

# Destrucción y Reconstrucción: el Guión Adaptado



Pseudónimo: Papa Emeritus

2016-2017



# ÍNDICE

1.	Introducción.....	2
2.	Objetivos.....	4
3.	Las Bases.....	5
3.1.	¿Qué es un guión cinematográfico? .....	5
3.2.	Guión Original y Guión Adaptado.....	6
4.	La Teoría .....	7
4.1.	Formato de un guión .....	7
4.2.	Elementos .....	9
5.2.1.	Escena .....	9
5.2.2.	Personajes.....	11
5.2.3.	Diálogo .....	14
5.2.4.	Acción .....	18
4.3.	Estructura Dramática .....	20
5.	La Adaptación .....	24
5.1.	Mi experiencia.....	24
6.	La Puesta en Práctica.....	27
7.	Conclusiones.....	28
8.	Parties En Français .....	29
8.1.	Introduction .....	29
8.2.	Conclusions .....	31
9.	Bibliografía.....	32
10.	Webgrafía .....	33
11.	Apéndice. Los Destruccionistas, de Graham Greene .....	34

# **1. INTRODUCCIÓN**

Para quienes me conozcan, no debe de ser ningún secreto que el cine es para mí mucho más que entretenimiento. Es una pasión que me hace tirar adelante en todo momento y es la fuente de motivación que necesito para superar todos los obstáculos a los que me enfrento. Sabrán también que amo la literatura, que en tantas ocasiones me ha permitido evadirme del mundo real para volver a él conociéndome cada vez un poco mejor. Al tener en cuenta estos aspectos, no será difícil averiguar por qué he decidido elegir el guión cinematográfico como objeto de mi Trabajo de Investigación.

A lo largo de mis años de instituto, mi vena creativa me ha empujado siempre a escribir. Desde mis primeros intentos narrativos (de los cuales no he permitido que nada salga a la luz), me gusta pensar que he seguido una vía ascendente de progresión, tanto en lo que respecta al contenido como en lo que respecta a la forma de aquello que escribo. Mis cuentos e ideas descabelladas evolucionaron en relatos coherentes y siempre el placer de escribirlos era suficiente para seguir intentando, de igual manera que los evidentes fallos y carencias que no podían pasarme desapercibidos eran suficientes para tener siempre el afán de mejora.

He aquí, en algún punto de este viaje, apareció el guión. Al principio lo descubrí simplemente a causa de la curiosidad que tenía por conocer todos y cada uno de los pasos del proceso creativo de una película pero, no obstante, el guión cinematográfico se me reveló como uno de los puntos más interesantes de este proceso. Cansado de escribir, rodar y proyectar películas solamente en mi cabeza y careciendo del tiempo, el personal y el presupuesto para hacerlo de verdad, redactar en forma de guión se me presenta como la solución perfecta para satisfacer mi ansia creativa.

Dado que este es mi primer intento real de escribir un guión cinematográfico, he optado por hacer una adaptación. Considero que ello me permitirá explorar a mi antojo el proceso de escritura y las vicisitudes que conlleva sin tener que preocuparme por otras complicaciones adicionales. Finalmente, he decidido que esta adaptación sea la de un relato corto, ya que este da la posibilidad de ser estudiado a fondo en

relativamente poco tiempo, a diferencia de una novela, y, a la vez, ofrece más libertad a la hora de ser adaptado.

La última decisión que he tomado ha sido la de escoger qué relato adaptaría. Como muchos otros grandes descubrimientos de la historia, yo he descubierto *Los Destruidores* de Graham Greene por casualidad. De hecho, lo descubrí viendo una de mis películas favoritas, *Donnie Darko* (ilustración 1). En ella se hace mención de dicho relato, cosa que me picó la curiosidad. Al leerlo, supe que sería difícil encontrar uno más adecuado para la tarea.

De esta manera, “Destrucción y Reconstrucción: el Guión Adaptado” se puso en marcha. Esto que tenéis delante, es el resultado final...



Ilustración 1: Donnie, interpretado por Jake Gyllenhall, en ocasiones ve conejos...

## **2. OBJETIVOS**

Mi principal objetivo para este proyecto es evidente: aprender y practicar la escritura de un guión cinematográfico.

En primera instancia, compondré una corta síntesis donde explicaré la teoría que se aplica a la hora de escribir un guión cinematográfico a partir de mis investigaciones, ya sean en la red o mediante la lectura de la bibliografía de la materia.

A continuación, relataré brevemente mi proceso de adaptación, así como algunas de las dificultades que este pueda presentarme.

Por último, mi intención es la de presentar una adaptación propia del relato corto de ficción *Los Destruidores*, escrito por Graham Greene. Esto será el fruto de mis estudios anteriores, donde pondré en práctica todos los conocimientos adquiridos lo mejor que pueda, respetando el esqueleto dramático del relato de Greene y añadiendo las aportaciones que crea convenientes.

En definitiva, como he dicho, con este trabajo pretendo enriquecer mi conocimiento acerca del proceso creativo de un guión cinematográfico, con todos sus elementos, y, además, practicar yo mismo la escritura de uno para poner los cimientos de aquello que, quizá, pueda convertirse en mi profesión futura: el cine.

## **3. LAS BASES**

### **3.1. ¿QUÉ ES UN GUIÓN CINEMATOGRAFICO?**

Para empezar, hay que puntualizar aquello que un guión cinematográfico NO es, para evitar fáciles confusiones. Un guión no es una obra de teatro y no es una novela. Aunque pueda guardar similitudes con estos dos formatos y pueda ser considerado por algunos una mezcla de los dos, el guión tiene varias características que lo hacen único.

La definición más básica del guión nos dice que es un documento en el que aparece el contenido de una obra cinematográfica con todo lujo de detalles necesarios para su posterior producción: cada escena, cada personaje con cada una de sus líneas de diálogo y descripciones más o menos concretas de los entornos y de la acción que forman parte de la historia.

Si seguimos una definición más personal, diremos que el guión es simplemente una historia, con la particularidad de ser relatada de forma casi enteramente visual (y digo *casi* enteramente porque sus normas de escritura no son tan estrictas ni tan técnicas como puedan parecer). Eso sí, si tiene una norma que jamás se puede incumplir, es que todo lo escrito ha de ser RELEVANTE para la historia que se cuenta. Debemos tener en mente que el guión cinematográfico es la primera pieza de un largo proceso; es un esqueleto, una guía que no sirve sino para ser transformada en una obra audiovisual, es decir, una película. Por lo tanto, su autor no puede jamás perderse en florituras lingüísticas o figuras retóricas, como en una novela; la belleza poética y los juegos de palabras no son valorados aquí. Lo que verdaderamente importa es que se transmita lo mejor posible aquello que el espectador verá y oirá en la película. En otras palabras, todo el contenido del guión ha de ser directamente transferible a la pantalla. Todo debe ser concreto, ya sea movimiento, objetos físicos, diálogos o emociones que se puedan apreciar en los actores. Partiendo de aquí, existe una cierta libertad en cuanto a su lenguaje y a la precisión exacta de lo que se describe.

## 3.2. GUIÓN ORIGINAL Y GUIÓN ADAPTADO

Si sabemos qué son los guiones cinematográficos, apreciaremos que se pueden dividir en dos grandes grupos.

El *guión original* es aquel que se escribe desde cero. El autor se basa solamente en su propia inspiración para convertir una historia en una película. No hay ninguna obra ya existente que cuente esta historia.

Ejemplos de películas hechas a partir de un guión original pueden ser *Seven*, dirigida por David Fincher o *Taxi Driver*, de Martin Scorsese.

El *guión adaptado*, al contrario, utiliza una fuente externa, ya sea una novela, un relato, una obra de teatro, un poema o incluso un videojuego, como base para la película que se quiere realizar.

Ejemplos de películas hechas a partir de guiones adaptados pueden ser *El Padrino*, de Francis Ford Coppola o *La Naranja Mecánica* de Stanley Kubrick.

Es notable añadir, aunque sea a modo de curiosidad, que los famosos premios Oscar de la Academia Norteamericana de Artes y Ciencias Cinematográficas reconocen esta separación como oficial, concediendo premios distintos al Guión Original y al Adaptado.

Por lo demás, sus formas y procesos de escritura se desarrollan de manera idéntica.

**NOTA:** Esta separación es simple y no tiene mucho misterio, pero puede existir una zona gris en la cual es difícil distinguir exactamente si un guión es una obra original o se basa en una ya existente. En el mundo del arte, podemos estar de acuerdo que toda obra viene inspirada por una multitud de otras obras que la precedieron e influenciaron a su autor, así que, mirándolo de esta forma, todo es una copia de algo. Sin embargo, la separación de la que hablamos aquí es una legal y estricta, que no admite discusiones de este tipo.

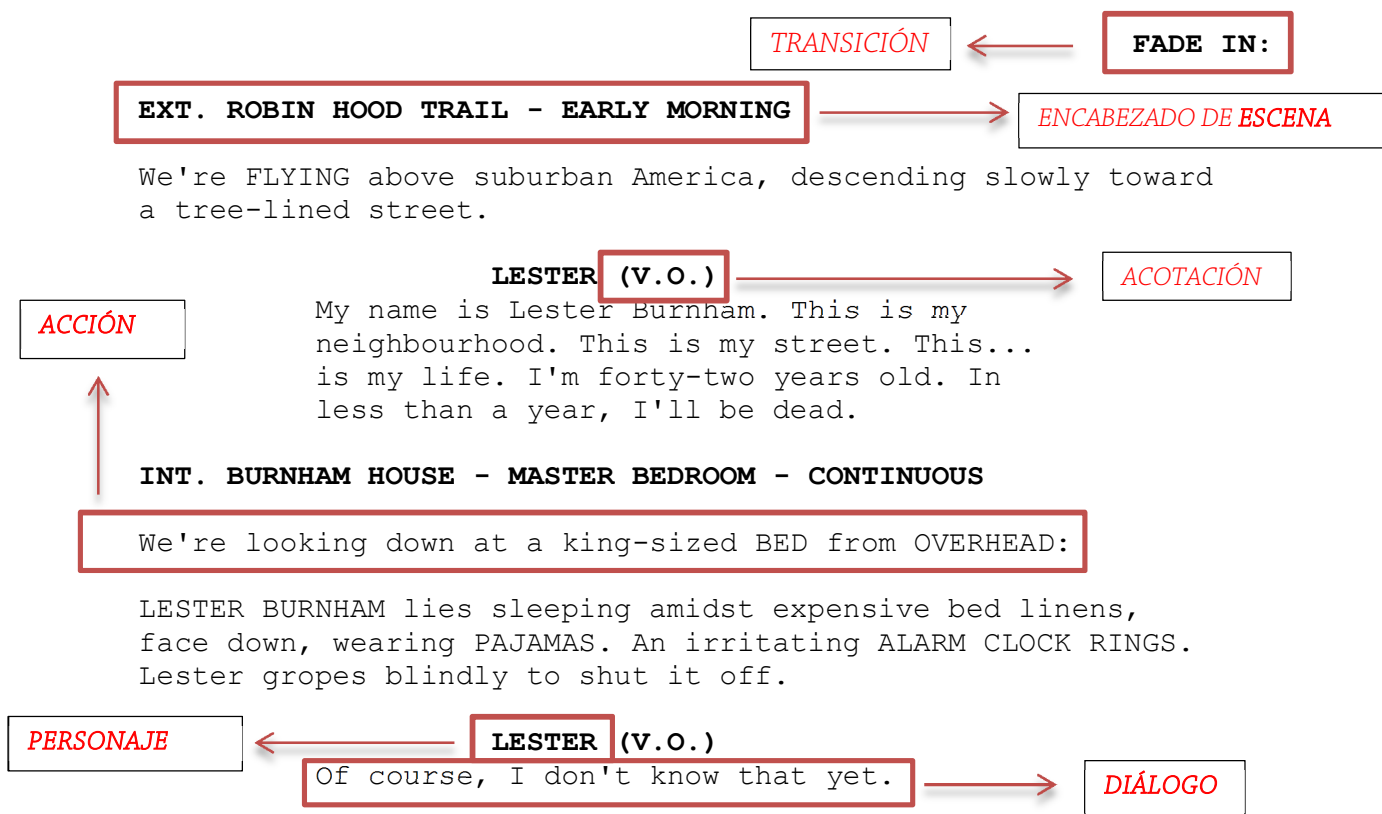


## 4. LA TEORÍA

### 4.1. FORMATO DE UN GUIÓN

La presentación del guión cinematográfico sigue unas normas bastante estrictas. Esto es debido a la necesidad de que sea universal e igualmente inteligible para todas las personas que lo leen, especialmente las que están involucradas en el proceso de producción de la película. Cada elemento del guión cumple una función definida y están distribuidos en la página de tal forma que su lectura sea rápida e intuitiva.

Para no aburrirlos con una larga descripción de una página de guión, os pondré un ejemplo práctico en la forma de un fragmento de *American Beauty*, escrito por Allan Ball, acompañado de flechas que indiquen el posicionamiento de cada elemento.



Además de los elementos indicados, cabe subrayar que los guiones cinematográficos siempre se escriben con el tipo de letra Courier, en tamaño 12. El origen de esta norma se halla en las antiguas máquinas de escribir, que tenían la fuente mencionada por defecto y Hollywood ha decidido seguir con la tradición. Aun así, curiosamente, existe una segunda razón, más práctica. La letra Courier 12 consigue que una página de guión equivalga a, aproximadamente, un minuto de película, facilitando así predecir su longitud.

## 4.2. ELEMENTOS

### 5.2.1. ESCENA

Este es, quizá, el elemento más evidente de todos. Aun alguien que no entienda el funcionamiento de un guión, si echa una ojeada a una página, observará que el texto está dividido en secciones separadas por títulos en mayúscula. Estos títulos son los **Encabezado de escena** y su formato parte de una estructura fija que tiende a variar ligeramente de guión a guión. Están formados por tres elementos:

- INT/EXT → Esto nos indica si la escena se desarrollará en un espacio interior o exterior.
- LUGAR DE LA ACCIÓN → Esto nos especifica exactamente en qué espacio se desarrollará la escena.
- DÍA/NOCHE → Esto nos dice si la escena tendrá lugar durante la noche o durante el día.

