



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**LA NOCHE DE LA BESTIA;
UNA ODISEA BOGOTANA**

OBRA ARTÍSTICA

Que para obtener el título de

**LICENCIADO EN LITERATURA
DRAMÁTICA Y TEATRO**

P R E S E N T A

Benjamín Figueroa García

DIRECTOR(A) DE TESIS

Mtro. Carlos Eduardo Azar Manzur

Ciudad Universitaria, Cd. Mx., 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	2
1. <i>LA NOCHE DE LA BESTIA</i> ; UNA ODISEA BOGOTANA	5
1.1 EL PROCESO CREATIVO	7
1.1.1 EL CONTEXTO SOCIAL	8
1.1.1.1 COLOMBIA.....	8
1.1.1.2 IRON MAIDEN Y EL METAL.....	11
1.1.2 INFLUENCIAS Y APROPIACIONES	13
1.1.2.1 LA ESTRUCTURA.....	15
1.1.2.2 LOS PERSONAJES	19
1.2 LA OBRA.....	23
1.2.1 LA ESTRUCTURA DRAMÁTICA: EL DOBLE VIAJE.....	26
1.2.2 LOS ARCOS DE LOS PERSONAJES Y SUS BÚSQUEDAS.....	28
1.2.2.1 EL VIAJE DE VARGAS	28
1.2.2.2 EL VIAJE DE CHUKI	31
1.2.2.3 EL VIAJE DE CALAVERO.....	34
1.2.3 LA FAMILIA, EL AMOR Y LA AMISTAD.....	36
1.2.3.1 LA FAMILIA	37
1.2.3.2 EL AMOR	38
1.2.3.3 LA AMISTAD.....	40
1.2.4 EL LENGUAJE.....	41
1.2.5 EL PROCESO DE REESCRITURA.....	42
1.2.5.1 ERRORES, CAMBIOS Y MEJORAS.....	42
1.2.5.2 ESCENAS NUEVAS	44
2. CONCLUSIONES.....	46
REFERENCIAS	48
FILMOGRAFÍA.....	51
ANEXO I "LA NOCHE DE LA BESTIA"	52

INTRODUCCIÓN

Si alguien me hubiera dicho en la universidad que me convertiría en guionista y que el teatro se convertiría en una actividad secundaria en mi vida, no les hubiera creído. Si aparte me hubieran dicho que mi primera película se trataría sobre dos adolescentes bogotanos que intentan asistir al primer concierto de Iron Maiden en Colombia, me hubiera reído en sus caras.

En primer lugar, porque uno como “metalero” cree que nunca va a tener la oportunidad de desarrollar una historia que gire alrededor del metal -y no es porque las ideas no surjan, sino porque se desechan al instante al considerar que a nadie le podría interesar-. En segundo lugar, porque, para hablar de la verdadera esencia de una tribu urbana, uno necesita salirse de la imagen más superficial y convencional para adentrarse en el micro universo y la sensibilidad de sus miembros; para hablar realmente del metal, éste debe ser deconstruido.

La noche de la Bestia es un proyecto originado por Mauricio Leiva Cock, un director colombiano que pasó toda la adolescencia en medio de un grupo de metaleros, todos ellos inadaptados sociales. Él, extranjero para sus gustos musicales -confiesa que la banda más rockera que escucha es Radiohead-, es parte y testigo del ambiente de sus amigos: un pequeño grupo de personas discriminado por los demás y que se discriminan entre ellos por el tipo de metal que prefieren. Compiten para ver quién tiene la actitud más ruda y la vestimenta más metalera cuando la respuesta correcta es ninguno. La ironía concluye cuando varias personas confiesan que sus amigos metaleros suelen ser las mejores personas que conocen.

Después de trabajar juntos en una serie de cortometrajes para la Liga del Cáncer en Suiza, Mauricio lee el corto que escribí y le fascina el humor irónico y la seriedad con la que traté una historia cuya anécdota simple y bastante tonta: un hombre, con la intención de calmar a su esposa, se hace una mastografía para descubrir que él es quien tiene cáncer de mama.

A partir de esa historia, me cuenta cómo siempre ha tenido la idea de escribir sobre algo que sus amigos de la adolescencia le contaron:

Después de poco más de 20 años de no visitar Sudamérica, Iron Maiden decide dar su primer concierto en Colombia. La fecha, 28 de febrero de 2008, se convierte en un parteaguas para toda la comunidad metalera sudamericana, porque gente de varios países viajó a Bogotá para asistir al concierto.¹ La asistencia al concierto supera el límite planeado de 50,000 espectadores y la pobre organización y la logística del día de la presentación se tira a la basura. La policía tiene que cerrar las puertas a miles de espectadores para evitar que algunos se cuelen, pero dejando afuera a cientos de personas con boletos en la mano.²

Pronto, todo se sale de control: algunos se saltan las bardas y son perseguidos por la policía; otros cortan la barda y se cuelan por la parte trasera. El recuento final es de cientos de detenidos, una cantidad incierta de asistentes que gira entre los 80,000 y los 100,000 y uno de los mejores conciertos en la historia de Iron Maiden en América Latina.³

Al momento de escuchar la anécdota, escribir algo al respecto se convierte en una necesidad. El único acuerdo que Mauricio y yo mantenemos es la idea de alejarse del cliché del metalero y utilizar la situación para hablar del contexto social en el que la juventud bogotana vive y cómo el metal, más allá de ser un género musical, se convierte en un estilo de vida catártico.

El plan es escribir un cortometraje a partir de la anécdota y meterlo al concurso de ProImágenes en Colombia, para conseguir el dinero de producción. Mientras yo me concentro en

¹ Contreras, Lillian. Iron Maiden brindó uno de los mejores conciertos en Bogotá. *El Espectador, Entretenimiento*. Bogotá, Colombia: 29 de febrero de 2008 (consultado: 17 de junio del 2019).

² Barbosa Valderrama Alejandro. Iron Maiden majestuoso en Bogotá. *Fortín del Caballero*. Colombia: 4 de marzo de 2008 (consultado: 17 de junio del 2019).

³ *Ibid.*

el guion, Mauricio construye el resto de la carpeta de la aplicación y compartimos notas sobre lo que nos gustaría que sucediera a lo largo de la historia.

Titulado inicialmente *Un día en el infierno* y con una extensión de 17 páginas, el cortometraje ya es una esencia de lo que posteriormente se convertiría en *La noche de la Bestia*: un par de adolescentes deciden irse de pinta y vagar por la ciudad en lo que esperan lo que denominan “el mejor concierto de sus vidas”; en el viaje, los chicos son asaltados y, frustrados, se culpan entre ellos; los dos regresan a sus casas, donde la soledad y la incompreensión los permea. La mañana siguiente, mientras van a la escuela, ambos aceptan que su amistad es más importante y dejan el incidente atrás.

Sin esperarlo, el guion gana el fondo ProImágenes en 2016 y, en vez de hacer un cortometraje con mucho presupuesto, decidimos hacer un largometraje con casi nada. En menos de seis meses, el primer borrador de *La noche de la Bestia* está listo y, con la misma sorpresa, atrapa la atención de los demás. Pronto, el guion entra a mercados internacionales, consigue coproductores e inversionistas, gana premios y, 14 meses después de que *Un día en el infierno* fuera escrito, *La noche de la Bestia* inicia producción.

1. LA NOCHE DE LA BESTIA; UNA ODISEA BOGOTANA

Todo mundo recuerda el primer concierto al que asistió. Con el paso de los años, esta experiencia se convierte en una leyenda que se cuenta en cada momento o en una anécdota vergonzosa que uno se siente renuente a confesar. Esta experiencia habla mucho de nosotros: qué música nos gusta, por qué, a qué edad asistimos, quién era el artista/banda. Un concierto se convierte en la piedra angular de lo que será nuestra personalidad, de nuestra visión del mundo. Por lo mismo, hay una gran cantidad de historias que giran alrededor de ese suceso: Un pequeño grupo de amigos buscan ser parte de lo que ellos consideran lo más importante de sus vidas, sin embargo, hay un suceso que hace que su asistencia sea casi imposible y están dispuestos a hacer lo que sea para conseguirlo; al final, todos encuentran una forma de conseguir eso que desean y son felices.

La noche de la Bestia surgió como la oportunidad de contar lo opuesto. No es una historia sobre conseguir ser parte del evento, sino lo que éste significa para ellos. Para “Chuki” y Vargas, los dos personajes principales de la historia, el concierto de Iron Maiden se convirtió en la oportunidad de salir adelante, de superar sus crisis de adolescencia y, por lo mismo, cuando están en las puertas del concierto, los dos se dan cuenta que el viaje al lugar ha sido más importante que ser parte del evento y deciden sacrificarse para que alguien más entre en su lugar. El concierto se convierte en un pretexto para adentrarse en la psique de los personajes y que tomen consciencia de sus verdaderas necesidades.

Desde el momento de su introducción, ambos personajes son presentados como una amistad poco convencional donde parece que lo único que los une son sus gustos musicales. Son dos inadaptados sociales de estratos sociales muy distintos, pero, gracias a esa diferencia, han encontrado una amistad honesta donde la crítica y la comprensión mantienen su dinámica.

En primer lugar, se encuentra “Chuki”, un muchacho gordo con cabello largo y vestimenta convencional que vive bajo el estricto yugo de su madre cristiana. Para él, la música se ha convertido en un escape de toda su inconformidad e inseguridades; puede convertirse en eso que desea ser y no lo que realmente es. En el mundo real, es un niño mimado, tímido, bien intencionado, torpe e incapaz de defenderse que depende de gente como Vargas para poder sobrevivir. Sabe que está en el fondo de la cadena alimenticia citadina y su forma de mantenerse con vida es abusar de la gente cercana, mientras se esconde detrás de su carisma de gordo simpático.

En segundo lugar, está Vargas, delgado y con un mohawk descuidado, con chaleco lleno de parches de bandas de metal e hijo de metaleros. Él ha pasado su vida bajo la influencia del metal y, por lo mismo, no ve en la música un grito de rebeldía, sino un estilo de vida convencional. Sin embargo, esta constante influencia lo hace pensar que debe mantener una imagen estoica y desinteresada; eso lo orilla a ser cruel con la gente que lo rodea y esconder su dolor en burlas. Sabe que lo que hace está mal, pero lucha por mantener una imagen que tampoco le queda. Él es la brújula moral del dúo, quien ha establecido la regla entre ellos de qué es lo que está bien y mal; sin embargo, la ausencia de su brújula moral -en este caso, su madre-, ha provocado que se sienta perdido y, desde el inicio de la historia, está a la deriva.

Los dos personajes, en medio de su adolescencia, están buscando eso que realmente los define y, como todo adolescente, luchan por ocultar todo lo que los hace sentirse débiles. Su vida se ha transformado en una rebeldía hacia lo que los hace más humanos y, por lo mismo, se refugian en conversaciones en las que ambos mienten para sentirse mejor. Sin embargo, más allá de sus búsquedas personales, el contexto social se convierte también en un factor; los dos muchachos viven en una Colombia que ha pasado décadas en una guerra interna y que todavía no parece

encontrar solución. En la imagen de un país violento y peligroso, nada parece llegar a ellos, por lo mismo ven los sucesos, entre los que está la visita de Iron Maiden, como algo único que no volverá a suceder.

Por lo mismo, este evento se convierte en la oportunidad de un cambio. Tal vez, dentro de un amplio espectro temporal, sea sólo un instante, pero se resignifica una y otra vez y se convierte en la piedra angular en la que uno se puede transformar por completo. Finalmente, dejarán de ser personas que viven a partir del fantasma de cómo los demás los ven y se permitirán ser como son en realidad.

1.1 EL PROCESO CREATIVO

Desde su concepción, el universo de *La noche de la Bestia* estuvo completamente definido: Chuki y Vargas son dos adolescentes bogotanos que deambulan por la ciudad; nada sucede fuera de las 24 horas que se suceden desde la mañana del 28 de febrero hasta la mañana siguiente. Tanto el inicio como el final pasan en la esquina donde los muchachos esperan el autobús escolar. Además, con un alto porcentaje de escenas en exterior, la aventura adopta elementos de una *Road Movie* en la que los personajes no salen de la ciudad; además de la parada de autobús, no regresan al mismo sitio -la casa de Chuki, la panadería y la tienda de Calavero son las únicas excepciones-. De esta forma, el viaje, aunque delimitado en un espacio y tiempo muy específico, es tanto literal como metafórico: los dos muchachos se involucran en una serie de pequeñas peripecias, cada una convirtiéndose en una pieza del rompecabezas de la personalidad y los arcos dramáticos de ambos personajes. Por esto, el concierto tiene un significado particular para cada uno, en su contexto social, personal, desde sus deseos intrínsecos, todo esto conformado a partir de un suceso verdadero en el que la época, la sociedad y el fenómeno alrededor del concierto envuelven al viaje

ficticio de los personajes. De esta forma, se podría decir, incluso, que Bogotá se vuelve tan protagonista como Chuki y Vargas.

1.1.1 EL CONTEXTO SOCIAL

A partir de un hecho histórico que posteriormente será ficcionado, era importante tratar el concierto de Iron Maiden, así como la vida cotidiana del colombiano de la época, de la forma más verídica posible. Esto llevó a que, a partir de la anécdota principal, se reconstruyera el contexto social alrededor del suceso histórico; la necesidad de que la película representara un momento específico dentro de la sociedad colombiana me llevó a profundizar sobre la situación política de Colombia y cuáles fueron los principales cambios que generaría la visita de Iron Maiden y, posteriormente, el paradigma de la escena musical colombiana.

1.1.1.1 COLOMBIA

Durante años, Colombia ha sufrido un conflicto interno de fama internacional. Este conflicto armado entre el gobierno de Colombia y las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC) ha sido usado como uno de los mayores ejemplos de la violencia y la inseguridad de América Latina. El enfrentamiento, que empezó en 1964, se extendió por 53 años, hasta que las FARC se disolvieron oficialmente en 2017. En ese tiempo, las FARC dominaron sectores del país y financiaron su movimiento a partir de secuestros, narcotráfico y comercio ilegal. La contradicción constante en el discurso de las FARC hacía que las esferas públicas dudaran sobre cómo solucionar el problema. Cada presidente electo denominaba al movimiento como criminal, terrorista o guerrillero y buscaba una solución distinta para acabar con las FARC.

Sin embargo, el conflicto llegó a un punto crítico durante el mandato de Andrés Pastrana quien, en busca de solucionarlo mediante negociaciones pacíficas, hundió al país en una crisis económica, la primera en años a pesar del estado de guerra y con las FARC cada vez más fuertes.

El fracaso por parte de Pastrana impulsó al candidato conservador Álvaro Uribe, quien, en 2002, es elegido presidente. Uribe, a cambio de Pastrana, decreta una política de Defensa y Seguridad Democrática, lo que significa un ataque directo a los grupos militares; no hay negociación, sólo guerra.

Rápidamente, el movimiento de Uribe toma fuerza y las FARC son obligadas a retroceder. El repunte de la economía colombiana, así como la sensación de optimismo y bienestar en la población son tan efectivas que Uribe es reelegido en 2006 para un segundo periodo y la opinión internacional sobre el país es cada vez más positiva; pronto, el mercado internacional comienza a considerar a Colombia como un punto de inversión, ya que parece que por fin acabará el conflicto.⁴ Esto hace que Uribe desarrolle dos planes simultáneos para deshacerse de las FARC; el Plan Patriota y el Plan Consolidación buscan cortar todos los medios de financiamiento de las FARC y, gracias a esto, las obligan a replegarse hacia las fronteras del país.⁵

La presión hacia las FARC es tan grande que éstas, arrinconadas, toman una actitud conciliadora con el gobierno. Como acto de su buena voluntad, liberan a Ingrid Betancourt, pero el gobierno de Uribe, apoyado con la opinión pública, no cede ante los buenos deseos de líderes como Raúl Reyes, quien está dispuesto a abandonar las armas.

El 4 de febrero de 2008, la población colombiana realiza una marcha contra las FARC. El rechazo público obliga a las FARC a tomar la decisión de liberar a todos sus secuestrados y el 27

⁴ Sánchez Gómez, Gonzalo et al, *¡Basta ya! Colombia: memorias de guerra y dignidad*. p. 180.

⁵ *Idem*.

de febrero, después de meses de negociación e intervención de líderes internacionales -entre ellos Hugo Chávez-,⁶ las FARC liberan a cuatro presos políticos que mantenían secuestrados por más de cinco años, con la intención de abrir la puerta a un diálogo que pudiera solucionar el conflicto.⁷ Sin embargo, un par de días después, en la madrugada del 2 de marzo, la fuerza aérea colombiana cruzaría a Ecuador para bombardear la provincia de Sucumbíos, donde se encontraba un campamento de las FARC, lo que desata un conflicto internacional debido a la violación de la frontera y por la muerte de varios civiles, entre ellos, cuatro estudiantes mexicanos.⁸ Los siguientes dos años, la administración de Uribe tendría que lidiar con las repercusiones de la “Operación Fénix”;⁹ más allá de la presión generada por Ecuador,¹⁰ Venezuela¹¹ y México, todo intento de paz se vería imposible al morir Raúl Reyes, el líder de la FARC que tres días antes había permitido la liberación de los cuatro rehenes y que sólo fue localizado gracias a que encendió su celular y realizó una llamada, en la que explicaba su movimiento entre la frontera ecuatoriana y la colombiana.¹²

Inevitablemente, la muerte de Reyes y la nueva tensión internacional con respecto a la actitud radical de Uribe frente a las FARC generarían un retroceso para la solución del conflicto y lo prolongaría diez años más.

⁶ El Mundo. Seis meses de la mediación de Chávez en busca de un acuerdo con las FARC. *El Mundo, Internacional*. Bogotá, Colombia: Actualizado el 11 de marzo 2008 (consultado: 17 de junio del 2019).

⁷ El País. Los cuatro ex congresistas liberados por las FARC llegan a Caracas. *El País, Internacional*. Bogotá, Colombia: 26 de febrero 2008 (consultado: 17 de junio del 2019).

⁸ Rico, Maite. Así fue la Operación Fénix. *El País, Internacional*. Bogotá, Colombia: 9 de marzo de 2008 (consultado: 17 de junio del 2019).

⁹ Semana. La verdad del bombardeo. *Semana, Portada*. Colombia: 12 de diciembre 2009 (consultado: 17 de junio del 2019).

¹⁰ El Mundo. Colombia se disculpa ante Ecuador por la incursión “obligada” en su territorio. *El mundo, Internacional*. Actualizado: 3 de marzo 2008 (consultado: 17 de junio del 2019).

¹¹ El País. La muerte de “Raúl Reyes” desencadena una crisis diplomática entre Colombia, Venezuela y Ecuador. *El País, Internacional*. Caracas, Venezuela: 2 de marzo 2008 (consultado: 17 de junio del 2019).

¹² Redacción El Tiempo. Una sola llamada desde su satelital traicionó a Reyes. *El Tiempo*. Colombia: 2 de marzo 2008 (consultado: 17 de junio del 2019).

1.1.1.2 IRON MAIDEN Y EL METAL

Fundada en 1975 por Steve Harris, Iron Maiden es una banda de Heavy Metal británico considerada de las más importantes del género, así como de las más influyentes de la historia del rock alternativo. Su estilo rápido y violento con letras agresivas son un espejo de la precaria situación de la clase trabajadora, así como la influencia de la famosa “impía trinidad del rock británico”, compuesta por Black Sabbath, Deep Purple y Led Zeppelin.

Buscando ser cada vez más rápidos, más violentos, más ruidosos, una nueva generación de bandas comienza a nacer. Pronto, agrupaciones como Judas Priest, Motörhead y Iron Maiden lideran esta nueva corriente que posteriormente sería conocida como la “nueva ola de Heavy Metal británico”. Siendo la última de las tres en formarse (Judas Priest se formó en 1969 y Motörhead surge de exmiembros de otras bandas de rock), Iron Maiden adopta algunos elementos de sus compañeras y, después de varios años de giras internas y cambios de integrantes, lanza su primer disco, *Iron Maiden*, en 1980. Pronto, el disco recibe éxito comercial y crítico, catapultando la carrera de la banda con su estilo característico donde combinan velocidad con ferocidad, acompañados por un estilo visual que hace referencias a las películas de terror y el ocultismo.

En 1981, poco después del éxito de su segundo disco, *Killers*, Paul Di'Anno es reemplazado en los vocales por Bruce Dickinson. Con nuevo vocalista, la banda saca su tercer disco, *The Number of the Beast*, en 1982. A pesar del reconocimiento inicial por los primeros dos discos, la banda cimentará su fama internacional con *Number of the Beast*, el cual se volverá uno de los discos más influyentes dentro del Heavy Metal, vendiendo más de 14 millones de copias a la fecha.

Pronto, sus giras internacionales y el espectáculo creado alrededor de sus tours se convertirán en un elemento icónico de una banda con una popularidad creciente. *Eddie*, el zombie

que siempre utilizan en el arte de sus portadas, se convertirá en un miembro más de una banda llena de leyendas que van desde el muy conocido hecho de que Bruce Dickinson es el piloto del avión en el que viajan en sus giras, hasta la extraña iglesia de Iron Maiden en Brasil, oficiada por el “fan #1 de la banda”.

Sin embargo, la situación en Colombia hacía que una visita de cualquier banda internacional visitara el país. Su gente sabía que toda banda que programara una gira internacional trataría de evitar a América Latina y, si la visitaba, los países predilectos eran México y Argentina -tal vez, a veces, Brasil-; Colombia, definitivamente, no era considerado.

Sin embargo, todo eso cambia cuando Iron Maiden anunció que visitaría Bogotá por primera vez en su historia como parte de su gira *Somewhere Back in Time Tour*.¹³ La nueva condición de paz generada por las políticas de Uribe, así como la lucha constante por la comunidad musical colombiana en demostrar que el país era un gran espacio para que las bandas se presentaran hizo que la banda británica tomara una decisión y finalmente den su primer concierto en Colombia.

La inesperada visita a la capital colombiana generó revuelo en la comunidad metalera de todo Sudamérica y comenzó un éxodo de fans de la banda; gente de Bolivia, Perú, Ecuador, Venezuela y Brasil se reunieron¹⁴ y, después de su casi legendario resultado, Iron Maiden prometió volver.¹⁵ Un año después, la banda regresó a Bogotá y, desde entonces, visita Colombia

¹³ “El Reverendo”. 5 años después de lo que fuera Iron Maiden en Colombia 2008. *El Santuario del Rock*. Colombia: febrero 2013 (consultado: 17 de junio del 2019).

¹⁴ “Metal Traveller”. Part 1 - Iron Maiden’s arrival to Colombia. *Metal Traveller*. Colombia (consultado 17 de junio del 2019).

¹⁵ “Metal Traveller”. Part 2 - Iron Maiden Live in Bogotá, Colombia. *Metal Traveller*. Colombia (consultado 17 de junio del 2019).

en todas sus giras por América Latina . Con esto, abrieron las puertas a que distintas bandas de metal decidieran hacer lo mismo, cambiando así el prejuicio que se tenía del país.¹⁶

Hoy en día, Colombia se ha convertido en una de las escenas más importantes del metal en América Latina y, también, uno de los espacios predilectos de Iron Maiden.

1.1.2 INFLUENCIAS Y APROPIACIONES

Desde la concepción de una historia, hay un sinnúmero de estímulos que llegan a influir y hasta a reestructurar la nueva creación artística; diversos textos, películas y situaciones reales que ayudan a generar los matices de aquello que queremos contar. En el proceso de creación de *La noche de la Bestia*, Mauricio y yo tuvimos varias sesiones en las que nos concentramos en comentar cómo veíamos la historia y qué era lo que más nos interesaba resaltar a lo largo del viaje de Chuki y Vargas. Al final, en medio de la avalancha de comentarios y referencias, logramos mantener dos grupos de referencias que servirían de base para la construcción de la película: por un lado, las películas que, más allá de su anécdota, nos ayudaban a armar la estructura dramática que buscábamos establecer; por el otro, las que establecían una dinámica en los personajes y su relación, no sólo entre ellos y su familia, sino también con la sociedad en la que viven.

