natural y peinado sin gelatina. 2 Ojeras, delineado de gato y labios rosados 3 Natural y cabello corto 4 Natural y peinado con pinchos de gelatina 5 Delineado sencillo y cabello amarrado con una cola de caballo.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cama Puerta Closet	Polvo verde Cobija	Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Aparece Marcos y Adriana. Edgar grita y sale una onda expansiva. Edgar desaparece.
Sonido:		

Escena: 91		**INT/ EXT:** INT
Página: 93		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Crepúsculo / Cuarto de los padres de Edgar		
Descripción: Edgar ve que tienen en custodia a Raúl.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Diana 3 Juan Pablo 4 Maros 5 Adriana 6 Guardia alto 7 Vidente 8 Raúl	1 Jeans oscuros y franela azul rey 2 Pantalones beige y blusa amararilla 3 Pantalones marrones y camisa verde 4 Pantalones negros y camisa gris 5 Jeans oscuros y blusa negra 6 Sobretodo negro y lentes oscuros 7 Suéter negro y pantalones negros 8 Traje negro, camisa roja y corbata negra.	1 Natural y peinado sin gelatina. 2 Ojeras, delineado de gato y labios rosados 3 Natural y cabello corto 4 Natural y peinado con pinchos de gelatina 5 Delineado sencillo y cabello amarrado con una cola de caballo. 6 Natural y cabello largo amarrado con una cola. 7 Delineado de gato, labios morados y cabello corto con bucles. 8 Natural y peinado de lado
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Todo en colores azules y morados Cama Ventana Closet Puerta		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Edgar, Marcos y Adriana aparecen. La vidente tiene los ojos color blanco y se tornan verdes. Edgar grita y tiembla el cuarto.
Sonido:		

Escena: 92		**INT/ EXT:** INT
Página: 94		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Crepúsculo / Sala- Comedor Casa de Edgar		
Descripción: Raúl trata de zafarse de las esposas y Edgar se enfrenta al Guardia.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Raúl 3 Guardia alto	1 Jeans oscuros y franela azul rey 2 Traje negro, camisa roja y corbata negra. 3 Sobretodo negro y lentes oscuros	1 Natural y peinado sin gelatina. 2 Natural y peinado de lado 3 Natural y cabello largo amarrado con una cola.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Todo en colores azules y morados Sofá Mesón de cocina Comedor Seibó Ventana	Esmeralda Vidrios Esposas	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		-El guardia suelta un líquido negro de sus manos y cubre las de Raúl. -El líquido se convierte en unas esposas. -De las manos del Guardia sale un aro de luz que lo cubre. -En el aire se rompe la esmeralda y entre las gritas expulsa un líquido escarchado color verde y cubre el cuerpo de Edgar. -Un rayo de luz blanca sale de las manos de Raúl y rompen las esposas. -De Raúl sale una onda expansiva. -El líquido escarchado que cubre a Edgar se vuelve piedra. -Las manos de Edgar brillan color naranja y expulsan un gas del mismo color. Este derrite la piedra. -Edgar con las manos que brillan, toca al Guardia y del impacto el Guardia sale volando y choca contra el vidrio de la ventana. -Raúl y Edgar desaparecen.
Sonido:		

Escena: 93		**INT/ EXT:** INT
Página: 95		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Sala – Comedor / Casa de Edgar		
Descripción: Edgar y Raúl tienen un plan para ir tras Christian.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Raúl	1 Jeans oscuros y franela azul rey 2 Traje negro, camisa roja y corbata negra.	1 Natural y peinado sin gelatina. 2 Natural y peinado de lado
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Pedazos de vidrio por todas partes Sofá Mesón de cocina Comedor Seibó		Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Edgar y Raúl aparecen
Sonido:		

Escena: 94		**INT/ EXT:** EXT
Página: 95		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Parque / Edificio de Edgar		
Descripción:		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Olga 2 Guardia alto 3 Andra	1 Vestido negro 2 Sobretodo negro y lentes oscuros 3 Jeans y blusa azul claro	1 Delineado de gato y labios rojos. Cabello amarrado con una cola. 2 Natural y cabello largo amarrado con una cola. 3 Natura y cabello suelto y liso.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Columpio Edificio Estacionamiento	Camilla	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Agentes de la Guardia Nocturna con su uniforme (x5)	Ambulancia Carros estacionados (x10)	
Sonido:		

Escena: 95		**INT/ EXT:** INT
Página: 97		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Cuarto de Ana		
Descripción: Edgar enfrenta a Ana. Raúl la asesina.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Ana 2 Edgar 3 Raúl	1 Un mono y camiseta azul oscuro 2 Jeans oscuros y franela azul rey 3 Traje negro, camisa roja y corbata negra.	1 Natural y cabello suelto y humedo 2 Natural y peinado sin gelatina. 3 Natural y peinado de lado
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Paredes color lila Cortinas color blanco Mueble con peluches Cama tendida Mesa de noche con lámpara y libros Peinadora Espejo	Cepillo	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		-Edgar y Raúl aparecen. -Raúl hace un ademán con la mano y Ana pega contra la pared y esta se agrieta. -Las manos de Edgar se iluminan de color naranja y se apagan. -A Ana le brillan las manos color rojo. -Raúl lanza una bola de fuego a Ana y ella se quema.
Sonido:		