Como puede intuirse, el Encabezado de escena tiene dos propósitos. El primero es el de situar al lector en la historia y darle cierto contexto para la acción que está a punto de desarrollarse, para así no tener que repetir los mismos pasajes introductorios una y otra vez. El segundo es el de facilitar la vida del director y del productor durante el rodaje. De esta forma, podrán clasificar todos los lugares necesarios para la producción, además de los momentos del día en los que podrán filmar cada escena.

También es conveniente mencionar brevemente las **transiciones**. Son las cortas anotaciones en mayúscula que encontramos, antes del Encabezado, generalmente situadas en la parte derecha de la página, seguidas de dos puntos si introducen una escena y de punto si se trata de un final. La única ocasión en la cual encontraremos la transición en la parte izquierda de la página es al principio de todo el guión, la primera vez que introducimos imágenes en pantalla. En épocas del Hollywood clásico, los guionistas eran muy minuciosos en lo que respecta a las transiciones y las escribían religiosamente, detrás y al principio de cada nueva escena, especificando si se trataba de un FUNDIDO, una DISOLUCIÓN o un CORTE. Sin embargo, esta tradición se ha ido

perdiendo por dos razones: hacer más fluida la lectura del guión, ya que muchas veces la naturaleza de estas transiciones se intuye simplemente y resulta redundante tenerlo escrito, y dar libertad al director, que odia recibir órdenes del guionista sobre cómo editar su película. Actualmente, las transiciones se usan esporádicamente, cuando el guionista sienta que son necesarias.

Ahora bien, pasados la transición y/o el encabezado, tenemos la escena en sí. Podemos definir una **escena** como cada parte de la película que transcurre en un mismo espacio y en un mismo tiempo. Si hay una ruptura espacial o temporal, estamos en otra escena. Aparte de esto, no hay limitación alguna para la duración de las escenas. Estas, pueden comprender meros segundos (meras líneas), como ocurre con una famosa escena de *El Padrino* de Francis Ford Coppola, en la cual un importante productor de cine descubre, al despertarse, la cabeza de su caballo favorito entre las sábanas llenas de sangre (véase ilustración 2). También pueden extenderse a lo largo de varios minutos (muchas páginas), como es el caso de la primera escena de *Malditos Bastardos*, de Quentin Tarantino, en la cual un oficial nazi visita la casa de un campesino francés sospechado de esconder judíos, para tener una larga y tendida conversación con él que concluye en un explosivo clímax.

Las escenas se encuentran dentro de conjuntos narrativos más amplios, llamados secuencias que, a su vez, se enc... pero me estoy adelantando a mí mismo; estudiaremos más a fondo la estructura del guión en el apartado de Estructura Dramática. Por ahora, pasemos a hablar de los personajes.



Ilustración 2: Le hicieron “una oferta que no pudo rechazar”.

## 5.2.2. PERSONAJES

Cuando hablamos de personajes, debemos separarnos del lado técnico que hemos tocado hasta ahora e indagar más en el lado artístico y creativo de la escritura del guión.

El personaje reside en el corazón de la historia; es más, sin personaje, no hay historia. Es el elemento más importante y probablemente el más difícil de dominar.

No podemos decir con certeza qué es lo que hace memorable a un personaje en pantalla, ya que esta cualidad puede venir dada por un gran número de factores externos al guión, desde la interpretación del actor, las órdenes del director o incluso su apariencia física. Sobre el papel, no obstante, el único responsable es el autor. Sabemos que un buen guionista conoce a sus personajes como si hubiera vivido con ellos en una cabaña apartada de la sociedad durante un buen puñado de meses. Lo sabe todo sobre su vida pasada, su familia, sus sueños y aspiraciones, sus miedos, sus preocupaciones, su ritual al despertarse cada mañana, sus juguetes de cuando era pequeño, esa actuación que su padre se perdió por culpa de una reunión de trabajo cuando tenía 7 años, la novia que le dejó el verano del '97 porque se pasaba demasiado tiempo encerrado en la habitación para ver películas... TODO. De esta forma, cada una de las acciones que llevará a cabo durante la historia y cada una de las palabras que dirá parecerán auténticas, formando un carácter verdadero y creíble.

Sin embargo, los **atributos** de estos personajes nunca son casuales, en las historias bien planeadas. Un buen autor refleja en sus personajes el mensaje o los mensajes que quiere transmitir, así como los temas que quiere abordar; es decir, les atribuye características que estén fuertemente relacionadas con la temática principal de la obra en conjunto. Voy a explicarme con un ejemplo; fijémonos en el caso de *American Beauty*. En este drama satírico centrado en la vida en los suburbios americanos, apreciamos que uno de los temas más recurrentes son *las apariencias*. Ya sean las falsas apariencias, la superficialidad o la imagen que damos al mundo, las apariencias siempre están presentes. Observamos que cada uno de los personajes importantes (protagonista y personajes secundarios) de la obra tiene aspectos de su personalidad

que reflejan claramente su opinión respecto a este tema. Lester, el protagonista (ilustración 3), está cansado de la importancia que la sociedad da a las apariencias, lo cual inicia una crisis de los 40 en él; su mujer, Catherine, las valora como lo más importante en una persona y acaba cometiendo errores a causa de ello; Jane, su hija, odia la superficialidad y se refugia en sí misma; Ricky, su vecino, sabe ver a través de las apariencias y valora la belleza interior, por eso se fija en Jane...



Ilustración 3: Lester Burnham, interpretado por Kevin Spacey; fue galardonado con el Oscar a Mejor Actor por el papel.

La lista podría continuar pero creo que la idea queda clara. Todos los personajes de una historia conectan con la temática, ya que, si no lo hicieran, resultarían aburridos e innecesarios; no sumarían valor a lo que se cuenta. Bien, cuando digo todos, me refiero a aquellos que tienen peso en la trama, es decir el o los protagonista/s y los personajes secundarios. Entramos aquí en lo que se denomina **jerarquía de personajes**.

La jerarquía de personajes es la clasificación de estos en función de su importancia en la película. Suelen dividirse en protagonista, secundarios y terciarios o incidentales. El protagonista es el más importante, por supuesto, y es el objetivo del foco narrativo de la historia. Los secundarios intervienen en la trama y pueden tener papeles esenciales

y decisivos como en el caso de un buen villano (Ehem... Darth Vader, Joker...ehem...) o en el caso de un interés romántico (el personaje de Meg Ryan en *Algo para Recordar*). Los terciarios o incidentales aparecen muy esporádicamente y no afectan a la trama; muchas veces hasta tienen solamente un papel simbólico (el Vaquero de *Mullholland Drive*).

Para finalizar este apartado, no podemos dejar de mencionar a los **arquetipos**. Este término acuñado por el filósofo Carl Jung engloba los diferentes tipos de caracteres recurrentes que podemos encontrar en la sociedad o en las historias. Seguro que, al ver películas, estaremos acostumbrados a encontrar los mismos tipos de personaje una y otra vez. Esto no es casualidad, ni es una forma de copia. Estos arquetipos aparecen tanto porque son comunes a diferentes culturas y diferentes tiempos, concediéndoles el título de universales. Luke Skywalker, Frodo Bolsón y Neo de *Matrix* son **héroes**, personajes destinados a la grandeza que parten de orígenes humildes; cada héroe necesita un sabio o un **mentor** para guiarle, como por ejemplo Yoda, Gandalf o Morfeo. También tenemos al **malvado**, ya mencionado, que se opone a nuestro héroe como Sauron, Terminator o los Nazis en Indiana Jones. Asimismo, podemos destacar las figuras del **guerrero**, Han Solo en *Star Wars*, Aragorn en *El Señor de los Anillos...*, de la **doncella** como Buttercup en *La Princesa Prometida* o Lady Marian en *Robin Hood*, y del **shapeshifter** (del inglés cambiante de forma), como por ejemplo el personaje de Meñique en *Juego De Tronos*, cuyas intenciones nunca nos son del todo claras. Hay muchísimos más, pero estos son los más conocidos y relevantes.

### 5.2.3. DIÁLOGO

Diálogo se refiere a las palabras pronunciadas por los personajes durante la película (o el guión, en este caso). Puede ser durante una conversación -obviamente más de un personaje está involucrado- o puede ser un monólogo, generalmente presentado por la voz en off, o voz del narrador (*El Club de la Lucha* de David Fincher, por poner un ejemplo).

El diálogo suele ir acompañado de **acotaciones**, pequeños incisos que hacen referencia a la manera en la cual el personaje debería pronunciar las palabras. Esto forma parte del legado dejado por el teatro. Cumplen una doble función: guiar al lector, haciendo que los diálogos resulten mucho más visuales, y ayudar al actor a entender mejor al personaje, a pesar de que solamente se trata de indicaciones que no tienen por qué ser respetadas al pie de la letra.

Dicho esto, cabe subrayar que el arte del **diálogo** es mucho más complejo de lo que a simple vista pueda parecer. No se trata de simple conversación realista entre los personajes, aunque debe parecer en todo momento real y verosímil para el contexto de la obra. El diálogo va mucho más allá, y si lo miramos de manera teórica, diremos que cumple **cuatro funciones básicas**.

La primera es la de **mover adelante la trama**. Tiempo atrás, en la era del cine mudo, se usaban técnicas como la de exponer el diálogo, mostrándolo escrito en pantalla y entrecortando la escena grabada. La necesidad de esto viene dada por la profundidad de la historia que se desea contar. Si se trata de una historia con una trama muy simple, fácilmente representada por las imágenes grabadas y las acciones de los actores, el diálogo no tiene una importancia vital. Si nuestra historia, por el contrario, es más compleja y contiene conflictos que no pueden ser representados visualmente, debemos recurrir al diálogo para avanzar y que todo cobre sentido para el espectador.

La siguiente función es la de **construir el carácter de los personajes**. Nuestra manera de hablar nos define y nos delata. Es impresionante la cantidad de información que podemos adquirir acerca de un personaje con oírle pronunciar solamente una frase. Para poner un ejemplo corto y sencillo de esto, fijémonos en una escena de *Star Wars*:



*El Imperio Contraataca*. Cerca del clímax narrativo, cuando Darth Vader tiene a nuestros héroes capturados, pondrá en peligro la vida de uno de ellos, Han Solo (ilustración 4), exponiéndolo a un proceso de congelación (por motivos de la trama que no desvelaré) que podría matarlo. Ante esto, la princesa Leia, enamorada de él y sabiendo que este podría ser un último adiós, le dirige un sincero *“Te quiero”*. Es la respuesta de Han la que nos interesa aquí: *“Lo sé”*. A pesar de estar, de la misma forma que ella, enamorado, su carácter sale a la luz como arrogante, pícaro y carismático hasta el último momento. Un simple *“Yo también te quiero”* habría bastado para la trama pero la elección del *“Lo sé”* construye, además, carácter.



Ilustración 4: Han Solo, interpretado por Harrison Ford.

La tercera función del diálogo es la de **exponer información** para el espectador que este no podría obtener de ninguna otra forma. Es conocido que uno de los axiomas del cine es el *“Show, don’t tell”* (es decir, *“Muestra, no digas”*) y que hace referencia a que se trata de un medio artístico visual y que la información que podamos ver con nuestros propios ojos será mucho más valorada que la que salga de boca de los personajes. No obstante, a lo largo de una historia hay momentos en los que el público necesitará tener constancia de un hecho determinado para entenderla enteramente y no será posible mostrarlo de forma visual. Los guionistas pueden ser muy ingeniosos y siempre encuentran formas de esconder esta exposición de manera natural durante el diálogo.

Primero, mostraré cómo NO hay que escribir exposición. Poniéndolo de manera sencilla, la exposición incorrecta sucede cuando, al hablar, dos personajes mencionan

información ya conocida por ambos, resultando evidente que solamente lo hacen por necesidad del espectador y no porque fuera natural dentro de su conversación. Es un fenómeno que suele pasar desapercibido al público amplio, pero que acaba siendo enormemente molesto una vez es percibido. Películas de fantasía o de ciencia ficción acostumbran a necesitar una cantidad notablemente mayor de exposición para explicar la realidad en la cual nos sumergen y cómo esta funciona; la diferencia entre diálogos repetitivos, aburridos y conversaciones fluidas e interesantes depende de la habilidad del escritor para esconderla.

Veamos ahora cómo esconden la exposición de manera ingeniosa y efectiva: suele hacerse con la ayuda de una técnica llamada *focalización*, que se refiere al suministro de información de manera simultánea al espectador y a un personaje en pantalla. En otras palabras, se produce cuando averiguamos las cosas al mismo tiempo que algún personaje. Es de notar, también, que esto ayuda a crear una conexión entre el público y el personaje o los personajes en cuestión, al sentir que hemos vivido una revelación a la vez que ellos. Veamos un ejemplo claro. En el primer acto de *Matrix*, Neo descubre que el mundo en el que ha vivido hasta el momento no es sino una simulación. Esta información le es revelada a través de Morfeo (como hemos mencionado en el apartado *Personajes*, Morfeo (ilustración 5) representa la figura del sabio, del mentor) y forma parte de una serie bastante larga de diálogos expositores, en los cuales se nos presenta la premisa de la película.



**Ilustración 5: Morfeo, interpretado por Lawrence Fishburne, ofrece a Neo dos pastillas: una azul, otra roja.**

El hecho de que Neo no conocía nada de esto con antelación nos permite ver su reacción al mismo tiempo que nosotros tenemos la nuestra. Por lo tanto, nos sentimos identificados con él y todo aquello que él descubre nos resulta relevante.

La última de las funciones básicas del diálogo es la de ayudar a **establecer el tono** de la película. El término “tono” puede resultar bastante ambiguo, pero se refiere a las sensaciones o emociones que el autor desea transmitir al lector/espectador y a la manera en la cual lo hace.

En el sentido más amplio, el tono del diálogo puede indicarnos si estamos delante de una comedia, un drama, una obra histórica, una película de acción, etc. Es decir, nos ayuda a establecer el género. Por ejemplo, el tono burlesco y grosero de los diálogos en las películas de Seth Rogen nos asegura inmediatamente que estamos delante de una comedia vulgar y las palabras en inglés antiguo, solemnes, serias y cargadas de emoción de *La Bruja* de Robert Eggers nos dicen que se trata de un drama histórico.