Al mismo tiempo, es inevitable mencionar las influencias dentro de mi quehacer literario. Estos libros, aunque no fueron revisitados para la escritura del guión, forman parte de mi pequeña biblioteca de referencia constante y me han ayudado a lo largo de mi desarrollo profesional.

Primero, debo mencionar *Playwriting* de Bernard Grebanier, un libro que, aunque habla sobre la composición de una obra de teatro, me fue sugerida por un profesor de cine como un

¹⁶ Durán, Mauricio. Iron Maiden en Colombia por primera vez: 10 años de un sueño cumplido. *Iron Maiden Blood Brothers Colombia*. Bogotá, Colombia: 28 de febrero de 2018 (consultado: 17 de junio del 2019).

elemento básico para la construcción de la trama. El libro, abordando aspectos distintos de la obra de teatro, desde la cantidad de personajes hasta el número de actos que una pieza teatral requiere, puede ser resumido en una frase que puede sonar absurda: tantos como el protagonista necesite para resolver su conflicto.¹⁷

De una forma similar, el texto de Michael Tierno utiliza los principios de la *Poética* de Aristóteles para la construcción de un guion cinematográfico. Su principal énfasis a lo largo de su libro es sobre la acción del personaje y cómo ésta debe guiar la trama de la obra. Si un suceso no es generado como consecuencia a la búsqueda de la necesidad del personaje, no profundiza en él y, por lo tanto, es prescindible.¹⁸

Finalmente, se encuentra David Mamet con *On directing film*. Aunque el libro se plantea como una guía para la dirección, él mismo admite que su acercamiento es a partir del guion. A través del texto, Mamet refuerza constantemente la necesidad de ser estricto con los temas que se exploran por acción, por escena, por secuencia. Si alguno de estos elementos no ayuda a profundizar el tema principal de la película o no exploran la necesidad del protagonista, pueden ser eliminados sin realmente afectar la trama.¹⁹

Aunque los tres parecen dar consejos similares, cada uno se enfoca en aspectos distintos de la construcción dramática que pueden ser complementados entre sí: todo suceso dentro de la historia debe estar relacionado con el viaje del protagonista, causado por él y relacionado con su necesidad primigenia. Si no cumple las tres normas, debe ser eliminado.

Esta dura premisa parece ser casi imposible de seguir, especialmente a lo largo de la escritura primigenia dentro de un guión, pero se convierte en una herramienta esencial en el

¹⁷ Grebanier, Bernard, *Playwriting*.

¹⁸ Tierno, Michael, *Aristotle's Poetics for Screenwriters: Storytelling Secrets from the Greatest Mind in Western Civilization*.

¹⁹ Mamet, David, *On Directing Film*.

proceso de corrección y reescritura. Mientras que lo más importante dentro de una primera versión es lograr completar el viaje de los personajes y contar la historia completa, las siguientes versiones deben formar un proceso de curaduría para corregir errores, agregar lo que falta y borrar lo que sobra.

Es a partir de este proceso de auto análisis que me parece pertinente separar las influencias usadas durante el proceso creativo en dos categorías, así como sólo mencionar aquellas que se convirtieron en las principales referencias y puntos de partida para la escritura del texto.

1.1.2.1 LA ESTRUCTURA

Un grupo de jóvenes se preparan para el concierto de su banda favorita, pero hay algo que les impide llegar; deciden que ésta es una oportunidad única en su vida y hacen hasta lo imposible para conocer a sus ídolos. La anécdota, basada en una estructura de *Coming of Age*, sigue a este grupo en su transición de la juventud a la madurez, usando a una banda como la voz de la generación o como un icono del grupo social al que los jóvenes pertenecen. En cada una de esas películas, los personajes tienen que esforzarse para conseguir aquello que desean, los cuales se convierten en pasos que toman para su transformación hacia su madurez, tanto física como psicológica. Para ellos, este suceso significa mucho más que sólo ver a su banda favorita; la experiencia los obliga a convertirse en adultos y a definirse a partir de esas acciones

Desde el primer instante que comenzaron las conversaciones para *La noche de la Bestia*, el referente más evidente fue *Detroit Rock City* (1999).²⁰ En ella, un grupo de cuatro jóvenes deciden viajar de Cleveland a Detroit para ver a Kiss, su banda favorita, en concierto. Sin embargo, sus

²⁰ Levine, B., Simmons, G. (Productores) & Rifkin, A. (Director) (1999). *Detroit Rock City*. Estados Unidos: Base-12 Productions, Takoma Entertainment Group, KISS Nation, Corrupter Production Service Ltd.

planes entran en riesgo cuando la madre de uno de ellos -una cristiana radical-, encuentra los boletos, los destruye y decide internar a su hijo en una escuela religiosa. Los otros tres intentan rescatar a su amigo y buscan otra forma de conseguir las entradas mientras son discriminados por una sociedad que acepta la música disco, pero no el rock. Al final, en medio de un asalto, un *striptease* y sexo en un confesionario, los cuatro logran entrar al concierto y tienen la mejor noche de sus vidas.

A partir de esta anécdota que sirviera de base principal para la creación de la película, pronto encontramos otras referencias similares que la complementaban. Después de *Detroit Rock City*, otras dos películas surgieron dentro de la conversación: *I Wanna Hold your Hand* (1978),²¹ la cual explora la Beatlemania en la juventud estadounidense alrededor de la icónica entrevista en el Ed Sullivan Show del 9 de febrero de 1964 a seis jóvenes y *Rock n' Roll High School* (1979),²² donde Riff, la líder de la comunidad rockera de una preparatoria, busca contactar a Los Ramones para darles una canción que escribió para ellos.

Aunque las dos tienen una estructura similar, las pequeñas diferencias en las anécdotas las vuelve esenciales. En *I Wanna Hold your Hand* se explora la reacción de la juventud ante un fenómeno como los Beatles: desde Grace, la fanática que se cuelga a su habitación de hotel y termina siendo entrevistada por la prensa, hasta Tony, el joven que los odia y no comprende la histeria colectiva que generan; además, aunque también tienen un ligero viaje -de Nueva Jersey a Nueva York-, la mayor parte de la película sucede en Manhattan entre el Hotel y los estudios donde la presentación se llevará a cabo.

²¹ Asseyev, T., Rose, A. (Productores) & Zemeckis, R. (Director) (1978). *I Wanna Hold Your Hand*. Estados Unidos: Universal Pictures.

²² Finnel, M. (Producer) & Arkush, A. (Director) (1979). *Rock n' Roll High School*. Estados Unidos: New World Pictures.

Con un acercamiento distinto, *Rock n' Roll High School* está construida a partir de un cerco social: los jóvenes viven en una comunidad donde el rock es algo malo y debe ser destruido; el viaje no existe y casi toda la película sucede dentro de la escuela, teniendo una estructura más cercana a *Footloose* (1984)²³ que a cualquiera de las anteriores. En este caso, como un himno generacional, el rock es lo que salva a los jóvenes: cuando la sociedad de padres y maestros de la escuela se disponen a destruir varios discos de rock, Los Ramones aparecen y ayudan a los alumnos a tomar posesión de las instalaciones; cuando la policía los obliga a evacuar, Riff declara frente a los adultos y la prensa que la escuela será siempre una imagen de la autoridad de los adultos y, en medio de un concierto improvisado donde los Ramones tocan la canción de Riff, explotan las instalaciones mientras todos los estudiantes bailan desenfrenadamente.

Sin embargo, algo que saltó a relucir en las tres películas es que los personajes ganan al final. A pesar de tener un discurso social juvenil, los jóvenes sólo son representados como inadaptados que terminan consiguiendo lo que quieren; son comedias ligeras cuyos personajes viven en un mundo sin consecuencias reales y en las que ellos le demuestran a la sociedad que lo que hacen es correcto.

Este conflicto con la idea primigenia de mostrar a los dos protagonistas como algo más que sólo un par de jóvenes metaleros me llevó a una película más reciente, *Gimme the Loot* (2012),²⁴ en la que Malcolm y Sofia, dos jóvenes negros del Bronx, buscan grafittear la manzana de *home run* del estadio de los Mets. El propósito es conseguir el reconocimiento social que buscan y tienen la oportunidad de dejar su marca en la legendaria manzana cuando un conocido de Malcolm trabaja como seguridad en el estadio; el único problema, es que necesitan pagarle quinientos

²³ Rachmil, L., Zadan, C. (Productores) & Ross, H. (Director) (1984). *Footloose*. Estados Unidos: Paramount Pictures.

²⁴ Difford, N., Buchanan, D., Washington, J. (Productores) & Leon, A. (Director) (2012). *Gimme the Loot*. Estados Unidos: Seven for Ten Films.

dólares para que los deje entrar y sólo tienen dos días para conseguirlos. En un intento desesperado por hacerse del dinero, venden drogas, roban el material, son atacados por la pandilla contraria y tratan de asaltar a uno de los clientes de Malcolm. Sin embargo, después de dos días y de una odisea en la ciudad, ambos llegan a la entrada del estadio y esperan al contacto de Malcolm, pero como éste nunca llega, se ven obligados a volver a su casa con las manos vacías.

Mediante ese viaje y la derrota final, los personajes son obligados a evolucionar a partir de sus errores y desventuras; al no lograr su cometido, la vida sigue y han aprendido más sobre ellos. Por lo mismo, todo lo que sucede en la película son oportunidades para profundizar en los protagonistas y su visión del mundo; ambos poseen una sabiduría que consiguieron de su vida en las calles, pero son víctimas de su ingenuidad juvenil. A diferencia de las otras películas, se sienten humanos. Su viaje es más complejo que sólo convivir con su banda favorita o ser *cool*; para ellos, ésta es la oportunidad de salir del anonimato y la desesperación del barrio bajo; el grafiti es un medio, no la meta.

Esa última idea es la que más va a modificar las primeras versiones de *La noche de la Bestia*. Mientras el plan original era que los dos lograban colarse al concierto y vivían la mejor noche de sus vidas, quitarles eso que más deseaban a cambio de obtener lo que más necesitaban se convirtió en la meta de la historia. Por lo mismo, igual que en *Gimme the Loot*, el concierto no es la meta de Chuki y Vargas, sino un medio para aquello que más desean: libertad.

1.1.2.2 LOS PERSONAJES

Desde la concepción más primigenia, parece que todo individuo que pertenezca a una tribu urbana debe ser un inadaptado social. Lo que más resalta en las películas que sirvieron como influencia para la estructura es que alguno de sus personajes sufre algún tipo de discriminación por la

sociedad, el cual varía en función de la radicalidad, ya sea del personaje o de la sociedad: *Detroit Rock City* tiene a los fans del disco y a los religiosos, *I Wanna Hold your Hand* tiene a Tony y su odio a los Beatles, aunque se convierte en un falso aliado por asunto del viaje, *Rock n' Roll High School* tiene a los adultos, *Gimme the Loot* tiene a toda la sociedad americana. Los personajes son discriminados por ser diferentes o pertenecer a un grupo distinto, lo que los hace estar enojados contra todo: el mundo, la sociedad, ellos mismos. Esa ira parece haberlos orillado, ya sea a sus gustos musicales o a su estilo de vida en general; su vida es más o menos radical en función del nivel de ira que llevan dentro.

La forma en la que lidian con esa ira, por otro lado, es lo que termina de darle el tono a las películas. Tanto Vargas como Chuki son dos adolescentes que no saben cómo lidiar con sus problemas, por lo que buscan una forma de evitar hablar con ellos; mientras que Chuki trata de convertirlos en bromas, Vargas desvía las conversaciones a otro tema. No es hasta que llegan a un punto en el que ya no pueden evitar las conversaciones que se ven obligados a lidiar con la situación. Este contraste entre el humor como mecanismo de defensa y la seriedad al momento de la inevitable confrontación, esta combinación entre comedia y drama hizo que se buscaran referentes en películas que tuvieran esa mezcla, al mismo tiempo que los personajes se encontraran en un conflicto similar.

A partir de eso, la primera referencia que surgió fue *Hesher* (2010).²⁵ En ella, Joseph Gordon-Levitt interpreta a Hesher, un metalero que trabaja en una construcción que se aprovecha de la familia de T.J., quien acaba de perder a su madre en un accidente automovilístico, para irse a vivir con ellos. Pronto, se nota que Hesher es abusivo, burlón, violento y escucha metal todo el

²⁵ Portman, N., Susser, S., Susser, M., Cooper, L., Lin, J., Prisdand, S., Sheridan, W. (Productores) & Susser, S. (Director) (2010). *Hesher*. Estados Unidos: The Last Picture Company, CatchPlay, Corner Store Entertainment, Newmarket Films, Blue-Tongue Films.

tiempo. Sin embargo, al convivir con ellos, también se convierte en una figura paterna para T.J., quien finalmente logra superar la muerte de su madre a través de la visión irónica y violenta del mundo que Heshher le comparte. Al final de la película, cuando la abuela de T.J. muere, Heshher explica su filosofía de vida a partir de una anécdota personal: en un trabajo, tuvo un accidente y se cortó un testículo, pero, en vez de quejarse, decide ser feliz porque todavía le queda el otro. La anécdota impropia de Heshher se convierte en un consejo que tanto T.J. como su padre deciden seguir; en vez de seguirse lamentando por las muertes, primero de la madre y luego de la abuela, deciden alegrarse porque todavía se tienen entre ellos y por fin pueden salir adelante.

Aunque la referencia no sea evidente, la personalidad despreocupada y caótica pero finalmente bondadosa de Heshher se convierte en la base para otro personaje más allá de Chuki y Vargas. Además de los protagonistas, hubo un personaje que, con el paso del tiempo, se volvió más y más importante durante su creación: Calavero.

A pesar de ser un personaje secundario, Calavero representa a uno de los iconos de la comunidad metalera; es la imagen del metalero de vieja escuela: un hombre de mediana edad que sólo sabe hablar de metal y de sus aventuras de joven, que ha encontrado una forma de vivir a partir de su única pasión con una tienda de música. Se ha perdido tanto en esa única pasión que no logra darse cuenta de que los demás lo ven como un hombre desaliñado que vive en el pasado y siempre balbucea la misma historia.

Sin embargo, al mismo tiempo, es el único adulto al que tanto Chuki como Vargas parecen recurrir. Los escucha, los trata de ayudar y los aconseja cuando ninguno de los dos sabe qué hacer. Calavero es un mentor torpe que, en medio de sus balbuceos, guía a Chuki y a Vargas para que se conviertan en mejores personas.

Posteriormente y, buscando una referencia que ayudara, no sólo para construir la personalidad de los protagonistas, sino también de la dinámica dentro de su amistad, salieron dos películas: *Temporada de patos* (2004)²⁶ y *Sing Street* (2016).²⁷ Las dos películas, ambas *coming of age* y *dramedys*, combinan las dificultades de la adolescencia de los personajes junto con un sentido del humor sobre las situaciones en la que los personajes se internan.

En primer lugar, *Temporada de patos* gira alrededor de cuatro personajes que conviven en un departamento, cada uno con un conflicto interno con el que no saben cómo lidiar y, durante la mayor parte de la película, ni siquiera pueden admitir que lo tienen. Sin embargo, desde el inicio, lo que la película presenta es a Flama y Moko, dos adolescentes que se reúnen para jugar videojuegos toda la tarde. La combinación de sucesos inesperados como un apagón y la sorpresiva invasión de Rita y Ulises, obliga a los dos amigos a improvisar su tarde para que al final, gracias al pastel de marihuana de Rita, puedan confesar sus conflictos; gracias a que su plan original se ve rápidamente frustrado, se puede explorar en los personajes la forma que tienen de lidiar con situaciones que están fuera de su control: los padres de Flama se están divorciando y tiene que decidir con quien vivir mientras que Moko admite que está enamorado de su mejor amigo y no quiere perderlo.

De una forma similar, Chuki y Vargas tienen un plan ambiguo sobre su día que rápidamente se verá frustrado: se ven obligados a huir de casa de Chuki y, al estar condenados a vagar el resto del día, son asaltados cuando van camino al concierto. Desde el momento que Vargas convence a Chuki de faltar al colegio, la dinámica de ambos va dando línea a todos los sucesos y ellos mismos son víctimas de las consecuencias de sus decisiones. Todas ellas, en

²⁶ Torresblanco, F. (Productora) & Eimbcke, F. (director) (2004). *Temporada de Patos*. México: Esperanto Films.

²⁷ Bregman, A., Carney, J., Frakes, K.S., Grass, C., Niland, M., Singh, R.B., Trijbits, P. (Productores) & Carney, J. (Director) (2016). *Sing Street*. Irlanda, Inglaterra, Estados Unidos: Likely Story, Merced Media, PalmStar Entertainment, FilmNation Entertainment, Irish Film Board, Cosmo Films, Distressed Films, FilmWave.

conjunto, vislumbran el verdadero conflicto que los dos experimentan: Chuki se siente culpable por cómo trata a su madre y Vargas no sabe cómo lidiar con el hecho de que la suya acaba de morir.

Finalmente, *Sing Street* surgió como una referencia en medio del mundo musical, así como de los adolescentes en busca de su verdadera personalidad. Con un conflicto alrededor de una conquista amorosa, Conor forma una banda para conquistar a Raphina, pero, al mismo tiempo, encuentra su verdadera vocación, su verdadera identidad y aprovecha la oportunidad para viajar a Londres a fin de intentar su carrera como músico; lo que empezó como un pretexto para conseguir lo que deseaba, se convirtió en el deseo mismo que satisfacía su necesidad. El viaje de Conor es una introspección con la que, como un adolescente que no sabe lo que realmente desea, se obliga a experimentar y, finalmente, aceptar el camino que más le satisface.

De forma similar, la intención de Chuki y Vargas es la de presentar en ellos un viaje que, más allá de ser el objetivo en sí, es un pretexto para conseguir lo desean. Cada decisión que toman gira alrededor de su personalidad y cómo tratan de solucionar el conflicto de entrar al concierto: Chuki es alguien que evita el conflicto, pero culpa a todos de sus desgracias; duda siempre en actuar y, cuando lo hace, sólo es por beneficio propio. Vargas, por otro lado, está en un momento en que no sabe qué es lo que realmente quiere y ha decidido no hacer nada. Los dos, unos adolescentes perdidos con un deseo superficial, se meten en una situación en la que exploran verdaderos deseos familiares, sentimentales y su amistad entre ellos.

1.2 LA OBRA

Como se mencionó anteriormente, *La noche de la Bestia* está estructurada a partir de elementos de una *Road Movie* al mismo tiempo que su género cinematográfico es un *Rites of Passage*.

Blake Snyder define al género de *Rites of passage* como “una persona que trata de sobrellevar el dolor en una complicada etapa de su vida”. A partir de esa definición general, el género se divide en cinco subgéneros, según la situación o de la etapa: Mediana edad, Separación, Muerte, Adicción y Adolescencia.²⁸

En el caso de Vargas, su situación gira alrededor de la muerte de su madre. Desde el inicio de la película, Vargas está a la deriva en un proceso de duelo que no parece terminar nunca: Chuki y Valeria le preguntan si volverá al colegio, Calavero trata de ayudarlo a que salga adelante, su padre está perdido en el alcohol y en un duelo más fuerte. La situación es difícil y no tiene idea de cómo lidiar con ella, así que lo mejor que puede hacer es ignorarla; el concierto de Iron Maiden es una forma de esconder por un momento su dolor, a pesar de que no lo ayudará. Cuando el concierto parece estar fuera de su alcance y esto se convierte en un pesar que ya no puede ocultar, Vargas se ve obligado a lidiar con todos los pequeños problemas que antes había ignorado: hace las paces con su novia, pide perdón a su amigo, habla con su padre -a pesar de que él está borracho y dormido- y vuelve al colegio. Vargas no resuelve por completo su situación, pero sí toma la decisión de reanudar su vida y seguir adelante a pesar de su pérdida.

Por otro lado, Chuki entra en el subgénero más tradicional del *Rite of Passage*: Adolescencia. Chuki no es guapo, se le dificulta hablar con la gente, tiene un padre ausente y una madre perdida en su propio sufrimiento. A pesar de que comparte su deseo con Vargas, Chuki no tiene un propósito específico; su problema es que no le gusta quién es. Por lo mismo, se esfuerza constantemente por realizar un cambio en el que se sienta cómodo al mismo tiempo que niega quien realmente es: un muchacho tierno, carismático y torpe. Para lograrlo, hace varias cosas que no necesariamente funcionan o, al menos, no como a él le gustaría. Su intento de conquistar a

²⁸ Snyder, Blake, *Save the Cat! The last book on Screenwriting You'll ever need.* p33-34.

Laura pasa desapercibido, le roba dinero a su madre para asistir al concierto, presume que toca la batería para después hacerlo de forma desastrosa, lucha sistemáticamente contra la religiosidad de su madre. A medida que fracasa más, Chuki se esfuerza más para lograr entrar al concierto y agrade a todos a su alrededor. Cuando se da cuenta que no habrá forma de conseguir su mayor deseo, recapacita y comienza a subsanar las relaciones que más le importan: hace las paces con Vargas, se sacrifica para que Calavero entre al concierto, abandona la guerra contra su madre y la apoya; la mañana siguiente, Chuki está más cómodo con quien realmente es e, incluso, se siente algo orgulloso.

Un segundo género cinematográfico, que funciona a partir de la subtrama de la película -la relación de amistad entre Chuki y Vargas-, correspondería al género de *Buddy Love*. La base de este género parte de la relación entre dos personas y cómo una complementa la otra.²⁹ Estas historias parten siempre de dos amigos que se lanzan a una aventura y en un inicio, hay una evidente división entre ellos que debe trabajarse; la interacción entre los dos se va complicando hasta el punto en el que hay una pelea y una separación, para después hacer las paces y concluir la aventura juntos. El viaje los ha obligado a hacer un cambio que sana su amistad.

En este género, lo usual es que uno de los personajes funcione como protagonista, mientras que el otro sea el agente de cambio; uno obliga a otro a sufrir la transmutación para que la amistad evolucione. Sin embargo, en una historia como *La noche de la Bestia*, en la que ambos personajes comparten el protagonismo de la historia, uno es el agente de cambio el otro y viceversa: Vargas aconseja a Chuki para que coquettee con Laura y haga las paces con su madre, mientras que Chuki lucha por que Vargas regrese al colegio y trate de lidiar con la muerte de su madre. Por esto

²⁹ Snyder, Blake, *Save the Cat! The last book on Screenwriting You'll ever need*. p34-36.

mismo, al final de la película, los dos han evolucionado y superado sus conflictos personales; su amistad se ha subsanado y conviven en paz.

Más allá de la estructura del género cinematográfico, la película, con respecto a su tono, es un *Dramedy* o *Comedy-Drama*: el género dramático es una combinación de drama con comedia, donde los personajes se encuentran en situaciones tanto cómicas como serias. Tanto Chuki como Vargas tienen conflictos internos serios (muerte de madre, aceptación) y, al mismo tiempo, tienen un viaje absurdo alrededor de Bogotá, donde tratan de coquetear con la mesera de la panadería, tienen una batalla de baterías, se pelean en una preparatoria y les roban los boletos. De esta forma, aunque la película posee una estructura más cercana a una comedia, en la que los personajes sufren una serie de contratiempos hasta que salen victoriosos, tiene momentos de pausa, en los que hay una mayor introspección y se conoce mejor a los personajes, característica que se acerca más a una *Pieza*. La combinación de ambos, por lo mismo, genera un clímax agrisado, en el que Vargas y Chuki, a pesar de no haber logrado conseguir su objetivo principal, tienen una victoria moral, al haber ayudado a alguien más a entrar al concierto.