Escena: 96		**INT/ EXT:** INT
Página: 100		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Central / Centro de operaciones		
Descripción: Informan a Olga que Edgar la espera.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Sofía 2 Leonardo 3 Olga	1 Blusa blanca, chaleco azul claro y jeans. 2 Pantalón blanco, suéter gris y franela blanca. 3 Pantalón morado y blusa verde oscura.	1 Delineado sencillo, cabello amarrado con un moño. 2 Natural y cabello corto. 3 Natural y cabello suelto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cubículo Computadoras Escritorios Puerta grande marrón	Computadora de Leonardo Manos libres Termo	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Personas caminando con papeles en la mano de un lado a otro (x 5) Personas en cubículos frente a las computadoras (x3)		
Sonido:		
Tecleos Murmullos Impresora		

Escena: 97		**INT/ EXT:** INT
Página: 102		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Estudio de Christian		
Descripción: Christian se relaja.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Christian	Pantalón negro y camisa gris.	Natural y cabello con corte escalonado y liso.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Repisa grande con libros Sofá Pintura de Piccaso Plasma Cornetas al lado de la pared Ventana Escritorio Botellas de licores	Vaso Whisky con etiqueta dorada	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		
Canción de Led Zeppelin		

Escena: 98		**INT/ EXT:** INT
Página: 102		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Cuarto de los padres de Edgar		
Descripción: Edgar se encuentra con Olga		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Marcos 3 Olga 4 Diana 5 Juan Pablo	1 Jeans oscuros y franela azul rey 2 Suéter gris y pantalón oscuro 3 Pantalón morado y blusa verde oscura. 4 Pantalones beige y blusa amararilla 5 Pantalones marrones y camisa verde	1 Natural y peinado sin gelatina. 2 Natural y peinado con pinchos de gelatina. 3 Natural y cabello suelto. 4 Ojos hinchados, delineado de gato y labios rosados 5 Ojos hinchados y cabello corto
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Cama Ventana Closet Puerta		Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 99		**INT/ EXT:** EXT
Página: 103		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Estacionamiento / Centro de Operaciones		
Descripción: Trasladan caja dorada.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Sofía 2 Oficial Chofer 3 Leonardo	1 Vestido blanco 2 Sobretodo negro 3 Traje blanco	1 Delineado sencillo, cabello amarrado con un moño. 2 Natural y peinado de lado. 3 Natural y cabello corto.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Entrada edificio Calle	Caja grande de oro	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Oficiales (x2)	Camión	
Sonido:		

Escena: 100		**INT/ EXT:** INT
Página: 104		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Carro de Christian		
Descripción: Christian saluda al chofer		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Chofer 2 Christian	1 Traje negro 2 Túnica negra con detalles dorados	1 Natural y peinado para atrás con gelatina 2 Natural y cabello con corte escalonado liso
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Calle		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Carro de Christian	
Sonido:		

Escena: 101		**INT/ EXT:** EXT
Página: 104		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Estacionamiento / Edificio de Edgar		
Descripción: Edgar y Olga entran a los carros y parten.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Marcos 2 Olga 3 Edgar	1 Traje blanco 2 Vestido blanco largo 3 Traje azul marino, camisa blanca y corbata gris.	1 Natural y peinado con pinchos de gelatina. 2 Delineado sencillo, cabello suelto 3 Natural y peinado con pinchos de gelatina.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Entrada Edificio Estacionamiento		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Camioneta rústica blanca Camioneta rústica negra Camioneta negra	
Sonido:		

Escena: 102		**INT/ EXT:** INT
Página: 104		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Camioneta negra		
Descripción: Damian trata de calmar los nervios de Edgar.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Damian 2 Edgar 3 Olga	1 Túnica blanca con detalles dorados 2 Traje azul marino, camisa blanca y corbata gris. 3 Vestido blanco	1 Natural y corte con cabello escalonado. 2 Natural y peinado con pinchos de gelatina. 3 Delineado sencillo, cabello suelto
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
El Ávila al fondo Autopista		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 103		**INT/ EXT:** EXT
Página: 105		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Galipán		
Descripción: Edgar contempla el paisaje.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Olga	1 Traje azul marino, camisa blanca y corbata gris. 2 Vestido blanco	1 Natural y peinado con pinchos de gelatina. 2 Delineado sencillo, cabello suelto
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Camino de piedras Orilla del cerro Orilla del mar		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
	Camioneta negra Camioneta rústica (x8)	Lluvia
Sonido:		

Escena: 104		**INT/ EXT:** INT
Página: 106		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Jardín Galipán		
Descripción: Edgar niega escribir en el libro del destino.		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Olga 3 Sofía 4 Leonardo 5 Marcos 6 Adriana 7 Christian 8 Damian	1 Traje azul marino, camisa blanca y corbata gris. 2 Vestido blanco 3 Vestido blanco 4 Traje blanco 5 Traje blanco 6 Vestido blanco 7 Túnica negra con detalles dorados 8 Túnica blanca con detalles dorados	1 Natural y peinado con pinchos de gelatina. 2 Delineado sencillo, cabello suelto 3 Delineado sencillo, cabello amarrado con un moño. 4 Natural y cabello corto. 5 Natural y cabello peinado con pinchos de gelatina. 6 Delineado sencillo y cabello suelto. 7 Natural y cabello escalonado liso 8 Natural y cabello escalonado
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Altar antiguo Jardín techado con lonas Rosas rojas y trinitarias moradas Pasillo de piedra	Caja de plata pequeña Caja de oro grande Tiza	
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Fila de personas con vestidos y trajes blancos (x20) Fila de personas con vestidos y trajes negros (x20)		-La tiza brilla -Rayo de luz del cofre que ilumina el lugar. - Flota el libro grade, se abre al frente de Edgar y las páginas se mueven hasta el final.
Sonido:		