Si entramos en terreno de lo específico, los matices son infinitos y separan cada película de las demás, pero destacaremos las ocasiones en las cuales el tono es aquello que define la voz de un autor. El ejemplo más claro de esto es Quentin Tarantino. Su manera de escribir diálogos es única, cosa que lo hace instantáneamente reconocible. Se caracteriza por introducir largas conversaciones entre los personajes en las cuales se discuten temas aparentemente irrelevantes, pero de una manera extremadamente entretenida, sabiendo atraer la atención del espectador y sumergiéndolo en la historia. Estos diálogos no son necesariamente realistas, pero en el contexto de aquello que cuentan sus películas y pronunciado por sus rocambolescos personajes, resulta creíble e interesante.

Ahora, teniendo en cuenta que necesita cumplir estas cuatro funciones y, al mismo tiempo, ser verosímil, escribir diálogo pasa de ser la simple recreación de una conversación entre personajes para convertirse en una notable fuente de dolor de cabeza...

## 5.2.4. ACCIÓN

Cuando hablamos de un guión cinematográfico, definimos **acción** como la descripción de aquello que sucederá o se verá en pantalla. Ya que tenemos claro que el cine es un medio visual, sabemos que la acción es muy importante y debe alternarse con el diálogo para crear un ritmo narrativo llevadero y equilibrado.

Para escribir acción en un guión de cine, debemos tener muy clara una cosa: se diferencia mucho de escribir la narración de una novela. Es cierto que hay veces cuando las novelas imitan al estilo cinematográfico, pero este es el resultado de la influencia que han tenido las películas sobre la literatura. En el guión, la acción debe obligar al lector a imaginarse aquello que el guionista quiere en todo momento; debe hacerlo ver la película en su cabeza, o acercarse a este efecto lo máximo posible. Para ello, el lenguaje utilizado tiene ciertas características y ciertas limitaciones que ahora veremos con más atención.

La norma básica es brevedad y concisión. El guionista no tiene por qué ofrecer una imagen completa del entorno en el que se desarrolla la acción, ni tiene por qué entretenerse en detalles que no tienen relevancia para la trama o para los personajes. Cuando escribimos acción, escribimos **movimiento** por encima de todo. El pecado más grande que puede cometer un guión de cine (y una película, ya que estamos) es ser aburrido. Por esta razón, largas descripciones de objetos o personajes quietos son altamente desaconsejadas.

El lector debe sentir como la acción fluye a medida que la lee, así que otro punto fundamental es que ha de ser escrita **siempre en presente** y los nombres de los personajes se escriben siempre en mayúsculas, para situarlos más fácilmente. Asimismo, las frases deben tratar de ser cortas y expresar todo aquello que necesitan en la longitud mínima posible, sin perderse en florituras innecesarias. Pongamos un ejemplo negativo e intentemos arreglarlo:

“Cuando caminaba por la calle, habiendo ya visto al hombre que le seguía, MICHAEL decidió empezar a correr. Pasó por entre la multitud, empujando con las dos manos para hacerse sitio.”

Esto, claramente, no sería aceptable en un guión de cine. Pongamos en práctica los consejos antes mencionados.

“EXT.CALLE.DÍA

MICHAEL camina entre la multitud. Mira atrás. Ve que un hombre le sigue y rompe a correr. Está atrapado entre la gente, no tiene espacio para pasar. Empuja; se hace sitio.”

Esto ya se parece más a lo que buscamos. Da una sensación de urgencia e inmediatez que la escena requiere, aunque aún hay sitio para mejora. Veamos cómo.

El **espacio en blanco** es nuestro amigo. No tengamos miedo a separar párrafos de texto para conferir más agilidad, más dinamismo a la lectura. Si en la pantalla habría un cambio de perspectiva, nuestros ojos deberían saltar a la siguiente línea en la página para conseguir una recreación más eficaz de la película en la mente del lector.

“EXT.CALLE.DÍA

MICHAEL camina entre la multitud.

Mira atrás. Un hombre le sigue.

Rompe a correr.

Está atrapado entre la gente, no tiene espacio para pasar. Empuja; se hace sitio.”

A pesar de que esta no es una norma propiamente dicha, ayuda muchísimo a amenizar la lectura del guión y a ofrecer una idea más clara de cómo se vería en imágenes.

### 4.3. ESTRUCTURA DRAMÁTICA

La **Estructura Dramática** es un concepto que ha existido desde que el hombre ha comenzado a contar historias; su significado general se refiere a más que literatura, teatro o cine. Podríamos deducir que la vida misma sigue una estructura dramática reductible a tres actos o unidades (infancia, madurez, vejez). Y es que desde la Antigua Grecia se creía que una obra de teatro o una narración no podían resultar completas si no contenían las tres partes básicas: planteamiento, nudo y desenlace.

Hoy en día, esta simple construcción milenaria es universalmente aceptada en el mundo del cine. Hollywood, por ejemplo, prácticamente no admite otro tipo de estructuras cuando se trata de sus películas, ya que el público está tan acostumbrado que resultaría chocante saltarse la norma. Dicho esto, cabe añadir que existen algunas películas que, de una forma u otra, consiguen salirse de la normalidad, ya sea con una construcción no lineal, como *Memento* de Christopher Nolan (película que explora la mente fragmentada de una persona que sufre de pérdida de memoria a corto plazo) (ilustración 6) o bien siguiendo una estructura más parecida a la antología, como es el caso de *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino o *Amores Perros* de Alejandro G. Iñárritu.

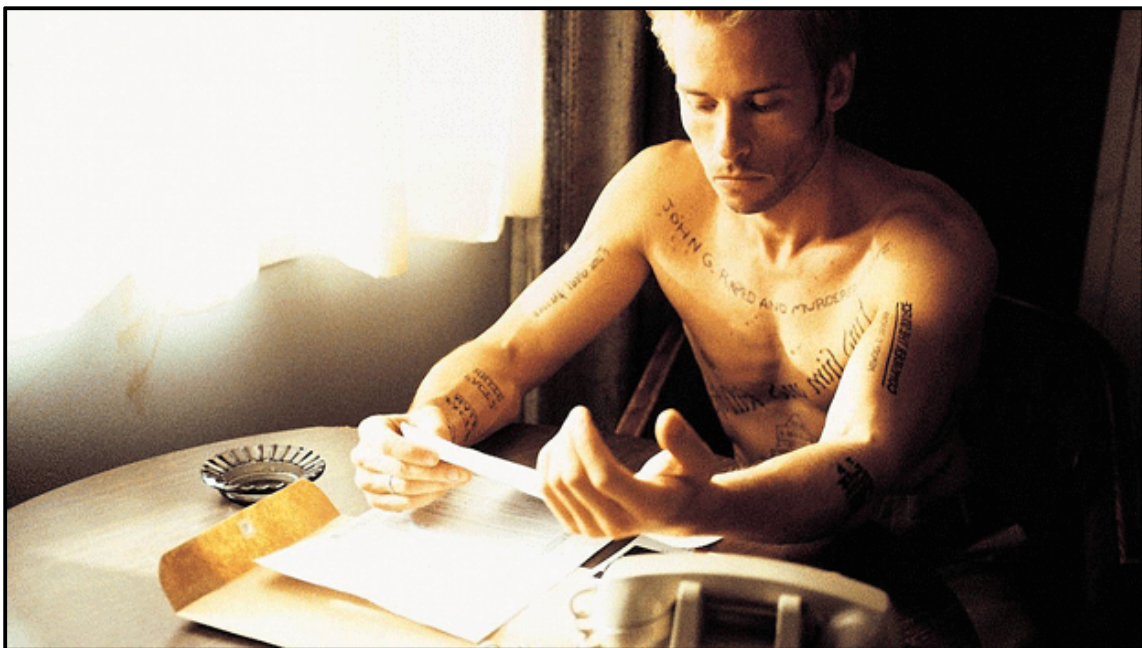


Ilustración 6: Leonard, interpretado por Guy Pearce, usa los tatuajes como sustituto para los recuerdos.

Ahora, exploremos más a fondo la estructura de tres actos para ver por qué funciona de forma tan universal, apoyándonos en el ejemplo de una película en la cual se aprecian muy bien todos los pasos: *Star Wars* (1977), escrita y dirigida por George Lucas.

Desglosemos primero el planteamiento, es decir, el **primer acto**. Un guión típico de Hollywood, que suele contener de 90 a 120 páginas aproximadamente, utilizará las primeras 30 para presentarnos al protagonista y para mostrarnos la situación en la que se encuentra, el **statu quo**. (A pesar de esto, en muchas ocasiones notaremos que la primera escena actúa como **gancho**, para atrapar la atención del espectador) Dentro de estas 30 páginas, las primeras 15 son generalmente empleadas para enseñarnos el contexto y para comenzar a conocer a los personajes. Es justo aquí cuando aparece el **incidente incitador o “inciting incident”**, entre la número 15 y la número 20. Esto comienza a mover la trama y a sentar las bases de aquello que será el conflicto principal de la película. En *Star Wars*, por ejemplo, este sería el momento cuando ve por primera vez el holograma de la Princesa Leia, proyectado por R2-D2.

No obstante, aún no tenemos a nuestro protagonista lanzado a la aventura. Esto ocurre alrededor de la página 27, cuando verdaderamente la historia empieza y cuando tenemos el primer punto de giro en la trama, también llamado **detonante**. Prosiguiendo con el ejemplo, este se produce cuando Luke descubre a sus tíos muertos a manos del imperio y decide unirse a su mentor Obi-Wan. Después de este momento, la situación anterior de normalidad se ve irreversiblemente alterada, cosa que obliga al protagonista a actuar.

Aquí es donde entra el **segundo acto**: el nudo. Esta es la parte de la historia en la cual los personajes evolucionan, obligados a tomar decisiones y puestos a prueba, con la trama siempre en movimiento. Es el acto más libre de todos y puede variar en estructura interna dependiendo de la película, pero muchas veces contiene un nuevo punto de giro en la trama cerca de la mitad exacta del guión. A este se le llama **punto medio o “midpoint”** y suele ser el momento en el cual las cosas se empiezan a torcer para nuestro protagonista: en una película romántica, la relación empieza a dejar de funcionar; en *Star Wars*, es cuando el imperio usa por primera vez La Estrella de la

Muerte, destruyendo el planeta Alderaan. Sea como sea, desde este punto en adelante, todo nos conduce cuesta abajo hacia la perdición hasta que el objetivo que el protagonista se propone parece imposible y llegamos a tocar fondo. Conocemos este momento como el **“todo está perdido”** (la muerte de Obi-Wan). Justo después, sin embargo, tenemos el **segundo punto de giro**, hacia los tres cuartos de la película, después del cual nuestro héroe toma nuevas fuerzas y se prepara para la confrontación final. En el caso de Star Wars, se trata de la escena en la cual los soldados rebeldes se preparan para el ataque contra La Estrella de la Muerte.

El desenlace o **tercer acto** suele ser más corto que los otros dos. Representa la última batalla, el momento culminante, cuando sentimos que la situación es de todo o nada. He aquí encontramos el **clímax** de la historia, (la destrucción de La Estrella de la Muerte) donde todo se decide; los objetivos se cumplen o el fracaso es definitivo; los villanos son derrotados u obtienen trágicamente la victoria; la pareja resuelve sus problemas o se separa para siempre.

Por último, tenemos el epílogo o, mejor dicho, la **resolución** (la entrega de medallas), la cual sirve para atar cualquier cabo suelto y mostrarnos las consecuencias de lo sucedido. Cabe decir que no siempre existe una resolución, ya que muchas veces no es necesaria desde el punto de vista narrativo (no hay cabos sueltos que atar) o se desea conseguir un efecto dramático de suspense, dejando la acción a medio terminar, para causar así un final abierto.

Si visionamos películas con esta estructura en mente, nos sorprenderá descubrir que estos pasos se cumplen al pie de la letra en el 95% de los casos, lo cual nos hará, quizá, sentirnos ligeramente engañados... ¿de verdad nos han hecho mirar la misma *peli* cientos de veces sin que nos demos cuenta de ello? La respuesta es no. A pesar de que el esqueleto de estas películas pueda ser tan parecido, al fin y al cabo, el contenido varía drásticamente, haciendo que, en muchos de los casos, la experiencia sea única y distinguible.

Finalmente, una vez analizados los tres actos de forma general, debemos mencionar también las unidades inferiores que los forman. Si bien ya hemos explicado previamente qué es una **escena**, hablemos ahora de las secuencias.



Las **secuencias** no son más que conjuntos formados por varias escenas, con la particularidad de que cuentan, internamente, una historia que a su vez tiene un principio, un nudo y un desenlace; estas están, por supuesto, siempre relacionadas con la trama principal. Veámoslo mejor fijándonos en un ejemplo de la película *Indiana Jones: En busca del Arca Perdida* de Steven Spielberg. Observaremos que el primer acto se divide muy claramente en tres secuencias. La primera es introductoria, donde conocemos a Indy y le vemos vivir una pequeña aventura (ilustración 7). Se sitúa en “algún lugar de América del Sur” y nos muestra a nuestro héroe intentando recuperar un ídolo dorado de un templo indígena plagado de trampas. En la segunda secuencia nos movemos a Connecticut, Estados Unidos, donde le vemos en su faceta de profesor universitario y se plantea por primera vez el misterio del Arca Perdida. Finalmente, en la tercera secuencia nos movemos de nuevo, ahora hacia Nepal, donde yace la primera pista que nos lleva al tesoro y donde también conocemos a Marion Ravenwood, ex amante de nuestro protagonista que se une a la aventura.



Ilustración 7: Indiana Jones, también interpretado por Harrison Ford.