1.2.1 LA ESTRUCTURA DRAMÁTICA: EL DOBLE VIAJE

A partir de las necesidades particulares de los dos protagonistas, la película adopta la estructura no lineal conocida como Doble Viaje. En ésta, se sigue a dos protagonistas de forma simultánea, al intercalar las historias para que sus arcos dramáticos se desarrollen en paralelo; de esta forma, todo punto dramático en la historia de uno de los protagonistas es respondido con su equivalente del otro protagonista.³⁰

³⁰ Aronson, Linda, *The 21st Century Screenplay: A Comprehensive Guide to writing Tomorrow's Films*, p. 246.

En el caso de *La noche de la Bestia*, a pesar de que Aronson menciona que una película que es *Buddy Love* no forma parte de Doble Viaje debido a que no tienen un viaje personal,³¹ como se mencionó anteriormente, los dos personajes tienen viajes personales a pesar de tener un viaje en conjunto. Por lo mismo, aunque de forma superficial comparten su objetivo -entrar al concierto de Iron Maiden-, cada uno tiene una búsqueda personal que se va desarrollando en paralelo a su objetivo en común. Esto hace que se reúnan antes del concierto para tener un último intento de entrar y, al sacrificar su oportunidad para que Calaverero entre, los dos regresan a sus casas a fin de concluir sus viajes personales.

De esta forma, a partir de la teoría de Syd Field,³² la estructura de la película se puede definir de la siguiente manera:

- **Acto I:** Vargas convence a Chuki de no ir a la escuela. Los dos van a desayunar a la panadería y después a reunirse en casa de Chuki.
 - **Incidente desencadenante:** La madre de Chuki regresa a la casa, lo que los obliga a crear un nuevo plan.
 - **Plot Point I:** Chuki y Vargas visitan a Calaverero, con quien hablan del concierto y su expectativa. Deciden vagar por la ciudad.
- **Acto II:** Vargas y Chuki deambulan por la ciudad, sin tener nada que hacer. Van a la tienda de música y deciden adelantarse al parque Simón Bolívar.
 - **Punto Medio:** Chuki y Vargas son asaltados en las vías del tren. Al enterarse que Vargas no compró el seguro de los boletos, se pelean entre ellos. **Primera separación.**

³¹ *Op. Cit.* p. 247.

³² Field, Syd, *The definitive guide to screenwriting*, p. 23-28.

- Chuki regresa a la panadería donde, después de fracasar en su intento de coquetear con Laura, decide robarle más dinero a su madre para comprar un boleto en reventa.
- Vargas va primero con Calavero, quien no puede ayudarlo, y después con Valeria, con quien hace las paces. Valeria le presta dinero para que trate de ir al concierto.
- **Plot Point II:** Vargas y Chuki se reúnen afuera del concierto; no hay boletos y tampoco hay forma de entrar al concierto. Deciden hacer las paces.
- **Acto III:** Vargas y Chuki se reúnen con Calavero, quien les dice que hay una forma de colarse al concierto.
 - **Clímax:** Chuki, Vargas y Calavero se cuelan a través de la reja y corren por el parque hacia el concierto. Cuando ven que Calavero es atrapado por la policía, Chuki y Vargas deciden volver para liberarlo, sacrificándose por él.
 - Después de sobornar a los policías para que los dejen en libertad, Vargas y Chuki regresan a sus casas. **Segunda separación.**
 - Chuki hace las paces con su madre, ayudándola en la casa y regresando la imagen del niño Dios en su pared.
 - Vargas lleva a su padre alcoholizado a su cama y, por primera vez, habla sobre su madre.
- **Cierre:** Volviendo al punto de partida, Chuki y Vargas se reúnen para ir a la escuela y escuchan el concierto en casete mientras viajan en el autobús.

Una vez con la estructura, se puede apreciar con mayor claridad cómo es que, aunque los dos tienen un objetivo en común, Chuki y Vargas tienen al mismo tiempo un objetivo personal que se aborda por completo en los momentos de su separación, pero que funcionan como subtramas cuando se reúnen y le dan prioridad al concierto.

1.2.2 LOS ARCOS DE LOS PERSONAJES Y SUS BÚSQUEDAS

Como se mencionó anteriormente, los dos protagonistas cuentan con arcos dramáticos individuales que se van desarrollando al mismo tiempo que comparten un arco dramático en conjunto. Mientras que ambos arcos son similares en cuestiones de tema, se desarrollan de formas diferentes, casi en situaciones opuestas. Adicional al arco de los dos protagonistas, también se encuentra el arco de Calavero, quien, a pesar de comenzar como un personaje secundario, tomó después el papel de mentor y posteriormente se convirtió en una pieza importante para comprender el arco de Vargas y Chuki, así como el elemento que hace que decidan sacrificarse por él. Por esta razón, a pesar de no ser un protagonista, resulta esencial, no sólo mostrarlo, sino también señalar el eco que su historia hace dentro de Vargas y Chuki.

1.2.2.1 EL VIAJE DE VARGAS

Francisco Vargas es un adolescente que acaba de sufrir la muerte de su madre. Su padre, deprimido por la pérdida, ha caído en el alcoholismo y ha descuidado a su hijo, quien, sin saber cómo procesar el duelo, abandona la escuela, ignora a su novia y se niega a hablar sobre su madre. Su mano, así como su atención, regresan constantemente hacia un anillo de apariencia barata que tiene como joya un cristal con la forma de Júpiter; su valor económico es nulo, pero el emocional es infinito. Desde el inicio, hay una sensación de que lo único que mantiene a Vargas de pie es su amistad con Chuki y la expectativa del concierto de Iron Maiden.

Esto genera que, cada vez que Vargas se encuentra en una situación en la que se le pregunta cómo está, desvía la conversación; no quiere reconocer que está mal y prefiere que dejen de preocuparse con él. Él busca una forma de distraerse y olvidar por un momento todo lo que le espera cuando regrese a su casa.

Por lo mismo, retomando su arco dramático de la estructura del doble viaje, el conflicto interno de Vargas gira alrededor de la pérdida de su madre, pero, más allá de la conciencia de la muerte o del reconocimiento de la muerte, el viaje personal parte de la necesidad de aceptar que, a pesar de la muerte, la vida sigue. La muerte de su madre lo ha colocado en un estado de suspensión temporal; no sabe cómo reaccionar y eso lo ha obligado a poner al mundo en pausa. Sin embargo, el tiempo sigue avanzando y deja atrás a Vargas. Ahora, no sólo tiene que lidiar con la muerte de su madre, también tiene que confrontar todos los problemas que su ausencia ha generado.

Cuando el viaje comienza y, por lo mismo, la película, Vargas ha llegado al punto límite con todas sus relaciones: le ha mentado a Chuki sobre el dinero de los boletos para pagar la luz, Valeria está a punto de dejarlo y parece que está a punto de ser expulsado de la escuela. Al mismo tiempo, la ausencia de su madre y el silencioso duelo con el que todavía lidia son constantes, desde instantes pequeños como su atención al anillo de Júpiter, o su intromisión en el cuarto de la madre de Chuki, hasta el punto en el que evita mencionarla y, cuando alguien más lo hace -Chuki, Calavero-, los ignora.

En el momento que llega a su punto de quiebre, cuando pierde los boletos y fragmenta su amistad con Chuki, Vargas regresa automáticamente con su otra figura paterna, Calavero, pero sólo recibe otro mensaje que sale de su sabiduría nostálgica. Al no quedar ninguna otra persona a la cual recurrir, Vargas busca a Valeria, la primera que lo obliga a tomar decisiones, primero con su relación y después con su vida en general. La propuesta de Valeria de vivir el momento ayuda a Vargas a intentar de nuevo entrar al concierto, hacer las paces con Chuki y, cuando ve que Calavero está a punto de perderse el concierto de Iron Maiden de nuevo, se sacrifica para cumplir el sueño de alguien más.

Finalmente, en un viaje de vuelta a casa de lo que debería ser una derrota absoluta, Vargas encuentra la oportunidad de convertirlo en una victoria moral; cuando vuelve a casa y ayuda a su inconsciente padre a subirse a la cama, se abre por primera vez y habla de su madre. Finalmente, está en paz.

Al construir su viaje a partir de la estructura del viaje del héroe de Christopher Vogler, el arco dramático de Vargas puede ser representado de la siguiente forma:³³

1. **Mundo en orden** – Vargas vive en negación sobre la muerte de su madre.
2. **Llamado a la aventura** – Chuki le pregunta qué planea hacer con su vida, Valeria lo busca.
3. **Rechazo a la llamada** – Vargas los ignora y convence a Chuki de faltar al colegio.
4. **Encuentro con el mentor** – Vargas visita a Calavero, quien habla sobre su experiencia fallida con Iron Maiden y su amistad cercana con su padre.
5. **Cruce del primer umbral** – Vargas se ve obligado a vender el anillo de su madre.
6. **Aliados, pruebas, enemigos** – Viaje por Bogotá: tienda de música, robo de los boletos, pelea con Chuki.
7. **Aproximación a la cueva más profunda** – Vargas busca a Calavero, quien le aconseja que trabaje sobre la pérdida de su madre y haga las paces con Chuki.
8. **Calvario** – Valeria confronta a Vargas. Deciden ir al Observatorio.
9. **Obtención del elixir** – Vargas habla sobre Júpiter y su madre. Decide ir al concierto, hace las paces con Chuki, se sacrifica por Calavero.
10. **Camino de regreso** – Vargas y Chuki regresan a sus casas.
11. **Resurrección** – Vargas llega a casa, habla con su padre sobre su madre.

³³ Vogler, Christopher, *The Writer's journey: Mythic Structure for writers*, p. 3-8.

12. **Regreso con el elixir** – Vargas logra seguir adelante: regresa al colegio, arregla sus problemas con Valeria, su amistad con Chuki es más fuerte que nunca.

1.2.2.2 EL VIAJE DE CHUKI

De manera similar al viaje de Vargas, Chuki es alguien que tiene que lidiar profundamente con aspectos de su vida familiar. A diferencia de su amigo, está acostumbrado a vivir en una familia fragmentada. Para Chuki, su madre es su única familia y, solo menciona a su padre para decir que es un hijo de puta; su padre ausente no sirve para nada, pero le ha estado hablando a su madre y ésa parece ser la razón por la cual ella está llorando constantemente.

Sin embargo, la relación entre Chuki y su madre también tiene problemas. Sus conflictos ideológicos y la actitud sobreprotectora de su madre han hecho de Chuki a un muchacho aniñado y bondadoso, pero inseguro y débil que evita los conflictos y al que le cuesta trabajo valerse de sí mismo. Aunque el viaje de Chuki también está edificado a partir de su relación con su madre, realmente es una aventura de autodescubrimiento y aceptación.

Desde el inicio, si bien no lo acepta, Chuki da señales de que no sólo ve en Vargas a un amigo, sino también, un ejemplo a seguir; cuando éste le dice que no vaya a la escuela, acepta sin dudar mucho y, al darse cuenta que no hay un verdadero plan, no se lo recrimina. A pesar de eso, Vargas sabe que su debilidad es ir a la panadería, no sólo por las almojábanas, sino por el evidente enamoramiento que Chuki tiene hacia Laura, la mesera; Chuki, embobado, no es capaz de declararle su amor y necesita el apoyo y los consejos de Vargas para considerarlo.

Una vez en su casa, Chuki tiene varias cosas que explicarle a Vargas: el niño Dios de su cabecera, su playera original de Iron Maiden escondida de su madre, la extraña relación que tiene con su vecina que padece algún tipo de demencia. En todas ellas, se siente inferior a su amigo y

trata de encontrar una explicación poco satisfactoria que no lo lleva a ningún lado. Por lo mismo, compensa demostrándole que sabe tocar la batería, pero lo poco que logra con eso se ve contrarrestado cuando es golpeado por un desconocido afuera de la universidad; instantáneamente, tiene que recurrir a la protección de Vargas.

Sin embargo, de toda la actitud que Chuki trata de imponer hacia a Vargas, la que más fracasa es su supuesta rudeza hacia su madre: el hecho de que haya robado el dinero para comprar los boletos, así como su necesidad de mentirle a ella sobre el concierto hace que Vargas cuestione las acciones de su amigo y se burle de él.

No es hasta que los dos son asaltados y Chuki decide separarse de su amigo, que comienza a actuar por su cuenta, generando en él una espiral errática que contrasta por completo con su personalidad inicial: su discusión con Vargas llega al punto en el que lo golpea; regresa a la panadería y coquetea con Laura, quien, a pesar de rechazarlo, le da la idea de comprar otro boleto en reventa; se encuentra con Calavero, quien espera en la fila para entrar y le aconseja a Chuki que, más allá del problema de los boletos, su amistad con Vargas es más importante; le roba más dinero a su madre y llega al concierto para descubrir que ya no hay boletos.

Derrotado después de su frenesí por tratar de encontrar una solución, Vargas encuentra a Chuki luego de recuperar parte del dinero de los boletos robados. Los dos, en medio de un eco a su amistad intacta, tratan de adivinar las canciones que la banda está tocando. Una vez hechas las paces, encuentran a Calavero y la oportunidad de entrar al concierto a través de la reja. Sin embargo, con la captura de Calavero, Vargas tiene un deber casi familiar de salvar al amigo de su padre; Chuki decide acompañar la decisión de su amigo y apoyarlo en una acción que les impedirá la entrada al concierto.

A pesar de eso, lo que Chuki encuentra a partir del sacrificio es paz, con su amigo y conmigo mismo: una vez en su casa, hace las paces con su madre, regresa al niño Dios a su lugar y, por primera vez, se acepta por cómo es realmente.

De esta forma, siguiendo también la estructura de Vogler, el viaje de Chuki queda representado de la siguiente forma:³⁴

1. **Mundo en orden** – Chuki no está contento con quien es.
2. **Llamado a la aventura** – Chuki ve a su madre llorando.
3. **Rechazo a la llamada** – Chuki decide ignorar el llanto de su madre.
4. **Encuentro con el mentor** – Chuki visita a Calavero, quien habla sobre la importancia de su amistad con el padre de Vargas.
5. **Cruce del primer umbral** – Chuki quiere demostrar que sabe tocar la batería.
6. **Aliados, pruebas, enemigos** – Viaje por Bogotá: tienda de música, pelea en la Universidad, robo de los boletos, rechazo por parte de Laura.
7. **Aproximación a la cueva más profunda** – Chuki va al Simón Bolívar. No le alcanza para el boleto en reventa; decide robarle a su madre.
8. **Calvario** – Chuki roba el dinero. Cuando regresa al Simón Bolívar, han vendido hasta el último boleto.
9. **Obtención del elixir** – Chuki se reencuentra con Vargas. Hacen las paces, se sacrifica por Calavero.
10. **Camino de regreso** – Vargas y Chuki regresan a sus casas.
11. **Resurrección** – Chuki llega a casa, hace las paces con su madre.

³⁴ *Ibid.*

12. **Regreso con el elixir** – Chuki se acepta finalmente; su amistad con Vargas es más fuerte que nunca.

1.2.2.3 EL VIAJE DE CALAVERO

Destinado a no ser más que un simple personaje secundario, la imagen del metalero de vieja escuela dentro del pequeño mundo de Chuki y Vargas, la importancia de Calavero se volvió cada vez más grande a raíz de que su vida y su historia se convertía en un eco de lo que podría suceder con los jóvenes. Quieran admitirlo o no, los dos ven en Calavero al hombre en el que se pueden convertir, algo que tiene un significado distinto para cada uno de ellos; mientras que para Chuki es un hombre que vive y hace lo que quiere, para Vargas es un ser patético que no deja de hablar del pasado.

En la primera visita a la tienda, Calavero no puede evitar contar por enésima vez su primer intento de ver a Iron Maiden: él y el padre de Vargas deciden hacer un viaje a través del Amazonas para llegar a Río de Janeiro en el Rock In Río de 1985. Lamentablemente, los dos se pierden en la selva y terminan perdiéndose el concierto. La anécdota, aunque parece ser alegre, es bastante triste; treinta años después, Calavero sigue esperando la oportunidad de ver a su banda favorita en vivo. Sin embargo, él promete que no volverá a experimentar esa desilusión; ha comprado su boleto desde meses antes y lo único que tiene que esperar es que el día avance para finalmente cumplir su sueño.

Una vez con el hombre viejo dejado atrás, mientras se sigue la aventura de Chuki y Vargas, parece que la “aventura amazónica” se está repitiendo: mientras el día avanza, parece que ellos también están negados a ver a la banda. Cada intento que ellos hacen parece alejarlos cada vez más y, cuando se dan por vencidos, son testigos de que Calavero, a pesar de ser el que más merece

estar dentro del concierto, es de los espectadores que es dejado afuera a pesar de tener un boleto en la mano.

La desesperación del hombre cuando siente que está a punto de perder su sueño por segunda vez, que hace que, en el momento que se cuelan al Simón Bolívar y Calavero es capturado, Chuki y Vargas decidan ayudarlo, sacrificándose en el camino; aunque ellos son capturados por la policía, Calavero logra entrar al concierto. Después de treinta años de contar siempre la misma historia de cómo estuvo a punto de ver a Iron Maiden, Calavero cumple su sueño.

Después de eso, Calavero no vuelve a aparecer, pero es mencionado a partir de su victoria, Vargas disfruta la idea del coraje que tendrá su padre cuando se enteré que por fin vio a la banda. También, el eco de su historia resuena con la aceptación de que Chuki y Vargas, de hecho, han experimentado su propia aventura amazónica, pero, para ellos, no es algo completamente negativo. Para Chuki y Vargas, el viaje se convirtió en la verdadera recompensa.

Adaptando su pequeño viaje en una estructura, en este caso la de Syd Field, el arco dramático de Calavero se explica de la manera siguiente³⁵:

- **Acto I:** Calavero se prepara para el concierto de Iron Maiden.
 - **Plot Point I:** Calavero cierra la tienda y se dirige al Simón Bolívar.
- **Acto II:** Calavero está esperando a que lo dejen entrar al Parque.
 - **Punto Medio:** Calavero se da cuenta que no están dejando entrar a la gente.
 - **Plot Point II:** La policía cierra las puertas del parque, dejando a Calavero fuera.
- **Acto III:** Calavero descubre que hay gente colándose a través de la reja.

³⁵ Field, Syd, *The definitive guide to screenwriting*, p. 23-28.

- **Clímax:** Calavero es capturado por la policía; Chuki y Vargas se sacrifican por él, quien logra escaparse y entrar al concierto.

1.2.3 LA FAMILIA, EL AMOR Y LA AMISTAD

Desde la concepción inicial de la idea, la historia de Chuki y Vargas habla más que del concierto de Iron Maiden: habla sobre ellos, sobre cómo viven su adolescencia y qué es lo que los define. Desde el primer borrador de *Un día en el infierno*, la dinámica entre ellos dos y su viaje alrededor de Bogotá ha sido el eje central de la historia. Posteriormente, cuando la pequeña anécdota se adaptó para *La noche de la Bestia* y los arcos dramáticos crecieron, se decidió hacer un espejo sobre los conflictos que los personajes sufren; ellos, dos personas en apariencia muy diferentes, son mejores amigos porque, dentro, son prácticamente iguales.

Por lo mismo, hay tres temas que se repiten y generan un eco a lo largo de la historia: su familia, el amor y la amistad entre ellos. Para mí, estos tres círculos con los que nos relacionamos en nuestra adolescencia son los que más nos afectan y los que van moldeando nuestra personalidad mientras maduramos. Por lo mismo, estos tres niveles dentro de las relaciones interpersonales fueron seleccionados para que funcionaran como un espejo para mostrar estas similitudes dentro del crecimiento de Chuki y Vargas.

1.2.3.1 LA FAMILIA

Tanto Chuki como Vargas son parte de una familia rota; mientras Chuki vive el conflicto de la separación de sus padres, Vargas lidia con la muerte de su madre y el alcoholismo de su padre. En los dos casos, los protagonistas se han quedado con un padre que está en duelo por la pérdida de su

pareja. En los dos casos, la figura de su madre es un fantasma grande que los conflictúa constantemente.

Por lo mismo, aunque los dos se encuentran en una situación en la que deben hacer las paces con el padre que les queda, no están de acuerdo con la forma en la que el otro lidia con su problema. Vargas cree que Chuki debe ser más amable con su mamá y Chuki cree que Vargas debería de dejar de justificar la actitud de su padre. Los dos tratan de ayudarse, pero ninguno quiere escuchar los consejos del otro. Esta situación es un tema constante entre los dos hasta que escala durante su discusión después de que les roban los boletos. La noticia de que Vargas usó parte del dinero para cubrir gastos de la casa hace que Chuki explote y critique la situación de su padre, lo que se convierte en una serie de ataques hasta que terminan en golpes.

La separación les permite tener un momento a solas para pensar en su situación. Los dos visitan sus lugares de confort y se distraen en misiones que consideran más importantes. La reunión afuera del Simón Bolívar les da la oportunidad de disculparse. Sus viajes individuales les han ayudado a poner las cosas en perspectiva y comprenden las dificultades que el otro experimenta.

Al final, cuando regresan a sus casas, los dos encuentran una forma de hacer las paces con ese padre que tienen: Chuki regresa el dinero que se robó, abraza a su madre y coloca el Niño Dios en su lugar; después de llevar a su padre a su cuarto, Vargas acepta que extraña a su madre, pero que hay una parte de ella dentro de él.

Si bien estas pequeñas acciones no son la solución del conflicto en el que cada uno se encuentra, los dos terminan en una situación mejor a la que comenzaron su viaje. Los dos han dado el primer paso para seguir adelante.

1.2.3.2 EL AMOR

En un segundo nivel de importancia en la película, se encuentra la situación sentimental de los dos protagonistas. Mientras que el asunto familiar tiene una fuerte influencia dentro del conflicto personal de cada uno de ellos, la trama amorosa funciona más como una subtrama que ayuda a profundizar en la contradicción de personalidades de los dos amigos.

Similar al conflicto con su familia, tanto Chuki como Vargas experimentan situaciones opuestas y al mismo tiempo similares dentro de su situación amorosa: Vargas evita a Valeria al encontrarse en una situación vulnerable y Chuki es sólo un espectador de la belleza de Laura. Los dos se han limitado a una posición de aislamiento.

Sin embargo, a diferencia de la contraposición del conflicto con sus madres, donde cada uno es espectador del conflicto ajeno, Chuki y Vargas se apoyan constantemente y tratan que el otro consiga lo que desea.

A pesar de que Chuki es el primero que confronta a Vargas sobre su necesidad de evitar todo conflicto, también se permite ser el filtro de la ira de Valeria; ella no tiene otra forma de comunicarse con Vargas más que a través del teléfono de Chuki y, por lo mismo, tiene que hablar con él primero. No es sino hasta que Chuki convence a Vargas de que deje de evitarla que los dos hablan y, aunque la conversación es interrumpida, da la oportunidad para que Vargas la busque después de su pelea con Chuki.

El encuentro entre Vargas y Valeria obliga a que Vargas tome una decisión sobre su situación como pareja y, con esto, lo empuja a comenzar a solucionar el resto de sus problemas. Una vez que hacen las paces, Vargas habla de su madre en el observatorio y, con esto, puede confesarle a su padre que todavía la extraña.

Por otro lado, Chuki no se atreve a acercarse a Laura . Desde el primer instante, su enamoramiento es tan evidente que Vargas decide darle consejos para conquistarla; los consejos, surgidos de la ingenuidad misma de Vargas, son ignorados por Chuki en la primera visita a la panadería, pero trata de hacerlos funcionar cuando regresa.

