



Universidad de Valladolid

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

**Escritura y desarrollo narrativo de guion
de largometraje de género: *Maleficarum***

Por:

Joan Palmero Ferrer

Tutor:

Alejandro Buitrago Alonso

**MÁSTER EN CINE, COMUNICACIÓN E
INDUSTRIA AUDIOVISUAL**

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad

Valladolid – Junio de 2023

RESUMEN

El siguiente Trabajo de Fin de Máster se basa en la escritura de un guion literario de largometraje dentro del género de terror: *Maleficarum*. Es la historia de una chica con ansiedad social y depresión que debe resolver el secuestro y asesinato de una bruja en su propio edificio mientras lidia con sus trastornos y aprende sobre el mundo de la magia. Se trata de un guion con un estilo ligero, que mezcla gore con elementos cómicos y especialmente centrado en el tratamiento de los personajes y el desarrollo de la protagonista. Para su escritura, se ha hecho un estudio previo sobre narrativa audiovisual en base a los escritos de algunos de los expertos más reconocidos en la materia. En este sentido, se ha profundizado en el género en cuestión y sus principales tropos, en los diferentes acercamientos a la estructura, en cómo contextualizar bien una historia mediante la ambientación y en escribir diálogos verosímiles pero con personalidad propia. Se incluye, además, todo el proceso de planificación de la historia con su storyline, tratamiento y biblia de personajes.

Palabras clave: Guion cinematográfico, largometraje, género de terror, narrativa audiovisual, teoría del guion, estructura, diálogo, tratamiento de personajes

ABSTRACT

The following Master's Thesis is based on the writing of a feature film literary script within the horror genre: *Maleficarum*. It is the story of a girl with social anxiety and depression who must solve the kidnapping and murder of a witch in her own building while dealing with her disorders and learning about the world of magic. It is a script with a light style, that mixes gore with comic elements and is especially focused on the treatment of the characters and the development of the main character. For its writing, it has been made a previous study on audiovisual narrative based on the writings of some of the most recognized experts in the field. In this sense, it delves into the genre in question and its main tropes, the different approaches to the structure, how to contextualize a story well through setting and in writing plausible dialogues with their own personality. It also includes the entire story planning process with its storyline, treatment and character bible.

Keywords: Film script, feature film, horror genre, audiovisual narrative, script theory, structure, dialogue, character treatment

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	7
3. MARCO TEÓRICO	9
3.1. Concepto de género	9
3.2 Estructura	13
3.3. Ambientación	18
3.4. Diálogo	19
4. PROPUESTA CREATIVA	25
4.1. Título	25
4.2. Storyline	25
4.3. Tratamiento	25
4.4. Biblia de personajes	32
4.5. Tono y referentes	36
5. CONCLUSIÓN	39
6. FUENTES Y REFERENCIAS	41
6.1. Bibliografía	41
6.2. Filmografía	42
7. ANEXOS	43
7.1. Guion literario	43

1. INTRODUCCIÓN

Desde que era pequeño, siempre he sentido fascinación por las historias, independientemente del medio. Ya fuera consumiéndolas o escribiéndolas, me han ayudado a conocerme mejor, a superar momentos de ansiedad, a expresarme de un modo que no sabría por otros medios y a pasar ratos sencillamente entretenidos.

Es lo que me llevó a estudiar este Máster de Cine, Comunicación e Industria Audiovisual y lo que hizo que, cuando se presentó la oportunidad de realizar un Trabajo de Final de Máster (TFM) que me permitiera adentrarme en el mundo de la narrativa y escribir un guion a nivel profesional, ni me lo pensara.

De este modo, en el siguiente TFM profesional presento *Maleficarum* (título provisional), una historia y unos personajes que llevaban tiempo rondando en mi cabeza y que, a partir de lo estudiado en el máster y del trabajo realizado a continuación, he podido materializar en un guion literario de largometraje de 120 páginas, contando la portada.

Para ello, la metodología ha consistido en un estudio del mundo de la narrativa y del guion, profundizando tanto en el propio género en el que pretendía desarrollar mi historia como en los mismísimos diálogos que saldrán por la boca de los personajes, pasando por la estructura y por la ambientación. Todo a partir de una bibliografía especializada centrada en la obra de diversos guionistas y especialistas en el ámbito narrativo.

Tras eso, he pasado a definir la historia pasando por diferentes fases de desarrollo: 1) storyline (síntesis estructural de la historia); 2) tratamiento de guion (primer desglose de la historia en modo narrativo); y 3) biblia de personajes. También he buscado darle un tono y un estilo concreto y diferenciador inspirándome en múltiples referentes de series y películas.

Así, finalmente he podido escribir el guion literario. Un largometraje de terror con gore, elementos de fantasía y humor del que me puedo sentir orgulloso, aunque sin duda aún haya espacio de mejora y posiblemente se vengan nuevos borradores en el futuro. He disfrutado mucho desarrollando esta historia y escribiendo estos personajes y solo espero poder compartir ese disfrute con quien lo lea.

2. OBJETIVOS

El objetivo general de este TFM es adquirir los conocimientos necesarios para la creación de un guion literario de largometraje dentro del género de terror y aplicarlo en su subsiguiente escritura. Partiendo de este objetivo general, podemos concretar los siguientes objetivos específicos:

OE1: Comprender el funcionamiento del género de terror.

OE2: Estudiar desde una perspectiva teórica los diferentes elementos que influyen en la creación de historias.

OE3: Aplicar estos elementos al medio cinematográfico.

OE4: Reflexionar sobre el uso y el funcionamiento del diálogo en el cine.

OE5: Escribir un guion literario cinematográfico bajo parámetros profesionales.

3. MARCO TEÓRICO

A la hora de abordar la escritura del guion, ha habido diversos conceptos que se ha considerado interesante estudiar para tener una base más clara y sólida sobre la que construir la obra. Así, a través de la bibliografía de diversos guionistas y teóricos como Robert McKee, Linda Seger, John Truby o Dan Harmon, entre otros, nos hemos inspirado para poder escribir la historia con los mejores medios para ello.

Partiendo de lo global a lo concreto, lo primero en lo que hemos querido profundizar es el género, más concretamente el terror. Saber cómo funciona, cuál es su historia, cuáles son sus claves, los tropos que más se repiten, etc.

Seguidamente, teniendo claro el género, se ha considerado necesario entender las diferentes maneras en las que se puede configurar una historia, cuáles pueden ser los cimientos en torno a los cuales construir una estructura narrativa, para así poder elegir la que mejor se aplique a la historia concebida.

Tras comprender el tipo de historia y el esqueleto que la constituiría, lo siguiente ha sido situarla en un contexto concreto en el que moverla y dotarla de unos conflictos claros. Para ello, hemos profundizado en la ambientación.

Por último, y con todo ya definido, se ha querido tratar un aspecto que creemos que no se tiene en suficiente consideración en buen número de estudios narrativos y trabajos académicos de este tipo: el diálogo. Un elemento clave en la narrativa audiovisual y que consideramos esencial a la hora de abordar la escritura de guion. De este modo, nos hemos centrado en cómo lo entienden los diferentes autores y cómo poder aplicarlo para dotar de una identidad propia a *Maleficarum*.

3.1. Concepto de género

En su libro *The Anatomy Of Genres* (2022), John Truby define los géneros como diferentes prismas que tratan de explicar cómo funciona el mundo y cómo afrontarlo. En este sentido, el primer género que aborda es el terror, pues entiende que trata sobre el conflicto más primordial para el ser humano: la vida contra la muerte.

Explica que desde los primeros mitos siempre ha habido elementos de terror en las historias y que es algo inherente a la vida misma. Nos habla del terror que genera al ser humano la conciencia de la muerte y el no ser capaz de concebir que vamos a dejar de existir.

Por supuesto, es algo que tiene todo el sentido, aunque consideramos que no es algo que deba ser necesariamente así. Especialmente en los tiempos que corren (en el momento de redacción de esta memoria de TFM), creemos que también se puede dar el caso inverso. Vivimos en una era de extrema precariedad, de crisis climática, crecimiento de los discursos de odio, etc. Los trastornos de ansiedad y depresión son cada vez más comunes entre las nuevas generaciones. La vida no es precisamente atractiva.

Así, en la historia que se presenta en este trabajo, el conflicto vida/muerte está presente y es fundamental, pero está abordado de manera inversa. Carme, la protagonista, no deberá afrontar la idea de que pueda morir y que el mundo pueda seguir sin ella. Está cansada de la vida, con depresión y ansiedad y sin expectativas de mejorar. Se meterá en esta historia intentando escapar de su vida y dispuesta a morir, o eso cree.

Si bien Carme tiene la revelación de que no quiere morir precisamente cuando está a punto de hacerlo, todos sus terrores al inicio de la película provienen precisamente de vivir en este mundo y, por ello, su arco narrativo irá de afrontar la vida y aceptarla. Por el contrario, será Juan, el villano, quien se mueva por miedo a la muerte y lo que pueda haber más allá, creyendo que con sus crímenes se podrá ganar un lugar en el cielo.

Esto también conecta con la idea del periodista Michael Capuzzo (2019) en la que señalaba que Edgar Allan Poe definió el terror moderno haciendo que se centrara más en lo psicológico y cotidiano que en lo sobrenatural. Lo sobrenatural está ahí, por supuesto, pero lo que hace que a Carme realmente se le acelere el corazón es tratar con otra gente y enfrentarse a sus inseguridades. Y Juan no es malo porque esté siendo manipulado por una entidad maligna del más allá, sino que ya era malo y ya había cometido asesinato, la entidad solo lo enfatiza.

Siguiendo con los géneros, Truby (2022) explica que el terror forma parte de la misma familia que la ciencia ficción y la fantasía: la ficción especulativa. Según el autor, los tres géneros se basan en la abstracción y la proyección al extremo.

Al final, podríamos decir que la capacidad de transmitir los miedos y las esperanzas del ser humano es una cualidad inherente al cine, y a la ficción en general, en todas sus formas. Sin

embargo, solo estos géneros son capaces de hacerlos completamente tangibles. Solo ellos son capaces de coger las ideas más primitivas y abstractas de nuestro subconsciente y darles forma y sentido.

En el caso de *Maleficarum*, aparte del terror, nos movemos también en el terreno de la fantasía, que, según Truby, consiste en lanzar a un personaje a un mundo imaginario y que aprenda a vivir en él. En ese sentido, Carme se ve de repente envuelta en un mundo de magia y brujería en el que deberá aprender cómo funciona para poder salir victoriosa. Siempre desde el conflicto vida/muerte que define el terror.

Pero ese conflicto no es lo único que define el género en cuestión, pues Truby establece una serie de tropos comunes en el terror y de los cuales podemos encontrar varios en el guion, empezando precisamente por el primero que señala el autor: el fantasma. No en un sentido literal, sino que se refiere a pecados del pasado que atormentan a los personajes.

En el caso de Carme, tiene el fantasma de no haber sabido apreciar a la gente de su entorno debido a sus problemas de ansiedad social. Cedió a su trastorno, alejándose del resto y quedándose sola y ahora no tiene autoestima ni cree que sea digna de ser querida. Juan también tiene sus pecados antes de llegar a la historia, entre ellos haber matado a su padre, que le moverán en la trama, aunque no se arrepienta de ninguno.

Esta base del fantasma se relaciona con otros tropos que establece Truby. El deseo insociable, que hace referencia a un oscuro anhelo que la protagonista se esconde a sí misma hasta el punto de romperla. En el caso de Carme, su ansia de escapar de su vida hará que ponga en peligro a sus únicos amigos, Álex y Antía, y no se dará cuenta hasta que estos se encuentren cerca de morir. Es entonces cuando decidirá sacrificar su vida.

Otro tropo con el que se relaciona es la vergüenza y la culpa, que también se vincula con el deseo insociable. Carme obviamente se siente avergonzada por cómo trató a sus amigos del pasado y por cómo está tratando a los actuales, dando lugar a un constante sentimiento de culpa, que, de nuevo, es lo que la lleva a querer sacrificarse.

Y el último tropo con el que se relaciona diríamos que es el del oponente como extremo opuesto. Al final, es la forma de afrontar sus respectivos fantasmas lo que define a Carme y Juan. Carme lo hace desde el arrepentimiento y el intento de compensarlo, mientras que Juan no siente ningún tipo de culpa. De hecho, es la manera en la que Juan decide solucionar su

fantasma con más pecados lo que hará que Carme recapacite y no vuelva a caer es sus viejos errores.

Truby también habla de algunos tropos que se aplican a los secundarios de *Maleficarum*: el aliado escéptico y el doble. El primero, que define como un personaje que ayuda a que el espectador de un salto de fe y se pueda creer el mundo presentado, se aplica a Antía, la compañera de piso y amiga de Carme. Esta es una persona racional y un poco obsesiva con que todo tenga sentido, lo cual creará cierto conflicto entre ambas.

No obstante, aunque es un elemento necesario, no consideramos que sea tan fundamental como indica Truby. Al final, como espectadores, nosotros estamos viendo lo mismo que la protagonista, ya sabemos que los fenómenos que se están dando son reales dentro del mundo de la historia. Tener a alguien ahí negándolo y poniendo pegas a cada paso, si no se dosifica su uso, puede resultar irritante, como podía pasar con Dana Scully (Gillian Anderson) en la serie *Expediente X (The X-Files)*, Chris Carter, 1993-2002/ 2016-2018).

Es obvio que, para mantener la lógica interna, un personaje no se va a creer de entrada cualquier cosa sobrenatural que le digan, como no lo haríamos ninguno de nosotros. Debido a ello, tratamos de enfrentar al personaje de Antía a algún fenómeno extraño antes de llegar a la mitad de la historia. De ese modo, desbaratamos pronto la incredulidad inicial del personaje y conseguimos que se una a la causa, a la “creencia”.

El otro tropo, el doble, hace referencia a lo conocido como *doppelgänger*, una especie de versión malvada de uno mismo que representa su lado oculto, todo aquello oscuro que no muestra al mundo. Y esto en el guion se aplicará al personaje de Álex, el novio de Antía. Una persona muy afable, pero que, llegados a un punto se enfrentará a una versión suya que se ha vuelto caníbal, revelando que hay una bestia salvaje dentro de él y ayudándole a enfrentarse a Juan en el tercer acto.

Por último, cabe señalar que Truby habla de una receta temática para el terror, de unos componentes que debe incluir. El primero es que la protagonista debe enfrentarse a la muerte y a sus fantasmas.

Son ambos temas que ya hemos tratado, pero tal y como lo plantea el autor, esto debe llevar a que la protagonista pueda llevar a cabo el cambio que necesita en su vida. Explica que enfrentarse a la muerte hace que un personaje gane perspectiva sobre su vida y, efectivamente,

cuando Carme vaya a sacrificarse se dará cuenta de que, de hecho, no quiere morir y solo entonces estará abierta a aceptar la vida.

El siguiente ingrediente que señala Truby en su receta es la responsabilidad moral enfrentándose a los fantasmas del pasado. En el caso de Carme, como ya hemos hablado, su búsqueda de una vía de escape la llevará a poner en peligro la vida de sus seres queridos. Así, llegado el momento, tendrá que tomar responsabilidad y compensar su egoísmo.

Finalmente, para completar la receta de Truby, el terror debe plantear la pregunta “¿Qué es humano y qué no?”. De este modo, el autor estadounidense explica que el terror proviene de encontrar lo inhumano en nuestro mundo y, si es posible, en nuestro interior.

En el caso de *Maleficarum*, nos encontramos una protagonista totalmente alienada de la humanidad, la cual no se siente parte de la sociedad y busca desesperadamente una salida en la brujería. Sin embargo, su arco narrativo la llevará a darse cuenta de que lo que más le importa son sus amigos. Su salvación llegará a través de su humanidad.

3.2 Estructura

Estudiando los diferentes acercamientos a la estructura narrativa y su construcción, consideramos que se pueden diferenciar dos vertientes: la estructura centrada en la historia y la centrada en los personajes.

En cuanto a la historia, estas estructuras suelen partir del modelo griego clásico en tres actos: el esquema aristotélico de planteamiento, nudo y desenlace (Aristóteles, 2013). El acercamiento más famoso en este sentido seguramente sea el de Syd Field (1979) y su paradigma, aunque otros autores como Linda Seger (1987) también son partidarios y lo abordan en sus manuales.

Así, tenemos un primer acto correspondiente a la presentación de los personajes, su mundo y las condiciones de las que parten y que nos plantea el conflicto de la película; un segundo acto en el que se desarrolla toda la historia, sus temas y su conflicto y un tercer acto con la resolución de la trama. Pero no es tan simple, pues conforme vamos profundizando en cada uno de ellos van surgiendo otros elementos a tener en cuenta, como, por ejemplo, los puntos de giro al final del primer y del segundo acto, es decir, los eventos en la historia que marcan el paso de un acto a otro. (Field, 1984)

Centrándonos en el primer acto, este se supone que debe rondar las 30 páginas, aunque es orientativo, y tanto Field como Seger lo dividen en tres partes más o menos similares, aunque utilicen términos diferentes. Estos son: 1) la presentación del personaje y su entorno cotidiano; 2) un detonante o catalizador que dé los primeros indicios del conflicto en la historia; y 3) una presentación de esta nueva situación hasta que los personajes finalmente toman acción, dando el paso al segundo acto.

De este modo, en el primer acto, *Maleficarum* empezaría con una primera presentación de Carme y su día a día, preparándose por la mañana, yendo a la universidad con sus problemas de ansiedad y demás. El detonante llegaría al aparecersele el espíritu de una bruja que le pide ayuda. Tras esto, Carme seguirá con su vida hasta que al fin decide subir a los trasteros y encuentra allí el cuerpo inerte de Amparo, la bruja, iniciando la investigación y dando lugar al segundo acto.

Seger señala además que es importante tener una imagen inicial que marque el tono de la historia y lo que nos vamos a encontrar en la película. Por eso el guion empieza con las manos de Amparo, atadas por la muñeca con una brida, golpeando una pared una y otra vez, rompiéndose todos los huesos y abriéndose la piel, sin parar hasta que están lo suficientemente ensangrentadas como para pintar en la pared. Un aviso desde el principio del terror físico y el gore que tendrán lugar a lo largo de la historia.

En cuanto al segundo acto, Seger establece que dura entre 45 y 60 páginas y Field redondea también a las 60. Ambos hablan de un *midpoint*, un pequeño punto de giro en mitad del segundo acto. Una escena que divide este acto, y la película, en dos partes. Un evento que cambia la dirección de la historia y que evita que el segundo acto, el más largo de todos, se vuelva pesado y monótono.

En el caso de *Maleficarum*, sí que encontramos una división en dos partes del segundo acto. Primero tenemos una parte en la que los personajes aprenden sobre la magia, Carme se va sintiendo más a gusto con sus amigos e investigan el edificio y sus vecinos. Entonces, en torno a la página 58, más o menos a la mitad del guion, los tres personajes principales se reúnen, hablan sobre los distintos vecinos y fenómenos que se han encontrado, deciden que la respuesta debe estar en el apartamento 12, Carme realiza su primer hechizo en toda la película y llega Ángela, la otra compañera de piso de Carme y Antía que recordará a la protagonista todas sus

inseguridades. A partir de esa escena, se da un nuevo foco a la trama y giran las tornas en cuanto al desarrollo de la protagonista.

Sobre el segundo punto de giro, Seger indica que, además de impulsar la historia al nuevo acto, debe añadir la sensación de urgencia, dándole más tensión al tercer y último acto y empujando la historia a su conclusión. Así, al final del segundo acto, Carme decidirá enfrentarse ella sola a Juan y sacrificar su vida, haciendo que Álex y Antía tengan que correr para salvarla y dando lugar a la confrontación final.

Llegados al último acto, que ronda las 30 páginas, nos encontramos con el clímax, el momento en el que todo explota y se solucionan todos los problemas y las cuestiones planteadas; y la resolución, donde se terminan de atar todos los cabos y se despide la historia. Seger especifica además que el clímax debe ocurrir entre una y cinco páginas antes del final.

De este modo, en las páginas 115 y 116 del guion se encuentra el clímax, cuando Carme y Antía realizan juntas un hechizo que en solitario las mataría para cerrar el portal al más allá que ha abierto Juan y que es el origen de todo el mal de la película. Con esto, se cierra la trama principal, venciendo el plan de los villanos y salvando a todos los vecinos del edificio, y se cierra el arco de Carme y Antía, quienes demuestran su amor y confianza la una por la otra. Asimismo, deja a Carme preparada para afrontar la vida con una nueva perspectiva. A partir de ahí, en las cuatro páginas siguientes vemos cómo todo vuelve a la normalidad y cómo es esa nueva vida para Carme.

Como podemos ver, se puede partir de una estructura básica de tres actos y, desde ahí, ir agregando más y más elementos. Con lo establecido por Field y Seger se nos quedaría una estructura con diez puntos a tratar.

Se puede ir incluso más allá, como hace Blake Snyder en su libro *¡Salva al Gato!* (2016) y estructurar la historia sobre quince puntos que, aunque puede resultar una manera demasiado rígida de entender el arte, tienen sentido a nivel narrativo y es una estructura que realmente podemos encontrar en multitud de grandes películas. Si bien *Maleficarum* no encaja totalmente en dicha estructura, sí que toca muchos de sus puntos.

No obstante, como ya decíamos anteriormente, también hay aproximaciones a la estructura narrativa desde el arco de los personajes. Y, dentro de esto, consideramos que se

pueden diferenciar otros dos acercamientos diferentes: 1) el viaje exterior del personaje: su lugar en la propia historia; y 2) su viaje interior.

En el primer sentido podemos destacar el “viaje del héroe” que establece Christopher Vogler en su libro *The Writer's Journey* (1998). Este marca doce pasos que debe seguir el protagonista de una obra a lo largo de la historia:

- El mundo ordinario: Conocemos a nuestra protagonista en su vida cotidiana. Así, vemos a Carme vivir su día a día.
- La llamada a la aventura: Lo que llamábamos el detonante al hablar de la historia, el primer indicio de conflicto que rompe la rutina y la tranquilidad en el mundo de la protagonista. Sería la aparición del espíritu de Amparo.
- Rechazo de la llamada: La protagonista no se ve preparada para meterse en la historia aún, la llamada anterior no llega a forzarla a entrar en ella. En este sentido, Carme sigue con su día a día tras la aparición y se cuestiona por qué le ha tocado a ella lidiar con todo.
- Encuentro con el mentor: Llega otro personaje que introduce y guía a la protagonista en el mundo de la historia. Aquí sería la propia Amparo, que primero le explica todo lo ocurrido a Carme y, tras morir, la guía a través de sus libros.
- Cruce del primer umbral: El punto de no retorno en el que la protagonista se mete de lleno en la historia y se adentra en lo desconocido. Carme vuelve del hospital con los libros, le cuenta a sus amigos todo lo que le está ocurriendo y se dispone a averiguar qué está pasando y a adentrarse en el mundo de la brujería.
- Pruebas, aliados y enemigos: Metidos ya en este nuevo mundo, es el momento de lucir personajes secundarios y enfrentarse a las primeras amenazas. Así, Álex y Antía se unen a la investigación y tenemos los primeros encuentros con fenómenos paranormales.
- Acercamiento a la caverna más profunda: Se trata de toda la preparación que lleva a cabo la protagonista antes de enfrentarse al villano. Cubriría todos los interrogatorios a los vecinos y la entrada al apartamento 12, con todo el aprendizaje sobre la magia que lleva a cabo Carme.
- La odisea: El mayor reto en la historia que hace a la protagonista tocar fondo. Aún no es el clímax, pero sí el momento en el que la heroína se gana dicho título. Así, Carme tocaría fondo al decidir sacrificarse, fracasar y ser secuestrada por Juan. Posteriormente,

superaría ese momento al aceptar que necesita la ayuda de sus amigos y, por ello, al dejarles salir del apartamento.

- Recompensa: Un alivio tras la odisea, la victoria parece cerca. Antía y Álex logran salvar a Carme y se disponen a huir los tres del edificio, impidiendo que Juan adquiriera la sangre mágica que necesita para llevar a cabo su plan.
- El camino de regreso: Pero todo se tuerce y, en su camino a la victoria, regresa el gran mal con fuerza. Carme, Álex y Antía no son capaces de salir del edificio, mientras Juan termina de abrir el portal con su propia sangre y es poseído por una entidad del más allá.
- Resurrección del héroe: Aquí sí está el clímax, es la culminación del arco de la protagonista en una experiencia cercana a la muerte. Y, como ya indicábamos antes, Carme entiende que no quiere morir y que la única manera de cerrar el portal y sobrevivir es realizando un hechizo junto a Antía.
- Regreso con el elixir: La protagonista vuelve a la normalidad como una persona diferente, habiendo adquirido una recompensa en forma de objeto o de conocimiento. De este modo, Carme vuelve a su día a día con una nueva perspectiva con la que afrontar la vida y siguiendo con sus estudios mágicos.

En cuanto al viaje interior, podemos tomar el círculo de Dan Harmon (Adult Swim, 2020), que trata ocho pasos adaptados de Vogler (1998), pero más centrados en el mundo interno del personaje:

- Tú: La vida diaria de la protagonista, que ya hemos visto antes con Carme.
- Necesidad: Un anhelo que hace que la protagonista tome acción. En el caso de Carme, esta quiere escapar de su vida, lo que la hará meterse de lleno en el mundo de brujería al que le introduce Amparo para intentar encontrar su lugar.
- Acción: La protagonista cruza el umbral del que hablaba Vogler para satisfacer ese deseo. Así, Carme empieza a investigar el secuestro de Amparo y a estudiar sus libros, entrando en ese mundo de brujería.
- Búsqueda: La protagonista adquiere los conocimientos y las habilidades necesarias para sobrevivir a ese mundo. A través de los libros, Carme aprende a realizar hechizos y a entender el funcionamiento de la magia.
- Encuentro: A través de los pasos anteriores, la protagonista alcanza su meta. En el caso de Carme, satisface su deseo, pero también otro deseo del que no era tan consciente. Por

un lado, entiende la magia y logra aplicarla con éxito. Y, por otro, llega a sentirse cómoda con sus amigos y hace su relación más cercana.

- Pérdida: La victoria anterior acaba desembocando en pérdidas. En este sentido, el haberse metido en este mundo de brujería con tanto empeño hace que sus amigos terminen al borde de la muerte y que se dé cuenta de qué es lo que realmente quiere.
- Regreso: El personaje se recompone y termina volviendo a su vida. Carne recapacita de sus errores, vence a Juan y vuelve a su vida diaria.
- Cambio: El personaje muestra cambios en su vida surgidos por lo aprendido a través de la historia. Carne lleva una vida más abierta y empieza a enfrentarse a sus problemas de ansiedad.

Con todo, podemos apreciar cómo hay múltiples maneras de abordar la estructura de una obra dependiendo de las necesidades que esta requiera. En cualquier caso, hay algunos puntos con los que nos gustaría concluir este apartado.

Lo primero, que todo esto es orientativo. Son guías, no reglas. Herramientas que nos pueden ayudar a contar mejor nuestras historias, pero que no es necesario seguir al pie de la letra. Es bueno comprender cómo funcionan para poder saber qué nos interesa aplicar, pero al final, como artistas, tenemos la libertad de llevar nuestras historias por el camino que queramos.

Y lo segundo, que estos diversos acercamientos no son incompatibles. Ya hemos visto que *Maleficarum* encaja con la mayoría. Personalmente, creemos que lo mejor es fijarse en todas y aplicarlas en los diferentes aspectos del guion. Podemos tomar a Syd Field y Seger como referencia para construir nuestra historia, luego a Vogler para ver cómo se mueve nuestro protagonista en dicha historia y finalmente a Harmon para explorar qué mueve al personaje y qué viaje interno llevará, por ejemplo. Cuanto más ampliemos nuestra visión, más enriquecedor será el resultado.

3.3. Ambientación

En su libro *El Guión* (2011), Robert McKee expone que la ambientación de una historia está compuesta por cuatro factores que permiten situar al espectador en el mundo que le estamos presentando: el periodo, la duración, la ubicación y el nivel de conflicto.

El periodo es sencillamente el tiempo en el que se sitúa la historia, el momento histórico. En el guion en cuestión se sitúa en el presente, concretamente en la primera mitad de la década de los '20 del siglo XXI, aunque realmente no se hace ninguna referencia. Además, a través del

diario de Amparo que lee Carme, tenemos una subtrama situada en un pasado indefinido, posiblemente principios del siglo XX.

La duración se trata del tiempo real para los personajes en el que se desarrolla la historia. *Maleficarum* empieza una mañana normal; esa misma noche se le aparece a Carme el espíritu, el día siguiente encuentra a Amparo, por la noche se le vuelve a aparecer en sueños y ya el día siguiente se da toda la investigación hasta terminar de madrugada. Así que, para los personajes, los hechos de la película duran unos tres días. Después, entre el clímax y el desenlace se da un salto temporal indefinido, pero podemos asumir que son unos días. En cuanto a la subtrama del diario de Amparo, tampoco está definido, pero se daría a lo largo de unos pocos meses.

La ubicación es el espacio donde tiene lugar la película. En el caso del guion, la mayor parte de la historia se sitúa en el edificio en el que vive Carme en Madrid y, a través de la investigación, nos va llevando por los diferentes pisos, varios apartamentos, el ascensor, los trasteros, el vestíbulo y el aparcamiento. La investigación también lleva a Carme a un hospital, pero va y vuelve rápido. Además, al principio y al final, cuando se narra el día a día de Carme, la vemos momentáneamente por la calle, en el metro, en la universidad y en un bar. Luego, la subtrama del diario ocurre en una pequeña aldea del norte de España rodeada de monte.

Por último, lo que McKee define como nivel de conflicto es a quien afecta la historia. Establece que puede ser 1) interno, del propio personaje; 2) personal, de su relación con otros, típico de telenovelas; o 3) extrapersonal, que afecta a un colectivo mayor, como en películas de acción o aventuras. En este caso, diría que se dan los tres niveles, pues el arco de Carme se basa en sus problemas internos de ansiedad y depresión; posteriormente estos mejoran por su relación con Antía y Álex tras diversos choques; y, por último, la historia general gira en torno a impedir un hechizo que afecta a todo el edificio y sus vecinos.