## 5. LA ADAPTACIÓN

### 5.1. MI EXPERIENCIA

“El libro siempre es mejor que la película” es una afirmación casi universalmente aceptada como verdadera, contra la cual los autores de guiones adaptados siempre tienen que luchar. Y es una batalla a contracorriente, ya que ¿cómo es posible superar la visión original del artista que tuvo la idea en primer lugar? Quizá, uno de los mayores errores que se cometen al respecto tiene que ver con expectativas. El público espera ser llevado a través del mismo viaje en la pantalla que en entre las páginas y, debido a las diferencias del medio, esto simplemente no es posible. En ocasiones, el guionista también comete el error de intentar recrear la visión del autor en la historia que escribe y, como es lógico, muy pocas veces lo consigue. Sea como sea, los resultados no suelen ser los esperados, al adaptar historias de una forma artística a otra.

Sin embargo, sólo superando estas expectativas –ya sean del público o del autor- se pueden, en mi opinión, conseguir unos resultados satisfactorios. Una adaptación es un concepto que pasa por un proceso de transformación; el autor que adapta debe tener esto muy presente. Creo que es importante destruir cualquier idea preconcebida que podamos tener sobre la historia que adaptaremos para, así, construir una historia nueva, nuestra propia. Adaptar no es copiar, sino transformar y añadir.

Cuando descubrí el relato de Graham Greene *Los Destruidores*, me atrajo al instante y no sabía exactamente por qué. Quizá fuera, en gran medida, gracias al personaje de Trevor, con el cual me sentía identificado de una forma extraña y perversa. Lo cierto es que me puse a investigar acerca de las intenciones del autor y acerca del mensaje que quería transmitir. Lo que encontré me sorprendió. Convertía la historia de un grupo de chicos pobres que deciden destruir la casa de un anciano sin ningún motivo aparente en una elaborada metáfora sobre la relación entre la generación de niños que tuvieron sus infancias marcadas por la Segunda Guerra Mundial y la generación que les precedió, la que les dejó en herencia un mundo en ruinas. Cuando decidí cómo enfocar

mi adaptación, supe que no intentaría transmitir el mensaje de Greene. Además de ser complejo, es típicamente literario. La ambigüedad de la prosa hace que un relato sea perfecto para tratar este tipo de ideas. No obstante, teniendo en cuenta la inmediatez del cine, un arte directo y visual, una metáfora de esta naturaleza no parecía lo más lógico para abordar. Decidí entonces, simplemente, escribir sin preocuparme por aquello que el autor quería mostrar, pensando sólo en la historia que yo quería contar.

Partiendo de la base que me brindaban los personajes y la sencilla trama, me di cuenta que necesitaba expandir el contexto. Ya que tenía la oportunidad, quise profundizar en la situación en la que se encontraban los dos personajes principales, Trevor y Blackie, y definir su carácter en más palabras que en las que era definido en el relato. Aparte de ellos, me centré también en el personaje del Viejo Miseria, haciéndolo aparecer más y conociéndolo un poco mejor que en el material original. Tenía, por lo tanto, tres figuras principales en las cuales poner mi atención.

A medida que fui escribiendo, tenía cada vez más claro qué ideas quería sacar a la luz. Una de mis mayores preocupaciones era la de dar al personaje de Trevor un motivo creíble para querer cometer el acto que acaba cometiendo, ya que es él el que viene con la idea y convence a los demás. Cómo de bien se traduce en las páginas de guión es cosa vuestra a determinar, pero mi intención era la de mostrar a un chico que se siente abandonado y solo, que huye de los sentimientos, escondiéndolos tras una máscara, y que finalmente recurre a un acto descabellado para llamar la atención, no sabiendo hacerlo de otra forma. En cierta manera, Blackie comparte muchas de estas características, a pesar de tener una personalidad bastante diferente, pero no posee la fuerza o la locura de Trevor para exteriorizarlo. El Viejo también comparte los sentimientos de soledad y abandono, pero está demasiado resignado para saber verlo. Esta idea, la he intentado simbolizar a través del fuego reflejado en los ojos de estos tres personajes. En el caso de Blackie se trata del de una vela, en el caso de Trevor, la casa en llamas. El Viejo, no obstante, al empezar a ver el fuego, cierra los ojos.

En cuanto a la estructura, se podrá apreciar que sigue la construcción en tres actos dramáticos, (a diferencia de los cuatro capítulos en los cuales se divide el relato). Hay, sin embargo, ciertas variaciones de la fórmula típica, debido a que no tiene la longitud

de un guión de largometraje; de hecho, reside en el límite máximo de aquello que podría considerarse un cortometraje, los 40 minutos (páginas). A pesar del hecho que, quizás, sea ligeramente demasiado largo para ser considerado un *corto*, he decidido no prestar atención a este factor debido a que no deja de ser un trabajo exclusivamente escrito; no tengo intención de grabarlo.

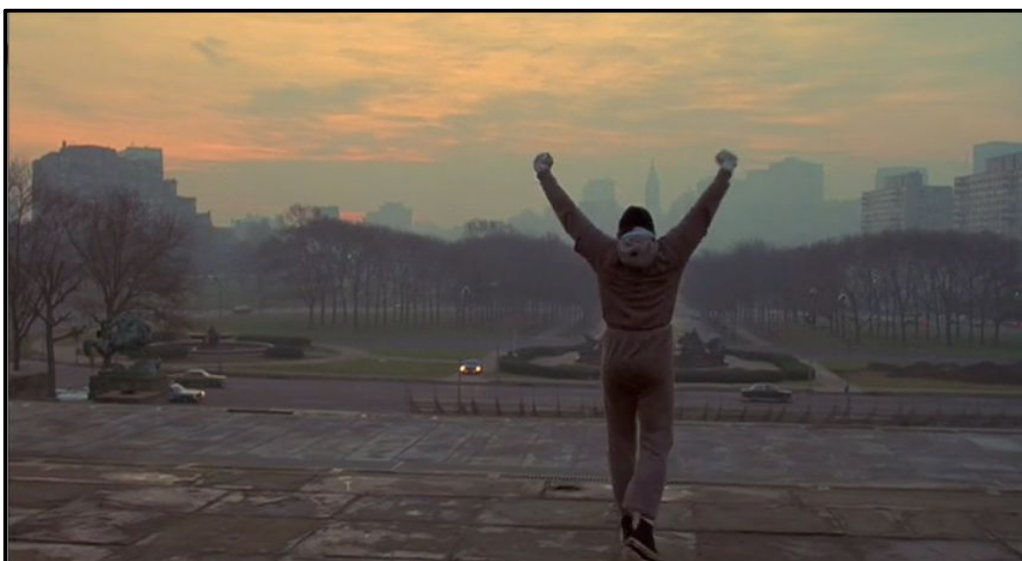
Dicho esto, los tres actos que forman mi adaptación de *Los Destruidores* se dividen de la siguiente manera:

El primer acto abarca las páginas 1-10, es decir, hasta el momento en el cual conocemos a Trevor.

El segundo acto (páginas 10-31), que cuenta la inclusión del chico en la pandilla, finaliza con la decisión de destrozarse la casa del Viejo.

Finalmente, el tercero (páginas 31-43) nos muestra la destrucción en sí.

Adaptar esta historia no ha sido un proceso fácil, ni mucho menos. He necesitado mucha determinación para ligar una palabra detrás de otra y mucho coraje para borrar y volver a escribir. Ha habido momentos en los que no parecía que fuera posible acabarlo y en los cuales simplemente no tenía la inspiración para decir nada más pero ahora, al final, me siento satisfecho por tener delante mi primer guión escrito de principio a fin.



**Ilustración 8: Rocky Balboa se muestra satisfecho por su entrenamiento**

## **6. LA PUESTA EN PRÁCTICA**

El documento adjunto es el guión adaptado, escrito por mí. Para hacerlo, he utilizado el programa **Celtx**, que me ha facilitado la implementación del formato característico...

## **7. CONCLUSIONES**

Al ver este trabajo acabado, no puedo sino decir que he cumplido con creces los objetivos que me propuse al empezarlo.

Siempre he sabido que escribir cine no sería fácil, por mucho que disfrute con el proceso de creación. Este trabajo me lo ha confirmado y me ha enseñado mucho más que esto. Me ha confirmado que construir un guión es una tarea difícil, que muchas veces te desespera y te obliga a seguir avanzando a pesar de que los resultados no sean los esperados, con la promesa de que, al verlo todo en conjunto, sabrás resolver los fallos. Me ha enseñado, sobretodo, a tener paciencia y a perseverar en los objetivos que me propongo. Todos los proyectos que había intentado escribir antes de este se desmoronaban en la mitad; jamás me sentía totalmente satisfecho con ellos. Este, sin embargo, es diferente. He sido obligado a terminarlo y me alegro sinceramente de ello. Puedo decir que de aquí en adelante acabaré todo lo que empiece, ya que, si tuviera que elegir, diría que esta es la lección más importante que he aprendido: no dejar nada a medias.

Es cierto que, a parte de las enseñanzas mencionadas antes, más bien abstractas, (aunque para mí las más importantes) también he adquirido mucha información teórica muy útil acerca de la escritura de guiones. He aprendido a estructurarlos, a construir mejor los personajes y a adaptar mi estilo anterior, más cercano al literario, al mundo del cine. Es obvio que todo esto lo seguiré mejorando a medida que escriba más, pero en este trabajo me he propuesto poner las bases, cosa que creo haber hecho con éxito.

## **8. PARTIES EN FRANÇAIS**

### **8.1. INTRODUCTION**

Pour ceux qui me connaissent, il ne devrait pas être un secret que le cinéma est pour moi beaucoup plus qu'un divertissement. C'est une passion qui me fait aller de l'avant en tout moment et il est la source de motivation dont j'ai besoin pour surmonter tous les obstacles que je rencontre. En outre, vous saurez que j'aime aussi la littérature, qui m'a permis souvent d'échapper du monde réel pour y revenir en me connaissant un peu mieux à chaque fois. En tenant compte de ces aspects, il n'est pas difficile de comprendre pourquoi j'ai décidé de choisir le scénario comme le sujet de mes recherches.

Tout au long de mes années de lycée, mon côté créatif m'a toujours poussé à écrire. Dès mes premières tentatives narratives (dont je ne laisserai rien sortir à la lumière), je préfère penser que je suis sur un chemin de progression, en ce qui concerne le contenu et en ce qui concerne la forme de ce que j'écris. Mes récits et mes idées folles ont évolué dans des histoires cohérentes et toujours le plaisir d'écrire était le motif pour continuer à m'exercer, de la même façon que les échecs et les lacunes qui ne passaient inaperçues étaient la motivation pour avoir toujours le désir d'améliorer.

C'est ainsi que, à un certain moment de ce voyage créatif, le scénario est apparu. Au début, je l'ai trouvé tout simplement à cause de ma curiosité pour connaître toutes les étapes du processus créatif d'un film mais, rapidement, il s'est avéré être un des points les plus intéressants. Fatigué d'écrire, filmer et montrer des films seulement dans ma tête et en manquant le temps, le personnel et le budget pour les concrétiser, écrire sous forme de scénario s'est présenté à moi comme la solution idéale pour satisfaire mon envie de créer.

Etant donné que celle-ci est ma première véritable tentative d'écrire un scénario, j'ai choisi de faire une adaptation. Je crois que cela va me permettre d'explorer à volonté le processus d'écriture et les difficultés qu'il comporte sans avoir à me soucier des

complications supplémentaires. Enfin, j'ai décidé que cette adaptation va être celle d'une histoire courte, car elle donne la possibilité de l'étudier en profondeur dans un temps relativement bref, à différence d'un roman, et tout en offrant une plus grande liberté pour l'adapter.

La dernière décision que j'ai prise a été de choisir l'histoire à adapter. Comme certaines des grandes découvertes de l'histoire de l'humanité, j'ai déniché *Les Destructeurs* de Graham Greene par hasard. En fait, je l'ai trouvé en regardant un de mes films préférés: *Donnie Darko*. Dans ce film, il est fait mention de cette histoire, qui a piqué ma curiosité. En la lisant, je savais que ce serait difficile d'en trouver une de meilleure pour cette tâche.

Ainsi, "Destruction et reconstruction: le scénario adapté» a été mis en route. Ce que vous avez en face est le résultat final ...



## 8.2. CONCLUSIONS

A la vue du résultat final de mon travail, je peux seulement dire que j'ai atteint amplement les objectifs que je me suis proposés au commencement.

J'ai toujours su qu'écrire des films ne serait pas facile, malgré que j'aime beaucoup le processus de création. Ce travail m'a confirmé cela et m'a appris beaucoup plus encore. J'ai pu ainsi constater que construire un scénario est une tâche difficile, souvent désespérante et qui t'oblige à aller toujours de l'avant. Même si les résultats ne sont pas comme prévu, le projet devient un défi avec la promesse de savoir résoudre les problèmes. Il m'a appris, avant tout, d'être patient et de persévérer dans les objectifs que je me propose. Tous les projets que j'avais essayé d'écrire avant celui-ci tombaient en morceaux à la moitié; je ne me sentais jamais pleinement satisfait avec eux. Cependant, celui-ci différent. J'ai été forcé de le finir et j'en suis sincèrement heureux. Je peux dire qu'à partir de maintenant je terminerai tout ce que je commence parce que, si je devais choisir, je dirais que cela est la leçon la plus importante que j'ai appris: ne laisser rien à mi-chemin.

Il est vrai que, en dehors des enseignements mentionnés ci-dessus, plutôt abstraits, (bien que pour moi les plus importants) j'ai également acquis beaucoup d'informations théoriques très utiles sur l'écriture de scénarios. J'ai appris à les structurer, à mieux construire les personnages et à adapter mon style précédent, plus proche de la littérature, au monde du cinéma. Il est évident que tout cela va continuer à améliorer à mesure que je continue à écrire, mais dans ce travail, j'avais l'intention de dresser les bases et je considère que je l'ai fait avec succès.