Escena: 105		**INT/ EXT:** INT
Página: 109		**DÍA/ NOCHE:** Noche
Locación: Sala- Comedor / Casa de Edgar		
Descripción: Edgar abraza a Diana		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Diana	1 Traje azul marino, camisa blanca y corbata gris. 2 Pantalones beige y blusa amarilla	1 Natural y cabello peinado con pinchos de gelatina. 2 Ojos hinchados, delineado de gato y despeinada.
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Sofá Comedor Mesón de la cocina Seibó		Neko (gato)
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
Sonido:		

Escena: 106		**INT/ EXT:** EXT
Página: 109		**DÍA/ NOCHE:** Día
Locación: Colegio Fermín Toro		
Descripción: Edgar se despide		
Personajes:	**Vestuario:**	**Maquillaje y estilismo:**
1 Edgar 2 Carlos 3 Jorge 4 Olga 5 Raúl	1 Uniforme del liceo 2 Uniforme del liceo 3 Uniforme del liceo 4 Blusa blanca jeans 5 Jeans oscuros y camisa manga corta naranja	1 Natural y cabello peinado con pinchos de gelatina. 2 Natural y corte mohicano 3 Natural y cabello corto 4 Delineado sencillo, labios rosa y cabello recogido con una cola. 5 Natural y peinado de lado
Ambientación:	**Utilería/ Atrezzo:**	**Animales**:
Puerta de arco del liceo Calle ciega Acera Esquina		
Extras:	**Vehículos:**	**Efectos especiales:**
		Raúl desaparece
Sonido:		

2. *Presupuesto*

Se presentará un presupuesto aproximado para el rodaje de esta producción audiovisual. Los costos de los equipos son comparados entre los precios actuales de dos rental, Rubik y Cinematerialeles. El total es una proximidad con lo básico, en personal y en materiales, que se requiere en una realización cinematográfica de 8 semanas (40 días).

Tabla 2. Resumen de presupuesto

NOMBRE DEL PROYECTO:		**EL DESINO DEL GUARDIAN**
DIRECTOR:		**LUHIMAR A. PEREZ C.**
FORMATO:		**DIGITAL**
DURACION		**110 MINUTOS**
CODIGO:	**ITEM**	**TOTAL**
1	EQUIPO DE REALIZACION	152,132,352.00
3	EQUIPOS Y MATERIALES	44,678,528.00
4	COSTOS DE PRODUCCION (TRANSPORTE)	13,918,740.00
	SUB TOTAL	**210,729,620.00**
	IMPREVISTOS (10%)	**21,072,962.00**
	TOTAL	**231,802,582.00**

Tabla 3. Desglose de presupuesto de Equipo de Producción

TARIFARIO PARA 40 DIAS DE RODAJE (8 SEMANAS)

Item	CARGO	BASE 40 DIAS	%	% DE AUMENTO 200%	TOTAL AUMENTO + BASE
1	**DIRECTOR DE PRODUCCION**	**4,600,000.00**		**9,200,000.00**	**13,800,000.00**
2	Jefe de Producción	2,760,000.00	40%	5,520,000.00	8,280,000.00
3	Coordinador de Producción	1,656,000.00	40%	3,312,000.00	4,968,000.00
4	Productor de Campo	1,656,000.00	40%	3,312,000.00	4,968,000.00
5	Asistente de Producción	1,159,200.00	30%	2,318,400.00	3,477,600.00
6	Runner	579,600.00	50%	1,159,200.00	1,738,800.00
7	Asistente de Dirección	2,760,000.00	40%	5,520,000.00	8,280,000.00
8	**DIRECTOR DE FOTOGRAFIA**	**4,600,000.00**		**9,200,000.00**	**13,800,000.00**
9	Camarógrafo	1,380,000.00	70%	2,760,000.00	4,140,000.00
10	Jefes de Áreas: Gaffer/Jefe de Máquinas (Grúa-Dolly)/Foquista	1,242,000.00	10%	2,484,000.00	3,726,000.00
11	Asistente: Electricidad/Máquina (Grúa-Dolly)/Cámara	993,600.00	20%	1,987,200.00	2,980,800.00
12	Media Mánager	993,600.00	20%	1,987,200.00	2,980,800.00
13	Segundos Asistentes: Eléctricidad/Platero	894,240.00	10%	1,788,480.00	2,682,720.00
14	Operador de Video Asistente	136,544.00	40%	273,088.00	409,632.00
15	**DIRECTOR DE SONIDO**	**4,600,000.00**		**9,200,000.00**	**13,800,000.00**
16	Sonidista	1,840,000.00	60%	3,680,000.00	5,520,000.00
17	Microfonista	920,000.00	50%	1,840,000.00	2,760,000.00
18	**DIRECTOR DE ARTE**	**4,600,000.00**		**9,200,000.00**	**13,800,000.00**
19	Utilero	2,300,000.00	50%	4,600,000.00	6,900,000.00
20	Vestuarista	2,300,000.00	50%	4,600,000.00	6,900,000.00
21	Maquillador	1,840,000.00	60%	3,680,000.00	5,520,000.00
22	Primer Asistente de Vestuario	1,380,000.00	40%	2,760,000.00	4,140,000.00
23	Primer Asistente de Utilería	1,380,000.00	40%	2,760,000.00	4,140,000.00
24	Estilista	1,104,000.00	40%	2,208,000.00	3,312,000.00
25	Asistente Maquillaje	1,104,000.00	40%	2,208,000.00	3,312,000.00
26	Segundo Asisstente de Vestuario	966,000.00	30%	1,932,000.00	2,898,000.00
27	Segundo Asistente de Utilería	966,000.00	30%	1,932,000.00	2,898,000.00
				TOTAL	**Bs.152,132,352.00**