Sorprendentemente, los consejos de Vargas parecen funcionar, pero Laura destruye toda esperanza de Chuki al mencionarle que tiene novio. La forma en la que ella habla sobre él le hacen darse cuenta de que Laura nunca ha tenido ningún tipo de interés en él y Chuki decide dejar de intentarlo; lo único que hay entre los dos es una amistad y parece ser que nunca tendrán algo más.

De esta forma, los dos también solucionan sus conflictos amorosos y, aunque el resultado no es positivo para Chuki, lo importante es cómo el viaje personal de los dos los lleva a tomar decisiones que habían estado evitando. Es gracias a que dan el primer paso que pueden llegar a una resolución.

1.2.3.3 LA AMISTAD

Desde su concepto inicial, la amistad entre Vargas y Chuki es la piedra angular del conflicto principal, así como en los arcos dramáticos de cada personaje; todo lo que sucede durante ese día tiene un impacto directo sobre la amistad de los dos.

La primera interacción entre los dos amigos muestra la preocupación que sienten por el otro. Vargas tiene la necesidad de ser el protector físico de Chuki mientras que éste es la seguridad emocional del primero. Su visión opuesta de la vida les ayuda a encontrar siempre un punto medio que les ayuda a tomar las mejores decisiones mientras que interpretan su rol específico dentro de su dinámica: Chuki es el corazón de la amistad, buscando siempre lo mejor para los dos y

asegurando el bienestar emocional de ambos; Vargas es la brújula moral del dúo y, a pesar de ser la fuerza física del grupo, le preocupa más el hecho de que hagan lo correcto.

Sin embargo, la historia comienza en un punto en el que la dinámica no parece funcionar. Tanto Chuki como Vargas se encuentran en una crisis que no saben cómo solucionar. Su equilibrio natural se ha roto y su apoyo se convierte en críticas constantes que los llevará al punto de quiebre cuando pierden lo único bueno que les ha sucedido en los últimos días: los boletos para el concierto de Iron Maiden.

La separación les permite tener un momento de introspección que no sólo les ayuda a tomar conciencia sobre los conflictos anteriores, sino también a descubrir que su amistad es algo esencial. Sus viajes en solitario les ayudan a reconocer que, a pesar de su pleito, lo único que buscan es que su amigo que supere sus problemas.

Pronto, los dos están haciendo exactamente lo que el otro le había sugerido que hiciera: Chuki coquetea con Laura, Vargas habla con Valeria, ambos hacen las paces con sus padres y entre ellos, Chuki le devuelve el dinero a su madre, Vargas acepta que extraña a la suya y, cuando los dos descubren que el concierto es mucho más importante para Calavero que para ellos, se sacrifican para que él cumpla su sueño de más de treinta años.

Después de un día que los obligó a madurar y a tomar decisiones que evitaban, los dos aceptan la derrota de no ver a Iron Maiden. Sin embargo, esa derrota no los afecta. Para ellos, escuchar el concierto grabado en un casete es igual de valioso, porque lo hacen juntos.

1.2.4 EL LENGUAJE

Aunque dejado casi al final de este texto, el proceso de transformación del guion de un lenguaje a otro fue uno de los más cuidados y lentos. El cambio del español mexicano en el que me expreso

diariamente al español colombiano con sus modismos requirió de un trabajo y una conciencia constantes.

Preocupado primero por la verosimilitud de la historia y que los arcos dramáticos de los personajes sean claros, el proceso de adaptación en el lenguaje fue de lo último dentro de la escritura del guion. Desde el primer borrador, se había mencionado la necesidad de “Colombianizar” el lenguaje, donde varios diálogos de los personajes eran, en palabras del director, “Mexicanadas”.

Muchas palabras no necesitaron más allá de un pequeño glosario para tener claros sus reemplazos, como su uso de “marica” es un similar a “güey” y “gomelo” es su forma de llamar a los “fresas”. Sin embargo, había cosas que no podían ser solucionadas con un glosario. Por lo mismo, hubo una constante retroalimentación para que comprendiera los modismos colombianos y me acostumbrara a sus usos, a la cadencia de sus palabras y a la incomodidad que sentía cuando dos personas con relaciones cercanas se hablan de usted.

Al final, aunque me fui familiarizando con el lenguaje, dependí de las correcciones de Mauricio para garantizar que el guion se adaptara a la realidad colombiana.

1.2.5 EL PROCESO DE REESCRITURA

Una de las mayores desventajas del cine es sus gastos inevitables, lo que lo convierte en el arte más caro. Además, debido a su proceso de realización, los errores suelen verse hasta que es demasiado tarde y no hay forma de arreglarlos. Por esto, es normal que un proyecto cinematográfico tarde años, desde la concepción inicial de la idea, hasta los últimos procesos de postproducción. *La noche de la Bestia*, en cambio, es un proyecto que contó con una inercia tan fuerte que ese proceso se redujo a meses desde una escritura intensiva hasta la realización misma.

Sin embargo, en los últimos años, tener un periodo de *reshoots* se ha vuelto cada vez más común. En el caso de *La noche de la Bestia*, al trabajar con actores naturales, se planteó desde un inicio la probabilidad de conseguir dinero extra para solucionar algunos detalles que no funcionaran una vez que el proceso de edición estuviera en sus últimas etapas.

Después de cinco meses de edición, un grupo reducido nos reunimos para ver el corte propuesto por el editor e, inevitablemente, había problemas. La primera reacción fue la de sorpresa y desilusión; la película que había escrito tenía errores evidentes que, menos de un año después de haberlos escrito, no me parecían malas decisiones. Lamentablemente, con la inercia misma de la producción del proyecto, vino la falta de tiempo para realizarlo.

1.2.5.1 ERRORES, CAMBIOS Y MEJORAS

Después de la primera impresión, había que concentrarse en la situación real de la película. Más allá de pequeños detalles, la película contaba con dos situaciones que provocaban que la historia no terminara por funcionar: el momento de comunión entre Chuki y su madre y la idea del seguro para los boletos.

Mientras que el primer punto era víctima de la premura del proceso de desarrollo de la película, el segundo fue un tema de constantes pláticas entre Mauricio y yo. Lo que a mí siempre me pareció una justificación muy floja para el pleito entre Chuki y Vargas, a él le parecía algo más normal. Después de preguntar a varios conocidos en Colombia, a ninguno le saltaba la idea de comprar seguro para unas entradas; en México, por otro lado, aunque ese seguro sí existe, nadie lo usa. El resultado, lamentablemente, era un punto central del conflicto que no terminaba por entenderse.

Después de la primera proyección, se volvió evidente que la situación alrededor del seguro de los boletos debería resolverse de alguna manera. Al mismo tiempo, no había tiempo ni dinero para centrar el conflicto entre Chuki y Vargas en otra cosa; la película gira alrededor del dinero que Vargas no tiene y la traición de la confianza que sufre Chuki. La solución se decidió a partir de una escena que funcionaría como un prólogo del guion original y, al mismo tiempo, reforzaría los temas principales de la película: en la casa de Vargas, Chuki cuenta el dinero para su boleto, incluido el extra del seguro; mientras, Vargas no deja de prestar atención al anillo de Júpiter. Cuando Chuki recupera la atención de su amigo, descubre que Vargas no tiene dinero para comprar el boleto y decide darle dinero para que compre ambos boletos. Vargas, incómodo por el tema, decide distraer a Chuki y le propone hacer un concurso de escupitajos desde el balcón.

Con esta escena, si bien el conflicto alrededor de los boletos y el seguro se sostiene, ahora se explica desde el inicio, al mismo tiempo que se recalca la importancia del anillo de Vargas.

Como un segundo problema, apareció el arco dramático de Chuki. Mientras el arco de Vargas queda más claro a través de la solución de su pelea con Valeria y su regreso a la escuela, el de Chuki funcionaba de una forma más sutil: al regresar a la casa, devolvía el dinero de su madre y restauraba al Niño Dios en su lugar. Sin embargo, el conflicto directo entre Chuki y su madre, así como la preocupación de Chuki al ver que su madre ha estado llorando cuando cree que está sola.

La solución de esto se realizó mediante una nueva escena de comunión entre Chuki y su madre. Al final del día, cuando Chuki está a punto de irse a dormir, escucha a su madre rezando en su habitación; a pesar de estar en contra de sus creencias, Chuki decide unirse a su madre y reza con ella. Su madre, al ver los intentos de Chuki por hacer las paces, sonrío por primera vez.

1.2.5.2 ESCENAS NUEVAS

Además de la corrección de los errores más graves, el proceso de las regrabaciones permitió también que la película contara con momentos que, aunque no era necesario corregir, funcionaban para darle fuerza a los momentos de los personajes. Ya que la mayoría de las escenas funcionaron para corregir puntos débiles dentro del arco de Chuki, decidimos agregar momentos exclusivos para Vargas.

Un ejemplo de esto fueron varios momentos en los que se pudiera profundizar en el conflicto de Vargas a lo largo del día. Una cosa clara desde la concepción de la historia es que, mientras Chuki trata de solucionar su problema por su cuenta, Vargas lo que siempre está buscando es compañía. De esta forma, cuando se separan, Chuki siempre está solo y a Vargas sólo se le ve interactuando con alguien más, ya sea Calavero o Valeria.

Este vacío de momentos de soledad en Vargas, aunque no eran necesarios, se hacía más evidente en comparación con el arco de Chuki. Por lo mismo, decidimos agregar dos pequeños instantes en los que se viera a Vargas por su cuenta.

En primer lugar, está la escena en la que Vargas viaja en el taxi después de haber dejado a Valeria en su casa y se dirige al Simón Bolívar, escena que funcionó para completar la transición temporal de la tarde a la noche. La segunda es el regreso de Vargas de casa de Chuki y el final de su caminata hacia su departamento, cuyo único propósito fue retratar el viaje, tanto físico como emocional, al espacio que ha estado evitando todo el día; al llegar, Vargas tiene que lidiar con el desorden, las botellas vacías, el papá inconsciente en el sillón.

De esta forma, agregando esos pequeños instantes de Vargas, así como la solución al problema de los seguros de las entradas y el cierre del arco de la relación entre Chuki y su madre, terminó de forma definitiva el proceso de reescritura del guion que, a pesar de sólo ser cambios de

menos de tres páginas, ayudaron sustancialmente a que la sensación general de la película fuera más satisfactoria.

2. CONCLUSIONES

Visto en perspectiva, el esfuerzo en el proceso creativo, el cual fue una transición frenética de un cortometraje de 17 páginas a un largometraje de 80 en dos meses, seguido por un trabajo constante de revisiones que concluyó con un total de seis tratamientos en un periodo de cuatro meses, tuvo como resultado una película que, más allá de sus limitaciones económicas -la película tuvo un escaso presupuesto de \$100,000.00 USD-, logra contar una historia honesta sobre la amistad y el crecimiento.

A lo largo del proceso de escritura, los dos retos más grandes a los que me enfrenté fueron, en primer lugar, la velocidad con la que el guion debía de escribirse debido a las fechas estipuladas por ProImágenes y, en segundo lugar, el tener que trabajar a partir de la idea de alguien más.

A partir de estos dos retos, la dinámica establecida entre Mauricio y yo era la de mantener una comunicación abierta y constante entre los dos; la necesidad de trabajar rápido hizo que el apoyo de otra persona hiciera más eficaz el proceso, evitando estancamientos durante la escritura y la corrección; si había una situación que no lograba solucionar, la visión ajena y fresca de Mauricio ayudaba a darle perspectiva. De esta forma, los dos retos se solucionaban al mismo tiempo; si el trabajo en conjunto ayudaba con el conflicto del tiempo, la comunicación constante nos permitía trabajar con facilidad a pesar de tener diferencia de opiniones.

Es este tipo de dinámica de trabajo con otro creativo una de las enseñanzas más importantes que he recibido dentro de mi trabajo profesional. No sólo me ayudó a comprender que uno como escritor se beneficia de las opiniones y las ideas de los demás, sino también a saber que mi visión no es única y el trabajo con otros creativos la ayuda a crecer. Tanto en teatro como en cine, uno como guionista/dramaturgo tiene que aprender a soltar sus textos y a dejar que otros contribuyan a la creación del producto final.

Por otro lado, mi posición limitada al ser sólo el guionista del proyecto me ha relegado a una sombra durante el resto del proceso de la película. Toda nota periodística sobre la película tiene a Mauricio en el centro de la creación y, cuando soy mencionado, es una mínima consideración sobre mi trabajo.

A partir de esa primera experiencia, descubrí que el guionista vive en un limbo, tanto en el ambiente cinematográfico como en el literario. No somos considerados escritores porque nuestro trabajo será modificado y olvidado durante el rodaje y la edición hasta el punto de que lo que escribimos y lo que se ve en pantalla puede ser muy distinto. Al mismo tiempo, aunque se necesita el trabajo del guionista para el desarrollo de una película, el ambiente cinematográfico en Latinoamérica ve al director como el verdadero artista; él es quien tiene la idea original y el guionista no es más que otro trabajador más para la realización del proyecto.

Por lo mismo, el guionista no es escritor y los guiones no son literatura a pesar del esfuerzo. Tampoco es cineasta y rara vez se le dará oportunidad de escribir una idea original que no sea previamente apoyada por un director, recibiendo siempre pocas menciones sobre su trabajo, sin ser invitado a festivales o eventos y siendo sólo una mención en una nota.

REFERENCIAS

- Sánchez Gómez, Gonzalo et al, *¡Basta ya! Colombia: Memorias de guerra y dignidad*, Colombia, Comisión nacional de reparación y reconciliación, 431pp, 2006.
- Field, Syd, *The definitive guide to screenwriting*, Estados Unidos, Ebury Press, 400pp, 2003.
- Snyder, Blake, *Save the Cat! The last book on Screenwriting You'll ever need*, Estados Unidos, Michael Wiese Productions, 195pp. 2005.
- Vogler, Christopher, *The Writer's journey: Mythic Structure for writers*, Estados Unidos, Michael Wiese productions, 407pp, 2007.
- Truby, John, *The Anatomy of Story: 22 steps of becoming a Master Storyteller*, Estados Unidos, Faber & Faber, 445pp, 2008.
- Aronson, Linda, *The 21st Century Screenplay: A Comprehensive Guide to writing Tomorrow's Films*, Estados Unidos, Silman-James Pr, 490pp, 2011.
- Grebanier, Bernard, *Playwriting*, Estados Unidos, Barnes & Noble, 386pp, 1979.
- Tierno, Michael, *Aristotle's Poetics for Screenwriters: Storytelling Secrets from the Greatest Mind in Western Civilization*, Estados Unidos, Hyperion Books, 167pp, 2002.
- Mamet, David, *On Directing Film*, Estados Unidos, Penguin Books, 128pp, 1992.
- Barbosa Valderrama Alejandro. Iron Maiden majestuoso en Bogotá. *Fortín del Caballero*. Colombia: 4 de marzo de 2008 (consultado: 17 de junio del 2019). Disponible en: <http://www.fortindelcaballero.com/noticias-1203-iron-maiden-majestuoso-en-bogota>
- "Metal Traveller". Part 1 - Iron Maiden's arrival to Colombia. *Metal Traveller*. Colombia (consultado 17 de junio del 2019). Disponible en: http://www.metaltraveller.com/en/gigs/iron_maiden/ironmaidencolombia.htm
- "Metal Traveller". Part 2 - Iron Maiden Live in Bogotá, Colombia. *Metal Traveller*. Colombia (consultado 17 de junio del 2019). Disponible en: http://www.metaltraveller.com/en/gigs/iron_maiden/ironmaiden_colombia.htm Contreras, Lillian. Iron Maiden brindó uno de los mejores conciertos en Bogotá. *El Espectador, Entretenimiento*. Bogotá, Colombia: 29 de febrero de 2008 (consultado: 17 de junio del

2019). Disponible en: <https://www.elespectador.com/entretenimiento/agenda/goce/articulo-iron-maiden-brindo-uno-de-los-mejores-conciertos-bogota>

- “El Reverendo”. 5 años después de lo que fuera Iron Maiden en Colombia 2008. *El Santuario del Rock*. Colombia: febrero 2013 (consultado: 17 de junio del 2019). Disponible en: <http://www.elsantuariodelrock.com/blog/2013/02/5-anos-despues-de-lo-que-fuera-iron-maiden-en-colombia-2008/>
- Durán, Mauricio. Iron Maiden en Colombia por primera vez: 10 años de un sueño cumplido. *Iron Maiden Blood Brothers Colombia*. Bogotá, Colombia: 28 de febrero de 2018 (consultado: 17 de junio del 2019). Disponible en: <https://ironmaidencolombiafc.org/2018/02/28/iron-maiden-en-colombia-por-primera-vez-10-anos-de-un-sueno/>
- Rico, Maite. Así fue la Operación Fénix. *El País, Internacional*. Bogotá, Colombia: 9 de marzo de 2008 (consultado: 17 de junio del 2019). Disponible en: https://elpais.com/diario/2008/03/09/internacional/1205017202_850215.html
- El Mundo. Colombia se disculpa ante Ecuador por la incursión “obligada” en su territorio. *El mundo, Internacional*. Actualizado: 3 de marzo 2008 (consultado: 17 de junio del 2019). Disponible en: <https://www.elmundo.es/elmundo/2008/03/03/internacional/1204512283.html>
- Semana. La verdad del bombardeo. *Semana, Portada*. Colombia: 12 de diciembre 2009 (consultado: 17 de junio del 2019). Disponible en: <https://www.semana.com/nacion/articulo/la-verdad-del-bombardeo/110971-3>
- Redacción El Tiempo. Una sola llamada desde su satelital traicionó a Reyes. *El Tiempo*. Colombia: 2 de marzo 2008 (consultado: 17 de junio del 2019). Disponible en: <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-2847447>
- El País. La muerte de “Raúl Reyes” desencadena una crisis diplomática entre Colombia, Venezuela y Ecuador. *El País, Internacional*. Caracas, Venezuela: 2 de marzo 2008 (consultado: 17 de junio del 2019). Disponible en: https://elpais.com/internacional/2008/03/02/actualidad/1204412408_850215.html
- El País. Los cuatro ex congresistas liberados por las FARC llegan a Caracas. *El País, Internacional*. Bogotá, Colombia: 26 de febrero 2008 (consultado: 17 de junio del 2019).

Disponible en:

https://elpais.com/internacional/2008/02/27/actualidad/1204066804_850215.html

- El Mundo. Seis meses de la mediación de Chávez en busca de un acuerdo con las FARC. *El Mundo, Internacional*. Bogotá, Colombia: Actualizado el 11 de marzo 2008 (consultado: 17 de junio del 2019). Disponible en:

<https://www.elmundo.es/elmundo/2007/11/22/internacional/1195714525.html>

FILMOGRAFÍA

- Levine, B., Simmons, G. (Productores) & Rifkin, A. (Director) (1999). *Detroit Rock City*. Estados Unidos: Base-12 Productions, Takoma Entertainment Group, KISS Nation, Corrupter Production Service Ltd.
- Asseyev, T., Rose, A. (Productores) & Zemeckis, R. (Director) (1978). *I Wanna Hold Your Hand*. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Finnel, M. (Productor) & Arkush, A. (Director) (1979). *Rock n' Roll High School*. Estados Unidos: New World Pictures.
- Rachmil, L., Zadan, C. (Productores) & Ross, H. (Director) (1984). *Footloose*. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Difford, N., Buchanan, D., Washington, J. (Productores) & Leon, A. (Director) (2012). *Gimme the Loot*. Estados Unidos: Seven for Ten Films.
- Torresblanco, F. (Productora) & Eimbcke, F. (Director) (2004). *Temporada de Patos*. México: Esperanto Films.
- Portman, N., Susser, S., Susser, M., Cooper, L., Lin, J., Prisant, S., Sheridan, W. (Productores) & Susser, S. (Director) (2010). *Hesher*. Estados Unidos: The Last Picture Company, CatchPlay, Corner Store Entertainment, Newmarket Films, Blue-Tongue Films.
- Bregman, A., Carney, J., Frakes, K.S., Grass, C., Niland, M., Singh, R.B., Trijbits, P. (Productores) & Carney, J. (Director) (2016). *Sing Street*. Irlanda, Inglaterra, Estados Unidos: Likely Story, Merced Media, PalmStar Entertainment, FilmNation Entertainment, Irish Film Board, Cosmo Films, Distressed Films, FilmWave.

ANEXO I

“LA NOCHE DE LA BESTIA”

LA NOCHE DE LA BESTIA

de

Benjamín Figueroa García &
Mauricio Leiva Cock

TRATAMIENTO FINAL

1 INT. CASA DE CAMPAÑA - NOCHE 1

CHUKI (16) y VARGAS (17) están sentados dentro de una casa de campaña. En el suelo hay un par de cobijas y unas almohadas. No tienen necesidad de usar una luz, la exterior es más que suficiente.

Chuki cuenta su dinero mientras que Vargas lo observa, jugando con un cigarro.

CHUKI

Cien, ciento cinco, ciento diez,
ciento quince... ciento veinte mil.
Y otros veinte para asegurarla.

Recoge el dinero y lo acomoda, feliz.

CHUKI (CONT'D)

¿Usted cómo va?

Vargas no dice nada. Se pone el cigarro en los labios y sale.

2 INT. CASA DE VARGAS, SALA - NOCHE 2

Vargas sale de la casa de campaña, la cual se encuentra en medio de la sala.

3 INT. CASA DE VARGAS, COCINA - NOCHE 3

Vargas entra a la cocina. Toma un encendedor de la mesa y abre el refrigerador: está casi vacío, pero tiene un six de cervezas. Toma una, la abre y le da un trago.

4 INT. CASA DE VARGAS, BALCÓN - NOCHE 4

Vargas está recargado en el barandal. A su lado, está la cerveza abierta. Sacó un encendedor y enciende su cigarro. Al poco tiempo, llega Chuki y se para a su lado. Se quedan en silencio por un instante, observando la ciudad.

CHUKI

Si no tiene dinero, ¿por qué no me pide?

Vargas voltea rápido hacia Chuki y de nuevo hacia la ciudad. Su mano va automáticamente hacia su anillo de Júpiter y juega un poco con él.

VARGAS

Ya le debo mucho.

CHUKI
Vamos, marica. Es Maiden.

VARGAS
¿A poco tiene otros ciento veinte?

CHUKI
¿No tiene nada?

Vargas no responde. Le da un trago a su cerveza. Se la extiende Chuki, quien la rechaza. Vargas vuelve a dejar la cerveza en el barandal.

Chuki suelta un suspiro y saca todo su dinero. Lo cuenta rápido.

CHUKI (CONT'D)
Tome. Doscientos ochenta.

Vargas voltea hacia Chuki y toma el dinero. Lo guarda en el pantalón.

5 EN NEGRO. 5

Comienza a rugir 'Aces High' de Iron Maiden.

6 EXT. CALLE - MAÑANA 6

La mañana es fría en Bogotá. Los cerros orientales están cubiertos de neblina, o contaminación. A esta hora de la mañana, la ciudad aún está enmarcada por el inmenso trancón que cubre casi todas las calles, a casi toda hora.

Hay filas de gente en el Transmilenio. Mientras que los cruces se llenan de gamines, niños en uniforme camino al colegio, desesperación, tensión, vida. HAY VIDA.

Es Bogotá.

7 EXT. PARADA DE AUTOBÚS - MAÑANA 7

Hay paz y calma en el rostro de Chuki mientras espera el bus escolar. A pesar de vestir su uniforme, trata de personalizarlo un poco, llevando la camisa desfajada y el saco amarrado de la cintura. Del pantalón cuelga un walkman en buen estado.

Sus manos se mueven de un lado a otro, siguiendo la batería que retumba, al mismo tiempo que sus pies suben y bajan junto con el doble bombo.