Con todo esto, podemos hacernos una idea del contexto en el que se da *Maleficarum* y todos los elementos que juegan en su construcción y le dan sentido a la historia.

3.4. Diálogo

Consideramos que el diálogo es uno de los elementos de mayor interés dentro del guion y uno de los más infravalorados por buena parte de los autores especializados en la materia. Es uno de los aspectos que más directamente le llegan al público, junto a la fotografía, la banda sonora, los actores y demás elementos que se ven en pantalla. Sin embargo, autores como

McKee (2011), Seger (1987) o Truby (2008) lo tratan como algo secundario y, a nuestro modo de ver, no le conceden el espacio necesario.

Tanto McKee como Truby recomiendan que, al escribir una escena, nos planteemos primero cómo hacerlo sin diálogo. Truby lo justifica diciendo que es la acción de los personajes la que debe hacer avanzar la historia, mientras McKee explica que es la imagen la que debe predominar y que el cine es un 80% imagen y un 20% sonido. Seger también hace referencia a esto, diciendo que, si se nos muestra una cosa y se nos dice otra, nuestro cerebro siempre va a creer antes al ojo, es el que tiene el dominio.

Consideramos que ofrecen este punto de vista porque, al igual que hacían con la estructura, estos autores se centran más en la historia que en cualquier otro apartado. De hecho, si nos fijamos en las funciones que establece McKee sobre el diálogo, nos encontramos que están centradas en el efecto que tienen en la trama.

Según el autor, el diálogo debe decir lo máximo con el menor número de palabras posibles, hacer su aportación a la historia rápido y ya. También debe tener una dirección y un objetivo claro en el diseño global, haciéndolo crecer y avanzar. (McKee. 2011)

Personalmente, no estamos de acuerdo con esta forma de entender el cine. Consideramos que los diálogos son un elemento formal más con el que puede ser divertido e interesante jugar y que pueden llamar la atención tanto como una fotografía bonita o una música pegadiza.

Si hablamos de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), por ejemplo, una de las primeras escenas que se nos vendrá a todos a la cabeza es la de Vincent Vega (John Travolta) y Jules Winnfield (Samuel L. Jackson) hablando en un coche sobre cómo se comen las hamburguesas en Europa. Efectivamente, la historia de la película seguiría siendo la misma sin esa escena, no la hace avanzar de ningún modo ni nos aporta información sobre la trama. Si fuera por McKee seguramente se cortaría. Pero la manera en la que está escrita hace que enganche al público y se quede en la memoria de la gente.

El propio Kevin Smith comentaba en el documental *An Evening With Kevin Smith* (J.M. Kenny, 2002) que, cuando hace tratamientos para sus películas, la mayoría son diálogos. Y se puede ver perfectamente en películas como *Clerks* (Kevin Smith, 1994) o *Mallrats* (Kevin Smith, 1995), las cuales se sustentan casi exclusivamente en las conversaciones y no tanto en

la historia. Y, de nuevo, se han convertido en películas de culto, entre otros motivos, porque la gente ha conectado con la manera en la que esas conversaciones están escritas.

Aunque Seger (1987) coincide en que el cine es un medio más visual y que lo que predomina es el ojo, expone algunas funciones del diálogo más allá de su aportación para la historia, las cuales consideramos que ayudan a entender todo lo que esta herramienta puede ofrecer.

El principal es que el diálogo transmite información sobre el personaje. No solo por lo que se cuenta explícitamente de él, sino por el cómo habla, el tipo de palabras que utiliza y la forma en la que está escrito. Ayuda a definirlo y a darle matices. Por eso cada personaje debe tener su propia voz.

De este modo, una conversación sobre hamburguesas tal vez no nos aporte nada a la trama, pero, si la tienen de camino a matar a varias personas, nos está indicando el tipo de personajes que son, cómo es su día a día y lo insensibilizados que están ante su profesión.

Teniendo esto en cuenta, en *Maleficarum* sí hemos tratado de pasar tiempo con los personajes y que dialoguen, se expresen y tengan su propia voz. Creemos que conocerlos y ver las relaciones que se crean entre ellos de manera natural es clave para conectar con ellos e involucrarse en su historia.

Carme está deprimida y es extremadamente pesimista, pero lidia con ello a través del humor macabro y el sarcasmo. Además, debido a todas las inseguridades que tiene, rara vez hará afirmaciones de manera rotunda, sino que irán siempre acompañadas de “creo”, “por lo que he entendido” y cosas así. También está siempre al límite y harta de todo, de modo que usa muchas palabrotas.

Antía, en cambio, no usa nunca palabrotas. Es el tipo de persona que, en lugar de enfatizar algo añadiendo “puto” delante, dice “puñetero”. Es una persona perfecta, siempre en control de sí misma, de su entorno y, obviamente, de lo que dice. Lo que hará que, cuando finalmente pierda el control y suelte palabrotas, tenga más impacto.

Álex, por su parte, es bastante simple y normal. Se encuentra en un punto medio en el que suelta palabrotas, sobre todo cuando tiene miedo y se pone nervioso, pero no tantas. Es muy entusiasta y le emociona todo el tema sobrenatural, de modo que hace muchas preguntas y

muchísimas exclamaciones. Además, es el principal alivio cómico, de modo que hace muchas bromas y comentarios tontos.

También es una forma de marcar el tono. *Scream* (Wes Craven, 1996) es una película de terror sobre unos psicópatas que van matando gente de manera brutal, pero todo ocurre mientras víctimas y asesinos hablan de películas y de cultura pop, enfatizando su narrativa meta y posmoderna.

Por eso, aunque en esto profundizaremos más adelante, en *Maleficarum* hay muchos diálogos ligeros e irónicos, sin tomarse totalmente en serio. Se busca que sea entretenida, más allá del terror, y el diálogo toma un gran partido en ello.

Con todo, sin llegar a ser un ejercicio puramente de forma como pueden ser algunas películas de Kevin Smith, sí que nos hemos permitido jugar y tomarnos el tiempo con los diálogos, sin que hagan avanzar necesariamente la trama. Nos ayudan a conocer mejor y cogerle cariño a los personajes, marcan el tono de la película y pueden ser sencillamente entretenidos de leer y oír. Y no por ello se deja de lado la historia, sino que se busca un equilibrio.

Por otro lado, aunque no estemos de acuerdo con la manera de entender el diálogo de McKee (2011), entre otros autores, tampoco podemos negar que apunta varias cosas interesantes y a tener en cuenta sobre su escritura, como son el uso de un vocabulario informal y natural.

También que las conversaciones son acción y reacción y, por tanto, debe estar formados por parlamentos breves y debemos incluir acciones que marquen el efecto que tiene en los personajes lo que dicen y oyen, dándole sentido al diálogo. Siguiendo con esto, McKee también aclara que en la vida real no existen los monólogos y que debemos evitarlos, aunque, si lo vemos necesario, se pueden incluir.

Con esto último, tampoco estamos necesariamente de acuerdo, pues, como ya indicábamos anteriormente, consideramos que el diálogo es un elemento formal más dentro del artificio que es el cine y que no necesariamente debe adaptarse a la realidad, del mismo modo que la iluminación, por ejemplo, tampoco lo hace. En este sentido, se puede aprovechar el monólogo como elemento narrativo e identitario de la obra. Ejemplo de ello es *Misa de Medianoche* (*Midnight Mass*, Mike Flanagan, 2021), en el que abunda este recurso y le funciona bien, encaja en la atmósfera de la serie sin desentonar ni resultar pesado. En cualquier caso, en

lo que a *Maleficarum* se refiere, sí que se ajusta a lo que establece McKee y los monólogos se utilizan de manera contada y con intención dramática.

Por último, un aspecto del diálogo que nos parece interesante tratar es la exposición, toda la información y el trasfondo necesarios para entender la trama pero que, para transmitirlo al público, se suele parar la historia. Es algo que rompe el ritmo y puede perder el interés del espectador, pero son elementos que necesariamente hay que explicar.

Nos parece algo especialmente importante a la hora de abordar el guion de *Maleficarum*, ya que se trata de una historia con muchos elementos de fantasía y mitología que deben quedar claros para poder seguir la historia. Por eso necesitábamos incluirlo de alguna manera que no resultara aburrido ni pesado.

Para ello, nos fijamos en lo que Blake Snyder (2016) llama “el Papa en la piscina”, que consiste en distraer al espectador con alguna otra cosa mientras se cuenta todo lo que hay que contar. Tener otro elemento al mismo tiempo que se da la información que lo compense y le quite peso.

En *Maleficarum*, cada vez que se trata algo del funcionamiento de la magia es con Carme explicándoselo a Álex y Antía, de modo que era muy fácil caer en monólogos eternos de exposición. De hecho, algún parlamento largo ha sido inevitable dejar. No obstante, teniendo en mente la idea de Blake Snyder de quitarle peso, lo que hemos hecho no ha sido meter otro elemento de fondo que distraiga, sino distraer a través del propio diálogo en el que se da esa exposición.

Como ya comentábamos, no nos importa ni consideramos que sea negativo detener la historia para jugar un poco con el diálogo, de modo que ese aspecto de la exposición no nos resultaba problemático, sino que pretendíamos evitar hacerla pesada. Así, la idea fue coger las escenas de exposición y agregarles mucho diálogo rápido, ligero e irónico. Que fuera saltando rápidamente de un personaje a otro. Que si Carme soltaba un parlamento enorme hablando de cómo te vas haciendo más poderoso conforme más magia utilizas, Álex inmediatamente lo simplifique diciendo que funciona como la experiencia en *Pokémon*. Es decir, hemos tratado de que, aunque signifique pasar de un único monólogo de información a varias páginas puramente de diálogo, haya los suficientes gags y el suficiente movimiento como para que el espectador no se aburra en ningún momento.

4. PROPUESTA CREATIVA

4.1. Título: *Maleficarum* (provisional)

4.2. Storyline

Cundo se le aparece el espíritu de una bruja en su habitación, Carme debe resolver su secuestro y asesinato en su propio edificio al mismo tiempo que aprende sobre la magia y lidia con problemas de ansiedad social, depresión e ideas suicidas. Para ello cuenta con la ayuda de Antía, su compañera de piso, y Álex, el novio de esta. Tras diversos fenómenos paranormales y la muerte de varios vecinos, descubren que detrás de todo se encuentra Juan, uno de sus vecinos que está poseído por una entidad del más allá. Logran derrotarlo juntos y Carme aprende a abrazar la vida y abrirse más con la gente de su entorno.

4.3. Tratamiento

Carme es una joven con ansiedad social y depresión, atrapada en unos estudios a los que no les ve futuro, incapaz de conectar con sus compañeros de clase, sin más amigos que una de sus compañeras de piso y que se pasa la vida encerrada en su apartamento viendo series y películas. Esta rutina se rompe cuando, una noche, se le aparece en su habitación el espíritu de una señora mayor que le grita al oído con dolor y desesperación.

La aparición resulta ser una pesadilla, pero Carme se despierta con el número 12 en la cabeza y sin poder dejar de pensar en él. Al día siguiente, al volver de clase, decide llamar al apartamento 12 de su edificio, pero nadie contesta. Pone el oído y mira por la mirilla, pero nada. Entonces decide subir a los trasteros, donde se siente atraída hasta el compartimento correspondiente y se encuentra el cuerpo inerte de la señora, con los ojos y la boca cosidos, marcas de pinchazos en las venas de los brazos, las muñecas atadas con una brida y las manos totalmente vapuleadas. De las manos se puede seguir un rastro de sangre hasta un extraño símbolo pintado en la pared. Carme llama a las autoridades y puede ver como unos paramédicos se llevan a la señora de emergencia, sigue viva.

Al volver al piso, se encuentra con Antía, su compañera y amiga, afectada por las noticias. Le pregunta a Carme por lo ocurrido y qué hacía en los trasteros. Las explicaciones irracionales de Carme le incomodan, aunque intenta mostrarse cercana. Cuando terminan de hablar, Antía le dice a Carme que ha llamado a Álex, su novio, para que se quede unos días con ellas hasta

que todo se resuelva, lo cual a Carme no le hace ninguna gracia porque no se siente cómoda con él.

Esa misma noche se le vuelve a aparecer la señora a Carme, que la guía en sueños por un lúgubre pasillo de hospital hasta la habitación donde está ingresada. Allí se presenta como Amparo y le explica que es una bruja, que fue al edificio a investigar una fuente de energía sobrenatural pero que le tendieron una trampa y le han estado extrayendo sangre para un hechizo maligno y potencialmente catastrófico.

Carme, abrumada, le pregunta por qué se lo está contando a ella, a lo que Amparo le responde que ella simplemente lanzó un hechizo pidiendo ayuda y que, si le llegó, es porque debía estar cerca y predispuesta. Entonces Carme se despierta en su habitación y sale de allí con prisa.

En otro apartamento del edificio, Ana, una adolescente a la que Antía ayuda con los estudios, es atacada en el baño por su propio reflejo, golpeándole la cabeza contra el espejo repetidas veces. A pesar de los gritos y los golpes que se escuchan, Ana desaparece antes de que su madre, Adela, pueda llegar, encontrándose únicamente sangre y cristales rotos.

De nuevo, Carme vuelve al piso para encontrarse una Antía estresada, esta vez porque se haya ido sin avisar dadas las circunstancias. Carme explica a Antía y Álex todo lo que le dijo Amparo y que ha ido al hospital a verla y buscar explicaciones, pero que ya había muerto. Sin embargo, de algún modo, le había dejado allí tres libros sobre brujería. Antía se muestra escéptica y cree que debe haber alguna explicación lógica, pero Álex le cree e incluso se muestra entusiasmado con todo el tema de la magia.

Carme se va a su habitación a estudiar los libros, entre los que se encuentra el diario de Amparo. En él lee como, en algún momento de su adolescencia, escapó de su aquelarre, renunció a la magia y se refugió en una pequeña aldea del norte. Allí, encontró una familia, un amigo y un hogar.

Más tarde, mientras come con Álex y Antía, les explica que, por lo que ha podido entender, los hechizos se realizan dibujando unos símbolos. Cualquiera puede dibujarlos, pero no es seguro. Conforme vas usando la magia, esta va calando en ti, permitiéndote hacer hechizos más fuertes, sentir la magia a tu alrededor y alargar tu vida. Explica que el hechizo que hizo Amparo para enviarle su espíritu a Carme era uno de los fuertes y que, alguien sin experiencia

como ellos, no podría sobrevivir a hacerlo. También explica que estos símbolos, una vez dibujados, se activan por la intención y que, a no ser que estés totalmente en paz con sus consecuencias, no tienen efecto.

Antía se entera de la desaparición de Ana por un policía que va puerta a puerta haciendo preguntas y decide bajar con Álex a ver cómo está Adela y si pueden ayudar en algo. Carme, también quiere ir a ver si puede averiguar algo que lo relacione con Amparo, pero Antía cree que no es apropiado y discute con Carme, llamando a todo el tema de la brujería “delirios”. Así, Carme se queda y sigue estudiando los libros.

En el apartamento de Adela, las cosas rápidamente se ponen tensas. La madre está muy afectada e inestable. Se rasca compulsivamente el brazo y salta iracunda a las preguntas de Antía, pensando que son insinuaciones acusándola de lo ocurrido. Álex sale del salón al escuchar un golpe al final del pasillo. Antía se queda con Adela, quien desvaría en sus respuestas y a quien le sangra el brazo de tanto rascarse, con sus uñas profundizando más y más en la carne. Antía intenta hacer parar a Adela, pero esta sigue con fuerza hasta arrancarse toda la piel del brazo. Entonces, se lanza encima de Antía e intenta arañarla por todo el cuerpo.

En otra habitación, Álex encuentra los cadáveres mutilados de dos policías y vuelve corriendo al salón, donde Antía forcejea con Adela. Antía le arranca la piel de la cara sin querer mientras se defiende y Álex le da una patada para apartarla de su novia. Rápidamente salen corriendo, con Adela persiguiéndolos por el pasillo, hasta que logran salir del apartamento y cerrar la puerta en su cara.

Al mismo tiempo, a través del diario, Carme sigue leyendo cómo los habitantes de la aldea descubrieron lo que era Amparo y la encerraron y cómo los únicos que la defendieron fueron su amigo y la familia que la había acogido. Frustrada, Carme sale a hacer preguntas a sus vecinos, pero le da ansiedad y vuelve a meterse en su apartamento.

Antía y Álex vuelven al piso en shock. Antía, ahora creyente, opina que deberían irse del edificio, pero Carme la convence de que tienen que hacer algo, argumentando que son los únicos que saben que está ocurriendo algo y que estarían dejando al resto de vecinos a su suerte. Una vez convencida, Carme propone que hay que investigar a los vecinos del edificio y buscar pistas. Antía acepta y sale con Álex a hacer preguntas puerta por puerta mientras Carme sigue aprendiendo sobre la magia y el pasado de Amparo.

Volviendo atrás en el tiempo y retomando la historia del diario, alguien le tira su diario a la joven Amparo por una ventana, mostrando que aún hay quien se preocupa por ella. Narra que sabe que probablemente vaya a ser ejecutada y que no le ve sentido a oponer resistencia, ya que no quiere volver con el aquelarre ni ve posible tener una vida normal.

Tras hablar con múltiples vecinos y llevarse algunos sustos, Antía y Álex vuelven al apartamento. Le explican a Carme todos los fenómenos que han visto y que les han contado algunos vecinos y Antía se da cuenta de que todo tiene su núcleo en el 2º piso y que a ellos aún no les ha llegado nada porque están en el 4º. Carme deduce que se trata de la puerta 12 y propone que deberían meterse a investigar. Antía, sin embargo, no ve bien cometer allanamiento de morada y cree que, llegados a este punto, simplemente deberían dejar que se encargue la policía. Cambia de opinión cuando Carme realiza un hechizo para hacer flotar un folio ante la atónita mirada de sus amigos.

Antes de poder hacer nada, llega Ángela, la otra compañera de Carme y Antía, que había estado en casa de una amiga preparándose para un examen. Cenar los cuatro juntos y, conforme hablan de trabajo, fiesta y amor, Carme se va quedando fuera de la conversación y se va repentinamente aguantándose un ataque de ansiedad. Se encierra en su habitación y vuelve a leer el diario.

Desde su celda, Amparo siente acercarse al pueblo una presencia maligna y se cuestiona si debería hacer algo para ayudar a la gente que quiere matarla. Todo cambia cuando se escucha el grito desolador de una mujer. Amparo se escapa sin pensárselo mediante un hechizo y va en su ayuda. Se encuentra con todos los habitantes de la aldea rodeando una casa, donde una mujer con las manos manchadas de sangre llora la muerte de su hijo.

Todos creen que ha sido cosa de la bruja, pero Amparo rápidamente ve cerca una Guaxa intentando escaparse y sale corriendo tras el monstruo. Algunos aldeanos los persiguen hasta que Amparo consigue matar al monstruo con un hechizo. Así, los habitantes deciden darle la espalda, aunque le perdonan la vida. Carme ve en la distancia a su amigo y la familia y entiende entonces que no tiene por qué renunciar a la magia, que puede usarla para el bien. A pesar de todo, sigue habiendo buena gente en este mundo y, aunque ella no pueda tener una vida normal, sí que puede asegurarse de que esas buenas personas la tengan y protegerlas de lo que acecha en las sombras.

Cuando Ángela se va a dormir, Antía y Álex avisan a Carme. Al salir, Carme les dibuja en el brazo un hechizo que supuestamente debe protegerlos contra peligros mágicos. Entonces bajan juntos al apartamento 12, entran y van mirando hasta llegar a una habitación al fondo del pasillo. No hay absolutamente nada ni parece que viva nadie.

Se disponen a salir de esa habitación cuando entra otra Carme, idéntica a la original, solo que gravemente herida y ensangrentada. Esta les dice que corran y cae muerta al suelo. Los tres se quedan parados sin saber cómo reaccionar, hasta que el cadáver de esa otra Carme es arrastrada fuera de la habitación. Entonces deciden correr hacia la salida del apartamento. Corren por el pasillo, pero este no parece terminar. Dan vueltas y vueltas en una especie de bucle, con algo persiguiéndoles detrás de ellos y encontrándose con más y más cadáveres de sí mismos.

Agotada y sin poder respirar por el asma, Carme se queda atrás y cae al suelo, pero lo que sea que les persigue pasa de largo. Entonces, los cadáveres de Antía a su alrededor despiertan y le echan en cara que todo es culpa suya y de su ego, que no le importa nadie, que está tan desesperada por escapar de su triste vida que ve preferible un mundo de brujas y monstruos, incluso si eso supone arrastrar a sus únicos amigos a una muerte segura, y le dicen que en realidad nunca les cayó bien y que les parece patética. Todo esto afecta a Carme, que está al borde de un ataque de ansiedad, pero se olvida cuando escucha a la verdadera Antía gritar y va corriendo a por ella.

Carme encuentra a Antía sola y perdida en la oscuridad. Dice que lo que les perseguía tiene a Álex y siguen por el pasillo hasta encontrarlo. Resulta que el atacante se trata de otra versión de Álex, que ha sobrevivido en ese bucle a base de comerse las distintas versiones de ellos que iban entrando y se ha convertido en un salvaje. Lo derrotan, aunque Álex sale muy malherido, y recorren el pasillo en dirección contraria hasta que consiguen escapar del bucle.

Vuelven a su apartamento cansados, desanimados y sin más pistas. A punto de rendirse, hablando, Carme se da cuenta de que quien esté detrás de todo aún no ha podido realizar el hechizo, pues encontró a Amparo viva, lo cual muestra que aún no había terminado con ella y que necesita más sangre mágica. Antía cae en que la única con sangre mágica cerca es Carme y que lo mejor es que se vayan de allí, pero Carme discute que, si fuera así, debería poder sentir a quien sea que esté detrás. Entiende que aún no ha usado tanta magia como para que el otro lo

pueda saber. Pero si se acercan, y para salir tendrán que bajar y pasar por todos los pisos, podría sentirle. Están más seguros quedándose ahí.

Antía y Álex no ven viable quedarse ahí para siempre y deciden que lo mejor es que aprovechen las altas horas de la noche y se vayan de inmediato. Carme cede y se va a su habitación a recoger sus cosas, pero cuando ve el diario de Amparo sale corriendo del apartamento y encierra a sus amigos con magia. También dibuja en la puerta un hechizo de protección.

Cree que lo mejor para mantener a salvo a sus amigos es enfrentarse directamente a él. Le explica a Antía que va a usar el hechizo que usó Amparo para meterse dentro de quien esté detrás de todo y así poder detenerlo, aunque el hechizo la mate. Dice que está cansada de vivir y de sus constantes ataques de ansiedad, que no está hecha para este mundo, que ha cometido demasiados errores y que nunca podrá tener una vida normal. Se disculpa con Antía por haberla metido en todo eso, le dice que la considera una persona especial y la mejor amiga que ha tenido nunca, aunque sabe que no es mutuo, y que solo quiere que Antía pueda vivir bien su vida. Cree que esto es a lo que se refería Amparo cuando dijo que estaba predispuesta.

Carme sube a los trasteros haciendo muchos hechizos consecutivos para que quien esté detrás de todo pueda sentirla. Así, cuando este finalmente sube, cierra los ojos y realiza el hechizo de Amparo dispuesta a morir, pero no funciona. Antes de que pueda ver a su atacante, este la deja inconsciente.

Carme despierta en el apartamento de Juan, un vecino del edificio al que Carme ni siquiera reconoce, y ve que tiene un tubo en el brazo sacándole sangre. El vecino explica que tiene un tumor terminal, que va a usar la sangre mágica para abrir un portal al cielo y que, cuando Carme encontró a Amparo, se acobardó e intentó abrirlo antes de tiempo, lo cual ha estado causando los fenómenos en el edificio. Cuenta que sabe que ha llevado una vida de pecado y no se arrepiente de nada, pero que no merece ir al infierno. Cree que está siendo guiado en sueños por Dios para ganarse su lugar en el cielo matando brujas.

Oyendo a Juan, Carme se da cuenta de que no puede dejar que los errores de su pasado la hundan más y decide romper el hechizo en su apartamento, dejando salir a Antía, Álex y una Ángela recién despierta y puesta al día. Al salir se encuentran con todos los vecinos fuera vagando como almas en pena.

Van bajando por el edificio hasta notar actividad en la puerta de Juan, a quien pillan por sorpresa, y Álex lo deja inconsciente de un puñetazo. Antía libera a Carme y le dice que le quiere.

Mientras huyen, Antía le pregunta a Carme qué pasó con su plan, a lo que esta le responde que no lo sabe y que el hechizo no funcionó. Era la respuesta que Antía estaba esperando y le dice a Carme que es obvio, que sencillamente no quería morir.

Juan se despierta y es atraído por el portal, donde es totalmente poseído por el ente que hay más allá. La energía del portal con la sangre de Juan hace que Ángela, quien no tiene símbolo de protección, se quede como el resto de vecinos en trance.

Juan va tras Carme y sus amigos, quienes no pueden salir del edificio, y apuñala a Álex. Antía se queda con Álex mientras Carme huye hacia el apartamento de Juan, intentando atraerlo. Allí, le tiende una trampa y logra empotrar a Juan contra el portal usando un hechizo.

Aunque Juan ya no es un problema, el portal sigue abierto y nada terminará hasta que lo cierren. Antía sube a ayudar a Carme y esta le explica que, para cerrarlo, necesitarán un enfoque más espiritual, refiriéndose al hechizo de Amparo. Antía al principio se niega, pero Carme le dice que no hay otra solución y que piensa que, si lo hacen entre las dos, tal vez puedan aguantar su fuerza. La única posibilidad de lograrlo es hacerlo juntas.

Antía acepta y juntas dibujan el símbolo, pero antes de activarlo Carme le explica que el hecho de que no quiera morir no significa que quiera vivir, que sus problemas no se han solucionado de repente. Antía le dice que el no querer morir significa que aún hay esperanza en ella y que podrán salir adelante juntas. Entonces hacen el hechizo y funciona, todo vuelve a la normalidad, pero Carme cae inconsciente.

Carme despierta en el hospital, donde también se encuentra Álex. Después de eso, vuelve a su vida normal, pero empieza a enfrentarse a sus inseguridades y a abrazar la vida, atreviéndose a salir con sus compañeros de clase y siendo más abierta, al mismo tiempo que sigue estudiando los libros de Amparo.

4.4. Biblia de personajes

Carmesina (Carme):

Es la protagonista de la historia. Una joven valenciana de 23 años que estudia cine en Madrid y vive en un piso de estudiantes. Es un completo desastre, todo en su vida está mal.

Durante su época del instituto, empezó a sufrir ansiedad social. Esto hizo que se aislara por completo del mundo y se refugiara en la ficción, ya fuera en forma de serie, película, libro o cómic. Lo cual, a su vez, hizo que terminara estudiando cine.

Ha llegado hasta aquí cada vez peor de lo suyo, con constantes ataques de ansiedad, sin apenas amigos, con depresión, un sinfín de inseguridades y ninguna expectativa de futuro. No le ve sentido a la vida, no sabe canalizar sus emociones y se odia a sí misma. Ha perdido toda su autoestima y se ha dado por vencida. Ya ni intenta conectar con la gente.

Porque, además, con la perspectiva del tiempo, se ha dado cuenta de que sus viejos amigos y sus compañeros de clase de los últimos años eran buena gente y siente que no los trató con la consideración que merecían. Se culpa por ello.

A pesar de todo, canaliza esta negatividad a través de un sentido del humor basado en el sarcasmo y los comentarios macabros.

Todo esto se refleja en su aspecto físico descuidado. Siempre cansada con grandes ojeras, despeinada y vistiendo camisetas de grupos emos anchas y arrugadas.

Su única conexión con el mundo es su compañera Antía, a quien considera su mejor amiga, aunque no cree que sea mutuo. Es la única persona con la que se siente cómoda y haría cualquier cosa por ella, aunque a veces la dependencia que siente por ella le haga ser un poco egoísta y desconsiderada.

Cuando empiece la historia, una parte de Carme se convencerá a sí misma de que se ha visto involucrada porque, de algún modo, es especial, aunque no quiera admitirlo. Verá en el mundo de la magia y la brujería una vía de escape de su deprimente vida. Esa será la motivación que le hará avanzar en un principio. No salvar a sus vecinos del mal ni nada caritativo, sino encontrar su lugar en este mundo, aunque ello suponga poner en peligro a los que le rodean.

No obstante, tardará en tomar las riendas de la historia. Su falta de carácter y sus dificultades para enfrentarse al mundo harán que durante parte de la obra sea casi un personaje secundario en su propia historia.

Conforme vaya avanzando la historia, vaya conectando cada vez más con Antía y Álex y se tenga que enfrentar directamente con los fenómenos que ocurren en el edificio, se dará cuenta de que lo que realmente le importan son sus amigos y tomará responsabilidad, incluso si implica sacrificar su vida.

Al final se da cuenta de que, a pesar de sus muchos comentarios al respecto y de que realmente lo cree, la verdad es que no quiere morir. Así, su arco terminará por aceptar su vida y empezar a ser más abierta con la gente que le rodea.

Antía:

Una de las compañeras de piso de Carme y su mejor amiga. Es una chica de 21 años de Galicia que estudia magisterio y es todo lo contrario a Carme.

Siempre ha sido una persona muy sociable, calmada, comprensiva, empática y cercana con los de su alrededor, aunque tiene la necesidad de racionalizar y tenerlo todo bajo control. Lo de magisterio le viene totalmente de vocación. Le gusta la gente y ve siempre lo mejor de cada uno.

Fue ella quien puso interés e hizo esfuerzo en entablar una relación con Carme. Sabe que es la única persona con la que realmente se abre mínimamente y lo aprecia, se siente agradecida por ello, aunque a veces le frustra su actitud.

Sus creencias, su necesidad de control y su mundo perfecto se verán afectados por los sucesos de la historia. Aunque al principio se mostrará escéptica, lo cual creará un poco de conflicto con Carme, no tardará en aceptar que está ocurriendo algo sobrenatural y se tendrá que enfrentar al hecho de que hay cosas que sencillamente no tienen sentido y que no puede controlar.