	VIATICOS x 40 DIAS	C/U	27 PERSONAS
1	VIATICOS DESAYUNO-LUNCH	200,000.00	5,400,000.00
2	VIATICOS ALMUERZO-CENA	340,000.00	9,180,000.00
3	VIATICOS TRNSPORTE	280,000.00	7,560,000.00
		TOTAL	**22,140,000.00**

Tabla 4. Desglose de equipos y materiales

Cant.	Descripción	Precio Unitario	Total
2	KIT CÁMARA BLACK MAGIC 4K, 2 BATERÍAS + PLATE V-MOUNT + 2 MEMORIAS SSD 240 GB + TRÍPODE + VIEW FINDER + MONITOR IKAN D7" + MONITOR IKAN 17" + RED ROCK MICRO + KIT fiLTROS 4X4 + MALETA ÓPTICAS PRIME + MACBOOK 15", LECTOR DE MEMORIAS SSD 30% DE DESCUENTO	140,000.00	280,000.00
3	LUZ KINOFLO 4X4 TUBOS FLU0RESCENTE	93,944.00	281,832.00
3	LUZ KINOFLO 2X4 TUBOS FLU0RESCENTE	70,626.00	211,878.00
3	BANCO DE LUZ FLUORESCENTE WALL O LITE	234,860.00	704,580.00
6	KIT TIPO COMBO 300/650W FRESNEL	49,014.00	294,084.00
3	KIT 1000 W FRESNEL (MALETA) 03/LUCES	49,014.00	147,042.00
3	BUTTERFLY 4X4 C/MARCO, SEDA, SOLIDA, NET	76,262.00	228,786.00
3	ACCS PARA ILUMINACION (GRIPS): TRIPODES TIPO C CON GOBO, BANDERAS, PINZAS, ETC	234,860.00	704,580.00
3	DISTRIBUCION ELECTRICA: CABLES,CONECTORES, EXT 32 Y 50 AMP	187,889.00	563,667.00
3	(30) APPLE BOX (PETANINA)	44,232.00	132,696.00
3	DOLLY LIGHTTWEIGHT PANTHER, JIB ARM, BAZOOKAS, RUEDAS DE RIELES	357,337.00	1,072,011.00
3	(3) TRAMO DE RIEL CURVO 8.	42,277.00	126,831.00
3	STEADY-CAM	58,465.00	175,395.00
3	MICROFONO INALAMBRICOS LAVALIER SHURE	33,214.00	99,642.00
3	BOOM 60 A 260CM CON ACC MICROFONO MKH60	33,214.00	99,642.00
3	MIXER 3 CANALES SHURE	29,754.00	89,262.00
3	GRABADOR ZOOM H4	29,754.00	89,262.00
3	COMPUTADORA MC BOOK 17" PARA AUDIO	94,542.00	283,626.00
6	PLANTA ELECTRICADE 100KV DE 800AMP EN CAMION	622,374.00	3,734,244.00
6	CAMION DE CARGA DE EQUIPOS	437,416.00	2,624,496.00
		TOTAL SEMANAL	**11,663,556.00**
		TOTAL GENERAL DE LAS 8 SEMANAS DE GRABACIÓN	**93,308,448.00**
		IMPREVISTOS APROX. 10%	**9,330,844.80**

CONCLUSIÓN

En la vida surgen historias, ya sea la de cualquier individuo, como de toda la humanidad. Surgen desde la rutina, también de lo nuevo. Puede que surjan para explicar lo desconocido, o para crear un mundo mejor. Lo cierto es que esos relatos cautivan al ser humano, y lo impulsa a ver cine, la ventana a otro mundo lleno de viajes que pueden durar un par de horas.

El séptimo arte no es nada sin un buen guion. Puede tener efectos especiales maravillosos, actores inigualables, pero sin un buen relato la película no tendrá ningún éxito. No habrá personajes con los que el público pueda sentir empatía, no se podrá conmover y no se identificarán con nada.

Escribir un guion tiene sus complicaciones, no es simplemente escribir. Es un proceso en que el escritor tiene que entender a los personajes, conocerlos como si fueran la palma de su mano. Para así saber cómo reaccionarían ante cualquier obstáculo que se les presenten en el camino y llegar a su meta.

En la adaptación hay que estudiar la obra original, conocer a los personajes y entender al autor original para mantener su idea y lo que quiere transmitir. Lo esplendido del guionista es que cuando decide adaptar una obra literaria, toma decisiones para tener las libertades de fusionar personajes, poner otras variantes en juego, o agregarles otras cualidades y así demostrar que una historia siempre tiene más para ofrecer.