Detrás del Chuki, un JOVEN (17), usando el mismo uniforme. Le echa migas de pan en la cabeza sin que Chuki se de cuenta. El Joven se ríe de manera burlona, pero de repente es empujado con fuerza por VARGAS.

Chuki sigue escuchando música. Detrás de él, Vargas lanza al Joven al suelo y le grita obscenidades que no se escuchan.

Unos segundos después, Vargas toma un respiro detrás de Chuki, se acerca, le quita los audífonos y le grita:

VARGAS

¡Maiden!

Chuki pega un salto.

CHUKI

¡Jueputa! Vargas marica, ¿Me quiere matar?!

Vargas suelta una carcajada. A diferencia de Chuki, Vargas viste una camiseta de Iron Maiden vieja y pirata con unos jeans negros.

CHUKI (CONT'D)

Imbécil.

Vargas se sigue riendo. Aún respirando de manera agitada-

CHUKI (CONT'D)

¿Se dignó a volver al colegio, o qué?

VARGAS

¿Yo? ¿Al colegio? ¿Hoy? No se haga el güevón.

Vargas mira a Chuki, cayendo en cuenta que viste su uniforme.

VARGAS (CONT'D)

No me diga que usted sí.

CHUKI

Pues... Es que... Mi mamá...

VARGAS

(haciendo la voz del
Chuki)

'Es que mi mamá...' Hoy es el día.

Chuki baja la mirada.

CHUKI

Sí, pero...

Trata de cambiar el tema.

CHUKI (CONT'D)
¿Las traje?

VARGAS
¿Qué?

CHUKI
No se haga el bobo.

Vargas sonríe, hace un movimiento hacia el bolsillo trasero del pantalón y, por un momento, se queda congelado y abre los ojos.

VARGAS
¡Jueputa!

Desesperado, Vargas comienza a buscar en todos los bolsillos de su pantalón. Rápidamente, el terror se apodera de Chuki.

CHUKI
¿Las botó?

Vargas no dice nada; sigue buscando en su pantalón. Chuki está tan aterrado que comienza a respirar con fuerza.

CHUKI (CONT'D)
¡Usted por qué es tan güevón!

La mano de Vargas regresa al bolsillo trasero y, con una sonrisa, saca rápidamente dos boletas: se alcanza a leer "IRON MAIDEN - SOMEWHERE BACK IN TIME TOUR - PARQUE SIMÓN BOLÍVAR - 28 DE FEBRERO".

Un poco molesto, pero más tranquilo, Chuki le arranca los boletos de la mano.

CHUKI (CONT'D)
Imbécil.

Chuki contempla las entradas por un instante.

CHUKI (CONT'D)
¿Ésta sí me la paga, no?

Vargas mira por un segundo al Chuki.

VARGAS
¿Cuándo le he quedado mal?

Desconfiado, Chuki guarda las boletas en su mochila.

Finalmente, el AUTOBÚS llega. El CONDUCTOR (40's) abre la puerta. Cuando Chuki comienza a subir los escalones, el Joven sube al bus, empujándolo.

VARGAS (CONT'D)
 (A Chuki)
 ¿A dónde va?

Confundido, Chuki se congela y voltea entre Vargas y el Conductor.

VARGAS (CONT'D)
 ¿Me va a dejar solo?

Chuki no responde.

VARGAS (CONT'D)
 Hoy toca Maiden, Chuki. Eddie no estaría de acuerdo con que vayamos al colegio.

Chuki sigue con un pie en el autobús, sin saber qué hacer.

CONDUCTOR
 ¿Se va a subir o no?

De uno de los asientos, se levanta VALERIA (16), también con uniforme escolar. A través de la ventana, voltea a ver a Vargas.

VALERIA
 ¡Francisco!

Vargas la ignora y voltea hacia Chuki, quien sigue sin moverse. Chuki mira a Vargas, se suelta del autobús y, con la misma calma que Vargas, espera a que se vaya.

De adentro, Valeria corre hacia la puerta.

VALERIA (CONT'D)
 ¡Francisco!

Cansado, el Conductor la cierra antes de que ella alcance a llegar y arranca. Valeria mira a Vargas desde adentro. Los chicos miran el bus alejarse.

El CELULAR de Chuki comienza a sonar. En la pantalla, se alcanza a leer "VALERIA". Lo ve rápido y se lo pasa a Vargas.

Vargas ve la pantalla e, indiferente, cuelga y le regresa el teléfono.

CHUKI
 Se va a emputar.

Vargas se encoge de hombros. Chuki guarda el teléfono. Los dos se quedan inmóviles por un instante, sin saber qué hacer.

CHUKI (CONT'D)
¿Y ahora?

Vargas encoge los hombros.

CHUKI (CONT'D)
Pensé que tenía un plan.

VARGAS
Cualquier lugar es mejor que ese colegio de mierda.

Los amigos se miran por un segundo.

CHUKI
¿No va a volver?

Vargas voltea a verlo con seriedad.

VARGAS
Podemos ir a su casa. Escuchamos algo de música y usted se echa un foco.

Chuki suspira y mira su reloj de Megadeth. Son las 6:50.

CHUKI
Mi mamá sale en una hora.

Ninguno hace nada. Después de un instante, Vargas voltea hacia Chuki.

8

INT. PANADERIA BUEN GUSTO, BAÑO - DÍA

8

Un baño pequeño y moderadamente limpio. Dentro de uno de los cubículos, Chuki termina de orinar. Al fondo, se alcanza a escuchar la radio.

LOCUTOR (V.O.)
Luis Eladio Pérez, Gloria Polanco, Orlando Beltrán Cuéllar y Jorge Géchem Turbay fueron puestos en libertad después de seis años de secuestro...

Sin soltar el inodoro, Chuki sale. Se lava las manos y se mira al espejo. Se despeluca un poco y hace caras rudas, como de metalero maloso. Contento con su mirada de furia, Chuki sonríe.

LOCUTOR (V.O.)
 Este logro fue gracias al
 presidente de Venezuela, el general
 Hugo Chávez y la senadora Piedad
 Córdoba...

9

INT. PANADERIA BUEN GUSTO - DÍA

9

Sentado dentro de una colorida panadería de barrio, Vargas dibuja en un cuaderno: el dibujo es un intento de EDDIE, cubierto de sangre y cargando varias cabezas. LAURA (22), está parada a su lado y le pregunta-

LAURA
 Vargas, ¿Qué quiere?

Vargas sólo la ignora.

LAURA (CONT'D)
 Vargas, ¿Qué quiere?

Él la sigue ignorando.

LAURA (CONT'D)
 ¿Usted por qué es tan bobo?

Chuki sale del baño y camina hacia la mesa. Al ver a Laura, se congela a su lado. Laura siente su presencia y voltea hacia él. Sonríe.

LAURA (CONT'D)
 Hola, Mario.

Chuki sonrío de forma un poco tonta y se sienta rápido con Vargas.

CHUKI
 Hola.

LAURA
 ¿Lo mismo de siempre?

Chuki asiente.

LAURA (CONT'D)
 ¿Y para el bobo éste?

Los dos miran a Vargas, quien no aleja su atención del dibujo.

CHUKI
 Otra almojábana y un perico.

Laura anota y mira consternada a Vargas. Se aleja. Vargas ríe.

CHUKI (CONT'D)

¿Qué?

VARGAS

Si deja de venir a tragar
almojábanas, seguro no sería tan
gordo y hasta tendría novia.

Vargas sonríe mientras niega con su cabeza. Chuki le arranca el cuaderno y lo lanza por el local. Se quedan en silencio.

CHUKI

Ups.

Vargas se recarga en el asiento, sin hacer nada.

VARGAS

El cuaderno es suyo.

Rápidamente, Chuki se levanta y va por el cuaderno. Regresa a la mesa con éste en la mano. Está un poco maltratado, con hojas arrugadas y un poco sucio.

VARGAS (CONT'D)

Yo no fui el que lo tiró.

Chuki lo mira con recelo. Vargas mira hacia Laura y se acerca a su amigo.

VARGAS (CONT'D)

Mire, lo único que tiene que hacer
es buscar una excusa para estar
cerca de ella y, entre una sonrisa
y otra, le da un beso.

CHUKI

¿Así se las levanta usted?

Asiente.

VARGAS

Y algunas palabras bonitas.

Chuki sonríe de manera burlona mientras trata de arreglar el cuaderno. Poco después, voltea hacia Vargas, interesado.

CHUKI

¿Y cómo sé que quiere que le de un
beso?

VARGAS
 Porque se acomoda el pelo detrás de
 la oreja. Es como la señal
 universal.

CHUKI
 ¿Dónde leyó eso?

VARGAS
 No lo leí. Lo sé.

Chuki no está muy seguro. Decide dejarlo pasar y continúa arreglando su cuaderno. Vargas golpea la mesa como si fuera una batería.

VARGAS (CONT'D)
 Todavía no me la creo. Iron Maiden
 en Colombia.

La idea hace que Chuki sonría como niño pequeño.

CHUKI
 El primer concierto de mi vida.
 (pausa)
 El mejor concierto de mi vida.

Vargas asiente.

VARGAS
 Ojalá toquen 'Rhyme of the Ancient
 Mariner.'

CHUKI
 Uyyy... Number of the Beast.

Los dos se voltean a ver y al mismo tiempo dicen:

VARGAS
 Aces High.

CHUKI (CONT'D)
 Aces High.

Sonríen. Laura se detiene frente a la mesa y los mira, divertida.

LAURA
 Ya dense un beso.

Los dos la miran y luego se vuelven a mirar entre ellos, con asco.

VARGAS
 Más bien siéntese acá con nosotros
 y le dejo probar mis almojábanas.

Ella lo mira con asco y niega con su cabeza. Laura coloca sobre la mesa un plato con tres almojábanas, una avena frente a Chuki y un perico frente a Vargas.

VARGAS (CONT'D)
O las del Chuki.

Chuki le pega una patada por debajo de la mesa. Laura se acerca un poco a Vargas.

LAURA
Preferiría las de él que las tuyas.

Laura se aleja, riéndose. Los dos chicos la miran alejarse. Vargas se ríe y se limita a ver a Chuki, quien sonrío entre bocados.

Vargas arranca un pedazo de la almojábana y come.

VARGAS
No es como si la vaya a invitar a salir.

Chuki baja la mirada. Sabe que Vargas dice la verdad. Los dos comen en silencio.

CHUKI
Es la mejor almojábana de Bogotá.

VARGAS
La de la pani es mejor.

Chuki lo mira.

CHUKI
La de la pani es grasosa. Ésta tiene mejor queso.

Chuki coge otro pedazo y toma un poco de avena.

CHUKI (CONT'D)
Textura perfecta. Suavecita.

Come. Vargas lo mira un poco divertido.

VARGAS
Es por esas porquerías que dice que usted va morir virgen.

Chuki mastica con placer y encoge sus hombros.

CHUKI
Al menos las viejas no me joden como lo joden a usted.

La cara de Vargas se pone seria al instante.

VARGAS
Sólo por eso, usted invita.

Chuki se ríe.

CHUKI
Como si usted fuera a pagar.

Vargas sonrío, un poco incomodo. Luego, los dos se ríen y continúan comiendo.

10 EXT. EDIFICIO DE CHUKI - DÍA 10

Vargas golpea un walkman viejo un par de veces.

VARGAS
Esta mierda...

De repente, la música comienza a sonar, llena de estática e instantes en los que se corta, pero no por eso menos fuerte. Vargas comienza a sacudir la cabeza y se emociona cada vez más cuando Chuki lo jala de la camiseta y lo lleva del otro lado del edificio.

VARGAS (CONT'D)
Suélteme. Me la va a arrugar.

Chuki lo calla y se asoma con cuidado: de la puerta, sale la MAMÁ DE CHUKI (36), usando un uniforme blanco. La mujer se aleja rápidamente por la calle. Vargas avanza hacia la puerta cuando Chuki lo detiene con el brazo.

CHUKI
Espere.

Su Mamá regresa rápidamente y cierra la puerta. Con la misma velocidad de antes, se aleja por la calle.

CHUKI (CONT'D)
Siempre la deja abierta.

Más tranquilo, Chuki avanza hacia la puerta, seguido por Vargas.

11 INT. SALA DE CHUKI - DÍA 11

Un espacio humilde pero bien cuidado. De las paredes azul pastel cuelgan algunas fotografías, todas con Chuki y su mamá; en medio del lugar, está una pintura de una Virgen. Vargas y Chuki entran.

Chuki va directamente a su cuarto, pero Vargas se detiene frente a una de las fotografías. En ésta, está su madre, un poco más joven y arreglada.

VARGAS
Su mamá era una hembra.

Molesto, Chuki se detiene.

CHUKI
Cállese.

VARGAS
No sea tan conservador, hermano.

Chuki decide no decir nada y entra a su cuarto, sacudiendo la cabeza. Vargas se besa los dedos y los posa sobre la fotografía.

Al quitar la mano, se da cuenta que ensució el vidrio.

VARGAS (CONT'D)
Agh...

Rápidamente, Vargas descuelga la foto y limpia el vidrio con su camiseta.

CHUKI (O.S.)
¡Vargas!

Ya limpia, Vargas pone la foto en su lugar y trota hacia el cuarto de Chuki.

12

INT. CUARTO DE CHUKI - DÍA

12

Vargas entra y su atención va hacia las paredes llenas de posters de bandas de metal. En medio de todas ellas y arriba de la cama de Chuki, hay una imagen del Divino Niño.

VARGAS
¿Y esa vaina?

Un poco incómodo, Chuki va directo hacia la imagen, la descuelga y la esconde detrás de un librero.

CHUKI
Hicimos un trato: Yo dejo al niño y ella deja los posters.

Vargas se ríe.

VARGAS

Lo que está haciendo es
'diablificando' a Cristo. Su mamá
es lo mejor. Además de estar buena,
es satánica.

CHUKI

Vargas. Cállese.

Vargas se ríe, da media vuelta y revisa los discos de Chuki. Escoge un disco y lo pone en el estéreo. Después de un par de segundos, el metal comienza a rugir.

VARGAS

Si yo fuera usted, me sentiría
orgullosa...

Chuki aprovecha la distracción de Vargas y, debajo de su cama, saca una camiseta de Iron Maiden nueva y se la pone.

Chuki trata de acomodársela, pero le queda un poco apretada. La jala un par de veces, pero se sigue subiendo. Vargas voltea hacia Chuki y lo ve forcejeando con la camiseta.

VARGAS (CONT'D)

De nada sirve que la jale. Lo que
necesita es bajar de peso.

Chuki suelta la playera y, con falsa confianza, se contempla en el espejo.

CHUKI

No me veo mal.

Vargas se le acerca y le da un par de palmadas a la lonja que se alcanza a asomar.

VARGAS

No. Se ve bien. Gordo.

Molesto, Chuki lo empuja y se vuelve a bajar la camiseta.

13

INT. CUARTO DE CHUKI - DÍA

13

El metal suena a todo volumen. Chuki está acostado en su cama, dormido, mientras Vargas revisa sus discos. Saca uno de Limp Bizkit que aún no ha sido abierto. Lo mira con asco y se voltea hacia el Chuki. Al verlo dormido, decide quedarse callado. Regresa su mirada al disco, niega con su cabeza y lo guarda junto a los otros. Va hacia el estéreo y baja el volumen.

14 INT. SALA DE CHUKI - DÍA 14

Parado al frente del librero, Vargas mira distintos libros. La mayoría parecen de fantasía y hay una sección de libros religiosos.

Del otro lado, se alcanzan a ver varios libros de literatura y filosofía. Revisa los últimos con más atención. Su mano se detiene en uno y lo saca. Es EL LOBO ESTEPARIO de Hermann Hesse. Vargas lo mira con curiosidad.

15 INT. BAÑO CASA DE CHUKI - DÍA 15

En la página del libro se lee:

'Teatro mágico. Entrada no para cualquiera. No para cualquiera.'

'Permanecí mucho rato de pie en el lodo y esperé; en vano.'

'Leí: ¡Sólo... para... lo...cos! '

Vargas, sentado sobre el inodoro y con sus pantalones abajo, mira el libro algo confundido. Cambia de página y continúa leyendo.

16 INT. COCINA DE CHUKI - DÍA 16

Las baldosas ROSADAS de la cocina brillan con la luz que entra por la pequeña ventana de la lavandería. Afuera, se alcanzan a ver los cerros orientales.

Vargas se fuma un cigarrillo mientras continua leyendo. Suelta el humo por la ventana, mirando la ciudad. Se acaba el cigarrillo, bota la colilla por la ventana y camina hacia la nevera.

La abre y se toma un sorbo de leche directo de la caja. Se limpia el bigote de leche con la mano y después la mano en la playera. Regresa la leche a la nevera y, antes de cerrar la puerta, se roba una manzana.

17 INT. CUARTO DE LA MAMA DE CHUKI - DÍA 17

El cuarto está adornado con al menos una docena de peluches. Hay varias imágenes religiosas colgando de las paredes. Lentamente, se abre la puerta y Vargas entra. Mira todo y cierra la puerta con cuidado.

Mira fijamente un pequeño tocador lleno de labiales, maquillaje, perfume. Una pequeña sonrisa de nostalgia se le escapa. La misma que desaparece muy rápido.

Va hacia uno de los cajones, lo abre. Toca levemente la tela de la ropa. Alcanza a mover la ropa para descubrir una caja. La abre.

VARGAS

Uy...

La caja está llena de dinero. Lo mira por un instante y después voltea a su alrededor. Está solo.

Está a punto de tomar el dinero cuando duda. Cierra la caja y la deja en su lugar.

Se recuesta sobre la cama, junto a un osito de peluche. Lo sacude un poco, como si estuviera haciendo headbanging.

Lo pone de vuelta a su lado, pero su mirada se pierde en un cabello largo de color castaño sobre una de las almohadas. Lo toma con delicadeza y lo mira por unos segundos, sintiendo su textura. Luego, lo vuelve a colocar justo en donde estaba.

El joven suspira, alza su mano hasta su cara y ve su anillo de Júpiter. Lo acaricia con ternura y lo abraza con la otra mano.

18

INT. CUARTO DE LA MAMA DE CHUKI - DÍA

18

Una pluma se mueve hacia la nariz de Vargas, quien ronca levemente. La pluma le hace cosquillas en la nariz y Vargas mueve su rostro, incómodo.

Sosteniendo la pluma y riéndose como un niño chiquito, se encuentra Chuki. Vuelve a molestar a su amigo, quien abraza al osito de peluche de su mamá.

Vargas se despierta desorientado. Mira a su amigo, quien suelta una carcajada.

CHUKI

(montándose)

Tan tiernos.

Vargas lo empuja, enfadado.

CHUKI (CONT'D)

Cuando quiera, le digo a mi mamá que se lo preste.

Vargas se levanta, le lanza el peluche en la cara y sale del cuarto.

19 INT. SALA DE CHUKI - DIA

19

Los dos chicos se sientan mirando aburridos su reflejo en una TV antigua. Chuki tiene puesto un suéter que lo hace ver aún más gordito y tierno.

VARGAS

¿No entiendo por que tienen un
televisor que no sirve?

Chuki se encoge de hombros.

CHUKI

Mi mamá dice que de adorno.

Vargas mira a Chuki y suelta una carcajada. Deja caer la cabeza sobre el respaldo del sillón. Chuki voltea a la mesita y ve el libro de Hesse. Lo levanta.

CHUKI (CONT'D)

Está bueno, ¿no?

Vargas no responde. Chuki lo abre y busca en algunas páginas.

CHUKI (CONT'D)

(leyendo)

Estuve un rato olfateando,
aspirando por la nariz esta música
chillona y sangrienta; venteé, con
envidia y perversidad, la atmósfera
de estas salas. Una mitad de esta
música, la lírica, era pegajosa,
super azucarada y goteaba
sentimentalismo; la otra mitad era
salvaje, caprichosa y enérgica, y,
sin embargo, ambas mitades
marchaban juntas ingenua y
pacíficamente y formaban un todo.

Vargas trata de entender lo que acaba de escuchar.

VARGAS

Está hablando del metal.

Chuki se ríe.

CHUKI

No, güevón. De jazz. El heavy metal
nació en los setentas.

Le ofrece el libro, Vargas lo hojea despreocupadamente.

VARGAS

Tal vez habla de jazz, pero este
Hesse era un metalero de corazón.

Chuki se encoge de hombros. Vargas vuelve a lanzar el libro en la mesita.

CHUKI

¿No lo quiere? Se lo presto.
Aprovecho y le enseño a leer.

Chuki suelta una leve carcajada. Vargas le pega un gato perfecto, que hace gritar a su amigo. Ahora Vargas se ríe.

Se quedan en silencio, Chuki sobándose el brazo y Vargas mirando su reflejo en la TV.

VARGAS

¿Ya vio que su mamá tiene una caja
llena de plata en el clóset?

CHUKI

¿De dónde cree que salió la plata
pa' las boletas?

Vargas lo mira entre sonriendo y con asco. De pronto, la cerradura de la entrada suena. Los dos voltean rápido hacia la puerta.

CHUKI (CONT'D)

Mierda.

Chuki se levanta y jala a Vargas. Los dos alcanzan a esconderse detrás del sillón cuando la puerta se abre. La mamá de Chuki entra al departamento y camina a su cuarto.

Los dos le dan la vuelta al sillón, evitándola.

VARGAS

(susurrando)

¿Qué hacemos?

Chuki le hace una seña para que se quede callado. Todavía agachados, los dos caminan sigilosamente hacia la puerta que aún está abierta. Sin embargo, se detienen cuando ven que la mamá de Chuki vuelve a la sala.

Nuevamente, se esconden detrás del sillón. La mamá de Chuki camina hacia la puerta y la cierra. Se detiene un segundo a pensar.

Vargas y Chuki están agachados, temblorosos. Vargas suelta una leve risa nerviosa y de inmediato, la mamá se voltea hacia ellos.

Los amigos se quedan infinitamente callados. Ella observa la sala vacía. Entra a la cocina.

Chuki mira de lado a lado, respirando nervioso. Su mirada se fija en la puerta del balcón que está abierta.

Elevan su mirada por el sofá y la ven sirviéndose un vaso con agua. Ella camina a la sala y se sienta en el sofá, muy cerca de ellos. De la nada, comienza a llorar.

Los amigos se miran. Chuki no sabe que hacer, pero le señala la puerta abierta a su amigo y ambos se dirigen al balcón.

20

EXT. BALCÓN - DÍA

20

El balcón es diminuto, pero queda muy cerca al del vecino. Un poco apretujados, los amigos hablan en susurros.

CHUKI

Pase al otro.

Vargas lo mira y luego mira hacia abajo: Son al menos 4 pisos. Vuelve a mirar a Chuki, asustado.

CHUKI (CONT'D)

No sea gallina.

Vargas pasa hacia el otro balcón, tembloroso. Chuki mira hacia adentro de su casa; alcanza a ver la parte trasera de la cabeza de su mamá. La mira un poco preocupado.

VARGAS

Hágale.

Chuki mira a su amigo y cruza.

21

EXT. BALCÓN DOÑA MATILDE - DÍA

21

Apretujados, los amigos miran hacia adentro del apartamento. En un sillón, está sentada DOÑA MATILDE (83), perdida en sus pensamientos.

Chuki intenta abrir la puerta del balcón, pero está cerrada. Decidido, Vargas toca.

La mujer mira hacia la ventana, confundida. Los dos amigos le sonríen y la saludan con sus manos.

Ella se levanta y lentamente se acerca a la puerta. Se para frente a ellos, aún con la puerta cerrada.

ANCIANA

¡Niño Mario! ¿Me vino a visitar?

Vargas mira a Chuki.

CHUKI

Sufre de demencia, o alguna vaina.

Vargas mira a la señora y los dos amigos asienten. La viejita por fin abre la puerta. Los amigos entran y la cierran detrás de ellos.