No obstante, saldrá adelante y hará lo que haga falta para ayudar y proteger a su amiga, incluso tomando muchas veces la iniciativa y estando al pie del cañón cuando Carme no lo esté.

Álex:

El novio de Antía, un chaval de 20 años de Madrid que se dejó los estudios y trabaja en el bar de su tío mientras busca qué hacer con su vida. Es también un desastre, pero uno feliz. Tiene la cabeza hueca, pero es muy buena persona, agradable y entusiasta.

En muchos sentidos, se parece a Carme, solo que sin ansiedad ni depresión. Siempre ha sido lo que comúnmente podríamos denominar un friki. Le gustan los videojuegos, el cine y las series. Sobre todo cuando son de fantasía o ciencia ficción. También le gustan mucho los documentales de misterios y conspiraciones del canal Historia y programas tipo Cuarto Milenio. Aunque, sobre esto último, siempre aclara que sin la parte facha.

Pero no es el típico cliché tipo *The Big Bang Theory* (Chuck Lorre y Bill Prady, 2007-2019), es una persona relativamente normal y sociable. No tiene problemas para hablar con la gente y se lleva bien con todo el mundo, aunque a veces puede resultar un poco pesado y hablar sin tener ni idea solo por entrar en la conversación.

No consume ficción para evadirse ni nada. Solo le parecen divertidas las historias. Es realmente una persona bastante simple. No piensa ni analiza las cosas en profundidad. Solo se mueve por lo que le parece divertido o interesante.

Con todo esto, se meterá en la historia con emoción y curiosidad, aunque termine siendo el peor parado de los tres y el que se lleve la mayor parte de los golpes. Pero, más allá de acobardarse un poco, tampoco dejará que lo que le ocurra le afecte. Dirá “Es lo que hay” y seguirá hacia delante como si no le estuvieran pasando las situaciones más traumáticas imaginables de manera consecutiva.

Amparo:

Es la bruja cuyo asesinato lo inicia todo. Aunque muera pronto, tendrá un gran impacto en Carme y le servirá de inspiración. Juega un papel importante en la obra y conocemos más cosas sobre ella a través de su diario. No es la típica bruja fea con piel verde, prominente nariz y verruga. Es una mujer normal, más cercana a la típica profesora hippy de filosofía en el instituto.

Sabemos que la magia siempre ha formado parte de su vida y que crió en un aquelarre, del cual escapó tras algún suceso con su madre. Esto le hizo renunciar a la magia y buscar

refugio y una vida normal en una pequeña aldea, donde se encontró con buena gente que la quería, pero también con prejuicios y odio.

Durante su estancia en la aldea comprendió que no tenía lugar en este mundo, pero que no tenía por qué renunciar a la magia. Decidió entonces dedicar su vida a combatir lo que se esconde en las sombras para proteger a las buenas personas de este mundo y que puedan disfrutar de la vida normal que ella nunca tendrá.

Así, se ha pasado toda su vida viajando y aprendiendo sobre la magia e intentando hacer el bien con ella. Es una persona reflexiva, sabia, buena y empática. En sus viajes ha aprendido mucho y ha conocido a mucha gente. Además, solo busca ayudar y sacar algo bueno de la brujería, como contrapunto a toda la oscuridad que acarrea.

Está en paz con el universo. Es consciente de la vastedad inabarcable de nuestra realidad y de toda la magia que contiene. No le busca sentido al mundo, ni tiene ningún tipo de expectativas. Sabe que la vida en la Tierra es solo un paso dentro de un esquema mucho más grande y no pierde la calma ni siquiera en sus últimos momentos.

Juan:

Se trata del antagonista de la historia, un vecino del edificio de 53 años y que, en boca de Carme, Álex y Antía, no es más que un pelele.

Criado en un entorno adinerado, religioso y conservador, se ha pasado la vida satisfaciendo todos sus deseos y vicios. Es cobarde y patético. Cree que está por encima del resto y que el mundo le debe algo. Como resultado, se ha terminado gastando la fortuna familiar y es la vergüenza de la familia, especialmente de su padre, a quien asfixió en su lecho de muerte.

Así, cuando le diagnosticaron un tumor cerebral terminal, aún consciente de todos sus errores y pecados, pensó que no merecía ir al infierno. Y cuando una voz empezó a guiarle en sueños ofreciéndole el cielo a cambio de secuestrar, torturar y desangrar a una bruja, ni se lo cuestionó.

La verdad es que está siendo manipulado por un ente maligno del más allá y terminará siendo su perdición, aunque nadie le echará de menos.

4.5. Tono y referentes

Consideramos que la mejor manera de explicar el tono y el estilo del guion es partiendo de la película *Scream*. No porque sea una narrativa meta o un *slasher*, sino por la manera que tiene de abordar el terror, equilibrando la seriedad y la tensión con el humor y la ligereza. La idea es que tenga un estilo ameno e irónico, sin por ello perder impacto.

Así, en los diálogos y personajes, además de *Scream*, dos referentes importantes que hemos tenido a la hora de escribir han sido la serie *Buffy Cazavampiros* (*Buffy the Vampire Slayer*, Joss Whedon, 1997-2003) y la filmografía de Kevin Smith. Todos tienen un gran interés en los diálogos, dotándolos de agilidad, referencias a la cultura pop y humor constante sin dejar nunca de tomarse en serio a sus personajes.

Cogiendo *Buffy Cazavampiros*, más concretamente, en las últimas temporadas tenemos a la protagonista deprimida y odiándose a sí misma, a su madre muriendo repentinamente, a su hermana pequeña siendo una cleptómana, su mejor amiga una yonqui, etc. Todos los personajes están mal y se sufre con ellos. Sin embargo, los diálogos entre los personajes, los lazos que tienen y sus caracterizaciones logran sacar alguna sonrisa en todos y cada uno de los capítulos. Nunca se regodea en el drama, sino que va dando constantes alivios que, de hecho, hacen que dicho drama tenga más impacto.

Llevado esto al cine, cuando te metes en una película de terror lo haces asumiendo o incluso esperando que vayan a morir personajes. Lo que diferencia a *Scream* de los *slashers* de los '70 y '80 en los que se inspira es que los personajes no son simple carne de cañón, sino que tienen arcos, desarrollos y relaciones reales que logran que te preocupes por ellos. Los asesinatos de Ghostface son casi accesorios conforme avanza la saga, un mero contexto en el que seguir las historias de Sidney (Neve Campbell), Gale (Couteney Cox) y Dewey (David Arquette) y hacerlos crecer y superarse. El terror tiene mucho que aportar, además de sustos y carnicerías. Puede ser un medio para explorar personajes en situaciones extremas, enfrentarnos directamente a nuestros demonios y alcanzar una catarsis.

Así, en una historia como *Maleficarum*, en la que los trastornos mentales de la protagonista tienen tanta presencia y que trata temas tan serios como el suicidio, nos parecía importante alcanzar ese equilibrio. Que el espectador pueda cogerle cariño a los personajes, ser partícipe de sus bromas y ser uno más del grupo para que, llegado el momento, sufra con ellos

y se alegre por su victoria. Más allá del terror y más allá del humor, lo principal de esta historia son los personajes.

Por eso mismo, las secuencias de terror también se enfocan con cierta ironía. Cuando se está más curtido en el género, cuesta encontrar películas que realmente provoquen miedo, pero sí podemos decir cuales nos han llamado más la atención, que son justamente las que aceptan esto y se centran en aumentar la dosis de entretenimiento. En este caso, aunque si hay algunas escenas que buscan crear tensión, lo que hemos buscado más que nada es el impacto. Pero no en un sentido de simple susto repentino, sino en un sentido gráfico.

Para entender esto, el principal referente que hemos tenido a la hora de abordar el terror es *Posesión Infernal* (*The Evil Dead*, Sam Raimi, 1981) y sus secuelas, especialmente las modernas *Posesión Infernal* (*Evil Dead*, Fede Álvarez, 2013) y *Posesión Infernal: El Despertar* (*Evil Dead Rise*, Lee Cronin, 2023). Son películas que basan su terror en el gore, se recrean en él, intentan ser lo más bestias, exageradas, retorcidas y gráficas posible hasta un punto que resulta absurdo y surrealista y, como resultado, logran crear un humor incómodo en el que la única respuesta posible es reírse y disfrutar del espectáculo grotesco.

Y no podemos terminar de citar los referentes sin mencionar la española [*REC*] (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007), que, si bien no tiene tal elemento cómico, sí que basa su terror en el impacto y lo gráfico. Y, sobre todo, ocurre en un edificio con pasillos oscuros y estrechos, lo cual ha sido una influencia importante en una de las secuencias más largas del guion.

Con todo, se trata de un guion de terror que busca más entretener que asustar. Sin llegar a ser una comedia, están todos los elementos de la película tratados sin tomarse totalmente en serio, desde cierta distancia irónica. Todos menos uno: los personajes. Son el principal punto de interés y lo demás está subordinado a su tratamiento y desarrollo. Todo el tono ligero y el humor están orientados a que sea más fácil conectar con ellos y que, cuando las cosas se pongan serias, genere un mayor impacto.

5. CONCLUSIÓN

Antes de proceder a la presentación del guion en cuestión y para cerrar todo este estudio y desarrollo narrativo, me gustaría destacar los diversos conocimientos y valores adquiridos a lo largo de este TFM.

Lo primero, como aficionado al género de terror, ha sido muy interesante estudiar en más profundidad cómo funciona, cuáles son sus bases y qué tropos se repiten más a menudo. Además, ser consciente de todo esto me ha permitido adaptarlo a una visión más actual y aplicar pequeñas subversiones en el guion que, considero, lo hacen más interesante.

También, desde un punto de vista narrativo, me ha resultado estimulante aprender cómo diferentes autores enfocan la estructura de la historia y entender en qué basan sus respectivas fórmulas. De este modo, puedes combinar y jugar con las diferentes aportaciones según lo que más te interese y construir una historia lo más completa posible desde una base bien sólida.

Una base a partir de la cual establecer un contexto y una ambientación coherente y detallada para la historia, que transmita todo el mundo en la mente del creador y que permita contar la historia y sus conflictos con claridad.

Y, por supuesto, destaco el poder estudiar y reivindicar un aspecto tan infravalorado del guion como es el diálogo. A lo largo de este trabajo, he querido poner en valor un elemento formal que se suele dejar de lado en favor de la historia, pero que puede ser una herramienta fundamental a la hora de darle vida a tus personajes, marcar un tono y una identidad propias y conectar con el espectador.

Pero, con todo, lo más satisfactorio ha sido coger estos conocimientos y llevarlos a la práctica; ser capaz de escribir un guion literario de largometraje completo, con sus 120 páginas, con un formato y unos parámetros profesionales. Como ya decía en la introducción, siempre hay margen de mejora, pero he disfrutado mucho y me siento orgulloso del resultado.

Si algo me ha quedado claro a lo largo del desarrollo de este TFM, es que el guion es un mundo fascinante. Es realmente interesante aprender sobre las diferentes fórmulas, pautas y maneras de entender el medio que tienen los diversos autores que hemos visto a lo largo de este trabajo. Y, aun con todos estos estudios, no deja de ser algo totalmente libre y lleno de posibilidades.

Afrontar la escritura del guion ha sido como una aventura en la que, a pesar de tener un rumbo y unos personajes claros, nunca dejas de explorar diferentes caminos y hacer nuevos descubrimientos. Tú estableces un mundo y unas vidas y, en cierto modo, ellos toman su propio camino que no eres capaz de controlar por completo.

La realización de este TFM ha sido una experiencia muy emocionante, interesante y, hasta cierto punto, terapéutica. Me ha permitido aprender cosas sobre el mundo de la narrativa, del guion, del cine y sobre mí mismo. Es, desde luego, algo en lo que quiero seguir trabajando y profundizando y que realmente recomiendo.

6. FUENTES Y REFERENCIAS

6.1. Bibliografía

Adult Swim. (2020, 15 junio). *Dan Harmon's Story Circle | Rick and Morty | adult swim* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RG4WcRAgm7Y>

ARISTÓTELES. (2013). *Poética*. ALIANZA EDITORIAL.

CAPUZZO, M. (2019, 3 enero). How Edgar Allan Poe Became Our Era's Premier Storyteller. *Smithsonian Magazine*. <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/edgar-allan-poe-became-era-premier-storyteller-180971001/>

FIELD, S. (1979). *El libro del guión*. Plot.

FIELD, S. (1984). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Plot.

HEIL, C. (2012, 17 marzo). *Modelo de estructura. El paradigma de Syd Field*. Sueños de un Guionista. <https://blogs.ffyh.unc.edu.ar/suenosdeunguionista/?p=188#:~:text=El%20paradigma%20de%20Syd%20Field%20no%20es%20un%20artefacto%20te%C3%B3rico,un%20Tercer%20Acto%20o%20Resoluci%C3%B3n.>

KAREL. (2007, 20 abril). *That Mid Point Thing*. The Story Department. <http://thestorydepartment.blogspot.com/2007/03/that-mid-point-thing.html>

McKEE, R. (2011). *El guión*. ALBA Editorial.

McKEE, R. (2021a, 5 octubre). *Q&A: Creating Characters Arcs in Horror Stories* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zXZudnRxqMU>

McKEE, R. (2021b, 12 octubre). *Q&A: Common Mistakes in Horror Writing* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BnefsxKd0pA>

McKEE, R. (2022, 4 enero). *Q&A: Drama vs. Dialogue* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=7K46MHIBo_g

SEGER, L. (1987). *Making a good script great*. Silman-James Press.

SNYDER, B. (2016). *¡Salva al gato!* ALBA Editorial.

Story Structure: 7 Narrative Structures All Writers Should Know. (2018, 20 julio). Reedsy. <https://blog.reedsy.com/guide/story-structure/>

TRUBY, J. (2008). *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*. Farrar, Straus and Giroux.

TRUBY, J. (2022). *The Anatomy of Genres: How Story Forms Explain the Way the World Works*. Picador USA.

VOGLER, C. (1998). *The Writer's Journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*. Michael Wiese Productions.

6.2. Filmografía

An Evening With Kevin Smith (J.M. Kenny, 2002)

Buffy Cazavampiros (*Buffy the Vampire Slayer*, Joss Whedon, 1997-2003)

Clerks (Kevin Smith, 1994)

Expediente X (*The X-Files*, Chris Carter, 1993-2002/ 2016-2018)

Mallrats (Kevin Smith, 1995)

Misa de Medianoche (*Midnight Mass*, Mike Flanagan, 2021)

Posesión Infernal (*The Evil Dead*, Sam Raimi, 1981)

Posesión Infernal (*Evil Dead*, Fede Álvarez, 2013)

Posesión Infernal: El Despertar (*Evil Dead Rise*, Lee Cronin, 2023)

Pulp Fiction (Quentin Tarantino, 1994)

[*REC*] (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007)

Scream (Wes Craven, 1996)

The Big Bang Theory (Chuck Lorre y Bill Prady, 2007-2019)

7. ANEXOS

7.1. Guion literario

A continuación, presentamos el guion literario de *Maleficarum*, la culminación de toda la labor de investigación y desarrollo narrativo aquí tratados y el principal punto de interés del presente TFM.

MALEFICARUM

Joan Palmero Ferrer

Versión 2.1

Mayo 2023

1. INT. TRASTERO - DÍA

Un trastero sucio y pequeño. Solo entra un poco de luz por una diminuta ventana. Las manos de una MUJER, atadas por las muñecas con una brida, golpean con los dedos extendidos una pared una y otra vez, sin parar.

Golpe tras golpe, se le caen las uñas, se rompe los huesos y se le abre la piel. La MUJER gruñe de dolor, pero sigue golpeando hasta que sus destrozadas manos están totalmente ensangrentadas. Entonces, empieza a pintar algo en la pared.

CORTE A:

2. INT. HABITACIÓN CARME - DÍA

CARME (23) se despierta tranquilamente en su cama enrollada en las sábanas y hacia abajo. La habitación está a oscuras, con la persiana bajada, que solo permite que entren unos pocos rayos de luz a través de sus agujeros.

CARME saca el brazo hacia la mesita y mira la hora en el móvil. Son las 12:55. Deja el móvil, se gira hacia arriba y suspira desganada. Finalmente se levanta, abre la ventana y sube la persiana. La luz le molesta en los ojos.

La puerta se encuentra frente a la cama, de modo que CARME cruza su habitación para salir. Está limpia, pero completamente desordenada. Lo tiene todo tirado por ahí. En las paredes hay pósters de películas, series y cómics. Lo único que parece tratado con cuidado es una colección de cómics en una estantería. Llega a la puerta, la abre y sale.

3. INT. APARTAMENTO CHICAS - DÍA

CARME sale de su habitación, situada cerca de la puerta del piso, y va por el pasillo aún medio dormida, en pijama, bostezando y arrastrando los pies al caminar. Es un apartamento relativamente moderno, abierto y luminoso.

4. INT. APARTAMENTO CHICAS / COCINA - DÍA

CARME entra, se sirve una taza de café con leche fría y sale.

5. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN - DÍA

CARME entra en el salón, que, a diferencia de su habitación, está perfectamente ordenado y cuidado. Es muy acogedor, con plantitas, cojines y mucho color, en general. Sentada en el sofá con una postura perfecta se encuentra ANTÍA (21), trabajando con su ordenador en su regazo.

ANTÍA
¡Buenos días, bella durmiente!

CARME
'nos días

CARME se sienta en la mesa.

ANTÍA
Creía que estarías en clase

CARME
Nah, para lo que hacemos he preferido quedarme durmiendo. Iré a las clases de esta tarde

ANTÍA
De verdad que no sé cómo puedes dormir tanto

CARME
Así la vida se pasa más rápido

Entra ÁNGELA (22) cargada con una mochila.

ÁNGELA
...bueno, Antía... Hey, Carme
(MÁS)

CARME le hace un gesto levantando la taza para saludar.

ÁNGELA (CONT)
Pues eso, que me voy a casa de Marta a preparar el examen, que lo llevamos como el culo. Seguramente me quede allí también a dormir, así que no os preocupéis porque no venga...
(MÁS)

ÁNGELA se va.

ÁNGELA (O.S.)(CONT)
¡Cualquier cosa me enviáis un whatsapp!

ANTÍA
¡Mucho ánimo!

Desde el salón se escucha cómo se abre y se cierra la puerta.

ANTÍA
Eso les pasa por dejarlo para los últimos días. Por cierto, esta noche voy a cenar con Álex y me quedaré a dormir con él. Tienes la casa para ti

CARME

Oh, tocará volverse loca. Fiesta,
con mucho alcohol, drogas, orgías,
puede que algún ritual satánico...

ANTÍA

Vas a pasarte la noche viendo
series ¿Verdad?

CARME

No, lo de la locura iba en serio.
Me voy a poner pelis. En plural

CARME se termina el café, se levanta y se va hacia su
habitación.

CARME

Debería ir vistiéndome...

6. INT. RELLANO 4º PISO - DÍA

CARME sale de su apartamento ya vestida, aunque no muy
arreglada. Va despeinada, con ojeras y una camiseta ancha y
arrugada de algún grupo punk/emo de los '90 o los '00 (tipo
Paramore, Weezer, My Chemical Romance...). También lleva una
mochila. Camina cohibida. Va hacia el ascensor.

En el rellano hay otras 9 puertas, a parte de la de CARME,
que es la número 31. Aunque sea en el último piso, las
escaleras también suben hacia arriba.

Se abre el ascensor y sale INMA (50), una vecina que acaba de
subir. CARME se tensa. INMA saluda simpática, pero CARME
saluda seria, incómoda e intentando pasar rápido.

INMA

¡Hola!

CARME

Hola

CARME entra al ascensor.

7. INT. ASCENSOR - DÍA

Se cierra el ascensor y CARME se vuelve a relajar. Pulsa el
"0" y se apoya en un lado mientras empieza a bajar.

El ascensor se detiene en el 2º piso y CARME se vuelve a
tensar. Entra CARLOS (22), un vecino alto y musculoso.

CARLOS

Buenas

CARME se desliza hacia el fondo del ascensor.

CARME

Hola

Bajan en silencio.

8. INT. VESTÍBULO - DÍA

CARME y CARLOS bajan del ascensor. De camino a la puerta se cruzan con ADELA (49), que habla amistosamente con CARLA (35), una madre que vuelve del cole con su hijo PABLO (6). CARME, incómoda, intenta pasar rápido hacia la puerta.

CARLOS

¡Buenas!

CARLA

¡Hola!

ADELA

¡Carme! ¿Le puedes decir a Antía que Ana tiene examen de inglés el martes? Para que lo repasen

CARME

Eh... Sí, luego se lo digo

ADELA

¡Gracias!

CARME abre la puerta y sale a la calle

9. EXT. CALLES DE MADRID - DÍA

Ya fuera, CARME se pone los auriculares con una playlist de música en valenciano (Tardor, Smoking Souls, Tenda...) y camina tranquilamente hacia una parada de metro.

10. INT. METRO - DÍA

CARME va de pie en el metro, apoyada en una pared. Allí, con su música, una más entre la multitud, está cómoda y en paz.

11. EXT. UNIVERSIDAD - DÍA

Llegando a la universidad, se acaba la calma. CARME se quita los auriculares y empieza a tensarse.

12. INT. UNIVERSIDAD - DÍA

CARME sube las escaleras. Con cada escalón crece la ansiedad. Se le acelera el corazón y le cuesta tragar saliva y respirar, aunque mantiene la compostura.

Llega hasta su clase, aún cerrada, y se encuentra algunos compañeros que esperan en la puerta hablando amistosamente.

CARME
(entrecortada, casi
inaudible)
Hola

CARME pasa de largo y se queda esperando sola, toqueteando su móvil sin mirar nada realmente.

CORTE A:

13. INT. CLASE UNIVERSIDAD - DÍA

Un PROFESOR apático y al borde de la jubilación da una lección desde su mesa, leyendo directamente de un *Power Point* y sin mirar a sus alumnos, que tampoco le están prestando atención. Todos los estudiantes están sentados por grupitos hablando, chateando, jugando con los ordenadores, etc.

PROFESOR
...según los kinoks, son los intervalos, y no los movimientos en sí mismos, los que constituyen el material. Los elementos del arte en movimiento.
(MÁS)

CARME no está entre las primeras filas ni las últimas. Está por el medio, a un lado junto al pasillo. No hay nadie sentado a su lado, está sola.

PROFESOR (CONT)
Son estos intervalos los que arrastran el material hacia el desenlace cinético.
(MÁS)

CARME no está haciendo ningún caso al profesor. Tiene en el ordenador puesto algún juego, pero no está jugando. Mira con anhelo los diversos grupos que han formado sus compañeros.

PROFESOR (CONT)
Para Vertov y su escuela, los intervalos se convierten en los condicionantes del montaje. El montaje guía la significación del intervalo sin cambiar o alterar el significado del mismo...

14. EXT. UNIVERSIDAD - NOCHE

Salen de clase. Van todos los estudiantes tranquilamente hablando y riéndose.

Todos menos CARME, que sale sola y con prisa, pasando de largo a sus compañeros sin decir nada, su corazón latiendo a toda velocidad.

Se pone los auriculares y se va hacia el metro.

15. EXT. CALLES DE MADRID - NOCHE

CARME sale de la parada del metro y camina hacia su edificio.

16. INT. VESTÍBULO - NOCHE

CARME, aún con los auriculares puestos, entra al edificio. Se da cuenta de que va a entrar también JOSE (40), un vecino ciego con gafas de sol y un perro guía. CARME le aguanta la puerta.

JOSE

Gracias

CARME asiente.

17. INT. RELLANO 4º PISO - NOCHE

CARME baja del ascensor, va hacia su puerta y entra en su apartamento. Aunque no se da cuenta, una sombra se mueve por arriba de las escaleras.

18. INT. APARTAMENTO CHICAS - NOCHE

CARME entra, se quita los auriculares sin quitar la música y se relaja por completo. Sola en casa es la única vez que se permite ser ella misma. Va totalmente suelta en sus movimientos, su caminar, bailando la música y cantando.

SECUENCIA DE MONTAJE:

CARME deja la mochila a los pies de su cama, se ducha cantando a todo pulmón, se pone el pijama, se come un tazón de cereales en el sofá viendo películas de animación *slapstick* en la tele, se cepilla los dientes y finalmente se va a su habitación dejando la puerta entreabierta.

19. INT. HABITACIÓN CARME - NOCHE

CARME está sentada dentro de la cama, mirando cosas en el móvil. El resto del apartamento está todo apagado y en silencio. La única luz es la del móvil, que ilumina directamente a CARME.

CARME se fija en la puerta, que se abre suavemente, como si fuera cosa del aire.

Entre toda la oscuridad, destaca una sombra bajo el marco de la puerta. Como una oscuridad tangible, con forma humana.

CARME
(inquieta)
¿Antía?

La sombra avanza lentamente hacia CARME, sin producir ningún sonido de pasos, ni arrastres, ni nada. Solo un silencio sepulcral y una oscuridad cada vez más cercana e intensa.

CARME está totalmente bloqueada. No le sale gritar, ni encender la luz, ni nada. Se echa hacia atrás todo lo que puede, contrayéndose contra la pared, y aprieta con todas sus fuerzas el móvil entre sus temblorosas manos observando impotente cómo se aproxima la sombra.

La sombra llega a su lado al borde de la cama. El cuerpo de CARME cede al miedo y suelta el móvil, que cae con la pantalla hacia arriba. Así, la tenue luz del móvil ilumina la sombra, revelando el cuerpo pálido y escuálido de una MUJER de unos 70 años que inmediatamente se deja caer sobre CARME.

La MUJER coge por la cabeza a CARME con sus huesudas y magulladas manos y se acerca poco a poco a su oreja. Se queda ahí unos segundos y, entonces, suelta un grito desgarrador. Un largo y fuerte chillido que solo puede expresar dolor y desesperación.

CARME se despierta de golpe gritando y rápidamente enciende la luz. Está desorientada. Mira a la puerta y sigue entreabierta, como ella la había dejado.

Sin pensarlo, se lanza por encima de la cama hasta los pies, donde está su mochila. Saca una libreta y un bolígrafo y escribe el número 12 bien grande. Deja caer la libreta sobre la cama y se queda mirándola, alterada, hiperventilando.

Cuando parece que se ha tranquilizado, deja la libreta y el boli sobre la mesita y se vuelve a meter en la cama. Intenta volver a dormirse, pero se queda despierta dando vueltas.

FUNDE A:

20. INT. HABITACIÓN CARME - DÍA

Ha amanecido y CARME sigue despierta como se había quedado. Se escucha la puerta del piso abrirse y cerrarse.

CARME mira el móvil y son las 8:13h. Lo vuelve a dejar en la mesita frustrada, se queda un momento en la cama, se levanta y sale de su habitación.

21. INT. APARTAMENTO CHICAS - DÍA

CARME sale por el pasillo agotada, con los ojos rojos y unas ojeras más grandes de lo habitual.

CARME

¿Hola?

ANTÍA (O.S.)

¡Qué madrugadora! ¡En la cocina!

22. INT. APARTAMENTO CHICAS / COCINA - DÍA

ANTÍA se está preparando una tostada de aguacate y un zumo de naranja. Entra CARME y se va directa a prepararse una taza de café con leche fría.

CARME

Hola

ANTÍA se gira hacia CARME.

ANTÍA

Tienes una pinta horrible ¿Estás bien?

CARME

¿Eh? Ah, sí, tranqui. He tenido una pesadilla rara

ANTÍA coge su desayuno y se va de la cocina. CARME se bebe su café de golpe, deja la taza y sigue a ANTÍA.

23. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN - DÍA

ANTÍA y CARME entran.

ANTÍA

¿Y de qué iba la pesadilla?

CARME

¿Qué más da?

ANTÍA se sienta en la mesa con su desayuno mientras CARME se deja caer tumbada en el sofá.

ANTÍA

Curiosidad

CARME

Eh... No sé. No me acuerdo

ANTÍA

Vaya

CARME se acomoda en el sofá.

CARME

¿Y tú qué tal anoche?

ANTÍA

Muy bien. Fuimos a comer a un vegano que han abierto cerca de casa de Álex--

CARME

Puaj

ANTÍA

(riendo)

Sabía que esa iba a ser tu reacción. Es que lo sabía

CARME

Soy previsible

ANTÍA

Pues deberías darle una oportunidad, estaba todo muy rico. Tienen como una hamburguesa hecha con proteína de guisantes que no notarías la diferencia

CARME

¿Y para qué quiero guisantes cuando ya existe la carne?

ANTÍA

Porque es mejor para la salud y el medio ambiente y--

CARME

(sarcástica)

Ah, sí. Justo lo que quiero, alargar mi vida...

ANTÍA

Por favor, no empieces

CARME

(apática)

Y que yo deje de comer carne no va a hacer una mierda por el planeta mientras vivamos en un sistema de consumo masivo y que permite a las empresas y a los putos millonarios hacer lo que quieran

ANTÍA

No pienso volver a entrar en este círculo vicioso

CARME
 Estamos jodidas de todas maneras

ANTÍA
 Volviendo al tema...
 (MÁS)

CARME
 Has empezado tú

ANTÍA (CONT)
 Estuvo muy bien. Comimos muy bien,
 y hablamos mucho y nos reímos y
 todo...
 (MÁS)

CARME sonríe viendo cómo ANTÍA habla y cómo se ríe ella sola de lo que cuenta.

ANTÍA
 Y tiene un sentido del humor terrible. Le dije "¿Puedes acercarme la sal?" y el muy bobo cogió el salero y lo movió -nada- un milímetro en mi dirección. Y se me queda ahí mirando, sonriendo como un niño...

ANTÍA se da cuenta de cómo la mira CARME.

ANTÍA
 ¿Por qué me miras así?

CARME
 Me parece increíble lo pilladísima que estás por ese panoli

ANTÍA se ríe.

ANTÍA
 ¿Quién dice aún "panoli"? Además, si ni siquiera lo conoces

CARME
 Claro que le conozco

ANTÍA
 No. Cruzártelo por el pasillo de camino a tu habitación para esconderte cuando viene no es conocerlo

CARME
 No me escondo... Os dejo intimidad

Las dos se ríen y se hace el silencio. CARME se pone seria.