## **9. BIBLIOGRAFÍA**

ONAINDIA, MARIO: “El guión clásico de Hollywood” (Editorial: Paidós PC)

COOPER, PAT y DANCYGER, KEN: “El guión de cortometraje”  
(Editorial: IORTV)

## 10. WEBGRAFÍA

- Webs relacionadas con la escritura y el análisis de guiones:

TheScriptLab - <http://thescriptlab.com/screenwriting/character>

Screenwriting.com - <http://www.screenwriting.info/04.php>

Elements of cinema - <http://www.elementsofcinema.com/screenwriting/three-act-structure/>

Story Mastery - <http://www.storymastery.com/story/screenplay-structure-five-key-turning-points-successful-scripts/>

Taller de escritores - <http://www.tallerdeescritores.com/el-formato-del-guion-literario>

- Canales de YouTube relacionados con el análisis de guiones:

Lessons from the Screenplay -

[https://www.youtube.com/channel/UCErSSa3CaP\\_GJxmFpdjG9Jw](https://www.youtube.com/channel/UCErSSa3CaP_GJxmFpdjG9Jw)

D4Darious - <https://www.youtube.com/channel/UCYaldC5pbkpECxXLjf0Lzaw>

# **11. APÉNDICE.**

## **LOS DESTRUCTORES, DE**

### **GRAHAM GREENE**

I

Fue en la víspera del feriado bancario de agosto que el último recluta se convirtió en líder de la Pandilla de Wormsley Common. Nadie se sorprendió excepto Mike, pero a los nueve años de edad Mike se sorprendía por todo. "Si no cierras la boca" le dijo alguien una vez, "un sapo te entrará por ella". Después de eso Mike mantenía los dientes apretados con fuerza salvo cuando la sorpresa era demasiado grande.

El nuevo recluta había estado en la pandilla desde el principio de las vacaciones de verano, y había en su silencio meditativo posibilidades que todos reconocían. Jamás desperdiciaba una palabra ni siquiera para decir su nombre hasta que las reglas se lo exigían. Cuando dijo "Trevor", fue la declaración de un hecho, no, como hubiera sido con los otros, una declaración de vergüenza o desafío. Ni tampoco rió nadie, excepto Mike, quien, cuando se dio cuenta de que se encontraba sin apoyo y cuando vio la mirada oscura del recién llegado, abrió la boca y volvió a callarse. Había todas las razones por las que T., como se lo nombró a partir de ese momento, debía haber sido objeto de burla; estaba su nombre (y lo reemplazaron por la inicial porque de otra manera no habrían tenido excusa para no reírse de él), el hecho de que su padre, ex arquitecto y actual empleado administrativo, había "descendido en su posición social" y que su madre se consideraba mejor que los vecinos. ¿Qué sino una extraña cualidad de peligro, de lo impredecible, lo estableció en la pandilla sin tener que pasar por ninguna innoble ceremonia de iniciación?

La pandilla se reunía todas las mañanas en una improvisada playa de estacionamiento, el sitio donde había caído la última bomba del primer bombardeo. El líder, a quien conocían como Blackie, sostenía haber oído cuando cayó, y nadie tenía las fechas lo suficientemente precisas como para señalar que en ese momento él debía haber tenido un año de edad y debía haber estado profundamente dormido en el andén de la Estación de Subterráneos de Wormsley Common. A un lado de la playa de estacionamiento se inclinaba la primera casa ocupada, la número 3, de la destrozada Northwood Terrace; se inclinaba literalmente, puesto que había sido afectada por el estallido de la bomba y las paredes laterales estaban sostenidas por puntales de madera. Más allá había caído una bomba más pequeña y bombas incendiarias, de manera que la casa se mantenía en pie como un diente mellado y se continuaba en las ruinas linderas de su vecina, un friso, los restos de una chimenea. T., cuyas palabras estaban casi restringidas a votar "sí" o "no" para el plan de operaciones que cada día proponía Blackie, una vez sobresaltó a toda la banda cuando dijo, cavilante:

- Esa casa la construyó Wren, dice mi padre.
- ¿Quién es Wren?
- El hombre que construyó la catedral de St. Paul.

-¿A quién le importa? -dijo Blackie-. Es del Viejo Miseria.

El Viejo Miseria -cuyo verdadero nombre era Thomas-había sido una vez un constructor y decorador. Vivía solo en la casa lisiada, ocupándose de sus cosas: una vez por semana se lo podía ver regresando por el terreno público con pan y verduras, y en una ocasión, cuando los chicos jugaban en la playa de estacionamiento, asomó la cabeza por encima de la quebrada pared de su jardín y los miró. -Estaba en el lavatorio -dijo uno de los chicos, porque era de público conocimiento que desde que cayeron las bombas algo andaba mal con las cañerías de la casa y el Viejo Miseria era demasiado avaro como para invertir dinero en la propiedad. Podía ocuparse de redecorar él mismo a precio de costo, pero jamás había aprendido plomería. El lavatorio era un cobertizo de madera en el fondo del angosto jardín con un agujero en forma de estrella en la puerta: había esquivado el estallido que aplastó la casa de al lado y que hizo volar los marcos de las ventanas de la número 3.

La siguiente ocasión en que la pandilla notó al Sr. Thomas fue más sorprendente. Blackie, Mike y un chico delgado y amarillo, a quien por alguna razón se lo llamaba por el apellido, Summers, se encontraron con él en el terreno común, cuando volvía del mercado. El Sr. Thomas los detuvo. Dijo de manera hosca:

-¿Ustedes son de ese grupo que juega en la playa de estacionamiento?

Mike estaba a punto de contestar cuando Blackie se lo impidió. Como líder, tenía responsabilidades. -¿Y si lo fuéramos? -dijo con ambigüedad. -Tengo algunos chocolates -dijo el Sr. Thomas-. A mí no me gustan. Aquí tienen. No alcanzan para repartir a todos, supongo. Nunca alcanza -agregó con sombría convicción. Les dio tres paquetes de Smarties.

La pandilla quedó desconcertada y perturbada por ese acto y trató de encontrar alguna explicación que disminuyera su importancia.

-Seguro que se le cayeron a alguien y él los recogió -sugirió uno.

-Los robó y después le agarró un miedo terrible -pensó otro en voz alta.

-Es un soborno -dijo Summers-. Quiere que dejemos de lanzar la pelota contra la pared de su casa.

-Le mostraremos que no aceptamos sobornos -dijo Blackie, y sacrificaron toda la mañana al juego de lanzar la pelota, que sólo Mike tenía la edad lo suficientemente corta como para disfrutar. No hubo señales del Sr. Thomas.

Al día siguiente T. los asombró a todos. Había llegado tarde a la reunión, y la votación para las actividades de ese día tuvo lugar sin él. De acuerdo con la sugerencia de Blackie la pandilla se dispersaría en pares, se subiría a los ómnibus al azar para ver cuántos viajes gratis podrían obtener de guardias descuidados (la operación se llevaría a cabo de a pares para evitar que alguien hiciera trampa). Estaban sorteando los compañeros cuando llegó T.

-¿Dónde estabas, T.? -preguntó Blackie-. Ahora no puedes votar. Ya conoces las reglas.

-Estaba allí -dijo T. Miró el suelo, como si tuviera ideas que ocultar.

-¿Dónde?

-En lo del Viejo Miseria.

La boca de Mike se abrió y después se cerró apresuradamente con un chasquido. Se había acordado del sapo.

-¿En lo del Viejo Miseria? -dijo Blackie. No había nada en las reglas que lo impidiera, pero tenía la sensación de que T. estaba pisando terreno peligroso. Preguntó, con esperanza:

-¿Entraste?

-No. Toqué el timbre.

-¿Y qué dijiste?

-Dije que quería ver la casa.

-¿Él qué hizo?

-Me la mostró.

-¿Robaste algo?

-No.

-¿Para qué lo hiciste entonces?

La pandilla se había reunido alrededor: era como si estuviera a punto de formarse una corte improvisada para tratar un caso de desvío. T. dijo: "Es una casa hermosa", y sin dejar de vigilar el suelo, sin mirar a nadie a los ojos, se lamió los labios, primero para un lado, después para el otro.

-¿Qué quieres decir con que es una casa hermosa? -preguntó Blackie con sorna.

-Tiene una escalera de doscientos años de antigüedad, como un sacacorchos. No está sostenida por nada.

-¿Qué quieres decir con que no está sostenida por nada?

¿Flota?

-Tiene que ver con fuerzas opuestas, dijo el Viejo Miseria.

-¿Qué más?

-Hay paneles.

-¿Como en el Blue Boar?

-De doscientos años.

-¿El Viejo Miseria tiene doscientos años?

Mike se rió de pronto y luego se quedó callado otra vez. El ánimo de la reunión era serio. Por primera vez, desde que T. había entrado en la playa de estacionamiento el primer día de las vacaciones, su posición estaba en peligro. Sólo se necesitaba que se mencionara una única vez su nombre y la pandilla se le echaría encima.

-¿Para qué lo hiciste? -preguntó Blackie. Él era justo, no sentía celos, estaba ansioso por conservar a T. en la pandilla si podía. Era la palabra "hermosa" lo que le preocupaba; pertenecía al mundo de una clase que todavía podía verse parodiada en el Wormsley Common Empire por un hombre que llevaba un sombrero alto y un monóculo, y hablaba con un acento vacilante. Estuvo tentado de decir: "Mi querido Trevor, viejo amigo" y soltarles la rienda a sus sabuesos infernales.

-Si hubieras entrado por la fuerza -dijo con tristeza...-eso sí hubiera sido una actividad digna de la pandilla.

-Esto era mejor -dijo T.-. Averigüé cosas.

Continuó mirándose fijamente los pies, sin mirar a nadie a los ojos, como si estuviera absorto en un sueño que no estaba dispuesto a -o que le daba vergüenza- compartir.

-¿Qué cosas?

-El Viejo Miseria va a estar fuera todo el día de mañana y el feriado bancario. Blackie dijo con alivio:

-¿Quieres decir que podríamos entrar por la fuerza?

-¿Y robar cosas? -preguntó alguien.

Blackie dijo:

-Nadie va a robar cosas. Entrar por la fuerza... con eso alcanza, ¿verdad? No queremos ninguna cuestión legal.

-Yo no quiero robar nada -dijo T. -. Tengo una idea mejor.

-¿Cuál es?

T. levantó los ojos, tan grises y perturbados como ese descolorido día de agosto.

-La derribaremos -dijo-. La destruiremos.

Blackie lanzó un solitario grito de risa y entonces, como Mike, se quedó callado, intimidado por esa mirada seria e implacable.

-¿Y qué va a hacer la policía todo ese tiempo? -dijo.

-No se enterarían. Lo haríamos desde adentro. Encontré una forma de entrar.

Con una especie de intensidad, dijo:

-Seríamos como gusanos, ven, en una manzana. Cuando volvamos a salir no quedará nada, ni escaleras, ni paneles, nada excepto las paredes, y entonces haríamos que las paredes se derrumben, de alguna manera.

-Iríamos a la cárcel -dijo Blackie.

-¿Quién va a probarlo? Y de todas maneras no robaríamos nada.

Con un ligerísimo parpadeo de gozo, agregó:

-No habría nada para robar cuando hubiéramos terminado.

-Nunca oí que alguien fuera a prisión por romper cosas -dijo Summers.

-No habría tiempo -dijo Blackie-. Yo he visto trabajar a los que derriban casas.

-Nosotros somos doce -dijo T.-. Nos organizaríamos.

-Ninguno de nosotros sabe cómo...

-Yo sí sé -dijo T. y dirigió la mirada a Blackie-. ¿Tú tienes un plan mejor?

-Hoy -dijo Mike sin tacto-, vamos a colarnos en los ómnibus y viajar gratis...

-Viajar gratis -dijo T-. Cosas de niños. Puedes apartarte, Blackie, si es lo que prefieres...

-La pandilla tiene que votar. -Entonces somételo a votación. Blackie dijo, incómodo:

-Se propone que mañana y el lunes destruyamos la casa del Viejo Miseria.

-Yo, yo -dijo un chico gordo llamado Joe.

-¿Quién está a favor? T dijo:

-Está aprobado.

-¿Cómo empezamos? -preguntó Summers.

-Él va a explicarlo -dijo Blackie. Era el fin de su liderazgo. Se alejó hacia la parte posterior de la playa de estacionamiento y comenzó a patear una piedra, haciéndola volverse hacia un lado y hacia otro. En la playa sólo había un viejo Morris, ya que quedaban pocos vehículos allí, salvo camiones: sin un guardia, no había seguridad. Lanzó una patada al auto e hizo saltar un poco de pintura del guardabarros trasero. Más allá, sin prestarle más atención que la que se daría a un desconocido, la pandilla había rodeado a T.; Blackie era oscuramente consciente del cambio de favor. Pensó en volver a su casa, en no regresar jamás, en dejar que todos descubrieran la falsedad del liderazgo de T., pero supongamos que, después de todo, lo que T. proponía fuera posible; nunca se había hecho nada así antes. Sin duda la fama de la pandilla de la playa de estacionamiento de Wormsley Common llegaría hasta Londres. Habría titulares en los diarios. Incluso las pandillas de adultos que manejaban las apuestas de

las pulseadas y los vendedores ambulantes de frutas se enterarían con respeto de la forma en que habían destruido la casa del Viejo Miseria. Impulsado por la pura, simple y altruista ambición de fama para la pandilla, Blackie regresó al lugar donde estaba T., de pie a la sombra de la pared de la casa del Viejo Miseria.

T. estaba dando órdenes con decisión: era como si ese plan hubiera estado en su cabeza durante toda su vida, analizado a través de las estaciones, ahora en su decimoquinto año cristalizado con los dolores de la pubertad.

-Tú -le dijo a Mike- trae algunos clavos grandes, los más grandes que puedas encontrar, y un martillo. Todos los que puedan mejor que traigan un martillo y un destornillador. Necesitaremos muchos. Formones también. Eso nunca está de más. ¿Alguien puede traer un serrucho?

-Yo puedo -dijo Mike.

-No un serrucho de juguete -dijo T- uno de verdad.

Blackie se dio cuenta de que había levantado la mano como cualquier miembro común de la pandilla.

-Correcto, tráelo tú, Blackie. Pero ahora tenemos una dificultad. Precisamos una sierra.

-¿Qué es una sierra? -preguntó alguien.

-Podemos comprar una en Woolworth's -dijo Summers.

El chico gordo llamado Joe dijo con melancolía:

-Yo sabía que esto terminaría con una colecta.

-Yo mismo conseguiré una -dijo T-. No quiero tu dinero. Pero no puedo comprar una maza.