22 INT. APARTAMENTO DOÑA MATILDE - DÍA

22

Vargas y Chuki caminan rápidamente hacia la puerta.

CHUKI

Que bueno haberla visto, doña Matilde. La vuelvo a visitar en estos días, ¿bueno?

Doña Matilde los sigue lentamente.

DOÑA MATILDE

Pero si acaban de llegar. ¿No quieren una galletita o algo?

CHUKI

No, tranquila. Otro día vengo.

Vargas abre la puerta y está a punto de salir cuando Matilde detiene a Chuki.

DOÑA MATILDE

Acabo de hornear las galletitas que tanto le gustan.

Chuki voltea a ver a Vargas, súbitamente convencido a quedarse con ella.

23 INT. APARTAMENTO DOÑA MATILDE - DÍA

23

Chuki, Vargas y Matilda están sentados en el sillón de la sala, viendo la televisión al mismo tiempo que comen galletas y beben leche.

En medio de un incómodo silencio, Vargas mira hacia la pared y ve un crucifijo. Con un movimiento ágil, lo empuja para que gire y termine de cabeza.

24 EXT. JUEGOS INFANTILES - DÍA

24

Vargas y Chuki están sentados en unos columpios, balanceándose levemente.

VARGAS
¿Qué le pasa a su mamá?

Chuki lo mira y se encoge de hombros.

CHUKI
A veces llora.

Vargas lo mira, entre intrigado y triste. Chuki suspira y mira a su amigo. Se encoge de hombros.

Los amigos se quedan en silencio balanceándose en los columpios.

CHUKI (CONT'D)
Yo creo que se va a quedar en la casa por un rato.

VARGAS
¿Qué hora son?

Chuki revisa su reloj.

CHUKI
Las diez.

VARGAS
¿Vamos a saludar al Cala? Después me acompaña a dar una vuelta ahí, por la 19.

Chuki lo mira, resignado.

25 EXT. CALLE - DÍA

25

Los amigos caminan por la ciudad. Varias paredes están llenas de graffiti mediocre, rayados por buenos para nada sin talento alguno.

CHUKI
No entiendo por qué tienen que volver mierda todo.

Vargas se ríe.

CHUKI (CONT'D)
A lo bien. Es que si al menos hicieran dibujos chéveres.
(MORE)

CHUKI (CONT'D)
 Pero son tan imbéciles y se creen
 tan la verga, que tienen es que
 llenar las paredes con sus 'nombres
 artísticos'.

Chuki se detiene frente a una puerta de un establecimiento,
 la cual está completamente rayada. Niega.

CHUKI (CONT'D)
 Éste es el equivalente artístico de
 lo que Limp Bizkit es para el rock
 pesado.

Vargas mira a su amigo, incrédulo.

VARGAS
 No se haga que a usted le encanta
 el nuki.

Chuki mira a Vargas, totalmente rayado.

VARGAS (CONT'D)
 ¿No tiene un disco de ellos ahí en
 su casa?

Baja la mirada, aceptando su pecado.

CHUKI
 Me lo regalaron. Lo guardé porque
 me hace sentir que mi colección es
 más grande.

Vargas suelta una carcajada.

VARGAS
 Maldito burgués.

26

EXT. VICENTE RECORDS - DÍA

26

Una pequeña tienda de discos. A pesar de la hora, sigue
 cerrada. Chuki trata de ver a través de la puerta; se
 alcanzan a ver paredes llenas de posters, calcomanías y
 camisetas, pero no hay nadie.

CHUKI
 No está.

VARGAS
 Claro que está.

Vargas se acerca a la puerta y golpea un par de veces.

VARGAS (CONT'D)
¡Calavero!

Espera un instante. Vuelve a golpear. La puerta se abre y sale CALAVERO (40's), desaliñado y todavía dormido.

CALAVERO
¿Qué más, Francisco, Chuki?

VARGAS
Todo bien.

CALAVERO
¿No deberían de estar en el colegio?

Vargas y Chuki se miran y se encogen de hombros. Cala los deja entrar.

27 INT. VICENTE RECORDS - DÍA

27

Vargas y Chuki entran a la tienda y, automáticamente, comienzan a revisar los discos nuevos mientras Calavero termina de abrir la tienda.

CALAVERO
¿Van a Maiden?

CHUKI
Ése es el plan.

VARGAS
El mejor concierto de nuestra vida.

CALAVERO
¿Su vida? Yo llevo esperando a que Maiden venga a Colombia desde antes que los parieran.

Chuki y Vargas se miran.

VARGAS
Ya sabemos. Usted escucha a Maiden desde que Paul Di'Anno era vocalista.

De entre los discos, Vargas saca uno y se lo lleva a Calavero.

VARGAS (CONT'D)
Ponga éste.

Calavero lo revisa un instante antes de ponerlo. Rápidamente, comienza a sonar una canción de metal. Vargas se sienta sobre el mostrador mientras que Calavero se recarga y Chuki revisa varias revistas de música.

CALAVERO

Eso fue el once de enero del 85.

Vargas lanza la cabeza hacia atrás, fastidiado. Ha escuchado esa historia cientos de veces.

VARGAS

Agh...

Calavero le mete un calvazo.

CALAVERO

Callado, chino marica.

Vargas se calla.

CALAVERO (CONT'D)

Era la primera vez que Maiden tocaba en América Latina. En el festival más grande de todos, Rock en Río.

Ni Chuki ni Vargas parecen prestarle atención. Aún así, no le importa. Calavero se cuenta la historia a sí mismo.

CALAVERO (CONT'D)

¡Después de Queen! La Bestia tocaría en la Ciudad del Rock.

Poco a poco, la historia le llama la atención a Chuki, quien se recarga en las revistas.

CALAVERO (CONT'D)

El Mono y yo teníamos poco más de veinte años.

Mira a Vargas.

CALAVERO (CONT'D)

Su papá tenía pelo en esa época...

VARGAS

(sarcástico)

Sí, la famosa melena dorada.

CALAVERO

Como la de Jimmy Page. El hijueputa levantaba...

(MORE)

CALAVERO (CONT'D)

El caso, nos robamos el Volkswagen de su mamá y manejamos por una semana entera hacia Río de Janeiro. Sólo llevábamos cerveza y unos sánduches. Dormíamos en el campo, en la selva, en el asfalto.

Calavero detiene su historia por un instante. Toma una fotografía que cuelga detrás del mostrador y se la extiende a Chuki, quien la revisa.

La fotografía muestra a Calavero y al Padre de Vargas mucho más jóvenes; los dos están sentados en el cofre de un Volkswagen viejo.

CHUKI

¿Y que pasó?

VARGAS

Nunca llegaron.

CALAVERO

En algún momento nos metimos por la carretera equivocada. Cuando nos dimos cuenta, estábamos en Mocoa.

Calavero suspira.

CALAVERO (CONT'D)

Probamos el yahé, hablamos con los dioses y nos regresamos a Bogotá.

Se ríe.

CHUKI

Ah...

CALAVERO

Veintitrés años... Estuvimos a punto de ver cuando Dickinson se partió la ceja y cantó bañado en sangre...

Esto último mata la conversación. Chuki regresa su atención a las revistas. Vargas le sube el volumen a la música. Se quedan en silencio por un momento, escuchando. Calavero empieza a mover la cabeza y los otros dos lo siguen.

Empiezan a poguear, disfrutando el momento. De pronto, la campana de la puerta suena: un MUCHACHO (15) se asoma por la puerta.

Los tres voltean a verlo, tiene el cabello corto y una apariencia medio emo que contrasta con el lugar. Rápidamente, Calavero lo mira con desprecio.

MUCHACHO
¿Está abierto?

CALAVERO
No.

Vargas y Chuki se ríen. El muchacho sonríe nerviosamente y entra. Camina directo a Calavero y señala una playera de Iron Maiden que cuelga de la pared.

MUCHACHO
¿A cuanto la camiseta de Maiden?

Sin voltear a ver, Calavero responde.

CALAVERO
¿Quién fue el primer vocalista de Maiden?

El Muchacho ve de nuevo hacia la camiseta y luego a Calavero.

MUCHACHO
¿Dave Mustaine?

Calavero lo mira de manera denigrante. El Muchacho entiende el mensaje y sale de la tienda derrotado.

VARGAS
De va a quedar sin clientes si sigue tratando a la gente así.

CALAVERO
Si ese man no vuelve porque se la montan, no merece ser metalero.

CHUKI
Si quiere una camiseta de Maiden, va por buen camino, ¿no?

CALAVERO
Es uno de esos güevones que van al concierto sin saber quienes son.

VARGAS
Eso lo hace un metalero en potencia.

CALAVERO
El punk ha muerto y el metal está agonizando.

Vargas se baja de un salto.

VARGAS

Usted y mi papá son iguales de amargados. Por eso no llegaron a Río.

Calavero mira a Vargas. Quizás tiene razón.

VARGAS (CONT'D)

Vamos a dar una vuelta. Nos vemos más tarde.

Calavero se acerca a Vargas y lo abraza. Vargas se ve incómodo.

CALAVERO

Si algo, me saluda a su padre. Dígame que me venga a visitar.

Vargas asiente, sabiendo que eso no va a pasar. Le hace una seña a Chuki, quien toma una de las revistas y la paga.

CHUKI

Nos vemos, Cala.

Los dos salen de la tienda, la campana suena de nuevo y, lentamente, la puerta de la tienda se cierra.

28

EXT. CALLE, COMPRA VENTA - DÍA

28

Vargas y Chuki caminan por la calle. Vargas fuma un cigarrillo mientras Chuki hojea la revista. En ella, se pueden ver tablaturas de canciones, pero no parecen tener mucho sentido; más que notas, son "o's" y "x's".

VARGAS

Odio esa historia.

CHUKI

¿Cuál?

Chuki no aparta la mirada de la revista. Vargas se detiene frente a una Compra-Venta, Chuki sigue caminando. Vargas lo mira alejarse y luego hacia la compra venta. Toma un respiro.

VARGAS

¿Me espera?

Chuki asiente y lo mira entrar a la compra-venta. Suspira, y decide acercarse.

A través de la ventana, Chuki alcanza a ver a Vargas hablando con el TENDERO (60s). Vargas se quita el anillo se la mano y se lo extiende al Tendero. El hombre lo mira y saca algo de dinero de una caja. Vargas trata de negociar, pero al final recibe el dinero, baja su mirada y se lo guarda en el bolsillo.

Vargas sale de la compra venta, un poco achicopelado.

CHUKI

¿Qué pasó?

Vargas continúa caminando. Chuki corre tras él.

29

EXT. PARQUE DE LA INDEPENDENCIA - DÍA

29

Sentado en una fuente abandonada y llena de graffiti, Chuki mira la revista mientras Vargas está de pie, mirando los carros que pasan por la carrera quinta.

Chuki mira a Vargas, pensativo.

CHUKI

Usted sabe que no me tiene que pagar de una.

Vargas continúa mirando a los carros. Se voltea y se acerca a su amigo. Se sienta junto a él.

CHUKI (CONT'D)

¿Era de su mamá?

Vargas asiente.

VARGAS

Pa' tener algo de plata pa' hoy. No quiero deberle más.

Chuki baja la mirada.

VARGAS (CONT'D)

Ni que le robe más a su mamá. Eso es un poco paila.

Chuki lo mira y asiente. Los dos se quedan pensativos.

CHUKI

¿Debería volver al colegio, no? Antes de que lo echen.

Vargas piensa, le arranca la revista al Chuki y la mira, tratando de cambiar el tema.

VARGAS
¿Cómo entiende esta mierda?

Chuki sonrío levemente y se acerca a Vargas.

CHUKI
Las O's son para tambores y las X's
para platillos.

Vargas mira varias paginas.

VARGAS
Esto no sirve para nada.

CHUKI
También tomo clases.

VARGAS
Las clases en la iglesia de su mamá
no cuentan.

Algo en las palabras de Vargas le suenan a verdad.

CHUKI
Le apuesto que puedo tocar mejor
que usted.

VARGAS
Usted no sabe tocar.

Chuki lo mira, herido. Lo piensa por un instante antes de responder.

CHUKI
¿Cuánto? ¿Una jet?

VARGAS
¿Una foto de su mamá?

Vargas escupe en su mano y se la extiende. Chuki piensa un segundo, pero hace lo mismo. Trato hecho.

Una gran tienda de música llena de instrumentos por todos lados. Hay pasillos con distintos tipos de amplificadores, cables, adaptadores, etc. Una pared está llena de distintos platillos y tambores, las demás tienen guitarras de todo tipo y colores colgando; en medio de las guitarras y casi imperceptibles, bajos. Es evidente que su negocio es el rock.

La tienda está ambientada con música en vivo. Al fondo, TRABAJADORA y TRABAJADOR están tocando, aprovechando que el lugar está vacío. Su música es limpia, compleja, absorbente.

Chuki y Vargas entran al lugar y caminan directo hasta donde están ellos.

Al verlos, los trabajadores dejan de tocar. Chuki se acerca a saludarlos afectuosamente.

TRABAJADORA
¿Qué más, Chuki?

CHUKI
Todo bien, ¿ustedes?

Los trabajadores ven a Vargas y sólo le hacen una seña. Vargas no responde.

TRABAJADOR
(A Vargas)
¿Ya aprendió a cantar o sigue chillando como cerdo?

El Trabajador imita el chillido, como si fuera cantante de una banda de deathcore. Ellos y Chuki se ríen. Vargas se nota herido; piensa en una respuesta rápida, lleno de coraje.

VARGAS
Al menos no sueno como Linkin Park.

Chuki ríe incómodo.

TRABAJADORA
Todo bien Vargas, lo estamos jodiendo... ¿Qué necesitan?

31 INT. TIENDA DE MÚSICA - DÍA

31

Se alcanza a escuchar una terrible percusión: platillos y tambores suenan sin discreción ni ritmo, el bombo es golpeado sin descanso; un caos muy rápido, pero caos al final del día. Es una experiencia dolorosa.

La batería está siendo maltratada. En ella, está Chuki sin camiseta, bañado en sudor y con obvio dolor en piernas y manos; lucha por mantener su caos. A unos pasos de distancia, Vargas lo escucha. Soporta la tortura sin poder esconder la molestia. Unos pasos detrás, los Trabajadores se conforman en ser espectadores de la apuesta.

Exhausto, Chuki se detiene de golpe. Se recarga en sus piernas, tratando de recuperar el aliento.

A pesar del desastre, tiene una sonrisa en la cara; está extasiado. Le lanza una baqueta a Vargas, quien la agarra.

CHUKI

Supere eso, hijueputa.

Los Trabajadores se cagan de la risa. Vargas no responde. Saca una chocolatina jet del bolsillo. Sonríe y se la lanza a Chuki.

32

EXT. PARQUE NACIONAL - TARDE

32

Un parque gigantesco con calles peatonales y áreas verdes. Hay varias personas dentro del lugar, gente paseando, ciclistas, varios grupos de amigos.

Chuki y Vargas caminan por una de esas calles. Chuki habla con entusiasmo mientras se come la chocolatina. Vargas le presta el mínimo de atención.

CHUKI

... El verdadero truco está en los tobillos. Uno tiene que aprender a moverlos con facilidad, así sale un doble bombo más rápido.

VARGAS

Mmm...

CHUKI

Todavía estoy muy lejos de algo como Angel of Death, pero ya me sale el final de One sin cansarme.

El celular de Chuki timbra. Lo saca rápido y lo cuelga. Vuelve a guardar su teléfono.

CHUKI (CONT'D)

Si quiere, le puedo enseñar.

VARGAS

La batería es para maricones. Si yo aprendo algo, sería la guitarra.

Chuki se ríe, incrédulo.

CHUKI

Portnoy está retorciéndose en su tumba.

VARGAS

Dream Theater es para maricones.

Chuki está a punto de contestar, pero su celular vuelve a sonar. Lo revisa y vuelve a colgar. Aún así, suelta un suspiro de exasperación.

VARGAS (CONT'D)

¿Qué?

CHUKI

Mi mamá.

El celular vuelve a sonar. Esta vez, Chuki no toma el teléfono. Vargas sonríe.

VARGAS

Usted y sus pequeños actos de rebeldía.

Chuki toma el último pedazo de chocolatina y se lo mete a la boca. Chuki saca la calcomanía dentro de la envoltura, sale la imagen de un manatí. Chuki lo mira ofendido y la arruga entre sus manos.

33

EXT. UNIVERSIDAD JAVERIANA - TARDE

33

El mundo de la universidad es completamente distinto; la mayoría de los estudiantes están mejor vestidos.

Vargas y Chuki están sentados en las escaleras, viendo a las chicas que salen y entran de la escuela.

VARGAS

Mire ésa.

Vargas le señala rápidamente a una JOVEN (20) que sale de la escuela y comienza a bajar los escalones. Chuki la mira de reojo.

CHUKI

Aguanta.

VARGAS

Así me la recetó el doctor.

CHUKI

Pues vaya y recoja su medicina.

Vargas toma un poco de valor y está a punto de levantarse, pero decide quedarse sentado cuando ve que la Joven se reúne con un grupo de AMIGAS.

VARGAS

Si apenas puedo con una, ¿qué voy a hacer con dos?

Chuki se ríe. Su celular comienza a timbrar. Cansado, lo saca y lo revisa: es Valeria.

CHUKI
Hablando de... ya contéstele.

Vargas toma el teléfono, desganado. Lo mira por un instante.

CHUKI (CONT'D)
O le contesta o se busca una nueva.

Vargas está a punto de contestar, pero no puede y se lo regresa a Chuki.

VARGAS
Conteste usted.

Chuki lo mira incrédulo, se da por vencido y contesta. Se toma un momento antes de ponerse el auricular en el oído.

CHUKI
¿Aló?

VALERIA (V.O.)
Páseme a Francisco.

CHUKI
Quibo Valeria, ¿qué más? ¿Ya hizo sus aeróbicos antirabietas?

Vargas y Chuki comienzan a contener la risa.

VALERIA (V.O.)
Páseme a Francisco, gordo güevón.

CHUKI
Uy...

Chuki mira el teléfono ofendido y se lo pasa a Vargas.

CHUKI (CONT'D)
Está furiosa.

Vargas toma el teléfono y se levanta, alejándose de Chuki.

VARGAS
Hola, Vale, ¿qué más?

Chuki ve a Vargas, quien se acerca al grupo de AMIGAS. En ese momento, la Joven voltea y Vargas, tratando de hacerse el loco, da media vuelta y se concentra en la llamada, escondiéndose detrás de un grupo de GOMELOS que cruzan el lugar. Chuki se ríe.

CHUKI

¡Maricón!

De golpe, un GOMELO (20), se detiene en seco y voltea hacia Chuki.

GOMELO

¿Qué me dijo?

Confundido, Chuki no sabe qué responder mientras el Gomelo se acerca rápidamente hacia él.

GOMELO (CONT'D)

Repítalo. A ver, gordo marica.

Rápidamente intimidado, Chuki se levanta y da un par de pasos hacia atrás, pero el Gomelo lo alcanza rápidamente.

CHUKI

Yo--

GOMELO

¿Que soy un qué?

El Gomelo empuja a Chuki, que hace un esfuerzo por no tropezar.

CHUKI

No, yo--

El Gomelo le da un puñetazo a Chuki, mandando su gafas al suelo. Finge mandarle otro puño y Chuki se cubre el rostro.

GOMELO

Vuelva a decirme maricón y va a ver cómo termina.

Al darse cuenta de lo que sucede, Vargas corre hacia Chuki y se interpone entre él y el Gomelo, empujándolo.

VARGAS

¿Qué pasó, hijueputa?

GOMELO

¿Usted también?

El Gomelo trata de lanzarse contra Vargas, pero él lo recibe con un puñetazo en la cara, mandándolo al suelo.

Un PAR DE AMIGOS del Gomelo van hacia él y tratan de arrinconar a Vargas, quien saca una NAVAJA.

VARGAS

¿Qué pasó?

Vargas mueve la navaja hacia ellos. Nadie se mueve.

Sin darles la espalda, Vargas recoge las gafas de Chuki y los dos comienzan a alejarse.

GOMELO

¡Devuélvanse a Soacha, partida de hambrientos!

Sin dejar de caminar, Vargas voltea a verlo.

VARGAS

¡Mejor muertos de hambre sí, que arribistas malparidos!

Dicho esto, los dos alzan una mano y hacen la seña del diablo.

34

EXT. CALLE - TARDE

34

Chuki está sentado en la acera, ocultando su ojo golpeado. Vargas se le acerca con una Pony en la mano. Se sienta junto a Chuki.

CHUKI

¿Cuánto le debo?

Vargas niega, abre la gaseosa y toma un trago. Después, se la ofrece a Chuki.

VARGAS

Tome.

Chuki toma la gaseosa y se la pone en el ojo. El primer contacto hace que se le escape una mueca de dolor.

CHUKI

Mi mamá me va a matar.

VARGAS

A ver, déjeme ver.

Chuki se quita la lata, descubriendo su ojo hinchado y comenzando a amarrotarse. Vargas se ríe. Sin decir palabra, Chuki se vuelve a poner la lata.

VARGAS (CONT'D)

Bueno. Simplemente dígame que un gomelo le pegó porque sí.

CHUKI

Un gomelo me pegó porque sí, Vargas.

VARGAS
¿Ve? No tiene ni qué decirle
mentiras.

Los dos asienten levemente. De pronto, el teléfono de Chuki suena. Vargas lo saca de su pantalón y lo revisa.

VARGAS (CONT'D)
Es pa' usted.

Chuki toma el teléfono, piensa y contesta.

CHUKI
Hola, ma. ¿Qué más?

Chuki le da un trago a la gaseosa para después regresarla a su ojo.

CHUKI (CONT'D)
Estaba en clase. Acabamos de salir... Vargas y yo. Sí, Francisco. Todo bien.

Vargas le quita la gaseosa y le da un trago. Al instante, Chuki pone su mano sobre el ojo.

CHUKI (CONT'D)
No, vamos a ir al cine.

Vargas se ríe. Chuki lo pateo para que se calle.

CHUKI (CONT'D)
No sé. Todavía no sabemos. Sí, ma, le marco. Yo también la quiero.
Chao.

Chuki cuelga el teléfono. Voltea a ver a Vargas.

VARGAS
¿Qué?

CHUKI
Nada.

Chuki le quita la gaseosa y se la vuelve a poner sobre el ojo.

Vargas saca su cajetilla y la abre: sólo queda un cigarro. Lo enciende y le mete una calada. Juega con la cajetilla un instante antes de arrugarla toda y tirarla a un lado. Chuki voltea a verlo de reojo. Vargas se da cuenta.

VARGAS
¿Qué?

CHUKI

¿Pa' qué carga esa navaja?

VARGAS

Uno no sabe cuándo le va a salir un loco con un arma.

CHUKI

Usted es el loco con un arma.

VARGAS

No sea ingenuo. Es pa' defendernos.

CHUKI

¿De qué? Un ladrón se la quita y nos chuzan.

VARGAS

Así es como uno se victimiza. Por eso cualquier imbécil lo casca.

Chuki se queda callado; Vargas tiene razón. Se recarga en su mano libre y voltea hacia el cielo: está nublado.

CHUKI

Vamos pal Simoncho de una vez. La fila debe estar... Si hasta había gente acampando.

Vargas le da una última fumada a su cigarro y coloca la colilla encendida sobre la acera. Se levanta de un salto y ayuda a Chuki a levantarse.

VARGAS

Podemos irnos por la carrilera.

Chuki lo mira, incrédulo.

VARGAS (CONT'D)

¿Qué?

CHUKI

Usted no puede ser más existencialista.

VARGAS

¿Existe que?

Chuki se ríe, se termina la gaseosa y tira la lata en una caneca. Caminan.

CHUKI

No entiendo por qué putas le gusta esa carrilera. Es una olla.