CARME

¿El número doce te dice algo?

ANTÍA

¿En qué sentido?

CARME

No sé. En general

ANTÍA

Meses del año, el reloj,
apóstoles... ¿Te sirve de algo?

CARME

No tengo ni idea

24. INT. CLASE UNIVERSIDAD - DÍA

Otra clase normal y aburrida. CARME, casi quedándose dormida y con un café de máquina sobre su pupitre, busca en su ordenador el número 12, aunque no ve nada relevante.

PROFESOR

...se hace necesario estudiar cómo se ha pensado y conceptualizado la práctica cinematográfica históricamente, observándola como un conjunto de artefactos o de culturas explícitas. Como el conjunto de una sociedad histórica, y por lo tanto como producto de una cultura y una estructura que es económica y social...

25. INT. VESTÍBULO - NOCHE

CARME entra al edificio y sube al ascensor.

26. INT. ASCENSOR - NOCHE

CARME pulsa el botón para el 4o piso y se apoya en la pared. Está subiendo y justo cuando pasa por el 2o piso se lanza a pulsar el botón del 2, pero ya es tarde. Así que pulsa el botón del 3r piso. El ascensor se para al llegar al 3o, se abre y CARME sale.

27. INT. RELLANO 3º - NOCHE

CARME sale del ascensor y baja por las escaleras

28. INT. RELLANO 2º - NOCHE

CARME baja por las escaleras y mira a su alrededor las distintas puertas. Se fija en la número 12 y se acerca a ella insegura e incómoda. Se lo piensa un momento, pero no puede evitarlo y termina llamando al timbre. No hay respuesta.

CARME mira a su alrededor comprobando que no hay nadie y, agobiada, llama a la puerta golpeándola.

CARME

¿Hola?

Sigue sin haber respuesta. CARME vuelve a mirar a su alrededor asegurándose de que no hay nadie. Entonces inspecciona bien la puerta: mira por la mirilla, por los lados de la puerta y pone la oreja a ver si puede ver u oír algo. Pero nada. CARME lo deja y se sube al ascensor.

29. INT. APARTAMENTO CHICAS - NOCHE

CARME entra al piso. Al final del pasillo está el salón con la luz y la televisión encendidas.

CARME

¡Hooooola!

No hay respuesta. CARME lanza su mochila dentro de su habitación y va por el pasillo buscando a ANTÍA. Se asoma al salón y ve el ordenador de ANTÍA encendido en la mesa, pero nada. Entonces se abre la puerta del piso y CARME va hacia allá. Entra ANTÍA.

ANTÍA

¡Hola!

CARME

¿Dónde estabas?

Van las dos hacia el salón.

ANTÍA

Ayudando a Teresa, que necesitaba bajar unas cosas del trastero

CARME

¿Quién?

ANTÍA

La señora mayor de al lado

CARME

Ah... No sabía que teníamos trasteros

ANTÍA

Sí, están arriba. Aquello es enorme, un laberinto

ANTÍA sigue hablando, pero CARME está pensando en sus cosas y ya no le hace mucho caso.

ANTÍA (CONT)

Supongo que Aurora aún lo usará y no nos dijo nada. Tampoco es que lo necesitemos

CARME

Sí... Eh... Ahora vuelvo, tengo que hacer una cosa

ANTÍA

Vale

CARME se va hacia la puerta y sale.

30. INT. RELLANO 4º PISO - NOCHE

CARME sale del apartamento y va hacia las escaleras.

31. INT. TRASTEROS - NOCHE

CARME llega al piso de arriba. Para ella es territorio inexplorado, así que va poco a poco y examinándolo todo bien con la mirada.

Se trata del piso donde se encuentran los trasteros y las terrazas. Es un laberinto oscuro y sucio de pasillos con puertas de metal. Cada puerta tiene un número que corresponde a su respectivo apartamento.

CARME da vueltas mirando los números de las puertas hasta que, finalmente, al fondo de un pasillo, da con la número 12.

Conforme se va acercando, le molesta el olor. También empiezan a aparecer cucarachas, moscas y otros insectos que claramente vienen de esa puerta.

Llega a la puerta, mira a su alrededor e intenta abrirla, pero está cerrada. Intenta forzarla, pero nada. Frustrada, retrocede unos pasos lentamente y sin quitarle el ojo a la puerta, pensando. Entonces la puerta se abre sola.

CARME queda horrorizada al ver lo que hay dentro. Entra abrumada al trastero. Allí se encuentra la mujer de su pesadilla, pero no es ninguna figura fantasmal, sino una mujer normal de carne y hueso: AMPARO (74).

Está en una esquina tirada en el suelo, inerte, muy sucia, con la ropa rota, claros signos de desnutrición y anemia y cubierta de bichos. Tiene sus ojos y su boca cosidos, marcas de pinchazos en las venas de los brazos y las muñecas atadas con una brida. Sus manos están totalmente vapuleadas y ensangrentadas, con los huesos rotos y saliéndose de la piel.

Desde las manos, se puede seguir un rastro de sangre que lleva a un símbolo pintado en la pared: el SÍMBOLO ALMA. Tiene un aspecto pagano y consta de un círculo con varios caracteres basados en la escritura celtíbera en su interior.

El corazón de CARME se acelera.

FUNDIDO A NEGRO

Sirenas de policía y ambulancias se acercan.

32. INT. TRASTEROS - NOCHE

CARME está sentada en las escaleras, en la entrada a los trasteros, aún muy nerviosa. Un policía le está tomando declaración, pero CARME está en shock y no le está escuchando. Únicamente contempla la escena con policías investigando y tomando notas.

CARME se fija en cómo pasan por delante dos paramédicos que se llevan de emergencia a AMPARO en una camilla. Está viva.

33. INT. APARTAMENTO CHICAS - NOCHE

CARME entra en el apartamento. No parece demasiado afectada, dadas las circunstancias. En cuanto se escucha la puerta, ANTÍA sale disparada del salón. Está claramente alterada.

ANTÍA

¡Carme!

ANTÍA le da un fuerte abrazo a CARME y no la suelta. CARME levanta un poco el brazo, haciendo un amago de devolver el abrazo, pero termina bajándolo y quedándose ahí entre los brazos de ANTÍA.

ANTÍA

¿Estás bien? ¿Qué ha pasado? ¿He oído que has encontrado un cadáver? Ha estado la policía aquí haciendo preguntas ¿Qué ha pasado? ¿Estás bien?

CARME

Estoy bien. Y no estaba muerta

ANTÍA suelta a CARME y van hacia el salón.

ANTÍA

¿Qué?

CARME

Que no era un cadáver. Está viva

34. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN - NOCHE

CARME y ANTÍA entran.

ANTÍA

Ah, Menos mal. Eso es bueno

CARME se sienta dejándose caer en el sofá. ANTÍA coge una silla de la mesa y se sienta frente a CARME.

ANTÍA

¿Pero qué ha pasado? Cuéntame. Si puedes, claro. Soy tonta, debes estar en shock. No debería presionarte así. Perdona. Te dejaré descansar. Estoy aquí para lo que necesites

ANTÍA se levanta nerviosa.

ANTÍA

¿Quieres algo? ¿Un té? ¿Un vaso de leche? ¿Té con leche?

CARME

Antía, por favor, relájate

ANTÍA

Perdona...

Se hace el silencio. ANTÍA se vuelve a sentar.

ANTÍA

¿Qué hacías ahí arriba?

CARME

No tengo ninguna explicación que tenga sentido. Vas a pensar que estoy loca

ANTÍA se levanta y se sienta junto a CARME.

ANTÍA

No, no, no. Yo nunca pensaría eso de ti... Tampoco diría que seas un ejemplo de salud mental, pero de ahí a loca...

CARME

¿Sabes la pesadilla que tuve anoche?

ANTÍA

¿De la que no te acordabas?

CARME

Mentí. No me apetecía hablar de ella

ANTÍA

Ya

CARME

Pues... No sé. En ella se me aparecía una mujer. Creo que me pedía ayuda. Y me he despertado con el puto número 12 en la cabeza y no he podido dejar de pensar en él. Y cuando he subido, es como que ya lo sabía. Me he sentido atraída hacia ese trastero... Hacía ella

ANTÍA se distancia un poco de CARME. Incómoda y sin saber bien qué pensar.

ANTÍA

Bueno... Tampoco es raro que nos pase algo y pensar "Eh, esto lo he soñado" ¿No?

CARME

Antía...

ANTÍA

Puede que no con algo tan... Pero debe ser algo así ¿No?

CARME

No creo que sea solo eso

ANTÍA se levanta.

ANTÍA

¿Y qué va a ser si no?

CARME

No lo sé. Pero el sueño lo sentí muy real y la puerta del trastero estaba completamente cerrada, pero luego no lo estaba y--

ANTÍA

¿Y qué? ¿Qué estás diciendo? Ayúdame a entenderlo

CARME

No lo sé...

CARME se levanta y se dirige a la puerta del salón.

CARME

Estoy agotada. Solo necesito una buena ducha, descansar y mañana seguro que todo tendrá sentido

ANTÍA

Claro, perdona...

CARME sale del salón. ANTÍA le sigue.

35. INT. APARTAMENTO CHICAS - NOCHE

CARME va por el pasillo hacia el baño. ANTÍA le sigue.

ANTÍA

Por cierto, luego va a venir Álex

CARME

¿Qué? ¿Por qué?

ANTÍA

Le he llamado. Tengo miedo, no quiero que estemos solas. Va a quedarse unos días hasta que pase todo esto

CARME

¿Y qué va a hacer él? Para eso tenemos el pestillo. Y podemos, no sé, poner sillas en la puerta o algo. No le necesitamos

ANTÍA

¿Qué problema tienes con él?

CARME

No tengo ningún problema... Pero me hará preguntas y forzaré conversación y--

ANTÍA

Solo quiere conocerte y caerte bien. Porque sabe que eres parte de mi vida. Solo te pido que pongas un poco de tu parte

CARME

(desganada)

Está bien...

CARME se mete en el baño y cierra la puerta.

36. INT. APARTAMENTO CHICAS / BAÑO - NOCHE

Ya sola, CARME se viene abajo. Ha estado conteniendo todos los nervios, el miedo y la ansiedad y lo está soltando ahí, sentada en el suelo del baño temblando e hiperventilando.

37. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN - NOCHE

CARME entra en el salón aparentemente relajada, recién duchada con el pelo mojado y en pijama. En el sofá se encuentra ANTÍA abrazada a ÁLEX (20), un chaval flacucho.

Inmediatamente, CARME se pone tensa. ÁLEX se levanta y se dirige hacia ella.

ÁLEX

¡Hey, Carme!

ÁLEX le da dos besos a CARME. Esto a ella le incomoda muchísimo, pero se aguanta.

ÁLEX

Antía me lo ha contado todo. Es terrible ¿Estás bien?

CARME

Eh... Sí, bien. Gracias. Eh... Lo siento, estoy muy cansada. Voy a irme ya a la cama...

(MÁS)

CARME se da cuenta de que, detrás de ÁLEX, ANTÍA la está mirando muy seria y haciendo gestos con la cabeza hacia ÁLEX.

CARME (CONT)

Pero me alegro de que estés aquí, Álex

ÁLEX

Sí, claro. Lo que necesitéis

CARME

Buenas noches

ANTÍA

Cualquier cosa me llamas

CARME sale y ÁLEX se gira hacia ANTÍA.

ÁLEX

Ha ido bien

ANTÍA

Sí

ÁLEX se vuelve a sentar junto a ANTÍA.

ÁLEX

Creo que empiezo a gustarle

38. INT. HABITACIÓN CARME - NOCHE

Puerta cerrada, persiana bajada, todo a oscuras. CARME da vueltas en la cama intentando dormir.

Se abre la puerta suavemente y CARME se queda parada. Levanta la cabeza con miedo y ve pasar por delante de la puerta una sombra. Inmediatamente CARME se esconde en las sábanas.

No ocurre nada. CARME sale de la cama y, muy cuidadosamente, se dirige hacia la puerta. Se asoma y se cae fuera.

39. INT. PASILLO HOSPITAL - NOCHE

CARME cae en un lúgubre pasillo de hospital. Está lleno de pacientes de todas las edades (desde niños hasta ancianos) pálidos, con grandes ojeras y la mirada perdida, caminando lentamente como almas en pena sin ningún rumbo. Estos no perciben a CARME, quien se levanta confusa.

CARME

Què collons?

CARME se gira y la puerta de su habitación ha desaparecido. Ve al final del pasillo una habitación con luz. Mira también hacia el otro lado del pasillo, completamente negro. Va hacia la habitación.

CARME va avanzando despacio y con cautela, caminando entre los pacientes que no se percatan de su presencia.

40. INT. HABITACIÓN HOSPITAL - NOCHE

CARME entra y se encuentra con AMPARO, apoyada a los pies de la cama de hospital, esperándola. Está un poco pálida y se le nota algo débil, pero está bien e incluso sonriente. No de un modo maligno y espeluznante, sino con una sonrisa agradable, pacífica y tranquilizadora.

AMPARO

Hola. Carmesina ¿Verdad?

CARME, confusa e incómoda, tarda unos segundos reaccionar.

CARME

...sí

AMPARO

Qué bonito. Suena a historia de fantasía, es casi apropiado

CARME

De caballería, en realidad. Viene de *Tirant Lo Blanc*

AMPARO

No lo he leído. No tuve una infancia ni una educación muy usual... Yo me llamo Amparo

Las luces parpadean, pero rápidamente se vuelven a estabilizar. Esto pone a AMPARO seria. Sigue muy tranquila y sigue siendo agradable, pero seria.

AMPARO

No queda mucho tiempo... Te estarás preguntando qué es todo esto

CARME

Un poquito sí

AMPARO

No hay manera suave de explicarlo, pero necesito que prestes atención y tengas una mente abierta ¿Entendido?

CARME se encoge de hombros.

AMPARO

Bien. Paso a paso... Las brujas existen. Yo soy una

CARME

Brujas. En plan esposas de Satanás

AMPARO

Eso es un mito basado en la ignorancia y el cristianismo. Tampoco llevamos sombrero ni volamos en escoba. Los gatitos sí nos gustan, pero eso es otro tema. Es importante que te olvides de cualquier idea religiosa que tengas. Ninguna cuadra con lo poco que sabemos sobre la magia y el más allá

CARME

Hay un más allá

AMPARO

Eso no es lo importante. Verás, hace... No. No sé cuánto tiempo estuve secuestrada... Llegué a tu edificio porque sentí una especie de perturbación.

(MÁS)

AMPARO (CONT.)

Como una gran energía mágica salida de la nada y que no debería estar ahí. Pero antes de que pudiera ver de qué se trataba, me secuestraron y empezaron a extraerme sangre. Mucha sangre. Creo que caí en una trampa. No sé qué está pasando ahí, pero si requiere sangre mágica, no puede ser nada bueno

Las luces vuelven a parpadear. Se estabilizan y entonces empiezan a atenuarse poco a poco a lo largo de lo que queda de conversación.

CARME

(aterrada)

Merda

AMPARO

Carmesina, estás en peligro. Tú, con quien sea que vivas y tus vecinos. Sinceramente, no sé cómo de grave es. Podría ser mucho más

CARME

¿Y por qué me cuentas esto? ¿Qué coño quieres que haga yo?

AMPARO

No lo sé, pero tenía que avisar a alguien

CARME

¿Y por qué me ha tenido que tocar a mí?

AMPARO

Yo simplemente lancé un hechizo buscando ayuda. Si te llegó a ti es que debías estar cerca y predispuesta

CARME

¿Predispuesta a qué? ¿Qué cojones significa todo esto?

La luz ya casi se ha apagado del todo.

AMPARO

Lo siento, Carmesina. Sé que tienes muchas preguntas, pero no queda tiempo. Estoy segura de que harás lo correcto...

FUNDIDO A NEGRO

41. INT. HABITACIÓN CARME - AMANECER

CARME se despierta en su cama de golpe. Mira a su alrededor desorientada, se levanta y sale de su cuarto apresurada.

42. INT. APARTAMENTO CHICAS / COCINA - AMANECER

CARME, ya vestida, se bebe una taza de café de golpe.

43. INT. EDIFICIO / RELLANO 4º - DÍA

CARME entra con prisa en el ascensor.

44. INT. EDIFICIO / RELLANO 3º - DÍA

El ascensor con CARME pasa de largo. En este piso se encuentra la puerta 24, entre otras.

ADELA (O.S.)

¡Ana, ¿Te has cepillado los
dientes?!

45. INT. APARTAMENTO ADELA / BAÑO - DÍA

ANA (16), una adolescente apática, se cepilla los dientes en la pila frente al espejo. La puerta del baño está abierta.

ANA

(con el cepillo en la
boca)

¡Estoy en ello!

ANA se agacha para enjuagarse la boca y cuando se levanta su REFLEJO está paralizado y sonriendo. Extrañada, ANA se mueve frente al espejo, pero el REFLEJO sigue inmóvil.

Se acerca para examinar bien el espejo y se da cuenta que, tras el marco de la puerta, en el pasillo, se asoma OTRO REFLEJO suyo, pero empapado y con la piel grisácea.

ANA

(inquieta)

¡¿Mamá?!

ADELA (O.S.)

¡Ana, vas a llegar tarde!

ANA se gira hacia la puerta pero no ve nada. Rápidamente cierra la puerta y da unos pasos hacia atrás hasta chocar con la pila. Se vuelve a girar hacia el espejo y se encuentra con que el OTRO REFLEJO está justo tras el REFLEJO inmóvil, cogiéndole la cabeza por el pelo.

El OTRO REFLEJO empuja la cabeza del REFLEJO hacia delante contra el espejo, lo cual hace que ANA también se vea empujada y se golpee la cabeza.

El OTRO REFLEJO golpea una y otra vez el REFLEJO que no pierde la sonrisa, mientras ANA grita de dolor y terror con la cabeza ensangrentada y cristales incrustados en la cara.

CORTE A:

46. INT. APARTAMENTO ADELA - DÍA

ADELA corre por el pasillo siguiendo el sonido de gritos y cristales rotos.

ADELA

¡Ana!

Justo antes de llegar al baño se hace el silencio. ADELA se asoma y ANA no está. El espejo roto con cristales por todas partes y la pila y la pared con salpicaduras de sangre.

ADELA

¿Ana?

ADELA mira a su alrededor desesperada.

ADELA

¡Ana!

47. EXT. HOSPITAL - DÍA

CARME llega caminando rápido.

48. INT. PASILLO HOSPITAL - DÍA

CARME, café de máquina en mano, va recorriéndose el hospital mirando por todas partes en busca de AMPARO. Se da cuenta de que ha llegado al pasillo de su sueño, solo que con luz, doctores, gente y normalidad.

Sigue el pasillo hasta la habitación del fondo como en el sueño, pero está vacía. CARME se queda parada en la puerta sin saber qué hacer o dónde ir.

Por el pasillo, a unos metros, ve a un par de enfermeras que la observan y cuchichean entre ellas. Cuando estas se dan cuenta de que CARME las ha visto deciden acercarse.

ENFERMERA 1

Perdona, ¿eres Carmesina?

CORTE A:

49. INT. APARTAMENTO CHICAS - DÍA

Se escucha abrirse la puerta e inmediatamente ANTÍA sale disparada del salón, ÁLEX le sigue. CARME entra cargada con una vieja bolsa de tela grande y con aspecto pesado.

ANTÍA

¡Carme! ¿Dónde estabas? Nos tenías preocupadísimos. ¿Cómo se te ocurre desaparecer así después de lo de anoche?

CARME va hacia el salón apurada por el peso de la bolsa.

CARME

¿Puedes esperar a que deje esto?

ÁLEX

Buenos días

CARME

Hola

50. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN - DÍA

CARME entra, deja la bolsa sobre la mesa y suspira de alivio. ANTÍA y ÁLEX también entran.

ANTÍA

Hay un psicópata suelto en este edificio y a ti te da por salir sola de madrugada así a lo loco. ¿Cómo podíamos saber que no había entrado alguien aquí y te había matado o algo?

CARME

Porque no tengo tanta suerte

ANTÍA

No tiene gracia. ¿Dónde estabas?

CARME

En el hospital

ANTÍA

(alarmada)

¿Estás bien?

CARME

No. Para nada. En absoluto. Ni lo más mínimo. Pero no se trata de eso

ANTÍA

¿Entonces?

CARME
Necesito un café

CARME sale del salón. ANTÍA le sigue

ANTÍA
¡Carme!

51. INT. APARTAMENTO CHICAS / COCINA - DÍA

CARME entra y se prepara un café. Entran ANTÍA y ÁLEX.

ANTÍA
¿Qué hacías en el hospital?

CARME mira a ÁLEX y se lo piensa.

CARME
(reticente)
Anoche se me volvió a aparecer la
mujer

ÁLEX
¿Que se te apareció qué?

ANTÍA
Resulta que a CARME se le aparecen
fantasmas

ÁLEX
¡Guay!

CARME
No era un fantasma. Estaba viva

ÁLEX
¡Una proyección astral!

CARME mira confusa a ÁLEX.

ANTÍA
Ve demasiados programas de
misterios y conspiraciones

ÁLEX
Pero sin las partes fachas

ANTÍA
Nos estamos desviando

CARME
Sí. Pues eso, que se me volvió a
aparecer y he ido al hospital a
verla

ANTÍA

¿Y?

CARME

Pues, como he dicho, "estaba"
viva... Ya no. Murió anoche

ÁLEX

Entonces es un fantasma

ANTÍA

¿Qué más da?

CARME

No. Estaba viva las veces que se me
ha aparecido. Creo. Y luego ha
muerto

ANTÍA

Es terrible. ¿Estás bien?

CARME

De nuevo, nop

ÁLEX

¿Y la bolsa?

CARME

Ya. Eh... No sé si queréis saberlo

ANTÍA

Sí queremos

ÁLEX

A mí ya me tienes enganchado

CARME se termina el café y deja la taza. CARME sale de la
cocina. ANTÍA y ÁLEX le siguen.

CARME

En serio, es una locura

52. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN

CARME, ANTÍA y ÁLEX entran y van hacia la bolsa en la mesa.

CARME

Eh... A ver. Anoche, cuando se me
apareció, pudimos hablar

ANTÍA

Por supuesto

ÁLEX

¿Y qué te dijo?

CARME

Pues... No sé. Es todo muy confuso. Pero básicamente incluye brujería y un más allá indefinido

ANTÍA

¿"Brujería" como en piel verde, escoba, gatos negros y "viva Lucifer"?

CARME

Gatetes sí, aparentemente. Aunque no creo que importe el color

ÁLEX

¿Quién se puede resistir a un michi?

CARME

Me soltó un rollo sobre que las brujas existen y que algo malo está pasando en el edificio y que me he tocado a mi lidiar con esta movida porque resulta que lanzó un hechizo y yo estaba predispuesta a nosequé mierda

ANTÍA

¿Predispuesta tú? Pero si eres la persona más cerrada que conozco

CARME

¡Ya lo sé! Nada de esto tiene sentido. Así que he ido al hospital a buscar respuestas pero ella ya no estaba y me había dejado esta bolsa. ¿Cómo, si había estado inconsciente desde que la encontré hasta que murió? Pues no lo sé, ni las enfermeras que me la han dado tampoco. Pero ahí estaba. A mi nombre. "Para Carmesina"

ÁLEX

Por arte de magia

ANTÍA

¿Y qué hay dentro?

CARME saca de la bolsa 3 libros:

- DIARIO DE AMPARO: Un diario con muchos años y que se ha gastado mucho. Se le salen algunas hojas y se puede apreciar que está todo escrito y lleno de notas.

- GRIMORIO: Un libro grande y gordo, con aspecto de tener varios siglos. Probablemente medieval.

- LIBRO DE CONJUROS: Es un libro gordo hecho completamente con piel. Las páginas también. Se mantiene encuadernado por cuerdas en el lomo. Es extremadamente antiguo.

Los deja sobre la mesa

ANTÍA

¿Libros? Parecen viejos ¿De qué son?

CARME

(refiriéndose al DIARIO)
Solo he podido hojear este -imagina sacar los otros en el metro-, pero parece el diario personal de Amparo

ANTÍA

¿La bruja?

CARME

La bruja

ÁLEX

¿La bruja se llama Amparo? Esperaba algo como "Incantrix", "Bellatrix", "Strega"... No que se llamara como la mitad de las profesoras de mi instituto

CARME deja el DIARIO, coge el GRIMORIO y lo hojea. Está lleno de textos y dibujos sobre pociones, hechizos, ingredientes mágicos, etc.

CARME

Este parece más de cosas mágicas. Hechizos, pociones, ingredientes raros...

ANTÍA coge el DE CONJUROS y lo hojea. Está lleno de símbolos como el del trastero. Círculos con caracteres de la escritura celtíbera en su interior. Están dibujados con tinta roja.

ANTÍA

Mira este qué raro. Parece muy antiguo

CARME

Esos símbolos son como el que dibujó Amparo en el trastero. ¿Serán conjuros o algo así?

ANTÍA

No es papel, parece como piel...

ÁLEX

¿Creéis que puede ser piel humana?

Automáticamente ANTÍA suelta asqueada el LIBRO DE CONJUROS dejándolo caer sobre la mesa. CARME deja también el GRIMORIO en la mesa y se va hacia el sofá. ANTÍA y ÁLEX la siguen. CARME se deja caer en el sofá.

CARME

No sé qué hacer. No puedo ir a la policía y soltarle todo esto, me meterían en un manicomio -que probablemente sea lo mejor-. Pero, tal y como lo puso Amparo, lo que sea que esté pasando es grave

ANTÍA se sienta junto a CARME

ANTÍA

¿Pero de verdad crees que va en serio?

CARME

¿Cómo explicas si no todo esto?

ANTÍA

No lo sé. Pero a lo mejor no estaría de más buscar alguna explicación más allá de "lo hizo un mago"

ÁLEX

¿Y si nos encargamos nosotros?

ANTÍA

¿Qué?

ÁLEX

Algo podremos hacer ¿No? Para eso serán los libros

CARME

No creo que tengamos nada que hacer...

(MÁS)

ANTÍA

Podemos dejar a la policía hacer su trabajo

CARME (CONT)

Por lo que he podido ver en el diario, se remonta décadas. Amparo era una bruja con experiencia, y alguien consiguió atraerla a una trampa, secuestrarla y tenerla ahí extrayéndole sangre durante a saber cuánto tiempo para algún hechizo raro. Yo acabo de descubrir que toda esta mierda existe

ANTÍA

Vale, al menos todes estamos de acuerdo en que hay un peligro en el edificio. Ya sea un psicópata o... Otra cosa. ¿Y si nos vamos del piso unos días hasta que todo se calme? Álex, podrías hacernos hueco en tu casa ¿Verdad?

ÁLEX

Claro

CARME se levanta y recoge los libros de la mesa.

ANTÍA

¿Qué haces?

CARME

Si queréis, iros, tranquilos. Yo voy a revisar los libros a ver si encuentro algo que tenga sentido

ÁLEX

Guay ¿Cómo podemos ayudar?

CARME

Eh... Prefiero mirarlo yo tranquilamente por mi cuenta

ÁLEX

Ah, vale. Claro

CARME coge los libros y se va.

CARME

Pero antes un café

ÁLEX se sienta en el sofá junto a ANTÍA.

ÁLEX

Menudo movidote ¿Eh?

ANTÍA

Es una locura... ¿Tú te lo crees?

ÁLEX

No sé, siempre me ha gustado pensar que hay algo más

ANTÍA

Ya, yo no tengo esa facilidad... Y me preocupa Carme. Ya le cuesta salir al mundo como para que ahora se meta en estos temas raros

ÁLEX abraza a ANTÍA y esta se acurruca junto a él.

53. INT. HABITACIÓN CARME - DÍA

CARME está sentada en la cama. Tiene el GRIMORIO y el DE CONJUROS frente a ella abiertos. Coge el DIARIO y lo abre. Faltan las primeras páginas, han sido arrancadas. Empieza a leer.

JOVEN AMPARO (V.O.)

Creo que al fin me he liberado de ellas. He tenido cuidado de no dejar ningún rastro

FUNDE A:

54. EXT. VALLE - DÍA

Un pasado indefinido, posiblemente principios del siglo XX. Una joven AMPARO (15) camina sola y cargada con una bolsa de tela por una verde llanura hacia una aldea del norte, que vemos al fondo rodeada de monte.

AMPARO es una vagabunda, va cansada, sucia y vestida con harapos.

JOVEN AMPARO (V.O.)

He encontrado un pequeño pueblo en mitad de la nada. Parece un buen sitio para refugiarse un tiempo...

55. EXT. ALDEA - DÍA

SECUENCIA DE MONTAJE:

La JOVEN AMPARO llega a la aldea, se relaciona con sus pocos habitantes, ayuda con diferentes tareas y trabajos, se hace amiga de un chaval de su edad, vive en una casa con una familia que parece haberla acogido, escribe en su DIARIO, esconde el GRIMORIO y EL LIBRO DE HECHIZOS y pasa los días, en general. Se la ve siempre feliz y tranquila.

JOVEN AMPARO (V.O.)

Aquí he encontrado un hogar. Es extraño, nunca había estado con nadie fuera del aquelarre. Tampoco había estado tanto tiempo sin usar magia. Pero después de lo de mamá, no quiero volver a eso. La gente de este pueblo es buena y me ha acogido como a uno de los suyos. Por primera vez en mucho tiempo, soy feliz y siento que encajo...

Se escuchan golpes a una puerta, como de alguien llamando.

ANTÍA (V.O.)

¿Carme?

Se escucha abrirse una puerta.

ANTÍA (V.O.)

Carme

VUELVE A:

56. INT. HABITACIÓN CARME - DÍA

CARME levanta la vista del DIARIO y ve a ANTÍA en la puerta.

ANTÍA

Vamos a comer. Álex está haciendo hamburguesas

CARME

Oh, no os preocupéis. Ya me apaño

ANTÍA

De eso nada. Ya le he dicho a Álex que te haga la hamburguesa más grasienta y potencialmente mortal que se pueda imaginar

CARME intenta aguantar una sonrisa. ANTÍA se sienta junto a ella en la cama.