Blackie dijo:

-Están trabajando en la número 15. Sé dónde van a dejar las herramientas durante el feriado bancario.

-Entonces eso es todo -dijo T-. Nos encontraremos aquí a las nueve en punto.

-Yo tengo que ir a la iglesia -dijo Mike.

-Asómate por encima de la pared y silba. Te dejaremos entrar.

## II

El domingo a la mañana todos llegaron puntualmente excepto Blackie, incluso Mike. Mike había tenido un golpe de suerte. Su madre había caído enferma, su padre estaba cansado después de la noche del sábado, y le habían dicho que fuera a la iglesia solo, con toda clase de advertencias sobre lo que le sucedería si se desviaba. Blackie había tenido dificultades para sacar el serrucho, y después para encontrar una maza en los fondos de la número 15. Se acercó a la casa desde una calleja que daba a la parte posterior del jardín, por miedo a la recorrida del policía en la calle principal. La cansada vegetación perenne mantenía a raya un sol de tormenta; en el Atlántico se estaba formando otro feriado mojado, que empezaba con remolinos de polvo debajo de los árboles. Blackie trepó por la pared hacia el jardín de Miseria.

No había señales de nadie por ningún lado. El lavatorio se destacaba como una tumba en un cementerio abandonado. Las cortinas estaban cerradas. La casa dormía. Blackie se acercó con el serrucho y la maza. Tal vez después de todo no se había presentado nadie: el plan había sido una invención descabellada: se habían despertado más sabios. Pero cuando se aproximó a la puerta cerrada pudo oír una



confusión de sonidos apenas más fuertes que un enjambre en una colmena: un clíketi clack, un bangbang, una raspadura, un crujido, un repentino y doloroso estrépito de rotura. Pensó: es cierto, y silbó.

Le abrieron la puerta trasera y entró. De inmediato tuvo la impresión de organización, muy diferente de la atmósfera de libertad que existía bajo su liderazgo. Durante un rato vagabundeo subiendo y bajando las escaleras buscando a T. Nadie le dirigió la palabra: tuvo la sensación de una gran urgencia, y ya podía comenzar a entender el plan. Estaban demoliendo cuidadosamente el interior de la casa sin tocar las paredes. Summers, con un martillo y un formón, estaba arrancando los zócalos del piso del comedor: ya había destruido los paneles de la puerta. En el mismo cuarto Joe estaba levantando los bloques del parquet, dejando al descubierto las tablas de madera blanda del piso que estaban encima del sótano. De los zócalos dañados se desprendían rollos de cables y Mike estaba sentado alegremente en el suelo, cortando los cables.

En lo alto de la escalera curva había dos miembros de la pandilla dedicándose con esfuerzo al pasamano con un inadecuado serrucho de juguete; cuando vieron el gran serrucho de Blackie se lo pidieron con una señal y sin decir palabra. Cuando los volvió a ver ya habían arrojado en el vestíbulo un cuarto del pasamano. Finalmente encontró a T. en el cuarto de baño; estaba sentado con expresión de malhumor en el lugar de la casa al que menos importancia se le daba, escuchando los sonidos que venían de abajo.

-Lo hiciste de verdad -dijo Blackie con reverencia-. ¿Qué va a pasar?

-Recién empezamos -dijo T. Miró la maza y le dio instrucciones-. Tú quédate aquí y rompe la bañera y la pileta. No te preocupes por las cañerías. Nos encargaremos de ellas más tarde.

Mike apareció por la puerta.

-Ya he terminado con los cables, T -dijo.

-Bien. Ahora sólo tienes que dar vueltas por ahí. La cocina está en el sótano. Destroza toda la porcelana y las copas y las botellas que puedas encontrar. No abras las canillas, no nos conviene que haya una inundación, aún no. Después entra en todas las habitaciones y da vuelta los cajones. Si están cerrados con llave haz que uno de los otros los abra a golpes. Rompe todos los papeles que encuentres y destroza todos los adornos. Mejor que tomes un cuchillo de cortar carne de la cocina. El dormitorio está ahí enfrente. Abre las almohadas y corta las sábanas. Eso es suficiente por el momento. Y tú, Blackie, cuando hayas terminado aquí quiebra el yeso del pasaje de arriba con la maza.

-¿Tú qué vas a hacer? -preguntó Blackie.

-Estoy buscando algo especial -dijo T

Se hizo casi la hora del almuerzo antes de que Blackie hubiera terminado y fuera a buscar a T. El caos había avanzado. La cocina era un revoltijo de vidrios y porcelanas rotas. En el comedor habían quitado todo el parquet, los zócalos estaban levantados, habían quitado la puerta del marco, y los destructores habían subido un piso. Entraban franjas de luz a través de los postigos cerrados donde trabajaban con la seriedad de creadores; y la destrucción, después de todo, es un acto de creación. Cierta tipo de imaginación había visto esta casa de la forma en que se había convertido ahora. Mike dijo:

-Tengo que ir a casa a comer.

-¿Quién más? -preguntó T, pero todos los demás, con una u otra excusa, habían traído provisiones.

Se acomodaron de cuclillas en las ruinas de la habitación y se intercambiaron los sandwiches que no querían. Media hora para almorzar y luego se pusieron a trabajar otra vez. Cuando Mike regresó ya estaban en el último piso, y a las seis de la tarde el daño superficial estaba completo. Todas las puertas estaban arrancadas, todos los zócalos levantados, los muebles saqueados y arrancados y aplastados; nadie podría haber dormido en esa casa salvo en una cama de yeso roto. T. dio órdenes -a las ocho en punto a la mañana siguiente- y para no ser vistos salieron de a uno trepando por la pared del jardín, hacia la playa de estacionamiento. Sólo quedaron Blackie y T.: ya casi no había luz, y cuando tocaron un interruptor, no funcionó nada; Mike había hecho su trabajo a conciencia.

-¿Encontraste algo especial? -preguntó Blackie.

T. asintió.

-Ven aquí -dijo- y mira.

De ambos bolsillos sacó montones de billetes de una libra.

-Los ahorros del Viejo Miseria -dijo.

Mike cortó el colchón, pero no los vio.

-¿Qué vas a hacer con ellos? ¿Compartirlos?

-No somos ladrones -dijo T. -. Nadie va a robar nada de esta casa. Éstos los guardé para ti y para mí; una celebración.

Se puso de rodillas en el piso y los contó: en total había setenta.

-Vamos a quemarlos -dijo- uno por uno.

Y, turnándose, levantaban un billete hacia arriba y encendían la punta, de manera que la llamarada bajara lentamente hacia sus dedos. La ceniza gris flotaba por encima de ellos y caía sobre sus cabezas como los años.

-Me gustaría ver la cara del Viejo Miseria cuando terminemos -dijo T.

-¿Lo odias mucho? -preguntó Blackie.

-Por supuesto que no lo odio -dijo T-. No sería divertido si lo odiara.

El último billete en llamas iluminó su cara meditativa.

-Todo eso del odio y el amor -dijo- es blando, es una tontería. Lo único que existe son las cosas, Blackie -y miró a su alrededor la sala abarrotada con las sombras no familiares de cosas partidas por la mitad, cosas rotas, ex cosas.

-Te juego una carrera a casa, Blackie -dijo.

### III

A la mañana siguiente comenzó la destrucción en serio. Faltaban dos: Mike y otro chico cuyos padres habían ido a Southend y Brighton a pesar de las gotas lentas y calientes que habían comenzado a caer y del rugido del trueno en el estuario como los primeros cañones del bombardeo.

-Tenemos que apurarnos -dijo T.

Summers estaba impaciente.

-¿No hicimos suficiente? -preguntó-. Me dieron dinero para las máquinas tragamonedas. Esto es como trabajar.

-Apenas empezamos -dijo T-. Vamos, todavía quedan los pisos, y las escaleras. No hemos quitado una sola de las ventanas. Tú votaste como los demás. Vamos a destruir esta casa. No va a quedar nada cuando terminemos.

Volvieron a empezar en la planta baja levantando las tablas superiores del piso que estaban junto a la pared exterior, dejando expuestas las vigas. Después serrucharon las vigas y retrocedieron hacia el vestíbulo, a medida que lo que quedaba del piso se inclinaba y se hundía. Habían aprendido con la práctica, y el otro piso se derrumbó más fácilmente. Cuando estaba anocheciendo los inundó una extraña euforia en el momento en que miraron hacia abajo y vieron el gran hueco de la casa. Corrieron riesgos y cometieron errores: cuando pensaron en las ventanas ya era demasiado tarde para alcanzarlas. Joe dejó caer un penique en el pozo seco y lleno de escombros. La moneda rebotó y giró entre los pedazos de vidrio roto.

-¿Por qué empezamos esto? -preguntó Summers con asombro; T. ya estaba en el suelo, cavando entre los escombros, abriendo un claro a lo largo de la pared exterior.

-Abran las canillas -dijo-. Está demasiado oscuro ahora como para que alguien lo vea, y por la mañana ya no tendrá importancia.

El agua los pasó de largo por la escalera y cayó en las habitaciones sin pisos. Fue en ese momento que oyeron que Mike silbaba en el fondo.

-Algo anda mal -dijo Blackie. Podían oír su respiración urgente cuando abrían el cerrojo de la puerta.

-¿La policía? -preguntó Summers.

-El Viejo Miseria -dijo Mike-. Viene para acá -dijo con orgullo.

-¿Pero cómo? -dijo T-. Él me había dicho... -protestó con la furia del niño que jamás había sido-. No es justo.

-Había ido a Southend -dijo Mike- y estaba en el tren de regreso. Dijo que hacía demasiado frío y humedad.

Hizo una pausa y echó una mirada al agua.

-Caramba, ustedes tuvieron una tormenta aquí. ¿Gotea el techo?

-¿Cuánto va a tardar en llegar?

-Cinco minutos. Me escapé de mi mamá y vine corriendo.

-Mejor que nos vayamos -dijo Summers-. De todas formas, ya hemos hecho suficiente.

-Oh, no, no es así. Cualquiera podría hacer esto...

"Esto" era la casa destrozada y ahuecada en la que no quedaba nada excepto las paredes. Sin embargo las paredes podrían conservarse. Las fachadas eran valiosas. Podrían construir dentro de ellas otra vez, algo más hermoso que antes. Esto podría volver a ser un hogar. Dijo, enojado:

-Tenemos que terminar. No se muevan. Déjenme pensar.

-No hay tiempo -dijo uno de los chicos.

-Tiene que haber una forma -dijo T-. No podríamos haber llegado tan lejos...

-Hemos hecho mucho -dijo Blackie.

-No, no. No es así. Que alguien vigile la parte de adelante.

-No podemos hacer más.

-Puede entrar por el fondo.

-Vigilen el fondo también -T comenzó a rogar-: sólo denme un minuto y yo lo arreglo. Juro que lo arreglaré.

Pero su autoridad había desaparecido con su ambigüedad. No era más que uno de la pandilla.

-Por favor -dijo.

-Por favor -Summers lo imitó, y entonces de pronto lo golpeó de lleno con el nombre fatal: Vete corriendo a tu casa, Trevor.

T se quedó con la espalda apoyada contra los escombros como un boxeador a quien habían noqueado y dejado semidesmayado contra las sogas. No le quedaban palabras y sus sueños se sacudían y se deslizaban. Entonces Blackie intervino antes de que la pandilla tuviera tiempo de echarse a reír, y empujó a Summers hacia atrás.

-Yo vigilaré el frente, T. -dijo, y con cautela abrió los postigos del vestíbulo. El terreno público, mojado y gris, se extendía hacia adelante, y las luces brillaban en los charcos.

-Alguien viene, T. No, no es él. ¿Cuál es tu plan, T.?

-Dile a Mike que vaya al lavatorio y se esconda pegado al costado. Cuando oiga que yo silbo tiene que contar hasta diez y empezar a gritar.

-¿Gritar qué?

-Oh, "Socorro", algo así.

-Ya oíste, Mike -dijo Blackie. Era el líder otra vez. Echó un rápido vistazo por entre los postigos-. Ya viene, T.

-Rápido, Mike. El lavatorio. Quédate aquí, Blackie, todos ustedes, hasta que yo grite.

-¿Qué vas a hacer, T.?

-No te preocupes. Yo me encargo de esto. Dije que lo haría, ¿no?

El Viejo Miseria venía cojeando por el terreno común. Tenía barro en los zapatos y se detuvo para quitárselo raspándolos contra el borde del pavimento. No quería ensuciar su casa, que se veía torcida y oscura entre los sitios en los que habían caído las bombas, salvada por tan poco, creía él, de la destrucción. El estallido de la bomba ni siquiera había roto las lámparas del ventilador. En algún lugar silbó alguien. El Viejo Miseria miró rápidamente a su alrededor. No confiaba en los silbidos. Un niño estaba gritando: el sonido parecía venir de su propio jardín. Entonces un chico apareció corriendo en la calle, desde la playa de estacionamiento.

-Señor Thomas -exclamó-. Señor Thomas.

-¿Qué pasa?

-Lo lamento profundamente, señor Thomas. Uno de nosotros tuvo un apuro, y pensamos que a usted no le molestaría, y ahora no puede salir.

-¿A qué te refieres, muchacho?

-Se quedó encerrado en su lavatorio.

-Él no tenía nada que hacer en... ¿A ti no te había visto antes?

-Usted me mostró su casa.

-Es cierto. Es cierto. Eso no te da derecho a...

-Apresúrese, señor Thomas. Va a asfixiarse.

-Tonterías. No puede asfixiarse. Espera a que deje mi bolso adentro.

-Yo le llevo el bolso.

-Oh no, de ninguna manera. Yo llevo mis propias cosas.

-Por aquí, señor Thomas.

-No puedo entrar en el jardín por acá. Tengo que entrar por la casa.

-Pero sí se puede entrar en el jardín por este camino, señor Thomas. Nosotros lo hacemos a menudo.

-¿Ustedes lo hacen a menudo?

Siguió al muchacho con una fascinación escandalizada.

-¿Cuándo? ¿Con qué derecho...?

-¿Ve...? La pared es baja.

-No voy a trepar una pared para entrar en mi propio jardín. Es absurdo.