En Guardianes de la Noche de Serguéi Lukyanenko, muestra la historia de Antón, un mago poco experimentado a quien impulsan a misiones importantes. Conoce a un niño, Iegor, que se topa por primera vez a todo el mundo mágico de las guardias con oficiales vampiros, magos y hasta cambia formas.

Iegor al final pretende ser un lienzo para escribirle el destino de la humanidad con una tiza mágica que solo una maga de gran poder puede controlar. Antón entiende que todo el acto es una farsa para distraer a la Guardia de los seres oscuros y así poder escribir un futuro mejor.

En la adaptación de esta obra se muestra un desenlace distinto a la novela original, empezando en el lugar y época en que transcurren las narraciones, hasta los personajes y desde el punto de perspectiva en el que se cuenta la historia.

Al analizar las teorías de la adaptación de Linda Seger, y el viaje del Héroe de Christopher Vogler se puede entender qué es lo que se puede mantener y descartar en las historias para llevarlas a la pantalla grande.

Así la magia del cine transcurre cuando todo se lleva a cabo, y el espectador puede presenciar una obra ya terminada. Bien le puede gustar, como disgustar, pero crear un mundo distinto al real es un poder sin límites que solo el audiovisualista solo puede experimentar la satisfacción de poder darle vida a su imaginación.

ANEXOS

1. Cotización de Rubik Rental

Rubik Rental
Luhimar Pérez
C.I. 24.462.448
Dirección: Av. Victor Baptista.
Urbanización Parque
Residencial La Quinta,
edificio 9-C. Los Teques.
Teléfono: 0416-2005587
Mail: Luhipci.11@gmail.com
Estudiante
Nro: 1484

Caracas 31 de marzo del 2017

Rental de equipos de cine
Grabación de: Cortometraje estudiantil "El Destino del Guardián"
Fecha: 2 semanas de lunes a viernes

Cant.	COD.	Descripción	Precio unitario	Total
10	KBM4K-30	kit Cámara Black Magic 4k, 2 baterías + plate v-mount + 2 memorias SSD 240 Gb + trípode + View Finder + Monitor Ikan D7" + Monitor IKAN 17" + Red Rock micro + Kit filtros 4x4 + Maleta Ópticas Prime + Macbook 15", lector de memorias SSD 30% de Descuento	Bs.280.000,00	Bs.2.800.000,00
10	KAU1-30	Kit de audio 1: Micrófono Boom, caña, zepeling y araña, 3 cables canon de 6, 9, 12m, Balitas Sennheiser + Grabador de Campo Zoom H4n con memoria SD 8 Gb + 1 audífono Seinnheiser, 12 baterías recargables, cargador, lector de memorias 30% Descuento	Bs.42.000,00	Bs.420.000,00
10	ITHIELF	Foquista	Bs.30.000,00	Bs.300.000,00
10	AURA1AC	1er Asistente de Cámara	Bs.30.000,00	Bs.300.000,00
10	ZURDOMM	Media Manager	Bs.30.000,00	Bs.300.000,00
10	SAULTA	Técnico Video Assist	Bs.30.000,00	Bs.300.000,00
10	JEAN1AS	1er Asistente de Sonido	Bs.30.000,00	Bs.300.000,00
20	PS	2 Personal de Seguridad (zona de Caracas)	Bs.40.000,00	Bs.800.000,00
10	DARIOT-DIS	Transporte para equipos (Zona de Caracas) disposición completa. 12 horas	Bs.75.000,00	Bs.750.000,00

Sub Total **Bs.6.270.000,00**
IVA **Bs.752.400,00**
Total **Bs.7.022.400,00**

Producciones Rubik C.A./ Rif: J-29554217-8/ San Bernardino. Av. Los Próceres, Mactor Ofic 10 Caracas/ Pagos a Banesco, Cuenta Corriente/ 0134-0350-3335-0103-9425.
www.rubikos.com / rubikos@gmail.com / 0212 310 57 48

2.Cotización Cinematerialeles

CIMASE, C.A.

CMS RIF.J-30649285-2

Teléfonos: 0212-284.41.44 / 284-82.60 Fax: 284.46.10

N° Cotización C17-00206
CARACAS, 04/04/2017

Nombre 0000002059 - LUHIMAR PEREZ
Dirección AV. VICTOR BAPTISTA, URB PARQUE RES LA QUINTA, EDIF 9-C LOS TEQUES
Ciudad CARACAS
Atención
Vendedor 00001 - OFICINA
Envia

N° RIF V024462448
N° N.I.T.
Telf. 0414-2005587
Fax
Nombre de Producción: 1 SEMANA
Fecha de Produccion: TESIS