ANTÍA

¿Cómo llevas todo esto?

CARME

Creo que empiezo a entender un poco como se supone que funciona. No va de lanzar *Expelliarmus*, ni nada de eso. Es más sobre la manipulación de la realidad y el equilibrio del universo. Hay muchas cosas que suenan a mierdas *new age*, la verdad. Pero como que tiene sentido

ANTÍA

¿Sabes que no tienes que hacer esto sola, verdad? Que una bruja te haya dicho que eres la elegida no significa que no puedas contar conmigo

CARME

No soy la elegida, solo una pringada con muy mala suerte... Además, si no crees en nada de esto

ANTÍA

No, pero eso no quiere decir que no te quiera ayudar. Al final todo tiene siempre alguna explicación. Juntas le encontraremos un sentido a esto

CARME sonríe. ANTÍA se levanta cogiendo a CARME de la mano.

ANTÍA

Venga, vamos a comer. No vas a estar aquí escondida hasta que se vaya Álex

CARME se levanta sin ganas arrastrada por ANTÍA.

57. INT. APARTAMENTO CHICAS / COCINA - DÍA

ANTÍA y CARME llegan a la cocina, donde ÁLEX está terminando de montar las hamburguesas.

ÁLEX

Justo a tiempo

ANTÍA va hacia la nevera y CARME hacia un armario donde tienen los vasos.

ANTÍA

¿Que quieres de beber?

ÁLEX

Pues si tenéis cerveza...

ANTÍA

Creo que Ángela tiene

ÁLEX

¿No le importará?

ANTÍA

No, tranquilo. Carme, a ti ni te pregunto ¿No?

CARME

Nop

ÁLEX coge los 3 platos con las hamburguesas y sale hacia el salón. Le siguen CARME cargada con 3 vasos y ANTÍA con una lata de cerveza, una Coca-Cola y una botella de cristal con agua.

58. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN - DÍA

Entran ÁLEX, ANTÍA y CARME y lo dejan todo sobre la mesa. Se sientan y empiezan a comer.

ÁLEX

¿Qué tal vas con lo de la bruja?

CARME

Eh... Bien. Creo que empiezo a entender un poco cómo funciona

ANTÍA

Es todo muy hippy

ÁLEX

¿Y los símbolos esos raros ya sabes qué son?

CARME

Pues creo que así es como funciona la magia. En el otro libro también hay pociones y cosas así, pero creo que dibujando esos símbolos es como se hacen la mayoría de hechizos

ÁLEX

Mola. Pero, en plan, ¿Cualquiera puede hacerlos?

CARME

A ver, sí y no. No es algo con lo que se nace. No hay magos y *muggles*. Pero, por lo que he entendido, no puedes hacer directamente un conjuro gordo. Cuando usas la magia, esta va calando dentro de ti. Y cuanto más usas, más fuertes son los conjuros, más resistencia tienes a ellos e incluso puedes sentir la magia a tu alrededor. Por eso Amparo pudo sentir algo en nuestro edificio. De hecho, creo que también alarga de algún modo tu esperanza de vida. Me da que ese diario es más viejo de lo que Amparo aparentaba. Pero bueno, que si yo ahora intentara hacer uno de los fuertes, pues implodiría o algo, no sé. El hechizo que hizo Amparo, por ejemplo, lo he buscado y es de los más fuertes

ÁLEX

¿Y para qué era?

CARME

Pues creo que lo que hace es lanzar una parte de tu alma a otro cuerpo...

(MÁS)

CARME (CONT.)

Puso literalmente todo lo que tenía, su última esperanza, en mí

ANTÍA

¿Y sigues... Sigues teniendo su alma dentro de ti? ¿Supuestamente?

CARME

No lo sé. No sé si quiero saberlo. Mejor no pensemos en eso

ÁLEX

Vale, para que nos entendamos...
¿Entonces la magia es como la experiencia de un videojuego?

CARME

Sip. Básicamente Pokémon

ÁLEX

(entusiasmado)
Increíble

ANTÍA

(apática)
Sí...

ÁLEX

Espera ¿pero entonces cómo los dibujaron en el libro sin que petara todo?

CARME

Pues... Ni puta idea. No sé. Ya lo miraré

ÁLEX

¿Y si probamos a dibujar alguno?

CARME

Claro, vamos a jugar con algo invasivo y potencialmente mortal sin saber cómo funciona

Suena un mensaje en el teléfono de ANTÍA, quien, incómoda con el rumbo de la conversación, se lanza a leerlo.

ANTÍA

Es Ángela, que le he envié un mensaje anoche contándoselo todo. Está que no se lo cree, normal

ANTÍA enseña el móvil con la conversación a ÁLEX y CARME. Hay un mensaje lleno de emoticonos tristes y de miedo. ANTÍA sigue leyendo.

ANTÍA

Dice que no nos preocupemos por ella, que va fatal para los exámenes y que se queda en casa de Marta un poco más

A partir de aquí, conforme vaya avanzando la conversación, CARME se va a ir quedando más y más fuera de ella, incómoda, comiendo a su ritmo y mirando a su alrededor.

ÁLEX

Ya hace tiempo que no veo a Marta

ANTÍA

Ya. Yo fui a comer con ella hace un par de semanas, pero está liadísima entre la uni y el trabajo

ÁLEX

Estaba de monitora de natación ¿No?

ANTÍA

Sí, con niños pequeños

ÁLEX

Hey, pues qué guay. Bien por ella

ANTÍA

Sí, sí. Totalmente

ÁLEX

¿Y cómo le va?

ANTÍA

Bien, ya sabes cómo es... Ah, y me contó que estaba saliendo con un cuarentón

ÁLEX

No jodas, pero si le dobla la edad

ANTÍA

Ya lo sé. Y se lo dije. Pero dice que está contenta. Yo que sé

ÁLEX

Qué turbio

ANTÍA se fija en CARME, que está a la suya, claramente fuera de la conversación. Se pone de cara a ÁLEX y hace gestos con los ojos hacia CARME.

ANTÍA

Por cierto, ¿Te he dicho que Carme estudia cine?

ÁLEX

Qué guay. ¿Y qué tal es?

CARME está a lo suyo, mirando hacia otro lado, y ni se entera.

ANTÍA

¡Carme!

CARME

¿Eh?

ÁLEX

¿Me dice Antía que estás estudiando cine?

CARME

Eh... Sí

ÁLEX

Qué guay

CARME

Sí, bueno... Terminaré viviendo debajo de un puente, pero está bien

ANTÍA

A Álex le gusta mucho el cine

CARME

Pero fue lo suficientemente listo como para no meterse en ello

ÁLEX

No me llegó la nota

CARME

Claro

ÁLEX

¿Y qué dais?

CARME

Pues supuestamente vamos a dar guion, producción, dirección, montaje... De todo un poco...

(MÁS)

ÁLEX

Qué pasada

CARME

Aunque ahora mismo estamos con historia del cine y mierdas filosóficas

ÁLEX

¿Filosofía? Pero como en las pelis de Nolan o...

CARME no puede evitar reírse. Se va soltando

CARME

No, no. Filosofía de verdad con mierdas muy raras

ÁLEX

Jo. Pues yo pensaba que daríais, no sé, cosas como Tarantino o Fincher

CARME

Nop. Neorrealismo italiano, Nouvelle Vague y rayadas soviéticas. Si tienes suerte puede que Hitchcock o Welles

ÁLEX

Vale... De todo eso solo conozco a Hitchcock. A mí me gusta, pues eso, Tarantino, Nolan, Bay, Snyder, Scorsese, Fincher...

CARME

Están bien

ÁLEX

El Club de la Lucha es una obra maestra

CARME

Vale, sí. Pero tiene tanto fan idiota que no ha entendido una mierda que casi se le acaba cogiendo manía

ÁLEX

Eh... Claro... Y es que mola mucho ¿A tí qué pelis te molan?

CARME

Eh... Pues... Intento ver un poco de todo, pero sobre todo animación rollo Looney Tunes y terror. Y también me gustan Guillermo Del Toro, Greta Gerwig, Edgar Wright... Ah, y me flipa David Lynch

ÁLEX

Ah, yo de Lynch solo he visto *Mulholland Drive* y no entendí una mierda

CARME

No, si yo la primera vez tampoco...

ÁLEX y CARME se ríen. ANTÍA no tiene ni la más remota idea de qué hablan ni de qué se ríen, pero los mira con una sonrisa. Suena el timbre del piso y ANTÍA se adelanta.

ANTÍA

Ya voy yo. Vosotros seguid

ANTÍA sale del salón.

ÁLEX

¿Y entonces a qué te quieres dedicar?

CARME

Pues, en un mundo ideal, al guion. Aunque no soy muy optimista

ÁLEX

Qué guay ¿Te gusta escribir?

CARME

Sí, me da mucha paz

ÁLEX

Qué guay

CARME

Además terminé comunicación audiovisual sin saber manejar una cámara siquiera, así que tampoco es que pueda aspirar a mucho más

ÁLEX

Joder...

CARME

¿Y tú... Eh... Qué estudias?

ÁLEX

Ah, yo me dejé la carrera. Estudiar no es lo mío. Ahora estoy trabajando en el bar de mi tío facha y mirando a ver qué hago con mi vida

CARME

Ah ¿Y qué tal?

ÁLEX

(riendo)

Todo mal

Entra ANTÍA con cara de preocupación.

ANTÍA

Era un policía. Me ha preguntado si había visto a Ana o si sabía algo de dónde puede estar. No ha dado muchos detalles, pero parece que ha desaparecido

ÁLEX

¿Esa es la niña a la que ayudas con los deberes?

ANTÍA

Sí. Es un desastre, pero no se escaparía ni haría nada así... Voy a bajar a ver cómo está Adela. Álex ¿Me acompañas? No quiero ir sola

ÁLEX

Claro. Vamos...

ÁLEX se levanta. CARME también.

CARME

Esperad. Yo también voy

ANTÍA

Carme

CARME

¿Qué?

ANTÍA

Por favor, no metas lo de la bruja en esto

CARME

Puede tener relación. ¿Nunca pasa nada en este edificio y de repente tenemos dos mierdas diferentes en días consecutivos?

ANTÍA

Piensa cómo debe estar Adela ahora mismo. Lo último que necesita es oír cosas sobre hechizos y nosequé otros delirios

A CARME se le empieza a acelerar el corazón.

CARME

Aquí está pasando algo. Algo en lo que, de algún modo, estoy metida. Antía, necesito saber qué está pasando, cual es mi lugar en todo esto

ANTÍA no sabe qué decir. ÁLEX intenta mantener la calma.

ÁLEX

Está bien. Podemos bajar nosotros y luego te contamos todo lo que nos diga

Se hace un silencio tenso e incómodo durante un momento.

CARME

Me voy a seguir con los libros

CARME sale hacia su habitación.

ANTÍA

(disgustada)

Carme...

Se escucha la puerta de CARME cerrarse.

59. INT. EDIFICIO / RELLANO 3º - DÍA

ÁLEX y ANTÍA bajan por las escaleras en silencio. Van hacia la puerta 24 y llaman. Rápidamente, ADELA abre la puerta esperanzada, pero se decepciona al verlos.

ADELA

Hola

ANTÍA

Adela...

ADELA se abraza a ANTÍA llorando.

60. INT. HABITACIÓN CARME - DÍA

DIARIO en mano, CARME se encuentra en su cama con los otros dos libros también abiertos leyendo atentamente.

JOVEN AMPARO (V.O.)

Me han descubierto. Saben lo que soy

FUNDE A:

61. EXT. ALDEA - DÍA

La joven AMPARO está arrinconada, rodeada de aldeanos furiosos.

JOVEN AMPARO (V.O.)

Han encontrado los libros de mamá. Creen que he venido a hacerles daño, que traigo maldiciones conmigo

Varios aldeanos se lanzan encima de AMPARO, el resto le grita e insulta con odio. AMPARO se resiste mientras ve a su amigo en medio de toda la turba forcejeando e intentando llegar hasta ella desesperado y a la familia que la había acogido apartada de la multitud y llorando.

JOVEN AMPARO (V.O.)
Pero... Yo no he hecho nada

VUELVE A:

62. INT. HABITACIÓN CARME - DÍA

CARME levanta los ojos del DIARIO y lo cierra. Está mosqueada. Mira hacia la puerta de la habitación, se levanta de la cama y sale con decisión.

63. INT. RELLANO 4º PISO - DÍA

CARME se encuentra frente a la puerta 33. Nerviosa, mira hacia a su alrededor. No hay nadie. Se dispone a llamar a la puerta, su corazón acelerándose.

CORTE A:

64. INT. APARTAMENTO CHICAS - DÍA

CARME entra frustrada cerrando de un portazo. Resopla frustrada. Se gira hacia la puerta intentando hacerse ánimos.

CARME
"Hola, ¿has notado algo raro o...
Inexplicable?
(resopla)
"Hola, soy Carme, la vecina del
31...". Café

CARME se gira y se va a la cocina.

65. INT. APARTAMENTO ADELA / SALÓN - DÍA

ANTÍA y ÁLEX se sientan en un sofá frente a ADELA, sentada en un sillón. Las persianas están bajadas a la mitad y las cortinas están corridas, así que no entra mucha luz.

ADELA está devastada, distraída y nerviosa. Se rasca y se frota las manos y los brazos de manera casi compulsiva.

ANTÍA
¿Pero qué ha pasado?

ADELA

No lo sé... Ella estaba en el baño y... se han escuchado gritos y golpes y, cuando he llegado, solo habían cristales y... cristales y sangre. Ella había desaparecido

ANTÍA

¿Así sin más?

Rascándose, ADELA se hace un corte. Para de rascarse y fija su mirada en ANTÍA, iracunda.

ADELA

¿Qué insinúas? ¿Que yo he tenido algo que ver? ¿Que le haría algo a mi hija? Porque ya le he dejado bien claro a esos agentes que--

ANTÍA

¿Qué? No, no, no. Adela, sé que nunca le harías nada a Ana. Solo quiero buscarle algún sentido

ADELA se calma. Sigue rascándose.

ADELA

Perdona... Estoy un poco...
Alterada

ANTÍA

Claro, tranquila. Solo queremos ayudar

ÁLEX

¿Y... Has notado algo raro antes de que ocurriera?

ADELA

¿Cómo qué?

ÁLEX

No sé. Algo diferente en Ana... O en el ambiente, en general

ADELA

No...

Se escucha un golpe seco que viene del pasillo, como si algo pesado se hubiera caído en otra habitación.

ÁLEX

¿Habéis oído...?

ADELA baja la cabeza, con la mirada centrada en sus manos y brazos, los cuales rasca cada vez con más intensidad. ANTÍA la mira con preocupación.

ÁLEX
Voy a echar un vistazo

ÁLEX se levanta y sale.

ANTÍA
¿Y qué ha dicho la policía?

ADELA
(desquiciada)
Esos idiotas pensaban que yo le
había hecho algo a mi niña. No lo
han dicho, pero se notaba...
(MÁS)

ADELA empieza a atravesar su piel con las uñas. Sale sangre,
pero sigue rascando.

ANTÍA
(inquieta)
¿Adela?

CORTE A:

66. INT. APARTAMENTO ADELA - DÍA

ÁLEX va por el pasillo un tanto inquieto y se asoma a una
habitación que, al igual que el salón, está oscura. Ve un
gran bulto en el suelo que parece haber caído del interior de
un armario. Va hacia él.

ADELA (V.O.) (CONT)
Pero se lo he explicado. Me da
igual quienes sean, no deberían
hacer esas insinuaciones...
(MÁS)

ÁLEX llega al bulto y ve de qué se trata. Queda aterrorizado.

CORTE A:

67. INT. APARTAMENTO ADELA / SALÓN - DÍA

ADELA, en este punto completamente ida, levanta la vista
hacia ANTÍA sin dejar de rascar.

ADELA (CONT)
La manera en la que me miraban...
(MÁS)

CORTE A:

68. INT. APARTAMENTO ADELA / HABITACIÓN - DÍA

El bulto resulta ser el cadáver de un policía, con la cara empapada de sangre y totalmente desfigurada por arañazos y las cuencas de los ojos vacías.

ADELA (O.S.) (CONT)
...como si estuviera loca

A ÁLEX le dan arcadas. Levanta la mirada y ve otro cadáver de policía apoyado de pie dentro del armario en las mismas condiciones.

ÁLEX
¿Antía?

CORTE A:

69. INT. APARTAMENTO ADELA / SALÓN - DÍA

La uñas de ADELA cada vez rascan con más profundidad. La sangre chorrea por el brazo cayendo al suelo. ANTÍA la mira angustiada, al borde del llanto.

ANTÍA
Adela, por favor, para

ADELA
¿Pero sabes? Tampoco puedo culparles, si soy justa. No siempre he sido una buena madre...
(MÁS)

ANTÍA se levanta e intenta parar a ADELA.

ANTÍA
¡Para de una vez!

Pero ADELA rasca aún con más fuerza.

ADELA (CONT)
No he estado ahí cuando mi niña me ha necesitado. De qué sirve una madre si no puede proteger a su hija. Y ella ha muerto sola, con miedo, sin saber qué le estaba pasando... Y yo debería haber estado ahí

La piel de todo el brazo de ADELA parece desprenderse. ANTÍA se aparta asqueada y abrumada. ADELA se levanta amenazante hacia ANTÍA.

ADELA
Y tú. Ella te admiraba... ¿Dónde estabas?

ANTÍA

A-Adela... No sé qué- qué--

ÁLEX (O.S.)

¡Cariño! ¡Creo que deberíamos ir yéndonos!

ANTÍA

¡Álex!

ADELA se lanza hacia ANTÍA, tirándola al suelo y quedándose encima. Intenta arañarle, pero ANTÍA se defiende como puede.

ANTÍA empuja con la mano la cara de ADELA, intentando quitársela de encima. Forcejeando, ANTÍA le clava las uñas y le termina arrancando la piel de la cara. ADELA grita, pero sigue.

Llega ÁLEX corriendo y se encuentra la escena.

ÁLEX

¿Qué cojones?

ANTÍA

¡Álex!

ÁLEX se queda bloqueado sin saber qué hacer.

ÁLEX

Eh...

ÁLEX le da una patada en la cara a ADELA, tirándola al suelo. ANTÍA se levanta rápidamente.

ANTÍA

¡Corre!

70. INT. APARTAMENTO ADELA - DÍA

ÁLEX y ANTÍA salen corriendo por el pasillo. ADELA les sigue de cerca corriendo a cuatro patas. Llegan a la puerta, la abren y salen conforme ADELA pega un último salto para alcanzarles.

71. INT. EDIFICIO / RELLANO 3º - DÍA

ANTÍA y ALEX salen al límite y cierran de golpe la puerta antes de que ADELA los alcance. Tal y como se cierra, se escucha el golpe de ADELA pegándose de morros con la puerta.

ÁLEX

¡¿Qué cojones?!

Sale un charco de sangre por debajo de la puerta. ÁLEX se echa a un lado a vomitar.

ANTÍA acerca la alfombrilla a la puerta para tapar el charco.

72. INT. APARTAMENTO CHICAS - DÍA

CARME está frente a la puerta. Suspira y la abre con decisión. Al hacerlo se encuentra a ANTÍA Y ÁLEX, serios, exhaustos y con la mirada un poco perdida.

CARME

Hey

ÁLEX y ANTÍA entran sin decir nada y se van directamente hacia el salón. CARME los sigue extrañada.

CARME

¿Qué tal ha ido?

73. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN - DÍA

ÁLEX y ANTÍA se sientan en la mesa. CARME se sienta con ellos.

CARME

¿Hola? ¿Qué cojones ha pasado?

ÁLEX

Muerte, sangre, mutilaciones...

ANTÍA

...y otros delirios

CARME

¿Qué?

ANTÍA

Tenías razón. Aquí está pasando algo

CARME intenta aguantarse la sonrisa, pero ANTÍA lo nota.

ANTÍA

¡Carme! Ha muerto gente. Gente que conocemos. ¡Casi morimos!

CARME, genuinamente arrepentida, pierde la sonrisa.

CARME

Sí, perdona. Soy una insensible de mierda. Pero ahora que estamos todos en el mismo barco podemos hacer algo

ANTÍA

Llamar a la policía. Eso es lo que vamos a hacer

ÁLEX

¿Policías como los que había en el armario de Adela?

CARME

¿Pero qué coño ha pasado ahí abajo?

ÁLEX

¿Podemos no entrar en eso?

CARME

Bueno, pero entiendo entonces que los cerdos no pueden lidiar con algo así

ANTÍA

¿Y nosotros sí?

CARME

No, para nada. Pero al menos sabemos que está pasando algo. Y tenemos los libros de Amparo

ANTÍA

¿Y qué puñetas quieres que hagamos con eso?

CARME

Podemos intentar averiguar qué coño está pasando y, con eso, quién cojones está detrás de todo. Y entonces ya damos un chivatazo anónimo y que vengan los geos o quien sea

ÁLEX

¿Así de simple?

ANTÍA

¿Y cómo propones que lo hagamos?

CARME

Pues, estaba pensando, esto al final va de resolver un crimen... El secuestro de una bruja con la intención de hacer una especie de hechizo apocalíptico, sí... Pero un crimen

ÁLEX

¿Y quieres que nos pongamos en plan CSI?

CARME

Estaba pensando más en Scooby-Doo, pero sí. En esencia.

(MÁS)

CARME (CONT.)

Hablar con los vecinos a ver si han notado algo raro, aunque no sea tan bestia, buscar pistas... Todo ese rollo

ANTÍA

¿Quieres que volvamos a salir ahí y nos pongamos a hablar con gente que a saber en qué condiciones están? Lo que tendríamos que hacer es salir de aquí

CARME

Me guste o no, estoy metida en esta mierda. No sé cómo ni por qué, pero lo estoy...

(MÁS)

ANTÍA

Carme...

CARME (CONT)

Además, como has dicho, es gente que conocemos. A la que ves todos los días. ¿De verdad te quieres ir y dejarlos aunque haya una mínima posibilidad de poder hacer algo?

ANTÍA se lo piensa un momento y se levanta.

ANTÍA

Vale... Vamos

ÁLEX

¿En serio?

ANTÍA

Sí. Venga, podemos hacerlo. Vamos con cuidado, no nos metemos en casa de nadie y al menor indicio echamos a correr

ÁLEX no parece muy convencido.

ANTÍA

Aunque si prefieres quedarte aquí tranquilo y con tiempo para pensar en todo lo que acabamos de vivir, lo entiendo

ÁLEX se levanta desganado.

ÁLEX

Scooby-dooby-doo

CARME

Esto... Yo creo que mejor me quedo.
Debería seguir revisando los libros
a ver qué puedo averiguar

ANTÍA

Pues venga, ya tenemos un plan

ÁLEX y ANTÍA caminan hacia la puerta.

ÁLEX

Sí, ir de puerta en puerta con
gente poseída y brujos homicidas
malvados. Planazo

CARME

Por cierto ¿Habéis visto algún
símbolo o algo en casa de Adela?

ANTÍA

Eh... No

CARME

Vale... ¿Podéis estar atentos a ver
si veis por ahí alguno?

ÁLEX le responde levantando el pulgar.

74. INT. RELLANO 4º PISO - DÍA

ÁLEX y ANTÍA salen al rellano y miran a su alrededor.

ANTÍA

¿Por dónde empezamos?

ÁLEX

Pues... No sé

ANTÍA

A ver, hay diez puertas por piso...
¿Te parece si yo empiezo por un
lado y tu vas por el otro?

ÁLEX

(asustado)

¿Quieres que nos separemos?

ANTÍA

Vamos a estar en el mismo piso y
sin entrar a ninguna casa. Nos
vamos a estar viendo. No va a pasar
nada

ÁLEX

Eso es lo que dice siempre todo el
mundo. Pero luego pasa

ANTÍA se va hacia la puerta 32.

ANTÍA

Venga...

ÁLEX se va reticente hacia la puerta 40. No deja de mirar atrás hacia ANTÍA.

75. INT. EDIFICIO - DÍA

SECUENCIA DE MONTAJE:

ANTÍA y ÁLEX van de puerta en puerta por los diferentes pisos preguntando a los vecinos. ÁLEX va siempre acobardado.

En la puerta 32 ANTÍA habla con TERESA (88), una anciana entrañable.

TERESA

...es terrible lo de los trasteros.
Y pensar que estuvimos ahí arriba
la noche anterior...

En la puerta 40 ÁLEX habla con AINHOA (26) y LAURA (27).

AINHOA

Nop, nada raro

LAURA

Quitando lo de tener una mujer
secuestrada y torturada justo sobre
nuestras cabezas

AINHOA

Pero intentamos no pensar en ello

En la 34 ANTÍA habla con INMA.

INMA

¿Cómo que extraño?

En la 37 ÁLEX habla con NEPOMUCENO, un señor alto y ancho, elegante y con un extravagante bigote fino y blanco que se extiende horizontal más allá de los límites de la cara.

NEPOMUCENO

Ciertamente parece que las
fatalidades acechan nuestro
condominio estas zagueras jornadas

ÁLEX

Ciertamente

En la 22 ANTÍA habla con CARLA.

CARLA
 ...claro que tengo miedo, sobre
 todo por mi niño...

En la 30 ÁLEX discute acaloradamente con AARÓN (12).

ÁLEX
 ...pero si es una monada. Y su
 historia en el anime es de las
 mejores

AARÓN
 El anime me la chupa. Yo hablo de
 utilidad en el juego. Squirtle es
 mucho mejor que Charmander

ÁLEX
 A Pokémon no se juega mirando la
 utilidad de los pokemons. Sino por
 diseño y personalidad y...

En la 23 ANTÍA habla con GERMÁN (38).

GERMÁN
 Pues ahora que lo dices en la
 puerta de al lado antes se ha
 escuchado mucho ruido. Pero bueno,
 Adela debe estar lidiando a su
 manera, debería pasarme luego a
 verla

En la 28 ÁLEX habla con MAMEN (44).

MAMEN
 ...si yo ya había empezado a notar
 el mal olor allí arriba. Pero pensé
 que sería algún cerdo que no
 limpiaba o que tendría el trastero
 lleno de mierda ¿Cómo me iba a
 imaginar que había alguien
 secuestrado?

En la 20 ANTÍA habla con DANIEL (40), que tiene la piel muy
 roja.

DANIEL
 Pues ahora que lo dices, hoy me
 está saliendo el agua del grifo, de
 la ducha y de todo hirviendo. Pero
 será que se ha roto el calentador o
 algo. Tampoco es nada raro ¿No?

ÁLEX llama a la 12 pero nadie abre.

En la 18 ANTÍA habla con NURIA (43).

NURIA

Pues el perro de Jose lleva desde esta madrugada ladrando como loco. Con lo tranquilo que es... Seis años de vecinos y ni un ruido, pero menudo día lleva

En la 13 ÁLEX habla con CARLOS

CARLOS

¿Pero tú quien eres?

ANTÍA se dispone a llamar a la 17. Se oyen ladridos.

ÁLEX

¿De verdad vas a llamar a la puerta con el perro loco?

ANTÍA

Puede que solo esté malo

ANTÍA llama.

ÁLEX

Vale, pero apartate un poco no sea que te salte encima y te arranque la cara

ANTÍA se ríe sin hacerle mucho caso. La sonrisa desaparece cuando JOSE abre la puerta. Chorros de sangre salen de sus ojos tras las gafas de sol. Tiene sangre también en sus dedos. Sonríe alegre mientras el perro ladra aterrorizado detrás al final del pasillo.

JOSE

Puedo verlo todo...

ANTÍA

Nop

ANTÍA rápidamente coge la puerta y la cierra.

CORTE A:

76. INT. HABITACIÓN CARME - DÍA

CARME está sentada en la cama con una taza de café en la mano y los tres libros delante. Lee el DIARIO.

JOVEN AMPARO (V.O.)

Van a matarme

FUNDE A:

77. INT. ALDEA / HABITACIÓN - DÍA

Unos aldeanos lanzan a la joven AMPARO a una habitación vacía, con una única y diminuta ventana por la que entra un poco de luz, y la encierran. Sin llegar a levantarse, AMPARO se arrastra a una esquina y se sienta apoyada en la pared. En mitad de esa misma pared, hay colgado un crucifijo custodiando la habitación.

JOVEN AMPARO (V.O.)

No sé a qué esperan, pero sé que van a hacerlo. He oído historias en el aquelarre de hogueras y decapitaciones. Sé que es lo que me espera

Por la ventana caen el DIARIO y un lápiz. AMPARO los coge e intenta asomarse por la ventana, pero no llega.

JOVEN AMPARO

(susurrando)

Gracias

AMPARO vuelve a sentarse donde estaba y empieza a escribir.

JOVEN AMPARO (V.O.)

Con todo, aún hay gente ahí fuera que se preocupa por mí

78. INT. EDIFICIO - DÍA.

CONT. SECUENCIA DE MONTAJE:

En la 15 ÁLEX habla con DARIA (25).

DARIA

Está el ambiente muy raro estos días... Y encima esta mañana me despierto y mis plantitas están muertas. Así de repente. Tenía un cactus monísimo y, pues eso, muerto

En la 16 ANTÍA habla con JUAN (53), un señor repeinado y vestido pijo, pero que, sin embargo, en la ropa no vemos ninguna marca y hasta parece barata, como si estuviera intentando aparentar.

JUAN

Todo muy desafortunado, sí. Es una pena

En la 3 ÁLEX habla con ELISA (32).

ELISA

(escandalizada)

¡¿Que ha pasado qué?!

En la 8 ANTÍA habla con ISMAEL (59).

ISMAEL

...yo estoy seguro de que es todo cosa de la chiquilla esa rara del 4º que nunca saluda. Es la típica que cuando sale en las noticias todos los vecinos dicen "no nos lo podemos creer" pero todos se lo veían venir

En la 4 ÁLEX habla con LUÍS (22).

LUÍS

¿Lo del trastero? Pues algún puto loco

En la 6 ANTÍA habla con RAMÓN (67).

RAMÓN

(emocionado)

...a pesar del barullo de anoche, dormí como hacía mucho que no dormía. Volví a sentir a mi Marisa a mi lado. Como si estuviera velando por mí desde el cielo

79. INT. VESTÍBULO - TARDE

ANDRÉS (24) llega mirando el móvil y entra al ascensor.