-Así es como lo hacemos nosotros. Un pie aquí, un pie acá, y al otro lado.

La cara del muchacho se asomó, un brazo se disparó, y el señor Thomas se dio cuenta de que le habían quitado el bolso y lo habían depositado al otro lado de la pared.

-Devuélvanme mi bolso -dijo el Sr. Thomas. Desde el retrete un chico no dejaba de gritar-. Voy a llamar a la policía.

-Su bolso está bien, señor Thomas. Mire. Un pie allí. A la derecha. Ahora apenas más arriba. A la izquierda.

El Sr. Thomas trepó por la pared de su propio jardín.

-Aquí tiene el bolso, señor Thomas.

#### IV

Mike se había ido a dormir, pero el resto se quedó. La cuestión del liderazgo ya no preocupaba a la pandilla. Con clavos, formones, destornilladores, cualquier cosa que fuera filosa y penetrante, recorrían las paredes interiores, preocupándose por el cemento que unía los ladrillos. Comenzaron en un punto demasiado elevado, y fue Blackie quien dio con el recorrido de la cañería y se dio cuenta de que podrían reducir el trabajo a la mitad si debilitaban las uniones que estaban inmediatamente arriba. Era una tarea larga, cansadora y aburrida, pero finalmente la terminaron. La casa destripada se mantenía en equilibrio sobre unos pocos centímetros de cemento entre el paso de los caños y los ladrillos.

Quedaba por hacer la tarea más peligrosa de todas, afuera, a la vista, en el límite del sitio de la bomba. Mandaron a Summers a que vigilara la calle, por si pasaba alguien, y el señor Thomas, sentado en el retrete, ahora oía con claridad el sonido de un serrucho. Ya no venía de la casa, y eso lo tranquilizó un poco. Se sintió menos preocupado. Tal vez tampoco los otros ruidos tuvieran importancia.

Una voz le habló a través del orificio.

-Señor Thomas.

-Déjame salir -dijo Thomas con firmeza.

-Aquí tiene una manta -dijo la voz, y una salchicha larga y gris pasó por el agujero y cayó como pañales sobre la cabeza de Thomas.

-No es nada personal -dijo la voz-. Queremos que esté cómodo esta noche.

-Esta noche -repitió Thomas con incredulidad.

-Agarre esto -dijo la voz-. Panecillos; les pusimos manteca, y salchichas. No queremos que pase hambre, señor Thomas.

Thomas rogó desesperadamente.

-Una broma es una broma, muchacho. Déjame salir y no diré nada. Sufro de reuma. Tengo que dormir cómodo.

-No estaría cómodo, en su casa no, no lo estaría. Ahora no.

-¿A qué te refieres, muchacho? -pero las pisadas retrocedieron. Sólo quedaba el silencio de la noche: ningún sonido de serrucho. Thomas intentó volver a gritar, pero estaba intimidado y reprendido por el silencio: a lo lejos un buho graznó y volvió a alejarse en un vuelo asordinado a través del mundo sin sonidos.

A las siete de la mañana siguiente el chofer vino a buscar su camión. Se subió al asiento y trató de encender el motor. Le pareció oír vagamente una voz que gritaba, pero no era asunto de él. Por fin el motor respondió y él hizo retroceder el camión hasta que tocó el gran puntal de madera que sostenía la casa del Sr. Thomas. De esa manera podía salir hacia la calle directamente sin poner marcha atrás. El camión se movió hacia adelante, se detuvo un momento como si lo estuvieran tironeando desde atrás, y después siguió avanzando con el sonido de un largo y estrepitoso derrumbe. El chofer quedó asombrado cuando vio que unos ladrillos salían volando delante de él, mientras que unas piedras golpeaban el techo de la cabina del camión. Apretó los frenos. Cuando salió del vehículo todo el paisaje se había alterado de pronto. Ya no había ninguna casa al lado de la playa de estacionamiento, sólo una montaña de escombros. Dio una vuelta y examinó la parte posterior del camión para ver si se había dañado, y encontró una sogá atada allí que en el otro extremo todavía estaba retorcida alrededor de un soporte de madera.

Otra vez le pareció al chofer que alguien estaba gritando. El sonido venía de la edificación de madera que era lo más parecido a una casa en esa desolación de ladrillos rotos. El chofer trepó por la pared destrozada y abrió la puerta. El señor Thomas salió del retrete. Llevaba encima una manta gris con pedacitos de yeso adheridos. Lanzó un grito sollozante.

-Mi casa -dijo-. ¿Dónde está mi casa?

-A mí que me revisen -dijo el chofer. Sus ojos iluminaron los restos de una bañadera y lo que alguna vez había sido una cómoda y comenzó a reírse. Ya no quedaba nada en ningún lado.

-Cómo se atreve a reír -dijo el señor Thomas-. Era mi casa. Mi casa.

-Lo siento -dijo el chofer, haciendo esfuerzos heroicos, pero cuando recordó el repentino tirón de su camión, el ruido de los ladrillos que caían, volvió a sufrir convulsiones. En un momento la casa estaba allí, con tanta dignidad entre los sitios de las bombas, como un hombre de sombrero alto, y entonces, bang, crash, ya no quedaba nada; nada de nada.

-Lo siento -dijo-, no puedo evitarlo, señor Thomas. No es nada personal, pero tiene que admitir que es gracioso.

Los Destruidores

## INT.CASA BLACKIE-SALÓN.DÍA

Nos encontramos en el salón de una casa de las afueras de Londres, en los años 50. Una vivienda de barrio pobre, sin decoraciones, simple.

SARAH, mujer de 40 años, vestida con ropas viejas, limpia una fotografía enmarcada de la vitrina mientras tararea una canción antigua. La coloca en su lugar y la mira con nostalgia, suspira.

La foto es una de varias que componen una especie altar improvisado en la estantería, junto a algunas velas blancas ardiendo. En todas ellas aparece un hombre moreno y apuesto, vestido de militar. En alguna aparece también SARAH y un niño: BLACKIE.

SARAH se acerca a la escalera y grita:

SARAH  
¡Despierta!, ya es de día... ¿me oyes? (PAUSA) Y vístete.

Un ruido de puerta abriéndose como única respuesta.

Baja por la escalera BLACKIE, un muchacho de 16 años, alto, de tez morena, vestido con ropas grises y simples.

SARAH  
Recuerda que hoy prometiste ayudar al señor Flanagan en la obra.

BLACKIE se fija en el altar de fotos. Mientras su madre está ocupada limpiando platos en la cocina, aprovecha para tumbar boca abajo algunas y para apagar las velas.

BLACKIE  
Hoy no tengo tiempo.

SARAH  
(se gira hacia él indignada)  
¡Daniel! Lo dijiste, y sabes que te pagarán...

BLACKIE  
Una miseria.

SARAH se pone a limpiar de nuevo, exhala de frustración.

SARAH  
(niega con la cabeza)  
Te has vuelto alérgico a hacer algo de provecho... ¿Qué diría tu padre si aún estuviera...?



Oímos un portazo.

SARAH se sobresalta y se dirige a la ventana.

SARAH

¡Danny!

Abre la cortina. Ve a BLACKIE montando en bicicleta calle abajo, a toda velocidad.

Se gira y se fija en el altar "profanado".

2

EXT.CALLE NORTHWOOD TERRANCE.DÍA

Mientras BLACKIE corre con su bicicleta, a derecha e izquierda no vemos más que casas echadas abajo, prácticamente cenizas, los destrozos de las cuales apenas recuerdan a edificios.

Los escombros se extienden por espacio de unos cientos de metros.

En la distancia vemos levantarse la primera casa intacta de toda la calle. Contrasta de forma agresiva con su entorno, es la única que se aguanta en pie y es muy bonita.

Se encuentra rodeada por un sólido muro, sobre el cual hay una pancarta con el número 3.

BLACKIE pasa por delante de ella. Está ligeramente inclinada.

El chico para la bicicleta justo al lado de la casa.

En el espacio donde debería encontrarse la siguiente construcción, vemos un aparcamiento improvisado, dentro del cual la pandilla de Wormsley Common espera a su líder...

3

EXT.APARCAMIENTO.DÍA

Hay 9 chicos dentro del aparcamiento, todos de edades comprendidas entre los 11 y los 16 años.

MIKE, el más pequeño, bota enérgicamente una pelota desgastada contra el muro de la casa número 3.

Los otros 7 muchachos rodean a SUMMERS, alto, pálido, flacucho, que sujeta una bolsa con las dos manos, en el centro del aparcamiento.

Al entrar BLACKIE, SUMMERS lo ve y le hace señales con una mano.

SUMMERS  
¡Blackie! ¡Blackie!

Y se quita de encima a la "multitud indignada" que, a su vez, se echa a un lado, dejando paso a BLACKIE.

Incluso MIKE deja de jugar.

MIKE  
(enfadado)  
Blackie, no podemos dejarnos  
so-sobornar, le enseñaremos a ese  
puto viejo quién manda.

Blackie le mira un momento, confuso.

BLACKIE  
¿De qué estás hablando?

Se vuelve hacia el resto de la pandilla, pero habla dirigiéndose a SUMMERS.

BLACKIE  
(cruza los brazos)  
Summers, ¿qué diablos pasa?

SUMMERS  
Blackie, se me han echado encima  
como locos cuando han visto los  
bombones. Yo sólo quería esperar  
a...

JOE, un muchacho regordete, lo interrumpe.

JOE  
(indignado)  
¡Él quería quedárselos todos para  
él, eso es lo que quería!

Algunos chicos están de acuerdo con JOE.

BLACKIE  
¡Silencio! Dejadle hablar... ¿De  
dónde has sacado eso?

Todos callan, obedeciendo la orden.

SUMMERS  
(en voz baja, casi susurrando)  
Son del viejo, Blackie. El Viejo  
Miseria...

BLACKIE mira instintivamente la casa número 3.

SUMMERS

Esta mañana he sido el primero en llegar y lo he visto cuando volvía de hacer la compra.

BLACKIE

¿Los has *mangao*?

SUMMERS

No. Me los ha dado... así sin más.

BLACKIE

(haciendo un gesto con la mano)

Déjame ver.

SUMMERS le pasa la bolsa y BLACKIE la examina. En ella hay unos 6 o 7 bombones.

CHICO #1

Que nadie los coma, seguro que están envenenados.

CHICO #2

(mirando a Mike de reojo)

O a lo mejor nos quiere sobornar para dejar de botar la pelota en su muro.

MIKE

¡Se va a enterar!

MIKE coge nuevamente la pelota y empieza a jugar.

BLACKIE mira a SUMMERS.

BLACKIE

¿Tu qué crees, Summers?

SUMMERS

Yo he esperado a que vinieras tú para repartirlos.

BLACKIE

(con una ligera sonrisa)

Pues los repartiremos, no hay nada que temer, chicos. Pero le damos a Joe el primer trozo... sólo por si acaso...

En primera instancia, el rostro de JOE denota cierta ofensa pero la gula le puede y extiende las manos, esperando su trozo.

Después de haberse comido cada uno su parte, la pandilla se reúne en semicírculo alrededor de BLACKIE.

BLACKIE

Espero que este pequeño incidente no os haya distraído lo suficiente como para olvidar vuestro deber... A ver, ¿qué propuestas me traéis hoy?

JOE

(entusiasmado, ojos grandes)  
Yo había pensado que podríamos desatar a los perros del barrio y soltarlos por la calle pa ver cómo los persiguen los dueños.

BLACKIE

Hmmm... Me tienta la idea, ¿alguna más?

MIKE

(tímido)  
¿Sabíais que la casa vacía del número 66 ya no está vacía?

Todos se giran hacia él.

BLACKIE

(intrigado pero sorprendido por el comentario)  
¿Quieres decir que tenemos vecinos nuevos?

MIKE

Ah... Lo sé porque mi padre me ha prohibido que me acerque a ellos... son gente de arriba en la ciudad.

BLACKIE

(se le abren los ojos de par en par, pero luego frunce el ceño)  
Hm... O Londres se ha infestado de ratas de la noche a la mañana, o las ratas son las que han venido aquí... (PASUA) ¿qué me decís, les hacemos una visita para verlo? ¿Cuántos estáis conmigo?

Cinco chicos levantan la mano, entre los cuales SUMMERS.

BLACKIE

(entre dientes)

Bien... Conmigo hace seis. Los demás podéis quedaros aquí a botar la pelota de Mike, o a hacer lo que demonios queráis hacer...

4

EXT. CALLE. DÍA

Los miembros de la pandilla que han decidido investigar el asunto se encuentran saliendo de un callejón. En la acera opuesta a la que están, se levanta la casa número 66, igual que las demás casas de la acera, se ve poco cuidada y fea.

Los chicos no osan cruzar la calle para acercarse. SUMMERS atrae la atención de BLACKIE:

SUMMERS

(apuntando con el dedo)

¿Habéis visto eso?

Todos miran embobados el coche aparcado en la acera de la 66: un Ford familiar verde oscuro limpio y bien cuidado.

CHICO #1

Mirad la ventana que da a la cocina. La cortina está medio abierta.

Todos dirigen su atención hacia allí. Ven a un muchacho, TREVOR, de perfil y a una mujer, su MADRE, bien vestida y arreglada, repartiendo tres platos sobre la mesa. Justo cuando el muchacho gira un momento la cabeza para mirar por la ventana, su PADRE cierra del todo la cortina.

SUMMERS

Maldita sea, ahora no podemos ver nada. ¿Has visto al chico, Blackie? Debe de tener nuestra edad.

BLACKIE

(pensativo y mirando fijamente la ventana)

Ya... Hay que moverse al jardín trasero.

Los chicos obedecen la orden. Se mueven rápidamente entre las vallas y saltan hacia:

5 EXT.JARDÍN DE LA CASA 66.DÍA

Siguen el caminito que los lleva hasta la ventana trasera de la casa, las cual les da un visión parcial del comedor. Se agachan para no ser vistos y miran todos cómo pueden. Desde allí, ven a TREVOR sentado frente a un plato de comida. No come. No ven lo que está pasando al otro lado de la mesa, pero de repente se oye un grito ininteligible del PADRE. TREVOR levanta la mirada poco a poco.