VARGAS
 ¿Y a usted no le gusta todo lo que
 se hace en una olla?

CHUKI
 Tan chistoso.

Caminan en silencio un poco.

VARGAS
 Tranquilo, que yo lo protejo.

CHUKI
 ¿Con su chuzo?

VARGAS
 Y con mis puños.

Chuki suspira.

CHUKI
 Bueno, pero vamos en bus.

VARGAS
 Caminar le cae bien.

CHUKI
 Yo no voy a caminar hasta el Simón
 Bolívar. Llegamos mañana.

Pero Vargas aún no está convencido.

CHUKI (CONT'D)
 Está bien. Yo pago.

Chuki empuja a Vargas y continúan su camino.

35 EXT. CALLE - TARDE

35

La ciudad se mueve a toda velocidad. Buses entran y salen del Transmilenio. La gente se mueve en grandes masas urbanas, cruzando la calle corriendo. Los autos están atrapados en el tráfico.

A pesar del caos evidente, hay un cierto orden. Es un mecanismo complicado, pero todo se encuentra en su lugar.

36 EXT. CARRILERA DEL TREN - TARDE

36

Vargas está acostado sobre la carrilera, con su oreja pegada al riel oxidado. Pareciera escucharse el SONIDO de un TREN VINIENDO.

Chuki se para al lado de Vargas, aburrido.

VARGAS
Le juro que sí se escucha.

CHUKI
Sí. El tren fantasma de la sabana.

VARGAS
Solo acuéstese.

Chuki suspira y se rinde. Se acuesta y pone su oreja junto al riel.

VARGAS (CONT'D)
Cierre los ojos.

Chuki cierra los ojos. Vargas hace lo mismo. El SONIDO prevalente es el del TRÁFICO, pero por un instante pareciera escucharse el sonido del tren.

Chuki sonrío.

Vargas también. Abre los ojos, mira a su amigo quien aún escucha.

VARGAS (CONT'D)
¿Que le dije?

Chuki abre los ojos.

CHUKI
¿Será el transmi?

Vargas se levanta.

VARGAS
Es el tren, Chuki.

37 EXT. CARRILERA DEL TREN - TARDE

37

Los jóvenes caminan por la carrilera en silencio. Sin embargo, a cierta distancia, hay UN PAR DE TIPOS parchando y fumando porro.

Chuki mira a Vargas con preocupación. Vargas asiente. Manda su mano dentro de su bolsillo y empuña su navaja.

Al acercárseles, uno de los tipos alcanza a ver el ojo morado de Chuki y le hace una seña al otro.

TIPO 1

¿Que le pasó, monito? ¿Su novia le dio una tunda?

Los dos tipos se ríen. Avergonzado, Chuki voltea la cara, tratando de ocultar el ojo.

TIPO 2

No se me achante. Todo bien.

TIPO 1

Solo dígale a su novia que no le casque tan duro.

Los dos tipos se vuelven a reír. Chuki trata de ignorarlos, pero Vargas no está tan tranquilo. Cuando pasan frente a ellos, uno se para frente a Chuki y lo empuja al pasar. Chuki se tropieza con la carrilera y cae al suelo.

Vargas se detiene en seco; mira a los dos tipos y luego a su amigo. Chuki lo mira y niega, mientras Vargas lo ayuda a pararse.

TIPO 1 (CONT'D)

¡Uy! ¡De saber que venía con la novia!

Vargas lo mira con rabia y decidido camina hacia Tipo 1 mientras saca su navaja.

VARGAS

¿Qué pasó, hijueputa?

Los tipos dejan de sonreír. Rápidamente, el Tipo 1 saca un chuzo y lo presiona contra Vargas.

Chuki, a unos pasos de distancia, está inmóvil.

TIPO 1

Deme eso antes de que se haga daño.

Vargas observa a ambos choros. Lentamente, dobla la navaja. Tipo 2 se la quita de la mano y se la da a su compañero, quien la guarda en el pantalón.

TIPO 1 (CONT'D)

A ver. Caminen.

Vargas comienza a caminar, a su lado va el Chuki y detrás de ellos los dos Tipos. Vargas voltea a ver a su amigo y le trata de hacer una seña con la mirada, pero Chuki no entiende. Vargas le vuelve a hacer la seña y finalmente, Chuki entiende.

Sin pensarlo mucho, los dos comienzan a correr hacia el bosque. Los Tipos corren detrás de ellos.

38

EXT. BOSQUE - TARDE

38

Vargas y Chuki corren con todas sus fuerzas, pero los Tipos siguen muy cerca. Chuki se queda atrás. Tipo 2 lo alcanza y le mete el pie, mandándolo al suelo.

Vargas sigue corriendo. Es cada quien por su cuenta. Pocos metros después, Tipo 1 lo alcanza, le tira a rayar con el chuzo, rasgando su camiseta y cortándolo levemente.

Vargas sigue corriendo. Tipo 1 lo agarra de la camiseta y lo tumba.

TIPO 1

Mejor denos todo lo que tienen.

Tipo 2 arrastra al Chuki hasta dejarlo junto a su amigo. Los dos jóvenes se miran y Chuki, resignado, comienza a darles todas sus cosas: el celular, su dinero... todo menos las entradas.

Vargas se niega, pero el atracador lo esculca y le saca lo poco que tiene en sus bolsillos, incluido el walkman y el dinero del anillo. Tipo 1 guarda la plata en su bolsillo. Ve el walkman destartalado y lo lanza al suelo, rompiéndolo.

Las cosas que no les sirven, como las llaves, las lanzan al bosque.

TIPO 1 (CONT'D)

¿A ver, qué más?

VARGAS

Ya nada. ¿Qué más quiere?

Chuki mira a Vargas y los tipos se le acercan.

TIPO 2

A ver, gordito. ¿Qué nos anda escondiendo?

Chuki, asustado, suelta un suspiro y lleva su mano al bolsillo trasero.

VARGAS

¿Qué hace?

TIPO 1

A ver.

Chuki saca las entradas. Tipo 2 las toma.

TIPO 2
¡Uy hermano! ¡Nos ganamos la
lotería!

Le muestra las boletas a su socio. Éste lee.

TIPO 2 (CONT'D)
I-Ron. Ma-I-Den...

Se miran entre sí.

TIPO 2 (CONT'D)
¡Uy! ¡I-Ron. Ma-I-Den!

Y así, los dos Tipos salen corriendo. Gritan el nombre de la banda, burlándose de los muchachos. Vargas se pone de pie y se sacude la tierra de los jeans.

VARGAS
¡Jueputa! ¿Por qué se las dio?

Chuki, aún agitado, se levanta.

CHUKI
Todo bien. Están aseguradas.

Vargas comienza a caminar de un lado a otro, nervioso. Chuki lo mira y se comienza a preocupar.

CHUKI (CONT'D)
¿Vargas, sí las compró con seguro?

Vargas se detiene.

VARGAS
Es que...

CHUKI
¿Qué?

Vargas baja la mirada.

VARGAS
Las compré robadas. Un amigo de mi papá las consiguió y... Las vendía más baratas.

CHUKI
Yo le di lo que costaban las dos entradas con seguro.

Vargas no sabe qué responder.

CHUKI (CONT'D)
¿Aparte de todo me roba?

Chuki comienza a acercarse a Vargas, quien trata de mantener la distancia.

CHUKI (CONT'D)
¿Dónde está mi plata?

VARGAS
Se la di a mi papá, nos iban a cortar el agua y la electricidad.

CHUKI
¿Y el borracho pagó las cuentas o se lo bebió todo?

Esto último golpea a Vargas como le hubieran metido un puño.

VARGAS
Retráctese, gordo marica.

CHUKI
Yo digo lo que se me da la gana, maldito ladrón.

Chuki empuja a Vargas, quien no se mueve.

VARGAS
Al menos no le robo a mi mamá.

Le regresa el empujón a Chuki, quien da dos pasos hacia atrás.

CHUKI
No le roba porque está muerta.

Los dos se miran por un instante antes de comenzar a forcejear. Vargas logra poner en candado a Chuki, pero éste logra meterle un puñetazo en la cara.

Vargas lo suelta y se agarra el ojo mientras Chuki da media vuelta y se va.

Vargas ve cómo Chuki se aleja por la carrilera.

Chuki camina respirando de manera agitada. Se detiene, mira de lado a lado y, cuando ve un bus que viene, eleva su mano. Al revisar sus bolsillos, cae en cuenta que no tiene cómo pagar.

CHUKI

¡Jueputa!

Continúa caminando.

40

INT. PANADERIA BUEN GUSTO - TARDE

40

Chuki está sentado en una de las mesas. Mueve la mano derecha un par de veces; no parece haber nada roto. Eleva su mirada cuando Laura sale de la cocina, cargando una bandeja con panes.

Al ver que la está mirando, Laura sonrío y camina hacia él.

LAURA

¿Que más, Chuki? El muñeco diabólico...

Chuki baja su mirada.

CHUKI

Tan diabólico como cualquier metalero.

Laura sonrío. Por primera vez, nota el ojo morado. Chuki se da cuenta y voltea un poco la cara. Laura decide ignorarlo.

LAURA

¿Lo de siempre?

CHUKI

No tengo plata...

LAURA

Todo bien, yo lo invito.

Laura va directo al mostrador. Chuki se acomoda el cabello, tratando de taparse el ojo morado.

Al poco tiempo, Laura regresa con dos almojábanas y una avena. Las pone frente a Chuki.

CHUKI

Gracias.

Laura se sienta con él y le roba un pedacito de almojábana.

Los dos comen en silencio. Laura se limita a ver por la ventana mientras él la ve, embobado. Laura se da cuenta y sonrío.

LAURA

¿Qué?

CHUKI
Nada. ¿No tiene que trabajar?

Laura encoge los hombros.

LAURA
No hay nadie.

Chuki voltea a su alrededor. Es cierto, no hay nadie.

CHUKI
Me gusta su trabajo. Puede comer
almojábanas y no tiene que hacer
nada cuando está vacío.

Laura se ríe un poco. Chuki la mira y, con gran esfuerzo -

CHUKI (CONT'D)
Me gusta su sonrisa.

Laura baja la mirada, apenada.

CHUKI (CONT'D)
En serio. No todo el mundo sonrío
de manera honesta.

LAURA
Eso me dice mi novio.

Chuki lucha por no parecer sorprendido.

CHUKI
¿Ve? Tengo razón.

Laura sonrío de nuevo. Herido, Chuki da otro bocado.

CHUKI (CONT'D)
¿Cuánto llevan?

LAURA
No mucho. Dos meses.

CHUKI
¿Es pinta?

Laura lo mira extrañada.

LAURA
¿Por qué me pregunta eso?

Chuki encoge los hombros.

LAURA (CONT'D)
No sé. Bueno. Sí, supongo.

CHUKI
Entonces no es.

Con toda calma, Chuki le da otra mordida mientras que Laura, jugando, se hace la ofendida.

LAURA
Que tal este atrevido.

CHUKI
Se demoró mucho en responder. Eso significa que es feo y usted lo sabe.

Laura se ríe.

LAURA
Es muy lindo. E inteligente.

La puerta de la tienda se abre. Entra una pareja y se sientan en una mesa. Laura le roba un último trozo de almojábana.

LAURA (CONT'D)
Ya vuelvo.

Laura se levanta de la mesa y va directo con los clientes.

Chuki, en un momento de privacidad, trata de callar la última decepción llenándose la boca de comida.

Al poco tiempo, Laura se vuelve a sentar con él. Se miran.

LAURA (CONT'D)
Déjeme ver.

Laura levanta el pelo de Chuki y le examina el ojo.

CHUKI
Iba pa'l mejor concierto de mi vida. Pero ya no.

LAURA
¿No tiene boleta?

Chuki se recarga en el asiento y suelta un suspiro. Sacude la cabeza. Laura por fin une los puntos.

LAURA (CONT'D)
Ah...

Laura ya no sabe qué decir. Después de pensar un instante-

LAURA (CONT'D)
 ¿Y por qué no consigue otra? Seguro
 están revendiendo en la entrada.

Chuki se queda mirándola.

41

INT. VICENTE RECORDS - TARDE

41

Detrás del mostrador, Calavero está rodeado de otros
 METALEROS DE LA VIEJA GUARDIA, conversando sobre la
 influencia del metal en la ruina de sus vidas.

Vargas entra a la tienda y va directamente hacia el
 mostrador. Se sienta sobre éste.

METALERO VIEJO
 Todo bien, Cala. Nos vemos en el
 Simoncho.

Los metaleros se despiden de Calavero y Vargas antes de
 dejarlos solos.

CALAVERO
 ¿Y el Chuki?

Vargas se encoge de hombros.

CALAVERO (CONT'D)
 ¿No iban al concierto?

VARGAS
 Nos atracaron.

CALAVERO
 ¿A lo bien?

Vargas asiente. Calavero se nota realmente dolido por esto,
 pero sabe que no puede hacer nada.

CALAVERO (CONT'D)
 ¿Qué le digo, hermano? El destino
 da giros inesperados.

Vargas abandona la plática rápidamente. Calavero alcanza a
 ver sangre en su playera.

CALAVERO (CONT'D)
 ¿Y eso?

Vargas voltea a ver. Por primera vez, está consciente de la
 herida. Toma la camiseta y ve el hoyo por donde entró el
 chuzo.

VARGAS

Hijos de puta. Me dañaron la camiseta.

Calavero alcanza a ver la herida.

CALAVERO

Lo rajaron.

Vargas pasa la mano por la herida y la saca manchada de sangre.

42 INT. BAÑO VICENTE RECORDS - TARDE 42

Vargas, sin camiseta, lucha por moverse con libertad en un baño pequeño mientras termina de curarse la herida. Se revisa en el espejo: ya no sangra.

43 INT. VICENTE RECORDS - TARDE 43

Calavero está recargado en el mostrador. Vargas, todavía sin camiseta, está sentado atrás, con un teléfono al oído.

Mientras suena el TONO un par de veces, revisa las cajas que hay en el suelo. Algunas tienen discos nuevos, otras tienen revistas y, por último, hay una con varias camisetas negras. Vargas las va revisando una a una.

VALERIA (V.O.)

¿Aló?

VARGAS

Vale...

Valeria se queda callada.

VALERIA (V.O.)

Hace tres horas me dijo que me iba a marcar en media hora.

VARGAS

Perdón. Ha sido un día...

Los dos guardan silencio. Entre las camisetas encuentra una que le parece interesante, pero al ver que es de ICED EARTH, hace una mueca de disgusto y la devuelve a la caja.

VALERIA (V.O.)

¿Qué pasó?

Finalmente, encuentra una de IRON MAIDEN con una imagen de Eddie muy similar a la que estaba dibujando.

VARGAS
Nada, ¿quiere venir a donde Cala?

Ella se queda en silencio.

VARGAS (CONT'D)
¿Vale?

VALERIA (V.O.)
¿Usted cree que soy boba? ¿Me trata como un culo y espera que lo vaya a buscar?

Vargas se queda en silencio.

VARGAS
Vale, por fa... Es que hasta me chuzaron.

44 EXT. EDIFICIO DE CHUKI - TARDE

44

Chuki corre a la entrada del edificio y toca el timbre. Espera un momento. Nadie responde.

Vuelve a timbrar. Siguen sin responder. Su madre no está. Chuki suelta un suspiro. Se da un momento para calmarse y timbra el apartamento vecino. Espera unos segundos cuando-

DOÑA MATILDE (V.O.)
¿Aló?

CHUKI
Doña Matilde, es Mario.

DOÑA MATILDE (V.O.)
¿Mario? ¿Cuál Mario?

CHUKI
Su vecino.

DOÑA MATILDE (V.O.)
¿Mi vecino?

Un silencio.

DOÑA MATILDE (V.O.)
Ahh, ¡el gordito! ¿Hola mijo, cómo está? Mire que hoy pasó algo muy raro. Me desperté y la cruz de la sala estaba--

Chuki la interrumpe tajante.

CHUKI

Es que dejé la llave pegada a la puerta, ¿será que me puede dejar entrar?

DOÑA MATILDE (V.O.)

¿Otra vez? No mijo, usted tiene que ser más...

Chuki suspira.

DOÑA MATILDE (V.O.)

Ya le abro.

Cuando suena el timbre, abre la puerta y deja que ésta se cierre sola.

45 INT. EDIFICIO DE CHUKI - TARDE

45

Chuki sube las escaleras y llega al piso de su apartamento, respirando de manera agitada. El lugar está mal iluminado y parece como si nadie hubiera barrido en bastante tiempo. Se detiene frente a una puerta. Hay un tapete con la frase "CRISTO REINA" y una pequeña maceta con una planta muerta.

De la maceta, Chuki desentierra una llave. La limpia un poco y abre la puerta. Como un pequeño acto de rebeldía, limpia sus zapatos con fuerza sobre la palabra "Cristo".

Al verlo lleno de lodo y apenas entendible, entra a su casa: Una pequeña victoria.

46 INT. COCINA DE CHUKI - TARDE

46

Chuki camina directo al refrigerador y lo abre. Aunque está lleno de comida, no hay nada que le parezca interesante.

Va hacia una alacena, toma una caja de cereal y mete la mano. Saca un puño de fruit loops y se lo va comiendo mientras sale de la cocina, regando por el suelo.

47 INT. CUARTO DE CHUKI - TARDE

47

Todavía con cereal en la mano, Chuki entra a su cuarto. Se sienta en su cama y se mete el restante del cereal en la boca.

Abre el cajón del buró y saca un poco del dinero que tiene ahí. Detrás del librero, la imagen del Divino Niño lo ve directamente a los ojos. Con el pie, empuja la imagen hasta esconderla por completo detrás del librero.

48 INT. CUARTO DE LA MAMA DE CHUKI - TARDE

48

Chuki abre el cajón que guarda la caja de su madre. La abre y toma el dinero. Lo cuenta dos, tres veces. Guarda la caja, ahora casi vacía, dentro del cajón y lo cierra.

Antes de salir, se da cuenta que todas las figuras religiosas del cuarto de su madre lo observan.

CHUKI

¿Qué?

Las figuras lo siguen observando con solemnidad. No le importa. Guarda el dinero en el bolsillo y sale del cuarto.

49 EXT. VICENTE RECORDS - TARDE

49

Calavero baja la reja y pone los candados. Sobre la reja, pone un letrero: "CERRADO POR IRON MAIDEN".

CALAVERO

¿Necesita algo? ¿Plata?

VARGAS

¿Una boleta que le sobre?

Calavero sonrío con tristeza.

CALAVERO

Usted sabe que lo quiero como si fuera mío.

VARGAS

Todo bien, Cala. Estaba molestando.

Calavero asiente y está a punto de irse cuando se detiene.

CALAVERO

No pelee con Chuki. La música sigue sonando, pero las amistades...

Vargas no está de humor para consejos.

CALAVERO (CONT'D)

Ya nos ve a su papá y a mí. Amigos desde niños, escuchando a Sabbath y a Judas desde el inicio.

Calavero se queda callado por un instante. De nuevo, se perdió en sus recuerdos.

CALAVERO (CONT'D)
 Él era un poeta verdadero. Un
 iluminado del rock. Pero ya ve,
 entre el güaro y que su madre se
 nos fue...

Se detiene. Es mejor no seguir con ese tema.

CALAVERO (CONT'D)
 En fin... esas amistades son
 únicas.

Los dos guardan silencio, recargados en la reja.

CALAVERO (CONT'D)
 Me lo saluda.

Vargas asiente, chocan las manos. Calavero lo jala y le da un
 abrazo. Vargas se siente incómodo al inicio, pero termina por
 aceptarlo.

CALAVERO (CONT'D)
 Maiden seguro vuelve.

Vargas se separa.

VARGAS
 Sí, en treinta años.

Calavero se ríe. Con su dedo índice se presiona la cabeza.

CALAVERO
 Acá, usted se parece a su papá.

Lo toma del hombro.

CALAVERO (CONT'D)
 Pero tiene el corazón de su mamá.

Calavero da media vuelta y comienza a caminar. Vargas lo ve
 alejarse.

50

EXT. CALLE - TARDE

50

Vargas está acostado en la acera, mirando el cielo. Las nubes
 grises se deslizan entre los edificios con una lentitud
 apabullante.

VALERIA (O.S.)
 Francisco.

Vargas sale de su trance, mira a Valeria, muy arreglada.

VARGAS

¿Qué más?

Vargas le hace una seña para que se siente junto a él, pero ella se queda de pie, con los brazos cruzados.

VALERIA

¿Qué le pasó en el ojo?

VARGAS

Chuki.

VALERIA

¿Chuki? ¿A lo bien?

Vargas no responde, sólo le sale una combinación de mueca y sonrisa. Con un poco de duda y algo de resignación, Valeria se sienta a su lado. Aprovecha el momento para pegarle en el hombro con todas sus fuerzas.

VALERIA (CONT'D)

No tiene que ser tan hijueputa conmigo.

El golpe no es lo suficientemente fuerte para hacerle daño, pero igual se soba.

VALERIA (CONT'D)

Yo entiendo que ahorita nada es fácil, pero no tengo por qué comer más mierda de usted.

(Pausa)

O estamos, o no estamos.

Vargas piensa, la mira y la abraza con fuerza. Ella corresponde. Se suaviza inmediatamente.

VALERIA (CONT'D)

Ni siquiera son tan buenos. Arcade Fire es mejor.

Una sonrisa burlona se le escapa a Vargas. Le da un beso en la mejilla. Se rompe el abrazo.

VALERIA (CONT'D)

¿Qué?

VARGAS

Nada.

VALERIA

No se quejó cuando le presté Neon Bible. Tampoco se quejó con The National.

Vargas sonr e, apenado. Tiene raz n. Vargas sacude la cabeza. Los dos mantienen un silencio inc modo. Finalmente, Valeria lo rompe.

VALERIA (CONT'D)
 Cu ndo va a volver al colegio?

Harto, Vargas se levanta y le extiende la mano a Valeria, pero ella no la toma.

VALERIA (CONT'D)
Hablo en serio.

VARGAS
No me termine de da ar el d a, por
fa.

Finalmente, Valeria toma su mano y se levanta con su ayuda.

VALERIA
Eso es lo que hacen las parejas,
Francisco. Se da an los d as
juntos.

Se escucha la risa de Vargas, mientras se alejan.

51 EXT. CALLE - NOCHE 51

La vida nocturna de Bogot a ha comenzado. Las luces de la calle comienzan a encenderse. Los j venes salen en busca de divers n. Los pocos edificios alumbran los cielos.

52 INT. DOMO PLANETARIO - NOCHE 52

Una proyecci n de estrellas ilumina el techo del domo.

VARGAS
Dicen que J piter es una estrella
fallida. Est  hecha de lo mismo que
el sol, pero necesita ser mucho m s
grande para lograrlo.

Vargas y Valeria son los  nicos viendo el espect culo. Vargas est  m s interesado que ella, viendo cada secci n con asombro.

VALERIA
 Cu l es?

VARGAS
 sa. La que es un poco m s grande.
A la derecha.

Finalmente, Valeria logra verlo.

VALERIA
¿Cómo sabe que es ése?

VARGAS
Mi mamá me lo mostraba cada vez que
veníamos. Le encantaba Júpiter, por
lo de la mitología.

Valeria sonrío, pero Vargas no lo nota. Él sigue viendo las
estrellas. Ella se recarga en su hombro.

VALERIA
No sabía que le gustaban las
estrellas.

Los dos se miran por un instante. Valeria se muerde los
labios y lo besa.

53

EXT. PARQUE SIMON BOLÍVAR - NOCHE

53

Miles de personas recorren el lugar. Hay un movimiento
constante. Una electricidad en el ambiente. Hay filas
inmensas para entrar. Es un mar de camisetas negras que se
mueven todas en la misma dirección.