80. INT. ASCENSOR - TARDE

Sin dejar de mirar el móvil, ANDRÉS pulsa el "3" y se apoya al fondo, en la parte del espejo, de cara a la puerta.

El ascensor sube y conforme llega al primer piso la luz se empieza a intensificar. También se escuchan susurros y respiraciones que parecen no venir de ninguna parte. ANDRÉS mira a su alrededor confuso.

Llegando al segundo piso, la luz casi lo consume todo. ANDRÉS está sudando a chorros y apenas puede mantener los ojos abiertos. Los susurros se intensifican detrás de ANDRÉS. Se gira y ve borroso en el espejo su reflejo rodeado por sombras que contrastan con toda la luz.

Las sombras intentan sostener a ANDRÉS, quien se retuerce intentando apartarlas. Pero, exhausto, deshidratado y con humo saliéndole de los ojos, no es capaz de oponer mucha resistencia. Las sombras lo sujetan y le abren la boca, por donde se escapa todo el aire en el interior de sus pulmones.

Al llegar al tercer piso la puerta del ascensor se abre y ANDRÉS cae empapado e inconsciente.

81. INT. RELLANO 3º - TARDE

ANTÍA y ÁLEX suben por las escaleras desde el segundo piso. Al llegar ven a ANDRÉS tirado en el suelo fuera del ascensor con la puerta abriendo y cerrándose rebotando en sus pies. Corren hacia él.

ÁLEX y ANTÍA arrastran a ANDRÉS hacia atrás para sacarlo totalmente del ascensor, que se queda abierto. ANTÍA se agacha e intenta socorrerlo.

ANTÍA

¿Andrés?

ANDRÉS no responde. ÁLEX mira y señala el ascensor, que está normal, como si nada hubiera ocurrido.

ÁLEX

¿Crees que...?

ANTÍA

Supongo. Necesita agua. Voy a ver si su compañero está en el piso, quédate con él

ANTÍA se va hacia la puerta 26. ÁLEX se queda ahí incómodo sin saber qué hacer. Mira a su alrededor y se asoma con cuidado al ascensor. Inspeccionándolo, entra sin darse cuenta. La puerta se cierra.

ANTÍA vuelve con ÓSCAR (24), ambos cargados con botellas de agua, y ve que ÁLEX no está y que el ascensor está cerrado.

82. INT. ASCENSOR - TARDE

ÁLEX va bajando en el ascensor, pulsando compulsivamente el botón de abrir, pero no hace nada.

ÁLEX

Mierda, mierda, mierda, mierda,
mierda, mierda, mierda, mierda

ÁLEX mira a su alrededor asustado y se queda en la esquina por donde se abre la puerta tenso y a la defensiva.

83. INT. GARAJE - TARDE

DORI (65) está esperando el ascensor. Este se abre y ÁLEX sale disparado y se cae al suelo.

DORI

¿Estás bien?

ÁLEX
 (aliviado)
 ¿Eh? Sí, sí. Creo

DORI lo mira extrañada.

DORI
 Vale...

DORI se sube al ascensor, que se cierra y sube. ÁLEX suspira tranquilo.

ÁLEX
 (para sí mismo)
 Estoy bien. Estoy a salvo

La tranquilidad de ÁLEX desaparece cuando mira a su alrededor en el oscuro e inhóspito garaje. Se levanta tenso y da unos pasos con cuidado hacia las escaleras. Al primer ruido sale corriendo.

84. INT. VESTÍBULO - TARDE

ANTÍA baja corriendo por las escaleras cuando se abre de golpe la puerta que da a las escaleras del garaje. Sale ÁLEX sudado e hiperventilando. Igual que la abrió, ÁLEX cierra la puerta de golpe y apoya su espalda en ella ante la mirada de ANTÍA.

ANTÍA
 ¡¿Álex?!

ÁLEX le hace un gesto con la mano a ANTÍA para que espere mientras recupera el aliento.

ANTÍA
 ¿Qué ha pasado?

ÁLEX
 Nada

ANTÍA
 ¡Álex!

ÁLEX
 No... de verdad.... Estoy bastante seguro... que nada

ÁLEX sigue hiperventilando y se toca molesto el lateral del abdomen por flato

ANTÍA
 ¿Pero tu te estás viendo?

ÁLEX
 (sin aliento)
 Estoy bien...

85. INT. ALDEA / HABITACIÓN - NOCHE

La joven AMPARO escribe en su DIARIO.

JOVEN AMPARO (V.O.)
 Podría escaparme fácilmente de aquí. Solo tendría que dibujar un hechizo. Pero estoy cansada de huir y esconderme. Y no quiero hacer daño a nadie. Puede que no todos en la aldea sean buenos, pero tampoco creo que todos sean malos. Tienen miedo. Viven en un mundo que se les escapa y dependen de mentiras para comprenderlo. Mentiras en las que no encaja alguien como yo. No, mi momento ha llegado

CORTE A:

86. INT. HABITACIÓN CARME - NOCHE

CARME levanta la vista del libro al oír la puerta del piso abrirse y cerrarse. Se levanta y sale.

87. INT. APARTAMENTO CHICAS - NOCHE

CARME sale de su habitación y se encuentra a ÁLEX y ANTÍA en el pasillo.

CARME
 ¿Algo interesante?

ANTÍA
 Sí. Te contamos...

CORTE A:

88. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN - NOCHE

Sobre la mesa del salón-comedor hay una gran cantidad de folios con dibujos de personas hechos con un círculo como cabeza y el resto del cuerpo con palos. Un dibujo por vecino. Aunque sean simples, están personalizados. El correspondiente a NEPOMUCENO es grande y tiene dibujado un gran bigote, por ejemplo. CARME (café en mano) y ANTÍA están de pie mirando los dibujos, ÁLEX está sentado en una silla.

CARME

...vale. Entonces tenemos un ciego que "lo ve todo" tras sacarse los ojos, presencias de muertos, un posible ascensor sauna, plantitas muertas y... ¿Agua del grifo hirviendo?

ANTÍA se encoge de hombros ante esto último.

ANTÍA

Y, menos lo del ascensor, que ha sido ahora, todo parece haber empezado anoche. O al menos se ha hecho notar esta mañana. Daria, Nuria, Ramón... Todos coinciden

CARME

No tengo ni idea de quienes estás hablando, pero me mola que te conozcas a todo el edificio

ANTÍA sonríe.

CARME

Vale... ¿Algún símbolo?

ANTÍA

Eh... No

ÁLEX

Te puedo asegurar que en el ascensor no hay ninguno

CARME

¿Y habéis notado algo sospechoso? ¿Algún posible motivo?

ÁLEX

Yo voto por el señor grande del bigote que habla raro. No me podéis convencer de que ese tío no esconde alguna movida merliniana

ANTÍA

¿Nepomuceno? Pero si es un osito. Él no podría hacer nada de esto

ÁLEX

Pues el niño de la 30. Es un psicópata

ANTÍA

A ver, sí. Pero...

CARME

Entiendo que no tenéis nada

ÁLEX

Básicamente

ANTÍA

Es difícil encontrar un motivo cuando se trata de magia, que no sabemos qué puede hacer

ÁLEX

Exacto. En las series siempre dicen que los motivos de un crimen suelen ser amor, dinero y algún otro que no me acuerdo. Pero, por lo que sabemos, la vecina vieja de al lado...

(MÁS)

ANTÍA

Teresa

ÁLEX (CONT)

..podía haber estado bebiéndose la sangre de la bruja para ser más joven. O algo así. Todo el mundo quiere algo

CARME mira sospechosa a ÁLEX.

CARME

Así que todo el mundo quiere algo

ÁLEX

Claro

CARME

¿Tú también?

ÁLEX

¿Qué? Bueno... A ver...

CARME

¿Qué? ¿No puedes decírnoslo? ¿Cual es tu oscuro deseo?

ÁLEX

(nervioso)

No... Eh...

CARME

¿Qué haces aquí realmente? ¿Hasta dónde estás dispuesto a llegar?

ÁLEX

¿Antía?

ANTÍA

No le hagas caso

CARME sonríe.

ANTÍA

Bueno, y que además no hemos podido hablar con todo el mundo. Porque no estaban en casa o... Por lo que sea

CARME

Vale. Entonces no tenemos nada

ÁLEX

Básicamente

ANTÍA

¿Y tú has hecho algún avance con los libros?

CARME

No he encontrado nada sobre hechizos ni pociones ni nada con sangre mágica. Pero creo que ya sé cómo funcionan los círculos y cómo los dibujaron en el libro sin que petase

ÁLEX

Genial ¿Cómo?

CARME

La intención

ANTÍA

¿La intención?

CARME

La intención. Ya os dije que la magia estaba relacionada con el equilibrio del universo y todo ese rollo. Bien, pues para ejecutar la magia funciona igual. Más o menos. Una vez dibujas el círculo, solo funciona cuando tú quieres que lo haga. Pero realmente tienes que quererlo. No se activa simplemente porque digas "actívate". Si no estás totalmente en paz con que ocurra, no ocurrirá

ÁLEX

Menuda fumada. Me encanta

ANTÍA empieza a ignorar a CARME y a mirar pensativa los dibujos de la mesa

CARME

Sí. Y una vez activado, el dibujante lo puede desactivar y volver a activar a voluntad. También se pueden desactivar rompiendo el círculo

ÁLEX

¿Entonces podemos probar ya a dibujar uno?

ANTÍA

Eh. Mirad esto...

ANTÍA ha organizado tres filas de dibujos: La 1ª con los dibujos de Ana, Adela y Andrés; la 2ª con los de Daria, Jose y Daniel y la 3ª con el de Ramón.

ANTÍA

Las cosas raras que han pasado, sin contar lo del trastero, son casi todas en el segundo piso. Tanto Daniel, como Daria y Jose viven ahí. Y a Andrés le debió pillar subiendo en el ascensor. Solo faltarían lo de Adela y Ramón...

CARME

Que son justo arriba y abajo

ANTÍA

Sí. Sea lo que sea, parece tener su... ¿Núcleo? En el segundo

CARME

La puerta 12

ÁLEX

¿Qué pasa con esa puerta?

ANTÍA

¿Es el trastero donde estaba la bruja?

CARME

Sí, pero antes de subir al trastero fui al apartamento, en el segundo piso. No respondió nadie

ÁLEX

A mí antes tampoco

ANTÍA

¿Pues qué hacemos? ¿Llamamos ya a la poli?

CARME

Eh... Creo que primero deberíamos asegurarnos de que es ahí. Puede que no sea nada

ANTÍA

¿Y cómo quieres que lo hagamos?

CARME

Pues... Eh... Ahora... ¿nos colamos en el apartamento?

ANTÍA

No

CARME

En plan, no ahora-ahora. Mejor en unas horas cuando la gente esté durmiendo

ANTÍA

Espera, espera, espera

ÁLEX

Por mí vale

ANTÍA

(A ÁLEX)

¿Así de fácil?

ÁLEX

¿Qué?

ANTÍA

No sé, ¿Allanamiento de morada?

CARME

Creía que estabas de acuerdo en que teníamos que hacer algo

ANTÍA

Sí, cuando era hacer preguntas. No cometer un puñetero crimen

CARME coge unos de los folios con dibujo de vecino, le da la vuelta y en la cara en blanco dibuja un símbolo: el SÍMBOLO IMPULSO.

ANTÍA

(A ÁLEX)

¿De verdad te parece bien esto?

ÁLEX

Me incomoda un poco. Pero habrá que hacer algo ¿No?

CARME le vuelve a dar la vuelta a la hoja, dejando el símbolo en la parte de abajo.

CARME

Antía, ¿Te parece que la ley se puede aplicar a esto?

CARME chasquea los dedos y el folio empieza a alzarse en el aire, flotando. ÁLEX se queda mirando emocionado, riéndose y sin palabras. ANTÍA se acerca al folio desencajada y pasa la mano por encima y por debajo incrédula.

CARME

Símbolo de impulso. Me ha quedado guay, pero no estaba para nada segura de que fuera a funcionar

ÁLEX

¿El chasquido es necesario?

CARME

Oh, no. Pero le da dramatismo

ÁLEX

Genial

CARME

¿Antía?

ANTÍA sigue pasando la manos por el papel. Se gira hacia CARME.

ANTÍA

Si nos pillan, te apuñalaré en las duchas de la cárcel

CARME

Asumes que vamos a sobrevivir. Qué optimista

Ambas se ríen.

ANTÍA

Pues decidido, supongo. Esta noche cometemos allanamiento de morada

Se escucha la puerta del apartamento abrirse y cerrarse.

ÁNGELA (O.S.)

¡Hooooola!

ANTÍA, ÁLEX y CARME se ponen a susurrar nerviosos.

ANTÍA

Carme, recoge todo esto

CARME
¿Qué? ¿Por qué?

ANTÍA
¿De verdad quieres meter a Ángela
ahora en todo esto?

CARME
Vale...

ÁLEX
¿Y el allanamiento?

ANTÍA
Luego

ANTÍA sale del salón.

89. INT. APARTAMENTO CHICAS - NOCHE

ANTÍA se encuentra con ÁNGELA a mitad del pasillo.

ANTÍA
¡Hey! Ya creía que te ibas a quedar
allí hasta el examen de mañana

ÁNGELA
Esa era la idea, pero quiero dormir
bien en mi camita y despejarme... Y
me muero de hambre ¿Habéis hecho
cena?

ÁLEX asoma la cabeza desde el salón.

ÁLEX
¿Cena? Mierda, no había pensado en
la cena

ÁNGELA
¡Alex!

ÁLEX
Hola

ÁLEX sale del salón. Él y ÁNGELA se saludan con dos besos.

ÁNGELA
¿Qué tal?

ÁLEX
Bueno. Aquí haciendo compañía hasta
que se resuelva esta locura

ÁNGELA
Sí, es horrible. Hablando de lo
cual...

ÁNGELA va hacia el salón.

90. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN - NOCHE

ÁNGELA entra y va directa hacia CARME, quien ya ha terminado de recoger los folios en un montón, y le da un fuerte abrazo. CARME, incómoda, no lo devuelve.

ÁNGELA
¡Carme! ¿Cómo lo llevas?

CARME
Bien

ÁNGELA
¿De verdad?

CARME
Sí

ÁNGELA
Qué miedo ¿Aún no se sabe nada?

CARME
Eh... Pues, a ver...

ANTÍA
No. Nada. Que nosotras sepamos,
claro. Pero no. Ni la más remota
idea

ÁNGELA
(A ÁLEX)
Bueno, me alegro de que estés aquí

ÁLEX
Gracias

ÁNGELA mete la nariz por el cuello de la camiseta y huele.

ÁNGELA
...tengo que cambiarme. Me ducho y
hablamos

ÁNGELA sale hacia el baño dejando a ÁLEX, ANTÍA y CARME en el salón. CARME no parece contenta con su llegada.

91. INT. APARTAMENTO CARLA / SALÓN - NOCHE

CARLA está sentada en el sofá frente a la tele, pero su atención está centrada en PABLO, a quien observa con orgullo cómo dibuja sentado en la mesa.

La sombra de PABLO, que se proyecta en la pared detrás de él, se distorsiona durante unos segundos, como una interferencia en una televisión, y vuelve a la normalidad. A partir de ahí su sombra irá ligeramente adelantada a los movimientos de PABLO. Esto se evidenciará cuando bostece estirando mucho los brazos y la sombra lo haga detrás primero.

CARLA lo ve todo y se levanta extrañada sin quitarle el ojo a su hijo, mientras PABLO se extiende hasta la otra punta de la mesa para coger una pintura. La sombra llega a por el color y vuelve primero.

Entonces, la sombra alarga el brazo hacia (la sombra de) un bolígrafo. PABLO la sigue y coge el bolígrafo. Bolígrafo en mano, la sombra levanta lentamente el brazo. De nuevo, PABLO la sigue ante la atenta mirada de su madre. De golpe, la sombra se lleva el bolígrafo al cuello y se lo clava.

CARLA da un paso atrás sobresaltada. Rápidamente se da cuenta de lo que está a punto de pasar y se lanza hacia PABLO, logrando detener su mano justo con el bolígrafo a milímetros del cuello.

PABLO sigue haciendo fuerza, de modo que CARLA y él forcejean mientras detrás de él la sombra se retuerce como si se estuviera desangrando.

Finalmente la sombra cae al suelo muerta y PABLO suelta el bolígrafo, aparentemente libre al fin. CARLA abraza a su hijo con todas sus fuerzas y ambos echan a llorar aterrorizados.

CARLA

Ya está, cariño. Ya está...

En el suelo, la sombra pierde la forma humana, pero se queda ahí, en las piernas de CARLA. CARLA coge en brazos a PABLO.

CARLA

Vamos...

CARLA intenta caminar, pero no puede mover una pierna envuelta en la sombra. Lo intenta varias veces, cada vez con más fuerza y más nerviosa. Las luces al fondo del salón se apagan. Crece la oscuridad, se acerca. Viendo que no puede escapar, CARLA deja a PABLO en el suelo.

CARLA

Corre

PABLO mira a su madre asustado.

CARLA

¡Corre!

PABLO sale del salón, enciende la luz del pasillo y camina inseguro hacia la puerta.

CARLA sigue intentando salir mientras se acerca la oscuridad. Cuando ya la tiene casi encima, da un último impulso con el que consigue librarse, pero la pierna queda rota y con heridas sangrando. Sale del salón.

92. INT. APARTAMENTO CARLA - NOCHE

CARLA se apresura desesperada, cojeando y con la oscuridad acechando. Una vez en el pasillo, ve a PABLO llegando a la puerta, pero la última luz del pasillo se apaga.

CARLA

¡Pablo!

Asustado, PABLO retrocede hacia su madre. Van el uno hacia el otro con la oscuridad cerrándose por ambos lados.

PABLO

¡Mami!

Finalmente las sombras les alcanzan antes de que puedan juntarse. Ambos caen al suelo y empiezan a ser cubiertos por la oscuridad. Gritan y lloran, pero no se rinden. Siguen forcejeando e intentando llegar el uno al otro.

CARLA

¡Pablo! Tranquilo, mamá está aquí.
Todo va a ir--

Se hace la oscuridad en el piso. Se vuelven a encender las luces, pero CARLA y PABLO no están. Solo queda el rastro de sangre que ha dejado la pierna de CARLA.

93. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN - NOCHE

CARME y ÁNGELA están terminando de poner la mesa. Entra ANTÍA con una ensalada y ÁLEX cargado con tres platos de paninis caseros para CARME, ÁNGELA Y él. Se sientan en la mesa y empiezan a comer. ÁLEX le ofrece a ANTÍA un poco de su plato.

ÁLEX

¿Seguro que no quieres un trozo?

ANTÍA

No tengo mucha hambre. Y con la hamburguesa de antes ya me he pasado

ÁNGELA

Vamos, Antía. Un día es un día

CARME

Y piensa que podría ser nuestra última cena

ÁNGELA se queda mirando a CARME curiosa. CARME se da cuenta. Ve también que ANTÍA la está presionando con la mirada.

CARME

Eh... Nunca sabemos cuando nos puede atropellar un autobús o caer una maceta en la cabeza

ÁNGELA

Qué oscuro

ÁLEX y ANTÍA intentan arreglarlo.

ÁLEX

Pues me parece una buena filosofía de vida

ANTÍA

Sí, los romanos lo llamaban *memento mori*

ÁNGELA

Vale...

ANTÍA

Bueno ¿qué tal llevas el examen?

ÁNGELA

Bien, bien... Una vez tienes asumido el suspenso solo puedes ir hacia arriba ¿sabéis?

ÁLEX y CARME asienten.

ÁLEX

Sí

ANTÍA

Por supuesto

Todos se quedan mirando a ANTÍA extrañados.

ANTÍA

¿Qué?

ÁLEX

¿Cuando fue la última vez que bajaste del 9 en un examen?

ANTÍA

¿Qué tiene eso que ver?

CARME, ÁLEX y ÁNGELA se ríen.

ÁNGELA

Pues que eres de esas que montan un drama con los exámenes incluso cuando van claramente sobradas

CARME

Sí, nos deja mal a las que realmente vamos justas

ANTÍA

Tú vas justa porque haces lo mínimo

CARME

Pero justa

ANTÍA

Nunca hay que confiarse

ÁLEX

No pasa nada, te queremos igual...
(MÁS)

ANTÍA y ÁLEX se miran cariñosamente.

ÁLEX (CONT)

...pero tienen razón

Se vuelven a reír. Y, a partir de aquí, CARME se va a ir quedando poco a poco fuera de la conversación.

ÁNGELA

Bueno, parejita ¿Cómo os va?

ANTÍA

Bien. Ya sabes, tampoco hay ninguna novedad

ÁLEX

Sí. Se suele hablar muy mal de caer en la rutina y todo eso, pero es bonito simplemente compartir tu día a día con tu media naranja

ANTÍA

Es reconfortante

ÁNGELA

Oh. Estáis casadísimos. Qué envidia

ÁLEX

Vamos, seguro que tienes algún pretendiente por ahí

ÁNGELA

Nah. Nada serio. Hay uno de clase con el que me lío a veces cuando salimos de fiesta, pero eso no va a ninguna parte

ANTÍA

¿Y no había uno en el trabajo...?

ÁNGELA

Resulta que está pillado. Y que es gay

ANTÍA

Ah

ÁNGELA

Hey, bien por él. Es un tío genial, me alegro de que le vaya bien

CARME está mirando a sus amigos, totalmente fuera de la conversación. Aunque intente mantener la compostura, su corazón se empieza a acelerar como comienzo de un ataque de ansiedad. El sonido de la conversación se va fundiendo progresivamente conforme crecen los latidos.

ÁLEX

Bueno, ya saldrá algo

ÁNGELA

Eso espero

ÁLEX

¿Dónde estabas currando?

ÁNGELA

En una tienda de ropa por Príncipe Pío

ÁLEX

¿Y qué tal?

ÁNGELA

Bueno, ya sabes. Hay que aguantar a mucho idiota. Pero supongo que podría ser peor...

La conversación ya se ha fundido por completo. CARME, quien a estas alturas es una espectadora más, mira a sus amigos hablar como si no estuviera allí, con sus propios latidos como único sonido. No aguanta más y se levanta. Aunque intenta mantener la compostura, se la ve afectada.

CARME

Eh... Me voy a pegar un último repaso a... Eso

ANTÍA

Vale. Si necesitas lo que sea...

CARME

Sí. Lo sé

CARME se marcha apresurada. Ángela mira a ANTÍA interesada.

ANTÍA

Eh... Nada. Una cosa de la uni que tiene

94. INT. HABITACIÓN CARME - NOCHE

CARME entra, cierra la puerta y se deja caer boca abajo sobre la cama con frustración. Se da la vuelta, resopla y se levanta. Coge los libros y se vuelve a sentar en la cama. Abre los tres frente a ella, hojea algunas páginas y coge el DIARIO.

JOVEN AMPARO (V.O.)

Algo se acerca

FUNDE A:

95. INT. ALDEA / HABITACIÓN - NOCHE

La joven AMPARO se levanta y se acerca a la pared de la ventana.

JOVEN AMPARO (V.O.)

No es el aquelarre. Ni ninguna bruja. No sé lo que es...

(MÁS)

96. EXT. ALDEA - NOCHE

Por las sombras se arrastra una misteriosa figura: una GUAXA. Se trata de una anciana bajita, esquelética, con la piel arrugada y los ojos negros. Tiene unas manos con uñas largas, fuertes y afiladas, y de su pequeña boca sale un único diente afilado que se extiende hasta la barbilla. Va desnuda excepto por una vieja y larga capa con capucha.

JOVEN AMPARO (V.O.)

...pero puedo sentirla. Una presencia maligna. Está aquí en el pueblo

La GUAXA trepa por la pared de una casa hacia una ventana. Esta da a la habitación de un NIÑO, el cual está durmiendo en su cama. La criatura entra en la habitación.

JOVEN AMPARO (V.O.)
 Podría ayudar. ¿Pero debería?
 ¿Después de todo, debería volver a
 usar la magia para salvar a quienes
 me quieren matar?

97. INT. ALDEA / HABITACIÓN NIÑO - NOCHE

La GUAXA se acerca silenciosamente al NIÑO, que duerme sin enterarse de nada. Entonces se sube a la cama, le mueve con cuidado la cabeza al NIÑO, dejando el cuello al descubierto, y clava su enorme diente.

CORTE A:

98. INT. ALDEA / HABITACIÓN - NOCHE

La joven AMPARO escucha un fuerte grito de dolor en la distancia. Cualquier duda que pudiera tener se disipa. Coge el lápiz y dibuja un símbolo (SÍMBOLO LLAVE) en la puerta. Esta se abre y AMPARO sale.

99. EXT. ALDEA - NOCHE

Toda la aldea está alrededor de la casa en la que se ha colado la GUAXA. Reinan el miedo y los murmullos. Los aldeanos llevan lámparas de gas. En el centro de todo, sentada en la puerta, una madre llorando desconsolada con las manos manchadas de sangre.

AMPARO llega, pero rápidamente es descubierta por los aldeanos.

ALDEANO 1
 ¡La bruja!

La madre se levanta enfadada.

MADRE
 ¡Ella ha sido! ¡Ella ha matado a mi
 niño!

Los aldeanos empiezan a caminar amenazantes hacia AMPARO.

JOVEN AMPARO
 ¡No! ¡Yo no he hecho nada! ¡Por
 favor, solo quiero ayudar!

Pero los aldeanos siguen acercándose hacia AMPARO, que mira a su alrededor desesperada y sin salida. Entonces la ve, en las sombras no muy lejos, la GUAXA intentando alejarse.

JOVEN AMPARO
 Allí ¡Mirad!

Algunos aldeanos se giran, pero la mayoría no le hace caso. El horror de los que se han girado llama la atención de los demás, dándole a AMPARO la oportunidad de escabullirse y perseguir a la GUAXA.

La GUAXA al principio se girá amenazante, pero algunos aldeanos empiezan a correr tras AMPARO, así que se lanza a huir.

Corriendo entre la GUAXA y la turba, AMPARO dibuja como puede un símbolo en su DIARIO, el SÍMBOLO LUZ.

JOVEN AMPARO (V.O.)
Parece una Guaxa, una criatura de
la noche... Esto debería bastar

Apunta el DIARIO hacia la GUAXA, se tapa los ojos y, del símbolo, sale un gran destello de luz que prende en llamas a la criatura hasta que ya solo quedan cenizas.

AMPARO se gira satisfecha, pero ve a los aldeanos parados, mirándola entre el terror y el desconcierto, sin saber qué hacer. Finalmente se dan la vuelta, dándole la espalda.

JOVEN AMPARO (V.O.)
Ni después de salvarles quieren
saber nada de mí. Y tampoco puedo-
no quiero volver con el
aquelarre... ¿Ahora qué? ¿Cual es
mi lugar en el mundo?

En la distancia ve a la familia que la había acogido mirándola y sonriendo con aprobación.

JOVEN AMPARO (V.O.)
Tal vez no deba renunciar a la
magia. Sé que, a pesar de todo, hay
buena gente. Puede que yo no tenga
lugar entre ellos, pero puedo
protegerlos de aquello que acecha
en las sombras. Puedo ayudar,
darles un mundo en que vivir
tranquilamente la vida que nunca
podré tener

FUNDE A:

100. INT. HABITACIÓN CARME - NOCHE

CARME cierra el diario reflexiva. Levanta la cabeza y ve que la puerta se está abriendo. Son ANTÍA y ÁLEX. Hablan bajito.

ANTÍA
¿Estás lista? Ángela ya se ha ido a
dormir

CARME

Sí. Voy...

CARME se levanta y, camino a la puerta y sin detenerse, coge un lápiz y un rotulador de la estantería.

101. INT. APARTAMENTO CHICAS - NOCHE

En la puerta a punto de salir, CARME abre el rotulador.

CARME

Esperad. Dadme vuestros brazos

ANTÍA

¿Para qué?

CARME

Si sale bien, un hechizo de protección. Supuestamente

ÁLEX

¿Protección cómo?

CARME

Para cosas mágicas. Si caes por las escaleras te partes el cuello igual

ÁLEX

Jo

ANTÍA le da el brazo y CARME empieza a dibujar un nuevo símbolo: el SÍMBOLO PROTECCIÓN.

ANTÍA

¿Seguro que no me va a explotar el brazo ni nada?

CARME

Lo averiguaremos en un momento

CARME termina de dibujarlo.

CARME

Supuestamente ya

Se queda esperando a ver si pasa algo, pero no. Entonces se lo dibuja también a ÁLEX y a sí misma.

102. INT. RELLANO 4º PISO - NOCHE

Salen los tres del apartamento, pero antes de que ANTÍA pueda cerrar, CARME se gira hacia ella.

CARME

Espera. No tienes por qué venir.
Ninguno tenéis por qué venir

ANTÍA

Estamos contigo. Sea lo que sea, ya
estamos tan metidas en esto como
tú. No te vamos a dejar sola

ÁLEX

Sí. Además, ahora no me voy a
quedar sin ver como acaba

CARME

Probablemente con nuestra muerte

ANTÍA

Con esa actitud, seguro

CARME asiente. ANTÍA abre los brazos.

ANTÍA

Venga...

ANTÍA une a los tres en un fuerte abrazo mientras CARME,
incómoda, suspira desganada y les da palmaditas a los otros.
Sin embargo, cuando ya están abrazados y no le pueden ver la
cara, no puede evitar sonreír.

103. INT. RELLANO 2º - NOCHE

Los tres bajan por las escaleras sin encender las luces, con
las linternas de los móviles encendidas, mirando a todas
partes para asegurarse de que nadie les pille y susurrando.
Van hacia la puerta 12.

ANTÍA

Vale ¿Cuál es el plan?

CARME

Eh...

ÁLEX

¿Qué?

CARME

Que no he pensado en ningún plan

ANTÍA

¿Pensabas meternos ahí a lo loco?

CARME

Lo siento. He tenido la cabeza en
otras cosas. Y no sé qué cojones
nos vamos a encontrar ¿Qué mierda
quieres que planifique?