Código	Cant.	Descripción	Unidad	Precio Unitario	Total
CAMARA1	3,00	(1) CAMARA CANON 7D CON ACCES. INCLUYE: TRIPODES, CABEZAL, PARASOL, FOLLOW FOCUS, TARJETAS DE MEMORIAS, BATERIAS, MONITOR DE 17"	PAQUETE	245.874,00	737.622,00
BAT1012	6,00	(2) BATERIA TIPO BLOCK DE 24 VOLTS.	UNIDADES	46.971,00	281.826,00
FUE0001	3,00	FUENTE DE PODER 24 VOLTS	UNIDADES	46.971,00	140.913,00
VA	6,00	(2) TARJETA 32 GB	UND	46.971,00	281.826,00
SHO1603	3,00	SHOULDER MOUNT	UNIDADES	46.971,00	140.913,00
VID0002	3,00	MEDIA MANAGEMENT: AJA KI-PRO CON MONITOR	UNIDADES	234.860,00	704.580,00
MB17	3,00	COMPUTADORA MAC BOOK PRO 17" PARA MEDIA MANAGER	UND	93.542,00	280.626,00
LENTES	3,00	LENTES 24MM, 35MM, 50MM, 85MM, 70-300MM	UNIDADES	95.241,00	285.723,00
FILTROS	3,00	FILTROS TIFFEN 4X4: ND.03,06, POLARIZER	UNIDADES	37.548,00	112.644,00
LUZ6KF	3,00	6 KW ARRI FRESNEL	UNIDADES	441.539,00	1.324.617,00
HMI746	3,00	ARRI 4KW FRESNEL COMPACT	UNIDADES	305.320,00	915.960,00
HMI1200	6,00	ARRI 1200W FRESNEL	UNIDADES	187.889,00	1.127.334,00
HMI0575	3,00	ARRI 575 FRESNEL	UNIDADES	140.916,00	422.748,00
LUZ0001	6,00	LUZ KINOFLO 4X4 TUBOS FLUORESCENTE	UNIDADES	93.944,00	563.664,00
LUZ0002	3,00	LUZ KINOFLO 2X4 TUBOS FLU0RESCENTE	UNIDADES	70.626,00	211.878,00
LUZ0004	3,00	BANCO DE LUZ FLUORESCENTE WALL O LITE	UNIDADES	234.860,00	704.580,00
KITS	6,00	KIT TIPO COMBO 300/650W FRESNEL	UNIDADES	49.014,00	294.084,00
MLA0001	3,00	KIT 1000 W FRESNEL (MALETA) 03/LUCES	.	49.014,00	147.042,00
BUT0404	3,00	BUTTERFLY 4X4 C/MARCO, SEDA, SOLIDA, NET	UNIDADES	76.262,00	228.786,00
GRIP	3,00	ACCS PARA ILUMINACION (GRIPS): TRIPODES TIPO C CON GOBO, BANDERAS, PINZAS, ETC	UNIDADES	234.860,00	704.580,00
CAJ0063	3,00	DISTRIBUCION ELECTRICA: CABLES, CONECTORES, EXT 32 Y 50 AMP	UNIDADES	187.889,00	563.667,00
PET0012	3,00	(30) APPLE BOX (PETANINA)	UNIDADES	44.232,00	132.696,00
DOL0001	3,00	DOLLY LIGHTTWEIGHT PANTHER, JIB ARM, BAZOOKAS, RUEDAS DE RIELES	UNIDADES	357.337,00	1.072.011,00
TRA0008	3,00	(3) TRAMO DE RIEL RECTO 8'	.	42.277,00	126.831,00
TRA0010	3,00	(2) TRAMO DE RIEL CURVO 8.	UNIDADES	32.412,00	97.236,00
OTROS	3,00	STEADY-CAM	UNIDADES	58.465,00	175.395,00
MIC3001	3,00	MICROFONOS INALAMBRICOS LAVALIER SHURE	UNIDADES	33.214,00	99.642,00
BOM3007	3,00	BOOM DE 60 A 260cm CON ACC MICROFONO MKH60	UNIDADES	33.214,00	99.642,00
OTROS	3,00	MIXER 3 CANALES SHURE	UNIDADES	29.754,00	89.262,00
OTROS	3,00	GRABADOR ZOOM H4	UNIDADES	29.754,00	89.262,00
MB17	3,00	COMPUTADORA MAC BOOK PRO 17" PARA AUDIO	UND	93.542,00	280.626,00
PLA0051	6,00	PLANTA ELECTRICA DE 100KW. DE 800 AMP. EN CAMION	UNIDADES	622.374,00	3.734.244,00
TRANS	6,00	CAMION DE CARGA DE EQUIPOS. PLACA	UND	437.416,00	2.624.496,00

Observaciones

PAUTA 1 SEMANA S/FECHA PROD LARGOMETRAJE/ EL DESTINO DEL GUARDIAN/TESIS PRESUPUESTO VALIDO POR 5 DIAS
CONDICIONES: CONTADO
LOCACION: CARACAS

Total Renglones			18.796.956,00
% Descuento		20,00	3.759.391,20
Sub Total			15.037.564,80
IVA	12,00 %	15.037.564,80	1.804.507,78
Total a Pagar		Bs	16.842.072,58

SON: Dieciseis millones ochocientos cuarenta y dos mil setenta y dos Bolivares con 58/100

3.Tarifario de equipo de producción (Diario)