Chuki se acerca a un grupo de gente que está a varios metros
de la fila esperando encontrar a un revendedor. Le presta
atención a las conversaciones a su alrededor. Finalmente, a
lo lejos, alcanza a escuchar-

REVENDEDOR (O.S.)
Busca boletas. ¿Cuántas quiere?
Compra, vende...

Chuki sigue la voz. Finalmente, da con el REVENDEDOR (40's),
quien trata de hacer su trabajo de la manera más discreta.

CHUKI
¿A cuánto?

REVENDEDOR
Tengo dos de quinientos para
general y tres de un millón pa'
VIP.

CHUKI
¿Qué?

El Revendedor asiente.

CHUKI (CONT'D)
Estaban a doscientos.

REVENDEDOR
¿Quiere o no?

Chuki saca su dinero y lo cuenta.

CHUKI
Tengo... doscientos ochenta.

El revendedor se ríe.

CHUKI (CONT'D)
Déjemela a esto.

REVENDEDOR
Quinientos o nada.

Chuki baja la cabeza y comienza a caminar por entre la gente. Su mirada de decepción es absoluta.

CALAVERO (O.S.)
¡Chuki!

Chuki eleva su mirada. En medio de la fila, a varios metros de distancia, está Calavero.

CHUKI
¿Qué más, Cala?

CALAVERO
Nada, hermanito. Esperando.

Calavero sonrío, entusiasmado. Poco después, se siente culpable.

CALAVERO (CONT'D)
Vargas me contó. Que paila...

CHUKI
El imbécil ése la cagó y nos quedamos sin Maiden. Y ahora están a quinientos mil.

CALAVERO
Lo siento, hermano. Seguro vuelven en unos años.

Chuki lo mira y se ríe.

CHUKI
Si. En treinta.

54 INT. PLANETARIO - NOCHE

54

Vargas y Valeria están escondidos detrás de la última fila de asientos. Semidesnudos, siguen el ritual incómodo de vestirse uno frente al otro. Valeria se acomoda el sostén y le da la espalda a Vargas.

VALERIA

¿Me ayuda?

Vargas trata de abrocharle el sostén, sin mucho éxito.

VALERIA (CONT'D)

¿Ya?

VARGAS

Espere.

Finalmente, Vargas lo logra. Valeria toma su blusa del suelo y se la pone.

VALERIA

No sé qué es lo difícil de abrochar un sostén.

VARGAS

Sé quitarlo, no ponerlo.

Valeria lo voltea a ver, sacudiendo la cabeza. Sonríen.

55 EXT. PLANETARIO - NOCHE

55

Los jóvenes caminan hacia la Séptima.

VALERIA

¿Y si lo escucha desde afuera?

VARGAS

No es lo mismo.

VALERIA

No pierde nada. Al menos está ahí. Siente la "energía satánica" de Iron Maiden.

Vargas la mira, como aburrido.

VALERIA (CONT'D)

No sea bobo, Francisco.

Y comienza a sacar plata de su bolso.

VARGAS
No quiero su plata.

VALERIA
Para que pague un taxi. Me los
devuelve después. Además, me deja
en el camino.

Vargas la mira y piensa.

56

EXT. PARQUE SIMÓN BOLÍVAR - NOCHE

56

En la distancia se alcanza a escuchar el rugido de la Bestia.

Chuki camina, tratando de encontrar un revendedor. A unos metros de distancia, alcanza a escuchar a un HOMBRE que anuncia algo.

HOMBRE (O.S.)
Boletas. Boletas.

Al escucharlo, Chuki va rápidamente hacia él.

CHUKI
¿A cuánto?

HOMBRE
No, hermano. Busco.

Sin decir nada, Chuki sigue avanzando. El Hombre reanuda su canto.

HOMBRE (O.S.) (CONT'D)
Boletas...

Mientras más avanza, Chuki alcanza a escuchar a varias personas.

CHICA (O.S.)
Boletas...

CHICO (O.S.)
Compro boletas.

Pronto, Chuki se da cuenta de la terrible verdad: todos compran boletas, nadie está vendiendo. Abrumado, se detiene en medio de los suplicantes, sus voces parecieran volverse un coro maldito.

VOCES (O.S.)
Boletas, compro boletas.

57

EXT. PARQUE SIMÓN BOLÍVAR, PUENTE - NOCHE

57

Vargas cruza el puente rápidamente. En eso, se encuentra frente a frente con Tipo 2, quien va en la dirección opuesta. Los dos tardan un instante en reconocerse.

VARGAS

¡Choro!

Vargas corre detrás de Tipo 2, quien trata de hacerse paso entre la gente.

VARGAS (CONT'D)

¡Choro! ¡Choro!

Inmediatamente, un grupo de METALEROS agarran al Tipo 2. Vargas se acerca y lo empuja mientras los demás lo sujetan.

VARGAS (CONT'D)

¿Se acuerda de mí? ¡¿Dónde están mis boletas, hijueputa?!

METALERO

¿Le robo las boletas al chino?

TIPO 2

¡No! Yo no.

VARGAS

¿No sabe?

Lo vuelve a empujar.

VARGAS (CONT'D)

¡¿Dónde están?!

TIPO 2

¡No sé! ¡Las vendimos!

Incapaz de creerle, Vargas comienza a revisar los bolsillos del Tipo con la ayuda de los metaleros. No hay boletas, pero si algo de dinero y su navaja. Vargas toma el dinero, la navaja y se los queda en la mano, mirándolos. Luego mira al Tipo 2.

VARGAS

Suelten a este hijueputa.

Los metaleros le meten unas cuantas patadas al Tipo antes de soltarlo. Éste sale corriendo, cruzando el puente. Vargas mira cómo se aleja.

Voltea a su alrededor una vez más. A unos metros, bajo del puente, Chuki está sentado.

58 EXT. PARQUE SIMÓN BOLÍVAR - NOCHE

58

Chuki tiene la mirada perdida. Vargas se sienta a su lado.

VARGAS

¿Qué más?

Chuki suelta un suspiro.

CHUKI

¿Esto fue? Caos y violencia afuera del concierto de Maiden.

VARGAS

Podría ser peor.

Los dos se quedan callados. Del otro lado de la reja, se pueden ver las luces del concierto y una combinación entre la música, los gritos, el furor.

VARGAS (CONT'D)

Perdón por lo de las boletas. Si no fuera por mi, estaríamos adentro.

CHUKI

Cala tiene boleto y sigue afuera.

VARGAS

Al menos esta vez no se perdió a mitad de camino. Si está vivo en treinta, seguro entra.

Chuki se ríe.

CHUKI

Yo... que pena por lo que le dije.

Vargas encoge los hombros.

VARGAS

Ya, no importa.

CHUKI

Igual, no debí.

Los dos vuelven a quedarse callados.

CHUKI (CONT'D)

¿Qué están tocando?

VARGAS

No sé. Run to the Hills.

Chuki cierra los ojos. Trata de alcanzar a distinguir algo, pero es inútil.

CHUKI
¿Dance of Death?

Los dos se quedan callados por un instante, escuchando.

CHUKI (CONT'D) VARGAS
The Trooper. The Trooper.

Se voltean a ver. Sonríen.

En ese momento, Vargas voltea a ver a la gente. Entre el tumulto ve a Calavero caminando con velocidad en vía contraria a la fila.

Vargas se levanta.

VARGAS (CONT'D)
¡Cala! ¿Pa' donde va?

Calavero voltea a verlos.

CALAVERO
Disque hay un hueco por donde se
están metiendo.

Chuki y Vargas se miran entre sí: hay una última oportunidad. Se levantan al instante y corren para alcanzar a Calavero.

59 EXT. PARQUE SIMÓN BOLÍVAR, CALLE 53 - NOCHE

59

Rápido, los tres caminan hacia un grupo que está a varios metros de distancia. TRES METALEROS sostienen un pedazo de la reja que fue cortado. Una a una, la GENTE DEL GRUPO cruza la reja y corren al concierto.

Es el turno de Vargas, trata de cruzar cuando uno de los Metaleros le impide el paso.

METALERO
Son diez mil por cabeza.

VARGAS
¿A lo bien?

Vargas está a punto de pelear con ellos cuando Calavero le pone una mano en el hombro.

CALAVERO
Viene conmigo.

METALERO

Igual, Cala. Diez mil por cabeza.

Detrás de ellos, Chuki saca treinta mil pesos y se los extiende al Metalero.

CHUKI

Por los tres.

El Metalero toma el dinero y se hace a un lado. Vargas voltea a ver a Chuki, quien cruza la reja.

Calavero empuja a Vargas al otro lado y entra detrás de él.

60

EXT. PARQUE SIMÓN BOLÍVAR - NOCHE

60

Chuki y Vargas corren con todas sus fuerzas. Con cada paso que dan, todos sus problemas van desapareciendo. Nada más importa. Unos metros detrás de ellos, está Calavero.

Justo entonces, un par de POLICIAS los embosca. Chuki y Vargas alcanzan a esquivarlos, pero los policías se lanzan contra Calavero, mandándolo al suelo.

Chuki y Vargas siguen, pero el grito de Calavero los detiene.

CALAVERO

¡Suéltense, malparidos!

Chuki y Vargas se detienen y voltean hacia atrás: Los policías están sobre Calavero.

Los amigos se miran entre si, miran hacia el concierto y, sin dudarle un segundo más, corren y gritan, decididos a salvar a su sensei.

Cual avalancha, se lanzan contra los policías, liberándolo.

Calavero se levanta lo más rápido posible, tratando de entender que sucede. Vargas, forcejeando con los tombo, voltea a verlo.

VARGAS

¿Qué hace? ¡Vaya!

Calavero mira a Vargas y Chuki, quien es sujetado por el TOMBO.

CHUKI

¡Corra, Cala!

Cala asiente y corre hacia el concierto.

Una vez que está lo suficientemente lejos, Vargas deja de luchar. El policía lo inmoviliza mientras el otro levanta a Chuki del suelo.

Los dos se miran entre ellos y voltean hacia Calavero una última vez. El metacho de vieja guardia ya se ha perdido entre el tumulto.

61 EXT. CALLE - NOCHE

61

Los dos jóvenes están sentados en el suelo.

VARGAS

Mi papá se va a pegar un tiro
cuando se entere que Cala por fin
logró ver a Maiden.

Chuki lo mira y los dos comienzan a reírse. Cada instante que pasa, se ríen más duro, de manera incontrolada. Como si estuvieran turros.

Los policías los miran.

POLICIA 1

A ver, a ver. Cállense.

Los dos jóvenes continúan riéndose.

POLICIA 1 (CONT'D)

A ver, sus documentos.

Ambos jóvenes miran al tombo.

CHUKI

No tenemos. Nos atracaron y nos
dejaron sin nada.

Los tombos se miran.

POLICIA 1

Pues será llamar a sus papás.

De inmediato, Chuki se pone pálido.

Vargas mira a su amigo y luego a los tombos. Se mete las manos en sus bolsillos y siente el dinero. Lo saca y se levanta.

VARGAS

Mi papá está borracho y no le va a
contestar. Y si llaman a la mamá
del Chuki, les va echar un discurso
sobre el Divino Niño por una hora.

Extiende la mano con el dinero.

VARGAS (CONT'D)
Ya nos quedamos sin Maiden, ¿qué
más castigo necesitamos?

Chuki mira a Vargas, entre preocupado y sorprendido.

Los dos tomos se miran entre sí. El más viejo de ellos toma la plata.

VARGAS (CONT'D)
Deberían aprovechar y ver el final
del concierto. Va a ser épico.

POLICIA 2
No nos dejan.

Vargas chasquea los dientes, le da la mano al Chuki y lo ayuda a pararse. Miran por última vez hacia el parque.

62

EXT. CALLE - NOCHE

62

Los jóvenes caminan por la calle.

CHUKI
¿De dónde sacó esa plata?

Vargas lo mira y saca la navaja de su bolsillo. Chuki lo mira, intrigado.

VARGAS
Me encontré con uno de los hampones
esos. Habían revendido las
boletas...

Chuki se ríe y le quita la navaja. La abre y juega con ella.

VARGAS (CONT'D)
El Cala debe estar feliz.

Chuki sigue jugando.

CHUKI
Se lo merece más que nosotros.

Vargas asiente. Los dos se quedan callados. Poco después, comienza a reírse.

CHUKI (CONT'D)
¿Qué?

VARGAS

Nada... Este es nuestro Rock in
Río. Nuestro viaje Amazónico.

Chuki sonrío.

CHUKI

Le contaré a mis hijos cómo su tío
Francisco y yo íbamos al concierto
de Maiden, nos atracaron y
terminamos sobornando a unos
tombos.

Los dos se ríen y se quedan callados. Están orgullosos de
haber hecho ese sacrificio.

VARGAS

Sólo espero no tener que esperar
treinta años.

CHUKI

Quien quita que regresen el próximo
año.

Vargas suelta una carcajada.

VARGAS

¿A Bogotá?

CHUKI

¿Por qué no? Bogotá aguanta.

Vargas mira a Chuki y asiente a sí mismo.

VARGAS

Si. Bogotá es la bestia.

63

EXT. EDIFICIO DE CHUKI - NOCHE

63

Los jóvenes se detienen frente a la puerta del edificio.

CHUKI

Se puede quedar acá si quiere.

Vargas niega.

VARGAS

Prefiero no ser testigo de su
muerte a manos de su mamá.

Los muchachos se miran. Chuki preocupado se acerca y timbra
en el citófono.

Segundos después-

MAMA DE CHUKI (V.O.)

¿Aló?

CHUKI

Hola, ma.

Un silencio absoluto viene como respuesta, que sólo se quiebra con el sonido de una respiración furiosa.

Chuki mira a Vargas, preocupado. Luego suena el timbre y cómo su madre cuelga el citófono de manera violenta.

Chuki abre la puerta y mira a Vargas. Se le nota la preocupación por el bienestar de su amigo.

VARGAS

Suerte.

Chuki baja su mirada, aceptando su destino. Va a cerrar la puerta pero se detiene. Mete la mano en su bolsillo y saca la plata que le queda.

CHUKI

¿Cuánto le pagaron por el anillo de su mamá?

Vargas niega.

CHUKI (CONT'D)

¿Cuánto?

Silencio.

VARGAS

Cien mil.

Chuki cuenta y le ofrece el dinero.

VARGAS (CONT'D)

No quiero la plata que le robó a su mamá.

Chuki se le acerca a su amigo, le coge la mano y mete la plata en ésta. Chuki cierra la puerta detrás de sí.

Vargas mira el dinero antes de guardarlo. Se empieza a alejar. Sin embargo, se detiene y voltea cuando se empiezan a escuchar los GRITOS de la mamá de Chuki.

Vargas suelta una leve risa y continúa caminando.

- 64 INT. SALA DE CHUKI - NOCHE 64
Chuki está sentado en el comedor, terminando de cenar. Al fondo, se escucha música cristiana.
- 65 INT. COCINA DE CHUKI - NOCHE 65
Chuki se para junto a su Madre, quien lava los platos. Chuki pone su plato en el fregadero. Su Madre ni lo voltea a ver.
- 66 INT. CUARTO DE CHUKI - NOCHE 66
Chuki se deja caer en su cama. Vacía sus bolsillos y lo deja todo sobre el buró, incluido el restante del dinero.
Entre las cosas, está la navaja de Vargas. La revisa rápido y, con desinterés, la tira a la basura.
Vuelve a mirar: El altero de dinero lo incomoda, como si no debiera de estar ahí.
- 67 INT. CUARTO DE LA MAMÁ DE CHUKI - NOCHE 67
Chuki entra con cuidado al cuarto de su madre y va directo hacia el clóset. Abre el cajón y saca la caja. Mete el dinero y lo vuelve a dejar en su lugar.
Al salir, voltea a ver las figuras religiosas. Aunque su mirada es la misma, parecen ser más amables con él.
- 68 INT. CASA DE CHUKI, PASILLO - NOCHE 68
Chuki camina hacia su cuarto. Antes de entrar, se detiene y se acerca a la puerta del cuarto de su madre. Escucha con atención: quizá está rezando, quizá está llorando.
- 69 INT. CUARTO DE LA MAMÁ DE CHUKI - NOCHE 69
La mamá de Chuki está sentada en la cama, tratando de contener su llanto. En ese momento, la puerta se abre y Chuki entra.
Ella, sorprendida, deja de rezar y se levanta de la cama.

MAMÁ DE CHUKI
¿Qué pasó?

Chuki no dice nada. Camina directamente hacia su madre y arrodilla junto a ella. La abraza. Sorprendida, ella cede rápidamente. Una pequeña sonrisa se le escapa.

70 INT. CUARTO DE CHUKI - NOCHE 70

Chuki está acostado en su cama, pero sigue faltando algo. Voltea hacia el librero. Detrás, está el cuadro del Divino Niño.

Baja de la cama y saca el cuadro. Lo mira por un instante y lo vuelve a colgar en la pared.

El Divino Niño descansa entre Maiden y Sabbath.

71 EXT. EDIFICIO DE VARGAS - NOCHE 71

Vargas avanza hasta un edificio. Se detiene a unos metros y observa por un instante.

72 INT. CASA DE VARGAS - NOCHE 72

Vargas abre la puerta. El lugar está desordenado. De la sala se escucha el sonido de una TV.

Vargas camina por la casa y entra a la sala.

73 INT. SALA - NOCHE 73

Su PAPÁ duerme sentado en un sillón, roncando profundamente.

Vargas lo mira, apaga el televisor. Con cuidado, lo levanta de la silla.

74 INT. CUARTO - NOCHE 74

Su padre balbucea algunas palabras de borracho mientras Vargas lo acuesta sobre la cama. Se sienta junto a su padre y se acuesta a su lado, mirando hacia arriba. En el techo se alcanzan a ver varias calcomanías de estrellas y planetas.

Su padre comienza a roncar, Vargas regresa a tierra y mira a su padre. En su mirada hay una gran tristeza.

VARGAS

Pa. Hoy estuve a punto de ver a Maiden con el Chuki. Pero nos robaron las boletas.

(MORE)

VARGAS (CONT'D)

Al final, ayudamos a Cala a entrar.
Al menos uno de ustedes dos pudo
llegar.

Una pequeña sonrisa se le escapa. Voltea de nuevo hacia su padre.

VARGAS (CONT'D)

También extraño a mamá.

Se levanta y se acerca a él. Le acaricia levemente la calva.

En su camino de salida, recoge algunas latas de cerveza vacías y un par todavía sin abrir. Aprovecha el viaje para robarle un par de cigarros.

Apaga la luz. De inmediato, el cuarto se ilumina con las estrellas pegadas al techo.

75

INT. CUARTO DE VARGAS - NOCHE

75

La habitación de Vargas es aún más pequeña. Aparte de los posters en las paredes, lo único que hay es una cama y una pequeña mesa con una grabadora.

Cansado, se deja caer en el colchón. Mira a su alrededor: las paredes con algunos posters de metal, su clóset lleno de playeras negras. En la esquina, una guitarra eléctrica algo destartada. Se sienta y enciende el estéreo.

Cambia la estación. La combinación entre estática y distintos canales de música se sobreponen hasta encontrar la correcta. Enciende un cigarro, se recuesta en la cama y cierra los ojos.

LOCUTOR (V.O.)

Fue una noche especial para los miles de fanáticos que presenciaron a la doncella de hierro. Pero para los miles de metaleros que no pudieron entrar, pues acá los dejamos con todo el set que Iron Maiden tocó esta noche en la capital Colombiana.

Vargas abre sus ojos, incrédulo. Rápidamente, saca del cajón de la mesita un casete virgen y lo abre. Busca un esfero desesperadamente.

LOCUTOR (V.O.)

Sin lugar a dudas éste fue el evento musical más importante de nuestra generación.

Piensa, escribe un título, pero se detiene. Al final, termina por tacharlo y escribe otro. Mete el casete y deja los dedos encima del botón de PLAY Y REC al mismo tiempo.

LOCUTOR (V.O.)

¡Acá los dejo con el rugido de la bestia en el Simón Bolívar de Bogotá!

La radio se queda en silencio por un instante y, de pronto, el PÚBLICO comienza a gritar. Rápidamente, Vargas presiona ambos botones.

En medio del bullicio, se alcanza a escuchar un discurso, que es opacado por los gritos del público. Vargas se acerca a la radio y presta atención: es un discurso de Winston Churchill.

VARGAS

Aces High.

Una pequeña sonrisa se dibuja en su rostro.

76

EXT. PARADA DE AUTOBÚS - MAÑANA

76

Chuki espera el autobús, escuchando música en su walkman. Su ojo está completamente morado, su mano está cubierta con una venda.

Lentamente llega Vargas, también con un ojo morado y vistiendo el uniforme escolar. Se para a su lado.

Los dos se ven cansados, desaliñados, abatidos.

VARGAS

¿'Tonces?

Al escucharlo, Chuki se quita los audífonos. Mira a Vargas en uniforme y sonrío.

CHUKI

Estoy castigado hasta el fin del mundo.

VARGAS

Sí. Escuché los gritos. Su mamá podría ser vocalista de una banda.

Chuki suelta una leve risa.

CHUKI

Yo podría tocar la batería. Nos llamaríamos 'Bastardos Cristianos'.

Los dos amigos se ríen entre sí.

VARGAS
¿Cómo está su mano?

Chuki mueve su mano un par de veces.

CHUKI
Mi mamá me obligó a vendármela.

Vargas se ríe.

VARGAS
Sería una chanda si no puede volver
a tocar. Tiene talento, hermano.

Chuki no esperaba ese comentario. Una pequeña sonrisa de orgullo se le escapa.

CHUKI
¿Va pa'l colegio?

Vargas se encoge de hombros. Chuki lo mira y sonrío. Se quedan en silencio por unos segundos.

De su mochila, Vargas saca un casete, lo mira.

VARGAS
Vea, sé que no es lo mismo, pero...

Vargas le extiende el casete, pero Chuki no lo toma al instante. Intercambian miradas.

CHUKI
¿Qué es?

VARGAS
Escúchelo.

Chuki toma el casete y lo mira, en la etiqueta se lee: "un día en el infierno" tachado con una X y, debajo, un nuevo título, "la noche de la bestia".

VARGAS (CONT'D)
Nuestra historia amazónica.

Los dos chicos se ríen.

El autobús llega en ese momento. El conductor abre la puerta. Los jóvenes lo miran.

77 INT/EXT. AUTOBÚS - MAÑANA

77

Mientras cruzan el pasillo, varios ESTUDIANTES los miran. Ellos los ignoran, caminan orgullosamente hasta casi el fondo.

En uno de los asientos, está Valeria con unos audífonos puestos, viendo a Vargas. Se quita uno mientras sacude la cabeza.

VALERIA

Se ve fatal.

Vargas sonrío. Se sienta junto a ella.

VARGAS

Gracias.

Valeria le recarga la cabeza en el hombro y sonrío mientras escucha su música. Vargas la abraza.

Chuki sigue caminando hasta otro asiento vacío. Se sienta y se acomoda. Mira el casete que le regaló Vargas, detiene el que suena en su walkman. Lo saca y mete el nuevo. Le pone PLAY.

Mientras se escucha el sonido del casete empezando a girar, Chuki mira por la ventana hacia las calles de Bogotá: A la distancia se alcanzan a ver los cerros orientales.

Vargas voltea hacia el fondo y ve a Chuki, solo en medio del asiento trasero.

Le da un beso a Valeria en la frente.

VARGAS (CONT'D)

La quiero.

Ella lo mira.

VALERIA

Ya sé.

Vargas se levanta y se sienta junto a Chuki, quien se concentra en la vista más allá del cristal.

Vargas le saca uno de sus audífonos. Sorprendido, Chuki voltea a verlo. Los dos sonrían y Vargas se pone el audífono.

Después de un instante de silencio, se escucha un rasgueo de guitarra que hace temblar la capital de Colombia.

CORTE A NEGRO.