Llegan a la puerta y ANTÍA pone la oreja para intentar escuchar.

ANTÍA
No se oye nada

ÁLEX
¿Qué hacemos?

CARME
Eh... Pues entramos y a ver qué nos encontramos

ANTÍA
¿Y entonces?

CARME
No sé. Puede que el malo esté dormido y podamos asfixiarlo con la almohada. Y si no, pues suplicamos por una muerte rápida y ya

ÁLEX
¿Puedes no bromear con eso?

ANTÍA
Madre mía...

ÁLEX
¿No hay una tercera opción?

CARME
Improvisar sobre la marcha

ANTÍA
Bueno ¿Y cómo entramos?

CARME saca el lápiz y sonrío. Empieza a dibujar el SÍMBOLO LLAVE en la puerta.

CARME
A ver si me sale bien...

Termina de dibujarlo y chasquea los dedos. La puerta se abre dando lugar a un oscuro pasillo. Entran con cuidado.

104. INT. APARTAMENTO 12 - NOCHE

ANTÍA cierra la puerta sin hacer ruido. Antes de avanzar, miran a su alrededor. El apartamento parece completamente vacío, sin muebles ni nada.

Van lentamente por el pasillo, ÁLEX especialmente tenso, con las linternas de los móviles como única luz. El pasillo gira hacia la derecha y, en esa esquina, hay una habitación. Se meten en ella.

ANTÍA

Esto está vacío. Aquí no hay nadie

ÁLEX

Pues nada, vámonos. Ya pensaremos algo

CARME

No, creo que igualmente deberíamos mirarlo todo bien

ANTÍA

Sí. Ya que estamos, vamos a asegurarnos

ÁLEX

Claro...

Miran a su alrededor con las linternas y no hay nada. CARME, ANTÍA y ÁLEX se dirigen a la salida de la habitación, pero desde el pasillo aparece de golpe OTRA CARME.

Esta OTRA CARME es ella, lleva la misma ropa y todo, solo que va cubierta de sangre y con varias heridas visibles. Se queda apoyada en el marco de la puerta, agotada y debilitada.

OTRA CARME

Corred

La OTRA CARME entonces cae muerta, sus pies quedándose fuera en la oscuridad del pasillo. ANTÍA, ÁLEX y CARME la miran atónitos.

ÁLEX

Eh... ¿Carme?

CARME

¿Sí?

ÁLEX

¿No tendrás una hermana gemela de la que no nos has hablado, verdad?

CARME

Ojalá

ÁLEX

Entonces esa eras tú

CARME

Tiene pinta

ANTÍA

¿Deberíamos echar a correr como has dicho?

CARME

Eh... No sé. Mira dónde os ha
llevado hacerme caso

ANTÍA

Cierto

De repente el cuerpo de la OTRA CARME es arrastrado fuera de la habitación dejando un rastro de sangre. Los tres se echan hacia atrás sobresaltados. ANTÍA mira por la puerta al pasillo por dónde han venido. No se ve el final.

ANTÍA

A lo mejor sí deberíamos correr

ÁLEX

¿Qué? Ahí fuera hay algo

ANTÍA

Sí. Y si entra aquí estaremos
atrapados con eso

ÁLEX

Vale, tiene sentido

CARME

Espera. Hemos venido a averiguar
qué está pasando. Esta podría ser
la respuesta

ANTÍA

Estamos indefensos. Podemos salir y
prepararnos mejor. Ya pensaremos
algo

CARME

(frustrada)
Vale...

ANTÍA

¿Preparados?

CARME y ÁLEX asienten. Todos echan a correr por el pasillo, iluminando su camino con los móviles. Corren y corren pero no parecen llegar al final.

ÁLEX

¿Este pasillo era tan largo?

ANTÍA

Espera... Creo que veo algo...

Se empieza a vislumbrar el final del pasillo, pero no está la puerta. El pasillo gira hacia la izquierda.

ÁLEX

¿Y la puerta?

ANTÍA

No sé

CARME

¿Qué hacemos?

ANTÍA

Pues seguir

Giran el pasillo como pueden sin dejar de correr y tropiezan con algo en el suelo. Los tres caen.

ÁLEX

¿Qué ha sido eso?

ANTÍA apunta la linterna hacia atrás y, en el suelo, ve un cadáver en un charco de sangre. Está de espaldas y no se le ve la cara.

ANTÍA

Oh, no...

ANTÍA procede a iluminarse a si misma y a ÁLEX y CARME, que se están levantando. Se han empapado todos de sangre.

CARME

Qué asco...

A ÁLEX le dan arcadas y se gira para vomitar en un rincón del pasillo. CARME se acerca al cadáver y, con mucho asco y cuidado, le da la vuelta. Tanto ella como ANTÍA dan un paso atrás aterrorizadas. ÁLEX se gira limpiándose la boca con la manga.

ÁLEX

¿Qué? ¿Qué pasa?

ANTÍA

¡No!

ANTÍA intenta impedir que ÁLEX se gire e intenta tapar la vista del cadáver, pero es tarde. ÁLEX ve su propio cadáver (misma ropa y todo), con numerosas heridas de mordisco por todo el cuerpo y el torso abierto con las tripas fuera.

ÁLEX

Je. Menos mal que no me queda nada que potar...

ÁLEX se tambalea mareado hacia atrás. ANTÍA se apresura a él y lo abraza antes de que caiga. ÁLEX no puede dejar de mirar su cadáver.

ANTÍA

¿Puedes tapar eso?

CARME
¿Con qué?

ANTÍA
Dale la vuelta

CARME le da la vuelta al cadáver.

CARME
¿Mejor?

ÁLEX
No

ANTÍA
¿Qué está pasando?

CARME
No sé... ¿Y si estamos todos
muertos, somos fantasmas y no nos
habíamos enterado?

ANTÍA
No

CARME
Pues no tengo nada

ANTÍA
¡Se supone que tu eres la que tiene
que saber estas cosas!

CARME
¡Me he enterado de que toda esta
mierda existe esta puta mañana!

Se empiezan a oír pasos acercándose rápidamente por donde han venido. Miran hacia atrás intentando escuchar bien. Los pasos son cada vez más fuertes.

ANTÍA
¡Corred!

Los tres echan a correr con los pasos persiguiéndoles detrás. Siguen recto por el pasillo, corriendo desesperados con las linternas de los móviles saltando caóticamente hacia arriba y abajo con los movimientos de sus brazos.

CARME tropieza y cae. Levanta la cabeza, el pulso se le acelera, está realmente aterrorizada. Es el cadáver mutilado de ANTÍA. También está lleno de mordeduras.

ANTÍA
¡Carme, vamos!

CARME
Pero...

ANTÍA

Lo he visto ¡Vamos!

CARME se levanta y siguen corriendo. Llegan al final del pasillo, que gira hacia la izquierda. En la esquina está la habitación de la que habían salido.

ÁLEX

¿Qué cojones?

CARME

Algún tipo de bucle. Yo qué sé ya

ÁLEX

¿Y qué hacemos?

ANTÍA

Pues seguir corriendo

CARME

No debería haber salido sin el ventolin

Siguen corriendo, girando los pasillos, cada vez más sangrientos, y encontrándose con distintas versiones de sus cadáveres que se van amontonando entre si. Desmembrados, destripados, más o menos comidos, más o menos descompuestos... Algunos llevan ahí bastante tiempo. Muchos cadáveres y muy diferentes.

Están ya agotados, les cuesta mantener el ritmo, pero lo que sea que les persigue no se detiene. CARME, con dificultades para respirar, se va quedando atrás hasta que finalmente cae al suelo hiperventilando. Los pasos pasan por su lado y, para cuando ya ha recuperado el aliento, se ha quedado sola y no se escucha nada.

CARME se levanta y alumbra con la linterna hacia delante.

CARME

(para sí misma)

Antía...

CARME empieza a trotar cansada hacia delante, pero se detiene al escuchar una risa ronca de mujer. Alumbra a su alrededor inquieta y se detiene en uno de los cadáveres de ANTÍA, que parece estar mirándola. El CADÁVER solo mueve la boca y los ojos, por lo demás está totalmente inmóvil.

CADÁVER ANTÍA 1

¿De verdad crees que vas a salvarla?

CARME se queda mirando el CADÁVER un momento, niega con la cabeza y sigue caminando hacia delante.

CARME

Mira, paso

A su paso van despertando diferentes cadáveres de ANTÍA que le van hablando de manera consecutiva.

CADÁVER ANTÍA 2

Sabes que estamos muchísimo mejor sin ti. Si realmente quieres hacer algo por ella, vete en la otra dirección

CADÁVER ANTÍA 3

No eres más que una idiota inútil a la que esto le viene demasiado grande

CADÁVER ANTÍA 4

Pero claro, tú y tu puñetero ego. Nos has tenido que meter aquí a morir

CADÁVER ANTÍA 5

(riendo)

Con todo el desprecio que sientes por ti misma, y de algún modo te has convencido de que eres especial

CADÁVER ANTÍA 6

(burlándose)

Crees que has encontrado tu lugar en todo esto. ¿De verdad estás tan desesperada por escapar de tu triste vida que ves esto preferible?

CARME

Sé que no sois Antía, podéis dejarlo

CADÁVER ANTÍA 7

¿Y quien te parece que somos?

CADÁVER ANTÍA 8

No, tiene razón. Porque Antía nunca le hablaría así ¿Verdad?

CARME

Exacto. Es mi amiga

CADÁVER ANTÍA 9

(riendo)

¿Tu amiga? Solo está contigo porque le das pena de lo patética que eres

CARME intenta aparentar que nada de lo que dicen le afecta, pero su corazón se va a ir acelerando progresivamente.

CADÁVER ANTÍA 10

Normalmente no te diríamos nada.
Pero míranos, ya nos da igual.
Seguramente no estaríamos así de
haberte dicho esto antes

CADÁVER ANTÍA 11

No nos gustas. Nunca nos has
gustado. ¿Cómo puñetas nos vas a
gustar? No hay nada más aburrido y
agotador que estar contigo

CADÁVER ANTÍA 12

Nunca hablas, no cuentas nada, no
tienes nada que aportar. Pero
claro, es que no tienes vida

CADÁVER ANTÍA 13

Siempre encerrada sola
escondiéndote del mundo. Porque
eres una cobarde que prefiere
pudrirse a lidiar con sus muchas
inseguridades

CADÁVER ANTÍA 14

Y toda esa negatividad. Todo lo ves
siempre mal, de la manera más
amargada y pesimista posible. Se te
quitan las ganas de contarte nada

CADÁVER ANTÍA 15

Y las bromas deprimentes. No tienen
gracia, son insoportables. La
verdad es que solo nos haces reír
cuando estamos solas con Ángela y
hablamos de ti

Los latidos acelerados de CARME se detienen cuando se escucha
por el pasillo un grito de ANTÍA.

CADÁVER ANTÍA 16

Vaya, parece que pronto vamos a ser
una más

CARME echa a correr decidida por el pasillo. Pronto ve una
luz y acelera el ritmo.

ANTÍA (O.S.)

¡¿Álex?! ¡¿Carme?!

CARME llega a la luz, es ANTÍA iluminando con el móvil a su
alrededor.

ANTÍA

¡Carme!

CARME
¿Estás bien?

ANTÍA
Tiene a Álex. Tenemos que hacer algo

CARME
Está bien. Todo va a ir bien. Vamos

Van las dos por el pasillo hacia delante. Se encuentran en el suelo el móvil de ÁLEX. ANTÍA se para a recogerlo y se escuchan golpes y los gritos de ÁLEX.

ANTÍA
¡Álex!

ANTÍA echa a correr hacia los gritos.

CARME
¡Espera!

CARME mira a su alrededor con la linterna, ve una pierna desmembrada y la coge.

CARME
Vamos

Ambas echan a correr hacia los gritos. Hasta que iluminan a ÁLEX en el suelo forcejeando con la criatura sobre él. Se trata un hombre, en calzoncillos, famélico, pero al mismo tiempo fuerte, con un pelo largo y una barba que le tapan la cara, sucio, manchado de sangre seca y lleno de cicatrices.

CARME llega corriendo y golpea al hombre en la cabeza con la pierna desmembrada. Este cae al suelo, lo que le da a ÁLEX una oportunidad para huir y refugiarse en los brazos de ANTÍA. CARME no deja de iluminar al hombre, que parece molesto por la luz.

ANTÍA
¿Estás bien?

ÁLEX
Sí, vámonos

CARME
Pero...

ÁLEX se gira y ve bien a la criatura, que se está levantando.

ÁLEX
Espera, esos gayumbos me suenan

El hombre termina de levantarse y al fin se le ve la cara. Se trata de OTRO ÁLEX. Se queda mirándolos, preparado para atacar como un animal salvaje. ÁLEX ríe desquiciado.

ÁLEX

Por supuesto

ANTÍA

¿Qué hacemos? No tenemos dónde ir

ÁLEX

Vale... Hemos empezado con mal pie, pero vamos a intentar hablar. Soy un tío razonable

(Al OTRO ÁLEX)

Hey, bro. Soy yo. Tú. ¿No te harías daño a ti mismo, verdad?

CARME

¿Tú has visto los cadáveres en el suelo?

ÁLEX se acerca lenta y cuidadosamente a su otro yo.

ÁLEX

Venga, colega, podemos buscar una salida juntos... Sí, te asearemos un poco y diremos que somos gemelos. Habrá que dar algunas explicaciones incómodas, pero nos apañaremos

El OTRO ÁLEX no dice nada, se queda mirando cómo se acerca ÁLEX.

ANTÍA

Álex...

ÁLEX

(Incómodo)

Vamos, di algo...

El OTRO ÁLEX se lanza violentamente hacia ÁLEX, tirándolo al suelo y quedándose encima. ANTÍA y CARME dan un salto atrás.

ANTÍA

¡Álex!

ÁLEX

¡Hijo de puta!

El OTRO ÁLEX logra morder a su contraparte entre el cuello y el hombro. Sale sangre y ÁLEX grita de dolor. CARME intenta volver a golpear al OTRO ÁLEX con la pierna, pero este se levanta rápidamente y detiene el golpe. Le quita la pierna de las manos a CARME y la utiliza para golpear a ÁLEX en la cabeza. ANTÍA grita aterrorizada. El OTRO tira la pierna y vuelve a morder.

CARME mira a su alrededor y se va hacia un charco de sangre. Dibuja un SÍMBOLO LUZ en el suelo y da unos pasos hacia atrás.

CARME

Cuando chasquee, taparos los ojos

CARME coge una mano desmembrada del suelo y se la tira al OTRO ÁLEX, quien levanta la cabeza enfadado.

CARME

Eso es ¡Vamos, panoli! ¡Ven aquí!

El OTRO ÁLEX se lanza en dirección a CARME. Justo cuando salta por encima del SÍMBOLO, CARME chasquea los dedos. Ella, ANTÍA y ÁLEX se tapan los ojos conforme sale del símbolo un fuerte destello que cubre todo el pasillo. Una vez desaparece la luz, vuelven a abrir los ojos y se encuentran al OTRO ÁLEX en el suelo con las manos en los ojos retorciéndose de dolor.

CARME coge la pierna desmembrada del suelo y golpea al OTRO en la cabeza, dejándolo inconsciente. ANTÍA corre a auxiliar a ÁLEX, quien está lleno de magulladuras, arañazos y un par de mordiscos. CARME se queda mirando con remordimiento como se abrazan. ANTÍA ayuda a ÁLEX a levantarse y se reúnen los tres.

CARME

¿Cómo estás?

ÁLEX

He estado peor... No, no es verdad. Pero bueno, es lo que hay

ANTÍA

¿Y ahora qué? No hay salida

CARME

Estaba pensando... Cuando hemos entrado solo estábamos nosotros. Luego hemos entrado en el bucle, o lo que sea, y a cada vuelta que dábamos había más cadáveres. Quizá si vamos en la otra dirección podamos... No sé ¿Invertirlo? Y encontrar la salida

ÁLEX

¿Y ya está? Con el tiempo que debe llevar aquí mi yo caníbal se le habría ocurrido. No puede ser tan fácil

CORTE A:

Se encuentran los tres en el pasillo frente a la puerta.

ÁLEX
Pues sí que era fácil

105. INT. RELLANO 2º - NOCHE

Salen y suspiran aliviados al ver que han podido salir.

106. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN

ÁLEX entra en el salón apoyado en ANTÍA, quien lo deja en el sofá.

ANTÍA
Deberíamos ir al hospital

ÁLEX
No. No es necesario. Tampoco es para tanto. De verdad

ANTÍA
Tu verás... Voy a por el botiquín, a ver si te puedo curar un poco todo eso

ANTÍA sale y entra CARME cargada con los 3 LIBROS y una taza de café. Lo deja todo sobre la mesa, se sienta en una silla y empieza a hojear los libros y beber. Llega ANTÍA con una botella de alcohol, vendas y tiritas. Va mirando el móvil.

ANTÍA
Son las 5. Hemos debido estar ahí como 4 horas

ÁLEX
No diría que hayamos estado más de una, pero tampoco me voy a extrañar a estas alturas

ANTÍA se sienta con ÁLEX y se pone a tratarle las heridas.

ANTÍA
¿Y ahora qué?

CARME
Nada. Esto era todo lo que teníamos. No tenemos pistas, ni sospechosos, ni posibles motivos y ni siquiera sabemos qué coño está pasando. Porque yo no he visto ningún símbolo por ninguna parte, no sé cómo cojones están haciendo todo esto. Así que nada

ÁLEX

¿Y ya está? ¿Esperamos a que todo se vaya a la mierda?

ANTÍA

También te digo, lo que está pasando es horrible, pero no sé, lo esperaba más... Urgente. Más apocalíptico. Lo que está pasando son cosas, sin más. No le veo sentido

Mientras sus amigos hablan, la cabeza de CARME empieza a conectar los puntos.

ÁLEX

¿Pero le ves sentido a algo de lo que está pasando?

ANTÍA

No, a ver. Pero a lo que voy es que no veo que conecte de ninguna manera. Son incidentes aislados. No lo veo centrado de ninguna manera

CARME se levanta de golpe arrastrando la silla hacia atrás.

CARME

El hechizo no está completo

ANTÍA

¿Qué?

CARME

Pensadlo. Quien sea tenía a Amparo ahí arriba sacándole sangre mágica para un hechizo. Pero yo la encontré antes de que hubiera acabado con ella. Porque, si no, lo suyo sería haberla matado. Seguía viva porque aún la necesitaba

ÁLEX

¿Y por qué están pasando todas estas cosas raras?

CARME

No lo sé

ANTÍA

¿Entonces quien sea aún necesitaría sangre mágica?

CARME

Sí

ANTÍA

De la que se consigue haciendo magia con los circulitos esos que has estado dibujando ¿No?

CARME

Exacto... Oh

ANTÍA

Sí

CARME

Mierda. Bueno, pero han sido pocas veces y con hechizos muy flojos. Igual no ha calado suficiente magia en mí

ANTÍA se levanta.

ANTÍA

Nos vamos. Coged lo que necesitéis y nos vamos a casa de Álex. Voy a despertar a Ángela, va a alucinar la pobre

ÁLEX

Mi madre sí que va a alucinar cuando lleguemos

CARME

No. Deberíamos quedarnos. Supuestamente, con la magia debería sentir otra magia cercana, pero no siento nada. Si de verdad ha calado en mí algo, creo que aquí arriba estamos lo suficientemente lejos de quien sea para que no lo note. Pero si bajamos, tendremos que pasar por su piso y podría sentirme

ANTÍA

Y si nos quedamos aquí solo será cuestión de tiempo que nos encuentren ¿O crees que quien sea no va a subir nunca a su trastero? Y entonces no tendremos salida

ÁLEX

Antía tiene razón. Tenemos que intentar salir rápido y alejarnos. Además a estas horas puede que esté durmiendo, es nuestra mejor oportunidad

CARME se lo piensa.

CARME
(reticente)
Como queráis

ANTÍA
Genial. Pues todo el mundo a coger
lo imprescindible

CARME se termina el café, coge los libros y sale del salón.

107. INT. HABITACIÓN CARME - NOCHE

CARME está metiendo ropa, su ordenador y mas cosas en una mochila hasta que se queda mirando fijamente el DIARIO. Se le empieza a acelerar el corazón, gira la cabeza hacia la puerta, coge un rotulador y sale corriendo.

108. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN - NOCHE

ANTÍA y ÁLEX están en el salón metiendo cosas en bolsas con prisa. Se escucha abrirse la puerta del apartamento.

ANTÍA
Carme

ANTÍA sale corriendo.

109. INT. RELLANO 4º // APARTAMENTO CHICAS - NOCHE

ANTÍA corre hacia la puerta y ve como CARME la cierra desde fuera

ANTÍA
¡Carme, no!

CARME termina de cerrar la puerta y con el rotulador dibuja rápidamente un símbolo: SÍMBOLO CIERRE. Desde dentro, ANTÍA intenta abrir, pero no puede.

ANTÍA
¡Carme!

CARME
He bloqueado la puerta con magia

CARME dibuja también el SÍMBOLO PROTECCIÓN.

CARME
También estoy dibujando otro de protección. Por si acaso. Deberíais estar seguros ahí dentro pase lo que pase

ANTÍA

Carme, por favor

CARME

No pasa nada. Tengo un plan. Esta vez sí

ANTÍA

Carme, no seas tonta

CARME

Voy a atraer al malo hacia mí y, cuando esté cerca, usaré el hechizo que usó Amparo. No creo que sea lo suficientemente poderosa para derrotarle, pero si consigo meterme dentro de él quizá pueda detenerle o algo. No sé. Ya veré. Improvisar sobre la marcha

ANTÍA

¿No dijiste que ese hechizo era de los fuertes? ¿Que Amparo lo usó como último recurso antes de morir?

CARME

Solo necesito que funcione una vez

ANTÍA

Carme, por favor, no lo hagas...

CARME se sienta con la espalda apoyada en la puerta.

CARME

Creo que ya sé a qué se refería Amparo cuando dijo que yo estaba predispuesta

ANTÍA

¿Qué?

CARME

Yo no estoy hecha para este mundo...

(MÁS)

Dentro del apartamento, ANTÍA también se sienta con la espalda en la puerta. Aun separadas por la puerta, en este momento CARME y ANTÍA están más cerca que nunca.

CARME

¿Sabes cómo los niños pueden ser realmente crueles? ¿Lo típico de que en el insti le hacen bullying a la chica rarita? Nunca fue mi caso.

(MÁS)

CARME (CONT.)

A mí mis compañeros siempre me trataron bien e intentaron incluirme. El problema era mío. No era capaz de acercarme a ellos. Mostrar interés, iniciar conversaciones, enviar algún puto whatsapp. A cada cosa que me invitaban me inventaba alguna excusa para no ir. Eran mis amigos y nunca los traté como debería ni les dije lo agradecida que estaba de tenerlos en mi vida. No me los merecía. Y en la universidad, y en todo, igual. Pero es que no puedo. Cuando estoy con otra gente, mi cerebro de mierda entra como en pánico y empieza a atacarme. Y se me acelera el corazón y me cuesta respirar y... Contigo he llegado a sentirme a gusto, pero sé que llegará un punto en el que nos separaremos y seré incapaz de mantener el contacto...

ANTÍA

Eso no va a pasar...

CARME

Sí que va a pasar. Os veo hablar de trabajo, fiesta, amigos, novios, sexo y lo veo claro. No sé nada de eso. No encajo. Mi vida es un vacío. Y tampoco veo ninguna salida. Siento que vivo por obligación. Que solo me dedico a sobrevivir entre continuos ataques de ansiedad. Que he cometido demasiados errores y ya es tarde para encauzar mi vida. No puedo tener una vida normal. Pero puedo hacer algo bien contigo. Puedo mantenerte a salvo. Puedo terminar con esto...

ANTÍA

Carme, no...

CARME

Tú disfruta de la vida por mí ¿Vale? Siento haberte arrastrado a toda esta mierda. Tú sí tienes un lugar en este mundo... Eres una persona especial. Eres lista y fuerte y divertida... Y tienes un corazón enorme.

(MÁS)

CARME (CONT.)

Sé que tienes un gran futuro por delante y mereces algo mejor que yo. Y sé que no sientes lo mismo, pero eres muy importante para mí y me alegro de haberte tenido en mi vida

ANTÍA se levanta entre lágrimas e intenta abrir la puerta desesperada.

ANTÍA

¡Carme!

Pero al otro lado CARME ya se ha ido.

110. INT. TRASTEROS - NOCHE

CARME se limpia los ojos de lágrimas conforme llega a los trasteros. Mira a su alrededor.

CARME

Vale, vamos a intensificar la señal

Con el rotulador va dibujando rápidamente SÍMBOLOS LLAVE en cada puerta que se encuentra para abrirlas. Se para y sonríe satisfecha.

CARME

Ya puedo sentirte

CARME corre por el pasillo. Se detiene y mira triste lo que hay delante de ella. Es el trastero 12. La puerta está abierta, pero con precinto policial. CARME rompe el precinto y entra. Está limpio, pero aún se notan algunas marcas de sangre. Sobre la marca donde estaba el símbolo dibujado por AMPARO, CARME dibuja un nuevo SÍMBOLO ALMA. Se queda delante de él, de cara a la puerta, esperando.

111. INT. APARTAMENTO CHICAS - NOCHE

ANTÍA no se rinde intentando abrir la puerta, forcejeando y golpeando. ÁLEX intenta tranquilizarla.

ÁLEX

Vamos, Antía, no podemos hacer nada

ANTÍA

No. No voy a dejar que haga esto. Que me haga esto. La idiota egoísta. Vamos a salir de aquí y, si no está muerta, la voy a matar yo

Llega por el pasillo ÁNGELA, en pijama y medio dormida.

ÁNGELA

¿A qué viene este escándalo? Que mañana tengo que madrugar

ÁLEX

Perdona, estamos en mitad de una crisis

ÁNGELA ve a ÁLEX con todas sus heridas.

ÁNGELA

Joder ¿Qué te ha pasado? Estás horrible

ÁLEX

Oh, estoy bi--

ANTÍA

Los libros ¿Dónde ha guardado Carme los libros? ¿En su habitación?

ANTÍA va hacia la habitación de CARME. ÁLEX y ÁNGELA la siguen.

ÁLEX

(A ÁNGELA)

Tenemos mucho que contarte...

112. INT. TRASTEROS - NOCHE

Se escuchan pasos llegar a los trasteros. Estos se acercan cada vez más, hasta que llegan al pasillo del 12. CARME puede verlo. Los pasos se aceleran en su dirección.

El corazón de CARME se acelera. Cierra los ojos y chasquea. Se hace el silencio. Se acabó. Ya nada importa, puede descansar en paz... O no. No ha pasado nada. CARME abre los ojos extrañada y su atacante está encima de ella. La coge por el cuello, la estampa contra la pared y la deja inconsciente.

113. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN - NOCHE

ANTÍA llega al salón cargada con los libros. Los deja en la mesa y los hojea con prisa. ÁLEX y ÁNGELA le siguen.

ÁNGELA

¿Entonces te diste a ti mismo una paliza?

ÁLEX

Sí. Parece que dentro de mí hay una bestia salvaje... Da miedo, pero mola

ANTÍA
¿Vais a ayudarme o qué?

ÁLEX y ÁNGELA se sientan y cogen un libro cada uno.

114. INT. APARTAMENTO JUAN - NOCHE

CARME se despierta desorientada. Está sentada en una silla, con las manos y los pies atados y con un tubo inyectado en uno de sus brazos del que sale sangre poco a poco hasta un cuenco en el suelo.

Mira a su alrededor, se encuentra en el salón de un apartamento meramente funcional. Muebles básicos, una televisión, sin fotos, ni cuadros, ni nada que muestre un mínimo de personalidad más allá de algún crucifijo.

Unos pasos se acercan hacia ella, se trata de JUAN. Le acerca a la boca una botella de zumo con una pajita. CARME lo rechaza apartando la cara.

JUAN
Vamos. Tienes que recuperar fuerzas. No queremos que te mueras antes de que te haya podido exprimir bien ¿Verdad?

CARME sigue sin aceptar.

JUAN
Está bien...

JUAN coge la pajita, la tira a una papelería y vuelve a CARME. Con una mano le echa la cabeza hacia atrás y le tapa la nariz. Cuando CARME abre la boca para respirar, JUAN le mete la botella con la otra mano, obligándole a beber. Tras unos tragos, JUAN la suelta. CARME tose.

JUAN
La próxima vez beberás

JUAN deja la botella en una mesa y se sienta frente a CARME.

JUAN
¿Sorprendida?

CARME
Eh... No

JUAN
¿Sabías que era yo?

CARME
Ni siquiera sé quien eres

JUAN

¿Cómo que...? Nos hemos cruzado por el edificio. Somos vecinos

CARME

Si tú lo dices

JUAN

¿Entonces todo lo que tú y tus amigos estabais investigando por el edificio?

CARME

Resulta que esto se nos da un poco regular. Pero bueno, qué más da ya. ¿Eres tú el que está detrás de todo? Pues muy bien

JUAN

Supongo. En cambio yo me alegro de que precisamente tú te hayas metido en esto. No solo por la comodidad de tener otra bruja en mi mismo edificio, sino por la satisfacción de poder desangrar a la niñata entrometida que me jodió el plan y trajo la policía a este edificio

CARME

Ah

Se hace un silencio incómodo. Ninguno sabe muy bien que decir, o si decir algo siquiera. Ambos parecen estar esperando a que el otro hable.

JUAN

¿No tienes curiosidad? ¿Preguntas?

CARME

Pues a estas alturas ya me da un poco igual, la verdad

JUAN

Tenemos un rato

CARME suspira desganada.

CARME

Venga... ¿De qué va todo esto?

JUAN sonrío orgulloso.

JUAN

Voy a abrir una puerta al cielo

CARME

¿Qué?

JUAN

Una puerta al cielo

CARME

No, no. Lo he entendido... ¿Pero por qué?

JUAN se señala la cabeza.

JUAN

Un tumor. Aquí en la cabeza. Me dieron un año de vida, me deben quedar... ¿Tres meses?

Juan se fija en que el cuenco está casi lleno, se levanta, lo coge y pone otro en su lugar.