TARIFARIO FEBRERO - MAYO 2017

Item	CARGO	Base Diaria	%	RELACION PORCENTUAL RESPECTO A SU DIRECTOR DE AREA	% DE AUMENTO 200%	TOTAL AUMENTO + BASE
1	DIRECTOR DE PRODUCCION	115.000,00			230.000,00	345.000,00
2	Jefe de Producción	69.000,00	40%	MENOS QUE DIRECTOR DE AREA	138.000,00	207.000,00
3	Coordinador de Producción	41.400,00	40%	MENOS QUE JEFE DE PRODUCCION	82.800,00	124.200,00
4	Productor de Campo	41.400,00	40%	MENOS QUE JEFE DE PRODUCCION / IGUAL QUE COORDINADOR DE PRODUCCION	82.800,00	124.200,00
5	Asistente de Producción	28.980,00	30%	MENOS PROD. CAMPO	57.960,00	86.940,00
6	Runner	14.490,00	50%	MENOS ASISTENTE PRODUCCION	28.980,00	43.470,00
7	Asistente de Dirección	69.000,00	40%	MENOS QUE DIRECTOR DE AREA	138.000,00	207.000,00
8	DIRECTOR DE FOTOGRAFIA	115.000,00			230.000,00	345.000,00
9	Camarógrafo	34.500,00	70%	MENOS QUE DIRECTOR DE AREA	69.000,00	103.500,00
10	Jefes de Áreas: Gaffer /Jefe de Máquinas (Grúa-Dolly) / Foquista	31.050,00	10%	MENOS QUE CAMARÓGRAFO	62.100,00	93.150,00
11	Asistente: Electricidad / Máquina (Grúa-Dolly) / Cámara	24.840,00	20%	MENOS QUE JEFES DE AREA	49.680,00	74.520,00
12	Media Manager	24.840,00	20%	MENOS QUE JEFES DE AREA	49.680,00	74.520,00
13	Segundos Asistentes: Eléctricidad / Plantero	22.356,00	10%	MENOS QUE PRIMEROS ASISTENTES	44.712,00	67.068,00
14	Operador de Video Assist.	13.413,60	40%	MENOS QUE UN SEGUNDO ASISTENTE	26.827,20	40.240,80
15	DIRECTOR DE SONIDO	115.000,00			230.000,00	345.000,00
16	Sonidista	46.000,00	60%	MENOS QUE SU DIRECTOR DE AREA	92.000,00	138.000,00
17	Microfonista	23.000,00	50%	MENOS QUE UN SONIDISTA	46.000,00	69.000,00
18	DIRECTOR DE ARTE	115.000,00			230.000,00	345.000,00
19	Utilero	57.500,00	50%	MENOS QUE DIRECTOR DE AREA	115.000,00	172.500,00
20	Vestuarista	57.500,00	50%	MENOS QUE DIRECTOR DE AREA	115.000,00	172.500,00
21	Maquillador	46.000,00	60%	MENOS QUE DIRECTOR DE AREA	92.000,00	138.000,00
22	Primer Asistente de Vestuario	34.500,00	40%	MENOS QUE EL VESTUARISTA	69.000,00	103.500,00
23	Primer Asistente de Utilería	34.500,00	40%	MENOS QUE EL UTILERO	69.000,00	103.500,00
24	Estilista	27.600,00	40%	MENOS QUE EL MAQUILLADOR	55.200,00	82.800,00
25	Asistente Maquillaje	27.600,00	40%	MENOS QUE EL MAQUILLADOR	55.200,00	82.800,00
26	Segundo Asistente de Vestuario	24.150,00	30%	MENOS QUE PRIMER ASISTENTE VESTUARIO	48.300,00	72.450,00
27	Segundo Asistente de Utilería	24.150,00	30%	MENOS QUE PRIMEROS ASISTENTE DE UTILERIA	48.300,00	72.450,00

VIATICOS		feb-17
1	VIATICOS DESAYUNO - LUNCH	5.000,00
2	VIATICOS ALMUERZO - CENA	8.500,00
3	VIATICOS TRANSPORTE	7.000,00

CAMARA DE LA INDUSTRIA DEL CINE Y EL VIDEO

OBSERVACIONES Y ACUERDOS (Febrero-Mayo 2017)

FORMAS DE PAGO

- El pago de las facturas será realizado máximo a 21 días hábiles. Si el día 21 no cae administrativamente en día de caja para la casa productora, ésta deberá tomar las precauciones necesarias para no caer en el incumplimiento de este acuerdo.
- La contabilización de los 21 días será a partir de la entrega de la factura, la cual se recibe al día siguiente del día del rodaje.

VIATICOS

- Los viáticos podrán ser transferidos, entendiendo la situación de disponibilidad de efectivo e inseguridad que atravesamos. En caso de que se utilice esta vía no excederá de dos días después del día de rodaje para su pago.

DIAS LABORALES

- **Domingos:**

Para los días domingos existen dos consideraciones:

- Cuando el domingo sea un día de rodaje.
- O cuando el sábado se convierta en domingo.

Dado que ambos escenarios tienen características distintas, será cada casa productora, con su equipo de trabajo, quien establecerá de mutuo acuerdo como considerar el pago de dicho día.

- **Horarios Corridos:**

En caso de no poder el corte de comida a la hora establecida, la nueva hora para regir el resto del rodaje se corresponderá con el nuevo horario de corte y no con el establecido previamente en el plan de rodaje.

HORAS EXTRAS

- Equipo Técnico: a partir de hora 12
- Equipo de Arte: a partir de hora 16 (50%) a partir de hora 18 (100%)
- Equipo de Producción: a partir de hora 18 del llamado general (50%) a partir de hora 20 (100%)

OTRAS NOTAS

- Todos los miembros del equipo que estén inscritos en ABICINE deben estar obligatoriamente al día para poder trabajar. Invitamos a aquellos que no están inscritos a informarse de los beneficios que tiene pertenecer a esta institución e incorporarse a ella. A partir de Junio será obligatorio estar inscrito en ABICINE.
- Las tarifas de la BASE 2017 aquí reflejadas son referenciales, nunca mínimas, y servirán de guía para los ajustes cuatrimestrales durante el resto del año: MAYO PARA APLICAR DESDE JUNIO, Y SEPTIEMBRE PARA APLICAR DESDE OCTUBRE.