JUAN

Sé que no se nota. Todo esto me está ayudando de alguna forma a aliviar los síntomas, pero el final es inevitable

CARME

Pero eso no tiene ningún sentido. No hay ningún cielo. Amparo me lo dijo. Y lo he leído. Lo poco que se sabe del más allá lo descarta. No puede haber un hechizo para eso

JUAN

Claro que existe. Yo mismo lo he visto. En sueños

Cuenco en mano, JUAN se dirige hacia un armario cerrado. Sea lo que sea que hay en su interior, brilla mucho.

JUAN

He sido guiado paso a paso en todo este proceso por Dios, hablándome mientras dormía ¿Cómo explicas si no esto?

JUAN abre la puerta del armario. No se ve nada del interior, solo una fuerte luz blanca.

JUAN

Un portal, alimentado por sangre de bruja, que cuando esté listo me llevará al paraíso. La otra noche, cuando encontraste a la bruja, reconozco que me puse nervioso e intenté abrirlo. Pero era demasiado pronto y ha estado trasteando con la realidad a nuestro alrededor. Solo necesita un poco más de sangre

CARME

Piensa, joder. Incluso si tuvieras razón ¿Te parece esto algo que Dios te pediría para llegar al cielo?

JUAN

Oh, vamos. La biblia está llena de muerte, sangre y Dios pidiendo sacrificios. No he llevado una vida muy cristiana, lo admito, pero esta es mi redención. La muerte de dos apóstatas, sucias paganas, por mi lugar en el cielo

CARME

¿Sabes que existe una cosa llamada confesión? Es mucho más fácil

JUAN

Pero ahí está el tema. No sería sincera. Todos mis pecados, la gente a la que he hecho daño... No me arrepiento de nada. Joder, el día que le apreté la almohada en la cara a mi padre fue el mejor de mi vida. Pero no merezco ir al infierno, no es justo. Y Dios lo sabe

CARME está flipando. JUAN tira la sangre del cuenco a la luz, que se intensifica, mientras las luces de la casa parpadean y la puerta del piso se abre de golpe en una gran ráfaga de viento que invade todo el apartamento. JUAN ríe victorioso.

JUAN

Ya está empezando

CARME

¿Entonces esa es tu solución?
¿Secuestrar, torturar y matar? ¿Tu solución para todo el mal que has hecho es hundirte aún más?

CARME entonces baja el tono.

CARME

(Para sí misma)
Merda

Derrotada, CARME se inclina hacia atrás. Chasquea los dedos.

CORTE A:

115. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN - NOCHE

ANTÍA, ÁLEX y ÁNGELA siguen consultando los libros.

ÁNGELA

Nada de esto tiene puto sentido

ANTÍA

No... No sé como Carme ha podido entender algo de esto

La puerta del apartamento se abre sola. Al escucharse desde el salón, ANTÍA se queda helada de puro pánico.

ANTÍA

Carme...

ÁNGELA

¿Qué pasa?

ÁLEX se levanta y da unos pasos hacia la puerta del salón, desde donde ve la puerta del apartamento abierta.

ÁLEX

Que el hechizo funciona mientras quien lo haya dibujado lo mantenga. Si la puerta se ha abierto, es porque Carme ha querido...

ANTÍA

...o porque ya no está para mantenerlo

ÁNGELA

Oh

ANTÍA

Y seguro que la muy cabezota no nos ha dejado salir

ANTÍA se levanta decidida y sale del salón.

116. INT. APARTAMENTO CHICAS

ANTÍA va hacia la puerta del apartamento. ÁLEX y ÁNGELA la siguen.

ÁLEX

A lo mejor lo ha conseguido. Ha logrado terminar con esto

ANTÍA llega a la puerta y se detiene horrorizada. Se puede apreciar una luz roja proveniente del rellano. Llegan ÁLEX y ÁNGELA. También quedan horrorizados.

ÁLEX

Me callo

ÁNGELA

¿Qué cojones?

ANTÍA da unos pasos atrás, se sienta en el suelo del pasillo y rompe a llorar. ÁLEX rápidamente se agacha frente a ella e intenta tranquilizarla.

ÁLEX

Eh, eh. Cariño, tranquila. No está todo perdido

ANTÍA

¿Cómo que no? Carme está muerta. Todos están muertos. Y no hay nada que podamos hacer. Hemos perdidos, vamos a morir

ÁLEX

¿No lo ves? Estamos bien. Sea lo que sea que haya pasado ahí fuera, no nos ha afectado. El hechizo de protección de Carme ha funcionado. Puede que siga funcionando, puede que necesite nuestra ayuda. No podemos quedarnos aquí esperando a morir, no podemos rendirnos ahora

ANTÍA se limpia las lágrimas, mira sonriendo a ÁLEX y le da un fuerte abrazo.

ÁNGELA

Ohhh. Sois monísimos

Ambos se levantan y vuelven hacia la puerta del apartamento.

ANTÍA

Vamos a acabar con esto. De un modo u otro

ÁNGELA

No me gusta cómo ha sonado eso

117. INT. RELLANO 4º - NOCHE

ANTÍA, ÁNGELA y ÁLEX salen del apartamento y miran a su alrededor horrorizados. Las luces se han vuelto rojas, todas las puertas de los apartamentos están abiertas y los vecinos están todos fuera pálidos, con grandes ojeras y la mirada perdida, caminando lentamente sin rumbo como las almas en pena del sueño de CARME.

ÁNGELA

¿Qué creéis que les ha pasado?

ÁLEX pasa una mano por delante de los ojos de INMA. No reacciona.

ANTÍA

Yo ya estoy cansada de intentar buscar explicaciones. Este mundo es un puñetero caos sin sentido y lo único que me importa es salvar a mi amiga

ÁLEX

¿Hacia dónde tiramos?

ANTÍA va hacia las escaleras.

ANTÍA

Todo apuntaba al segundo piso, vamos a empezar por ahí

Los tres pasan con mucho cuidado entre los vecinos y bajan por las escaleras.

118. INT. RELLANO 3° - NOCHE

Bajan y se encuentran con el mismo panorama: luces rojas, vecinos vagando, etc. Los esquivan como pueden y siguen bajando.

119. INT. RELLANO 2° - NOCHE

Bajan. Todo igual. Hablan susurrando.

ANTÍA

En alguna de estas puertas debe ser. Vamos a mirar

Pasando con cuidado entre los vecinos, se asoman a todas y cada una de las puertas hasta que en la 16 escuchan unas voces. ANTÍA hace un gesto indicando que tienen que entrar.

ÁLEX

¿Cual es el plan?

ANTÍA

A estas alturas no nos vamos a poner a hacer planes. Vamos a asomarnos con cuidado y ya vemos...

ÁNGELA

¿Estáis locos? Yo no pienso meterme ahí a morir

ANTÍA

Está bien. Puedes bajar y salir de aquí. Busca ayuda o algo

ÁNGELA se queda mirando con miedo hacia los vecinos.

ÁNGELA

Eh...

ÁLEX y ANTÍA entran al apartamento. ÁNGELA se queda un momento dudando qué hacer y se va con mucho cuidado y mucho miedo hacia abajo entre los vecinos.

120. INT. APARTAMENTO JUAN - NOCHE

CARME y JUAN están sentados el uno frente al otro. CARME aguanta hastiada los desvaríos de JUAN.

JUAN

...no lo entiendes. Mi padre nunca estuvo orgulloso de mí. A todo le sacaba pegas. Que si era la vergüenza de la familia, que si no valía para nada... Si me gasté toda la fortuna del abuelo en alcohol, putas, juego y coca fue porque no podía aguantarle. Fue todo su culpa

CARME

Y ahogarlo cuando estaba en la cama, senil y en las últimas era la solución

JUAN

Sí. Por fin lo entiendes

CARME

Ya... ¿Esto no puede ir un poco más rapidito?

JUAN

Tengo tantas ganas de acabar como tú, pero me quiero asegurar de tener suficiente sangre. Si no ya te habría degollado junto al portal

CARME

(Para sí misma)
Ojalá

CARME ve a ÁLEX y ANTÍA asomarse de manera nada sutil por la puerta. JUAN está de espaldas, de manera que no los ve.

ANTÍA

(Susurrando)
Vale ¿Qué hacemos?

ÁLEX sonrío con confianza.

ÁLEX

(Susurrando)
Creo que lo tengo

ANTÍA
(Susurrando)
¿Qué?

ÁLEX
(Susurrando)
Es hora de desatar a la bestia

ANTÍA
(Susurrando)
¿Qué?

ÁLEX corre gritando hacia JUAN, que se gira extrañado. Antes de que pueda hacer nada, ÁLEX le pega un fuerte puñetazo en la cara, saltándole varios dientes y dejándolo inconsciente.

Tras el puñetazo, ÁLEX se retuerce de dolor. No solo por la mano, sino por todas las heridas que ya llevaba de antes.

ÁLEX
Ah. Joder. Mierda. Me cago en...

ANTÍA
¿Pero tu estás mal de la cabeza?

ÁLEX
¿Por qué me has dejado hacer esto?

ANTÍA
¡No me has dicho lo que ibas a hacer!

ÁLEX
¡Quedaba más guay así!

ANTÍA va hacia CARME. Le quita con cuidado el tubo del brazo...

CARME
¡Au!

ANTÍA
(Enfadada)
No te quejes

...y le quita las ataduras. Entonces, para su sorpresa, CARME se lanza hacia ella dándole un fuerte abrazo. ANTÍA se queda descolocada.

CARME
Lo siento

ANTÍA le devuelve el abrazo.

ANTÍA
Te quiero, tonta

CARME intenta levantarse, pero ha perdido mucha sangre y se marea. ANTÍA le ayuda y le sirve de apoyo. ÁLEX se queda mirando el portal.

ÁLEX

¿Y eso?

CARME

Supuestamente un portal al cielo

ÁLEX

¿Pero no se suponía qué...?

ANTÍA

Da igual. Ya nos lo explicará de camino. Nos vamos

CARME

Pero-

ANTÍA

No. Mírate. Miranos. No estamos en condiciones de hacer nada. El plan es huir y alejar tu sangre todo lo que podamos

CARME asiente.

CARME

Hablando de sangre...

Señala al cuenco de sangre y ANTÍA le da una patada. Los tres se dirigen a la salida del apartamento y, de camino, CARME coge el zumo y bebe.

121. INT. RELLANO 2º - NOCHE

Los tres salen del apartamento con prisa. CARME apoyada en ANTÍA. Van hacia las escaleras y bajan

ÁLEX

Bueno ¿entonces qué es la luz que sale del armario ese?

CARME

Ni puta idea. Pero sea lo que sea ha estado guiando al gilipollas ese en sueños

ANTÍA

¿Entonces Juan no es más que un pelele?

CARME

Ni te lo imaginas

ÁLEX

¿Un espíritu maligno intentando
abrirse paso desde el más allá?
Porque molaría mucho

ANTÍA

No. No mola nada

ÁLEX

No. Por supuesto que no

CARME se gira hacia ÁLEX y, sin que lo vea ANTÍA, le hace un gesto indicando que un poco sí.

122. INT. APARTAMENTO JUAN - NOCHE

JUAN se levanta aturdido. Mira a su alrededor y ve el piso vacío y el cuenco volcado con la sangre por el suelo.

JUAN

No, no, no...

JUAN se tambalea hacia la puerta del salón.

JUAN

¡NO!

Se escucha un suave siseo y JUAN se gira hacia el portal.

123. INT. RELLANO 1º - NOCHE

Siguen bajando. ANTÍA mira con una sonrisa a CARME.

CARME

¿Qué?

ANTÍA

Nada, nada... ¿Y qué pasó con tu plan? ¿Juan te cogió antes de que pudieras hacer el hechizo o...?

CARME

No. No funcionó. No sé por qué

Eso parece ser lo que ANTÍA estaba esperando. Su sonrisa crece.

ANTÍA

¿No lo ves? No estabas en paz con la idea de morir. Al final es así de fácil. Quieres vivir

Ambas sonrían, aunque por parte de CARME está claramente forzada.

124. INT. APARTAMENTO JUAN - NOCHE

JUAN camina lentamente, casi hipnotizado, hacia el portal mientras el siseo continúa. Se toca con los dedos la sangre que le sale de la boca y la mira.

JUAN

Solo... Solo un poco más de sangre

Coge un enorme cuchillo, sigue hacia el portal y se abre las venas de los brazos a lo largo. Cae de rodillas al suelo, sus brazos ensangrentados en el portal, mientras su vida se esfuma. De repente despierta con pánico y dolor.

JUAN

¡Espera! No, no, no. Por favor

JUAN grita mientras la luz del portal se intensifica más y más hasta que solo queda luz.

125. INT. VESTÍBULO - NOCHE

CARME, ANTÍA y ÁLEX llegan abajo. Allí ven a ÁNGELA forcejeando desesperada con la puerta.

ANTÍA

¿Ángela?

ÁNGELA

¡Estáis vivos!

ANTÍA

¿Qué haces aquí?

ÁNGELA

No se abre

ANTÍA intenta abrir la puerta con todas sus fuerzas, pero no se abre. Cansada y frustrada, golpea la puerta.

ANTÍA

¡Joder, puta puerta de los cojones!

ÁLEX y ÁNGELA la miran asustados, pero CARME la mira con una sonrisa.

ANTÍA

Perdón. Es que no nos puede salir nada bien

CARME

Puedo intentarlo yo ¿Alguien tiene un rotulador o algo?

ÁLEX

Sí, yo he cogido uno antes de salir...

ÁLEX rebusca en sus bolsillos y le da un rotulador a CARME.

ÁLEX

Aquí, toma

A ÁNGELA se le escapa por la boca todo el aire de los pulmones de manera lenta y angustiosa hasta que se queda como el resto de vecinos.

ANTÍA

¿Ángela? ¡Ángela!

ANTÍA empuja suavemente a ÁNGELA y le da pequeños golpes en las mejillas intentando despertarla, pero esta no responde. Mientras ÁLEX mira aterrizado hacia las escaleras.

CARME y ANTÍA miran a ÁLEX y siguen su mirada hasta las escaleras. Allí se encuentra JUAN, con los ojos totalmente blancos, una siniestra sonrisa, sangre en la cara, la camisa y los brazos y el cuchillo en la mano. Su sombra se proyecta alargada en el suelo, casi llegando hasta ellos.

CARME

Ese no es... cómo se llame el pelele

ANTÍA

Juan

CARME

Pues eso. No es él. Emite una energía totalmente diferente. Mucho más... pura

ÁLEX

Eso no suena bien

JUAN hace una reverencia y las luces se apagan. Oscuridad total. Se escucha la risa de JUAN. Los tres entran en pánico.

ÁLEX

Mierda. Mierda. Mierda

ANTÍA

¡Carme, abre la puñetera puerta!

CARME

¡No veo una puta mierda! ¡¿Qué cojones quieres que dibuje?!

ANTÍA

Espera...

ANTÍA enciende la linterna del móvil. Ilumina a su alrededor, pero solo ve a CARME y a ÁLEX.

ÁLEX
¿Dónde está?

ANTÍA
Carme, abre rápido

CARME
Voy

Desde la oscuridad tras ÁLEX, fuera del alcance de la linterna, el cuchillo ensangrentado de JUAN aparece y lo apuñala en el hombro. Su grito alerta a CARME y ANTÍA, que se giran hacia él. Entonces, sin soltar el cuchillo clavado en ÁLEX, JUAN entra en el foco de luz.

JUAN
¿Me buscabais?

ANTÍA
¡Álex!

JUAN saca el cuchillo de ÁLEX, quien cae al suelo, y se dirige hacia CARME.

JUAN
Ven aquí, bruja

CARME y ANTÍA están arrinconadas junto a la puerta. CARME está dibujando algo de espaldas disimuladamente.

CARME
(susurrando)
Tú cuida de Álex

ANTÍA
(susurrando)
¿Qué vas a hacer?

CARME
(susurrando)
Yo qué sé. Improvisar sobre la marcha. Sin mierdas kamikazes, tranquila... Tápate los ojos

CARME chasquea los dedos, revelando un SÍMBOLO LUZ del que sale un gran destello. Cuando la luz desaparece, CARME ha llegado hacia las escaleras y las sube como puede. JUAN la mira con una sonrisa como si nada y va caminando tranquilamente hacia ella.

JUAN
¿Creías que eso me iba a hacer algo? ¿Sabes que no tienes dónde ir, verdad?

ANTÍA corre a socorrer a ÁLEX, quien se retuerce de dolor en el suelo.

ANTÍA
¡Álex! Déjame ver...

ANTÍA mira la herida.

ÁLEX
Ah... Mierda

ANTÍA
No pasa nada. Saldrás de esta

ÁLEX
No es eso... Ahora ya sí que no me
libro de ir al hospital

ANTÍA
¿Qué?

ÁLEX
Les tengo fobia

126. INT. RELLANO 1º - NOCHE

JUAN sube por las escaleras con calma y pasando el cuchillo por los barrotes de la barandilla. Las luces van parpadeando, de modo que varía entre la luz roja y la oscuridad.

JUAN
¡Puedo sentirte, bruja! ¡Por mucho
que corras, te voy a encontrar!

127. INT. RELLANO 2º - NOCHE

CARME llega por las escaleras, va apoyándose en la barandilla y por las paredes, obviamente le está costando aguantar.

CARME
Cuento con ello, gilipollas

Corre hacia el apartamento de JUAN.

128. INT. APARTAMENTO JUAN - NOCHE

CARME entra, cierra la puerta y dibuja el SÍMBOLO CIERRE. Entonces se va tambaleando hacia el salón.

129. INT. RELLANO 2º - NOCHE

Llega JUAN y va hacia su puerta. No puede abrirla.

JUAN
¿Crees que esto me va a detener?

JUAN planta su mano en la puerta y esta empieza a quebrarse.

130. INT. VESTÍBULO - NOCHE

ANTÍA ayuda a ÁLEX hasta la pared más cercana para que pueda quedarse ahí apoyado.

ANTÍA
Vale ¿Mejor?

ÁLEX
No, la verdad

ANTÍA mira preocupada hacia las escaleras.

ÁLEX
Ve con ella

ANTÍA
No voy a dejarte solo

ÁLEX
Conmigo no hay nada que puedas
hacer. Pero ella te necesita

Se miran sonrientes y ANTÍA se lanza a besarle. Se besan como si fuera la última vez que podrán hacerlo. Se miran una última vez y ANTÍA sale corriendo hacia las escaleras.

131. INT. APARTAMENTO JUAN - NOCHE

La puerta se quiebra, cortando el símbolo dibujado por la mitad. De modo que esta se abre y entra JUAN.

En el salón está CARME, sentada en el suelo, apoyada en una pared, de cara al pasillo, viendo como viene JUAN. Por un momento se le nubla la vista.

JUAN
Me has hecho un gran favor ¿Sabes?
Juan me ha dado suficiente sangre
como para salir, pero aún necesito
un poco más para abrir del todo la
brecha. Creía que me iba a costar
más traerte, pero ya has venido tú
solita. Te lo agradezco

Cuando JUAN llega al salón, justo delante del portal, CARME sonríe aliviada. JUAN se detiene extrañado.

JUAN

Has debido de perder más sangre de la que creía

CARME se levanta con dificultad.

CARME

Estaba convencida de que quien estuviera detrás de todo debía ser una gran amenaza. Una especie de brujo terrible. Pero me encuentro con que no es más que un pijo patético manipulado por lo que quiera que seas

JUAN

Mi naturaleza escapa cualquier clasificación que la mente humana sea capaz de concebir

CARME

Ya, muy bien... El caso es que hasta tenía un plan suicida para detenerte porque pensaba que no había ninguna manera de salir viva de esta...

(MÁS)

JUAN

No vas a salir viva

CARME (CONT)

...pero no hacía falta. No eres para tanto. Y al final ganarte ha sido de lo más simple

JUAN se ríe.

JUAN

¿Ganarme? Creo que no entiendes tu situación. Soy energía pura. Precedo al mismo universo. Escapo todas las leyes de lo que creas que es la naturaleza. Para ti no tengo explicación, simplemente soy. Mientras que tu no eres más que una niña insignificante que no sabe dónde se ha metido

CARME

Sip. Soy una inútil sin vida que no pinta nada aquí y que ya ha perdido el hilo de toda esta mierda. Me viene grande y no tengo nada de poder ¿Pero sabes qué tengo?

JUAN

¿Qué?

CARME

Muchos dibujos vistos

JUAN intenta sonreír con seguridad, pero está confundido. CARME chasquea los dedos y un sillón situado delante de JUAN y del portal sale disparado, mostrando un SÍMBOLO IMPULSO en su parte trasera. El sillón se lleva por delante a JUAN y lo empotra en el portal haciéndolo explotar como un globo de agua, pero con sangre. El sillón cae al suelo. CARME también se deja caer cansada.

CARME

A fer la mà

ANTÍA

Jopé

CARME mira a la puerta del salón, donde se encuentra ANTÍA asombrada. Esta corre hacia CARME y la ayuda a levantarse. El portal sigue brillando con intensidad, y el armario en el que se sitúa se pone a temblar.

CARME

Tenemos que cerrar eso. Nada de esto terminará hasta que no esté cerrado

ANTÍA

¿Alguna idea de cómo?

CARME se queda pensando ante el portal... Y saca el rotulador.

CARME

Vamos a romper los símbolos de protección

ANTÍA

¿Qué?

CARME dibuja una línea a través del símbolo en su brazo y le ofrece el rotulador a ANTÍA, quien no parece segura.

CARME

Lo he dibujado yo, puedo desactivarlo si quiero. Pero necesito que estés conmigo

ANTÍA duda, pero coge el rotulador y traza una línea a través de su símbolo.

ANTÍA

¿Cual es el plan?

CARME

No hay nada que podamos hacer con ese portal. Al menos físicamente. Pero si realmente es una brecha a un más allá, estoy pensando que quizás lo que necesitamos es un enfoque más... espiritual

ANTÍA

Lo de las almas otra vez

CARME

Sip

ANTÍA

Carme, ya hemos pasado por esto. No más planes suicidas. No te voy a dejar hacerlo

CARME

Pero ahí está la gracia. No voy a hacerlo. Vamos a hacerlo. Tal vez si dos personas soportamos el peso del hechizo podamos sobrevivir

ANTÍA

¿Tal vez? Carme, no tienes ni idea de lo que puede pasar

CARME

No, pero es lo único que tenemos. Y si no sale bien, moriremos aquí atrapadas de todas maneras

ANTÍA se queda mirándola, con miedo y dudas, sin responder. CARME le ofrece la mano.

CARME

Si hay alguna posibilidad de que esto salga bien, es haciéndolo juntas

ANTÍA le coge la mano. Juntas dibujan el SÍMBOLO ALMA en el suelo, delante del portal. Primero, ANTÍA dibuja el círculo y después CARME los caracteres celtíberas del interior. Antes de terminar, CARME se gira hacia ANTÍA.

CARME

Puede que no esté en paz con la idea de morir, pero tampoco sé si lo estoy con vivir. Que no quiera morir no significa que de repente todos mis problemas hayan desaparecido y esté bien. No cambia nada, no es tan simple...

ANTÍA no sabe muy bien qué decir. Por un momento se queda descolocada.

ANTÍA

Sí que cambia. Significa que no te has rendido. Que aún te quedan fuerzas para seguir y que dentro de ti hay esperanza para mejorar. Como has dicho, podemos hacerlo. Juntas

CARME sonrío y termina de dibujar, se levanta junto a ANTÍA y se vuelven a coger de la mano.

CARME

Vale. Confía en mí. Tienes que estar completamente segura para que esto funcione

ANTÍA

No lo estoy. Pero confío en ti

Chasquean los dedos a la vez y se les escapa un poco de aire por la boca, aunque no de manera tan agónica y lenta como a ÁNGELA.

El portal se intensifica, toda la habitación tiembla y CARME y ANTÍA aguantan con todas sus fuerzas delante del portal. Empieza a salir del armario una fuerte corriente de aire que invade toda la habitación. CARME y ANTÍA se alzan, levitando sobre el suelo. Es evidente lo mucho que les está costando aguantar, están al límite.

Conforme empieza a surgir el sol por la ventana, las chicas gritan en un último esfuerzo. La luz del portal explota, lanzando un último soplo de viento que las tira al suelo y sale del apartamento.

132. INT. EDIFICIO - AMANECER

SECUENCIA DE MONTAJE:

Se ve por cada rellano cómo entra aire por las bocas de los vecinos, que van despertando desorientados y volviendo a la normalidad.

133. INT. VESTÍBULO - AMANECER

ÁNGELA se despierta, mira a su alrededor y ve a ÁLEX en el suelo ensangrentado. Va corriendo hacia él.

ÁNGELA

¡Álex!

ÁLEX, aunque débil, sonrío.

ÁLEX
Lo han conseguido

134. INT. APARTAMENTO JUAN - AMANECER

Aún en el suelo, ANTÍA levanta la cabeza hacia el portal, pero ya no está. Solo se ve el armario vacío. ANTÍA sonríe aliviada y se gira hacia CARME. Esta sigue tirada inmóvil y con los ojos cerrados ¿Inconsciente? ¿Muerta?

ANTÍA
¿Carme? ¡Carme!

FUNDIDO A NEGRO

ANTÍA
No me hagas esto ¡Carme!

Se escuchan sirenas acercarse.

135. INT. HABITACIÓN HOSPITAL - DÍA

CARME despierta desorientada en una cama de hospital. Mira a su alrededor, no hay nadie. Entra ANTÍA con un vaso de café.

ANTÍA
Buenos días, bella durmiente

CARME
¿Qué...?

ANTÍA
Llevas unas cuantas horas KO. Te han hecho una transfusión de sangre y, más allá de algunos cortes y golpes, estás bien

CARME
Define "bien"

ANTÍA
Vivirás

ANTÍA se sienta en una silla junto a la cama. CARME mira a su alrededor y nota una ausencia. Está realmente preocupada.

CARME
¿Y Álex?

ANTÍA
Ahora mismo en quirófano. Aparte de la puñalada y los mordiscos, tiene varias fracturas y hemorragias. No está tan bien, pero saldrá de esta

CARME

Bien. Es un buen tío

ANTÍA

¿Ves? Al final le has cogido cariño

CARME

Pero asegurate de que ha entendido bien *El Club de la Lucha*

ANTÍA se ríe.

ANTÍA

Cuando salgamos de aquí podrás hacerle todas las preguntas que quieras

CARME

¿Entonces ya está?

ANTÍA

Sí, parece que todo vuelve a estar bien. Y, sorprendentemente, nadie se está preguntando qué ha pasado. Están diciendo que fue una fuga de gas y ya

CARME

No jodas

ANTÍA

Sí. Mejor, supongo...

CARME

¿Y ahora qué?

ANTÍA

No lo sé... ¿Intentar volver a la normalidad?

CARME

(desanimada)

Supongo...

ANTÍA se sienta en la cama junto a CARME y le da un abrazo. CARME se acomoda entre los brazos de ANTÍA con una sonrisa.

136. INT. HABITACIÓN CARME - DÍA

De vuelta al principio. Habitación a oscuras, puerta cerrada, persiana bajada. Los rayos de luz caen a través de los agujeros de la persiana sobre CARME, quien duerme bien a gusto enrollada en las sábanas.

Se despierta tranquilamente, saca el brazo y mira la hora en el móvil. Son las 12:43h. Tiene un mensaje de audio de ANTÍA.

Deja el móvil y se queda un poco en la cama boca arriba haciéndose el ánimo para levantarse.

Finalmente se levanta. Abre la ventana y sube la persiana. La luz le molesta en los ojos. Sale de la habitación.

137. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN - DÍA

CARME entra en pijama, bostezando y arrastrando los pies con una taza de café en la mano. Se sienta en el sofá y abre el mensaje de ANTÍA.

ANTÍA (POR EL MÓVIL)

¡Hola! Estoy en el hospital con Álex. Hoy le dan el alta, menos mal. El pobre lo estaba pasando fatal aquí. Eh... ¿Que más te iba a decir? Ah, sí. Si te despiertas a tu hora habitual, Ángela estará en el psicólogo, no te preocupes. Y eso, luego nos vemos. ¡Te quiero!

CARME teclea con una sonrisa.

138. INT. CLASE UNIVERSIDAD - DÍA

CARME está en su sitio habitual de la clase, sola y jugando con el ordenador mientras el profesor lee desde su mesa.

PROFESOR

...según Kuleshov, el cine es el único lugar donde podemos encontrar la precisión en el espacio, en el tiempo, en la organización. Sin embargo, añade que estos atributos no los tiene el cine psicológico o el de acción teatral verosímil, sino el cine natural de acción que está ordenado en el espacio y tiempo unificado a través del montaje...

139. EXT. UNIVERSIDAD - NOCHE

Salen de clase. Van todos los estudiantes tranquilamente hablando y riéndose. Todos menos CARME, que, sin embargo, esta vez no se va apresurada. Se mantiene por detrás a un par de metros de distancia, su corazón latiendo fuerte.

De entre sus compañeros, se gira ISA (25), una chica morena y con gafas, y mira a CARME con una cálida sonrisa.

ISA

¿Te vienes a tomar algo?

A CARME se le acelera el corazón, se pone muy nerviosa.

CARME

Eh... Vale

140. INT. BAR - NOCHE

CARME, ISA y unos pocos compañeros más están sentados en una mesa bebiendo de buen rollo. Todos están tomando cerveza, menos CARME, que está con una Coca-Cola. CARME no habla, está un poco cohibida, pero está ahí mirando y escuchando al resto. No se escucha la conversación, solo el corazón de CARME que se va calmando poco a poco hasta que finalmente se anima a hablar.

141. INT. APARTAMENTO CHICAS / SALÓN - NOCHE

SECUENCIA DE MONTAJE:

CARME entra, ve a ANTÍA y ÁLEX, les da un abrazo, comen juntos, hablan y ríen felices.

142. INT. HABITACIÓN CARME - NOCHE

CARME, ya en pijama, entra con una sonrisa. La luz está encendida. Se mete en la cama. Sobre la mesita tiene los LIBROS. Chasquea los dedos y un SÍMBOLO LUZ dibujado en el techo se apaga.

FUNDIDO A NEGRO

.....**FIN**.....