CAMARA DE LA INDUSTRIA DEL CINE Y EL VIDEO

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes bibliográficas

- Lukyanenko, S. (2007) Guardianes de la Noche. Traducido por Jorge Ferrer (Mondadori Ltda. Av- Cr- 9 No - 100-07, Piso 7) (1era ed.). Colombia: Editorial Random House.
- Andrade, P., Gimber, A. y Goicoechea, M. (2010) *Espacios y tiempos de lo fantástico: una mirada desde el siglo XXI* (Bern 2010, Hochfeldstrasse 32) (1era ed.). Alemania: Peter Lang S.A., Editorial científica internacional.
- Lenne, G. (1970) El Cine "Fantástico" y Sus Mitologías. Traducido por Gustavo Hernández (Calle de la Cruz, 44, Barcelona) (1era ed.) España: Editorial Anagrama
- Fowkes, K. (2010) *The Fantasy Film* (The Atrium, Southern Gate, Chichester, West Sussex) (1era ed.). Reino Unido: Wiley- Blackwell, John Wiley & Sons, Ltd., Publication.
- Salvat, R. (1996) El teatro como texto, como espectáculo (3era ed.). España: Novagráfik, S.A.
- Mcluhan M. (1962) La Galaxia de Gutenberg. (Toronto) (1era ed.). Canadá:University of Toronto Press
- Martínez, E. (1998) El Guión: Fin y Transición (Moltalbán - La Vega / Caracas) (1era ed.) Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello
- Mckee, R. (2013) El Guión, Traducido por Jessica Lockhart (Barcelona) (8va ed.) España: Alba Editorial
- Seger, L. (1990) *Creating Unforgettable Characters* (Nueva York) (1era ed.) Estados Unidos: Henry Holt and Company
- Pascal, Bonitzer J. (1991) Práctica del Guión Cinematográfico. Traducido por Antonio López Ruiz (Mariano Cubí, 92-08021 Barcelona) (1era ed.). España: Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Espinosa, L. y Montini R. (1998) Había una vez… Cómo escribir un guión (Viel - 1448 Capital Federal) (1era ed.) México: Impreco Gráfica
- Field, S (1995) El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso. (6ta ed.). Madrid: Plot Ediciones
- Vogler, C. (2002) El viaje del escritor (1era ed) Madrid: Ma Non Troppo

- Seger, L. (1993) El Arte de la Adaptación. Traducido por Alfonso Méndiz. (Alcalá, 290. 28027 Madrid) (1era ed.). España: Gráficas Rogar, S.A.

Fuentes hemerográficas

- Frago Pérez, M. (2005) Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde una perspectiva icónica. Comunicaciones y Sociedad, Nro. 2 Volumen 18, p. 49-82

Fuentes electrónicas

- Grishin K. (2004) *Science Fiction Writer Sergey Lukyanenko*
  Recuperado el 1ero de mayo, 2016 de:
  http://www.rusf.ru/lukian/english/
- Lukyanenko S. (2009) *Biography Sergey Lukyanenko, Official Author Page*
  Recuperado el 1ero de mayo, 2016 de:
  http://lukianenko.ru/biography_eng/
- Seeley N. (2011) *WATCHING THE WATCHES: AN INTERVIEW WITH SERGEI LUKYANENKO*
  Recuperado el 1ero de mayo, 2016 de:
  http://strangehorizons.com/non-fiction/articles/watching-the-watches-an-interview-with-sergei-lukyanenko/
- The Encyclopedia of Science Fiction (2014) *Aelita Award*
  Recuperado el 2 de mayo del 2016 de:
  http://www.sf-encyclopedia.com/entry/aelita_award
- Oxford Dictionaries (2016) *Fandom*
  Recuperado el 2 de mayo del 2016 de:
  https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/fandom
- Newman K. (2008) *The coldest warriors*
  Recuperado el 1ero de mayo del 2016 de:
  https://www.theguardian.com/books/2008/dec/06/sergei-lukyanenko-russia-novel-fiction
- Charles R. (2006) *The Phantom Menace*
  Recuperado el 2 de mayo del 2016 de:

http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2006/08/10/AR2006081001319.html

- Wiltz J. (2014) *Book Review: Night Watch by Sergei Lukyanenko*
  Recuperado el 6 de mayo del 2016 de:
  http://jenniwiltz.com/book-review-night-watch-sergei-lukyanenko/
- Holden S. (2006) *A Cold War of the Occult Heats Up in Moscow*
  Recuperado el 1ero de mayo del 2016 de
  http://www.nytimes.com/2006/02/17/movies/a-cold-war-of-the-occult-heats-up-in-moscow.html
- Papamichael S. (2014) *Night Watch DVD (2005)*
  Recuperado el 28 de mayo del 2017 de:
  http://www.bbc.co.uk/films/2006/04/21/night_watch_dvd_2006_review.shtml
- Wargo N. (2008) *"Urban Fantasy": The City Fantastic | Collection Development*
  Recuperado el 6 de junio del 2016 de:
  http://reviews.libraryjournal.com/2008/06/collection-development/urban-fantasy-the-city-fantastic/
- Hana T. (2010) *El Genero Fantasía Urbana*
  Recuperado el 6 de junio del 2016 de:
  http://ellibrerodetetsuhana.blogspot.com/2010/03/el-genero-fantasia-urbana.html