6 INT.CASA 66-COMEDOR.DÍA

El PADRE, bastante alto, medio calvo y vestido en tirantes y tejanos, toma un trago de un vaso.

PADRE  
(enfadado, dando un golpe en  
la mesa)  
Vosotros siempre queréis más y más,  
¿no? Nunca os podéis conformar con  
lo que hay...

Su mujer le mira aterrorizada.

MADRE  
(bajito)  
Yo solo decía...

El PADRE le da una bofetada con el revés de la mano que la hace caer de la silla. Ella se levanta con dificultad y se aparta, poniéndose detrás de la silla de TREVOR y entrando en el campo de visión de la pandilla.

7 EXT.JARDIN DE LA CASA 66.DÍA

Los chicos no se esperaban algo así y sus caras lo demuestran.

BLACKIE es el único que se mantiene serio y muy concentrado en lo que esta viendo.

SUMMERS  
Blackie, esto está jodido, creo que  
deberíamos irnos...

SUMMERS intenta levantarlo del brazo para irse de allí, pero este no se mueve. Con la mirada fija en TREVOR.

8 INT.CASA 66-COMEDOR.DIA

PADRE

(mirando con odio a Trevor,  
burlándose)

Y tu, ¿porqué te quedas ahí parado?  
¿Ya no te gusta la comida que  
comemos? ¿Ya no defiendes a tu  
madre? ¿Dónde está mi pequeño  
soldado?

Lo levanta de la silla por el cuello de la camisa y lo  
estampa contra la pared.

La MADRE se mira en un espejo de la entrada. Tiene la cara  
un poco magullada, con el maquillaje corrido.

Sube lloriqueando por las escaleras.

Al fondo, BLACKIE mira fijamente lo que pasa.

9 EXT.JARDIN DE LA CASA 66.DÍA

Los otros chicos están ya levantados y a punto de irse.  
BLACKIE no se ha movido.

SUMMERS

Blackie, vámonos... nos equivocamos  
viniendo aquí.

Sus ojos siguen clavados en TREVOR.

Los otros chicos empiezan a irse.

10 INT.CASA 66-COMEDOR.DÍA

Su PADRE lo tiene aún contra la pared, con la cara muy cerca  
de la suya. No vemos miedo en su cara; sólo una inquietante  
indiferencia.

PADRE

Si no fuera por mí, ¿dónde estarías  
viviendo, eh?

Cuando el padre le echa el aliento en la cara, el chico gira  
la cabeza hacia la derecha, y su mirada se encuentra  
directamente con la de BLACKIE.

11 EXT.JARDIN DE LA CASA 66.DIA

BLACKIE aguanta el contacto visual por un momento, pero entra en pánico y sale huyendo, junto a sus compañeros, que le esperaban detrás de la valla.

12 EXT.CALLE.DIA

Seguimos a los chicos hasta enfrente de la casa, mientras huyen como del demonio calle abajo. Los vemos alejarse, haciéndose cada vez más pequeños.

El PADRE, ahora con una chaqueta encima, sale por la puerta de entrada y no se molesta ni en cerrarla a sus espaldas. Se enciende un cigarrillo dirigiéndose al coche. Entra, arranca el motor y se va en dirección opuesta a la pandilla.

Nos giramos y entramos por la puerta abierta de par en par en:

13 INT.CASA 66-COMEDOR.DÍA

Nos acercamos a la figura de TREVOR, sentado, de espaldas apoyadas en la pared, donde su PADRE lo dejó. Mira hacia la puerta con ojos grises e indiferentes. Se levanta y se arregla el cuello de la camisa.

Su MADRE baja temerosa por las escaleras.

MADRE

¿Ya se ha ido?

TREVOR le echa una mirada fría.

TREVOR

Putá.

Sale y cierra la puerta.

14 EXT.APARCAMIENTO.DÍA

Los chicos de la pandilla que no han ido a la casa 66 están jugando aburridos.

Llegan corriendo los cinco otros que sí que habían ido; sin BLACKIE.

SUMMERS

(recuperando el aliento)

Tíos, no vais a creer lo que hemos visto. Los nuevos están pirados. Estaban desayunando y...

Alguien lo interrumpe.



MIKE

Un momento... ¿y Blackie?

15 INT.CASA BLACKIE-SALÓN.DÍA

BLACKIE hace una rápida comprobación visual de que su madre no está en casa.

Se coloca delante del altar improvisado, que tenía todo ya recolocado en su sitio, y enciende una de las velas que se había apagado.

Su rostro triste, ojos llorosos.

FUNDIDO A:

16 INT.OBRA.NOCHE

Varios hombres trabajando con vigas y ladrillos en la construcción de una casita mediocre. Entre ellos, BLACKIE, con ropas de trabajo.

Acaba de colocar una fila de ladrillos y se gira para dejar una caja de herramientas en su sitio. La mayoría de los hombres empiezan a dejar de trabajar y algunos hacen comentarios en dirección a BLACKIE. Él lo ignora.

Se dirige hacía la puerta y, en el porche, fumando un cigarro, encuentra al señor FLANAGAN, barbudo y pelirrojo, unos 50 años.

17 EXT.PORCHE DE LA OBRA.NOCHE

FLANAGAN

Aquí tienes chico.

Le entrega un par de billetes.

BLACKIE

(a desgana)

Gracias.

Hace parte del caminito, queriendo largarse, pero FLANAGAN le dice:

FLANAGAN

(sonrisa asquerosa)

No olvides darle recuerdos a tu madre.

BLACKIE se para un momento en seco, pero aprieta los dientes y sigue su camino.

18 EXT.CALLE.NOCHE

BLACKIE camina decidido por entre las callejuelas, hasta dar con una más amplia.

Se encuentra delante de la casa 66.

FUNDIDO A:

19 INT.CASA 3-SEGUNDO PISO-DORMITORIO.DÍA

Finas tiras de luz se escapan por entre las rendijas de la cortina de madera, en la habitación del VIEJO MISERIA. Él, se levanta con cierta dificultad de la cama y se acerca a la ventana para girar la manivela que le da la vuelta. Acto seguido, abre la ventana y la luz del sol, con toda su fuerza, le golpea de lleno. Esto le hace tener que entrecerrar los ojos y taparlos con la mano, cegado.

Cuando por fin se acostumbra a la luz, fuera, en el aparcamiento, ve a MIKE botando la pelota solo. Le observa durante un instante, pero el chico levanta la vista. A esto, el VIEJO se aparta de la ventana.

20 INT.CASA 3-SALÓN.DÍA

Baja la escalera en pijama y abre la puerta trasera, que da al jardín. En el suelo, nada más salir, tiene tirados unos zapatos viejos que utiliza para desplazarse por el patio.

21 EXT.JARDIN DE LA CASA 3.DÍA

Se los pone y le vemos caminar hasta la puerta de un lavabo rudimentario, colocado en el fondo, cerca del muro. Es un cubículo simple, hecho de madera marrón con un agujero redondo en la puerta, un poco deformado, situado a la altura de los ojos. La cierra tras de sí al entrar.

22 INT.CASA 3-SEGUNDO PISO-DORMITORIO.DÍA

El VIEJO tiene en la mano dos trajes diferentes, recién sacados de su gran armario: uno gris y uno verde oscuro. Escoge el verde.

Delante del espejo, se abotona la camisa, ata el nudo de su corbata y se pone la americana.

Baja por la escalera y se sienta en el gran sofá del salón. Un suspiro profundo. Mira a su alrededor con una sonrisa en los labios: las vitrinas, los cuadros en las paredes, los muebles bonitos... Poco a poco, la sonrisa se le borra y queda un mirada un tanto alejada, perdida.

23 EXT. APARCAMIENTO. DÍA

La pandilla se organiza en el centro del aparcamiento, montando cierto alboroto, hasta que SUMMERS atrae la atención al resto del grupo:

SUMMERS  
(apuntando con el dedo a la  
calle, a lo lejos)  
Eh, ¡mirad!

Se ven dos figuras acercándose.

Cuando están lo bastante cerca, distinguimos que uno de ellos es BLACKIE y el otro es TREVOR. Caminan sin hablar, hasta que se posan delante de la pandilla.

Muchos curiosocean para saber quién es el nuevo.

CHICO #2  
(susurra a otro)  
¿De dónde habrá sacado a este  
imbécil?

Otros, ya saben quien es.

CHICO #1  
(susurrando)  
Es el de la familia que se acaba de  
mudar, su padre está ido.

TREVOR no hace caso a los susurros, se queda mirando la casa numero 3.

CHICO #3  
Blackie, preséntanoslo.

BLACKIE  
(autoritario)  
Eh, no quiero oír ni un comentario.  
Portaos bien con él.

MIKE  
¿Cómo se llama?

TREVOR aparta la vista de la casa.

TREVOR  
Me llamo...

BLACKIE  
Se llama T.

Comparten una mirada.

BLACKIE

Sólo T.

CHICO #4

¿Qué clase de nombre es T? Seguro que viene de Travis o alguna *mariconada* así...

Todos se ríen, menos BLACKIE y TREVOR. Este último tiene la mirada perdida, en ninguna parte.

TREVOR

(subiendo la vista)

Es Trevor.

Clava su mirada en la de los chicos y dejan de reír todos menos MIKE, intimidados por sus ojos. Él también para, al verse sin apoyo.

Momento de silencio.

BLACKIE

Desde hoy, T va a venir con nosotros y va a participar en lo que hagamos, así que quiero que le tratéis como a uno más, ¿sí?

CHICO #1

¿Cómo? ¿Así, sin iniciación ni nada?

JOE

¡Eso! ¿Porqué le tenemos que hacer favores? ¿Porqué se merece un trato especial?

Empiezan a agitarse, a venirse arriba.

CHICO #2

Todos hemos tenido que pasar la iniciación, Blackie. No puedes saltarte las normas...

Rostro de BLACKIE, desesperación, frustración. Se rasca la cabeza. Mira a SUMMERS, buscando una respuesta, como última esperanza.

SUMMERS

(inseguro)

Blackie es... el líder. Deberíamos escucharle...

JOE  
 (indignado)  
 ¿Y tú que sabes? Sólo estás para  
 lamerle el culo... Sin iniciación,  
 nada.

CHICO #1  
 Esto es estúpido; no aguantará ni  
 medio día con nosotros, este...

BLACKIE mira a TREVOR.

TREVOR  
 (hacia los chicos, desafiante)  
 Mirad cómo tiemblo.

Se sorprenden por su actitud. MIKE abre la boca.

BLACKIE mira a TREVOR con una mezcla de incredulidad y  
 admiración.

CHICO #2  
 Tiene agallas...

Los chicos de la pandilla se reúnen en círculo en medio del  
 aparcamiento. Mientras, TREVOR, separado, se pasea al lado  
 de los muros del jardín de la casa, fijándose en ella.

BLACKIE organiza el consejo:

BLACKIE  
 Uno por uno.

JOE  
 (sonrisa maliciosa)  
 Hagámosle bañarse sin ropa en la  
 playa.

CHICO #1  
 Muy simple... cualquiera lo haría.  
 Hagámosle *mangarle* el periódico de  
 mañana a la señora Stillman.

BLACKIE  
 Se ha comprado un rottweiler.  
 Queremos ponerle a prueba, no  
 matarle.

TREVOR se sienta contra el muro de la casa 3 y se pone a  
 jugar con una piedra, haciendo dibujos en el suelo.

Volviendo a la pandilla:

SUMMERS

¡Oh, Oh! Lo tengo. Bajar en bici por la rampa de la fábrica.

BLACKIE

Y si rompe mi bici, ¿qué?

Detrás, el VIEJO MISERIA asoma la cabeza por encima del muro. BLACKIE lo ve, viendo también a TREVOR sentado.

CHICO #2

Miradle la cara, seguro que está planeando cómo echarnos matarratas en los bocadillos.

JOE

Creo que le gustan los chicos jovencitos, se lo veo en los ojos.

El VIEJO MISERIA desaparece de su vista.

JOE

¿Habéis visto como se esconde cuando le miramos? Nos observa cuando no lo vemos, fijo.

BLACKIE

Algún día nos ocuparemos de saber qué quiere... Ahora tenemos otros asun...

SUMMERS

¿Porqué no enviamos al nuevo a descubrir qué trama?

BLACKIE se gira hacia SUMMERS. La pandilla hace gestos de afirmación, todos de acuerdo.

BLACKIE

¿No crees que sería peligroso?

JOE

Así sabremos si es de verdad digno de estar con nosotros...

CORTE A:

Los chicos hacen sombra sobre TREVOR, que sigue sentado en el suelo. Él levanta la cabeza para verlos alrededor suyo, de pie.

BLACKIE tiende la mano para ayudarle a levantarse. Se incorpora solo.

BLACKIE le señala con el dedo la casa.

BLACKIE

Supongo que no conocerás la historia de esta casa, chico nuevo.

TREVOR

(escrutando las paredes)

No, pero algo me dice que estás a punto de contármela.

BLACKIE

Verás, antes de la guerra toda esta calle estaba llena de casitas como esta, pero una noche de verano como cualquier otra, BUUUM, los bombarderos alemanes decidieron darse un paseo por Wormsley Common. Y las arrasaron todas...

SUMMERS

Todas menos esta.

BLACKIE

Exacto... Quedó en pie de milagro... Su propietario, el Viejo Miseria, no quiso renovarla cuando acabó la guerra. Ni siquiera tiene agua por las cañerías, está todo roto. Ahora, sólo sale de casa para comprar cada mañana y para ir al cagadero que tiene puesto en el jardín. Se ha corrido la voz de que tiene escondida una fortuna pero es demasiado tacaño para gastarla. También hay gente que dice que ha hecho un pacto con el demonio para que las bombas no derrumbaran su casa... (PAUSA) Sea como sea, queremos que descubras la verdad. Queremos saber qué esconde detrás de esas paredes. Entra. Haz lo que creas mejor... pero ten cuidado...

A los chicos se les escapa una risita.

TREVOR

Como queráis... pero hoy ya es demasiado tarde para eso. Os veré mañana por la mañana.

Se despide con la mano y empieza a caminar alejándose.

JOE  
¡Espera! ¿Y porque no ahora?

TREVOR  
(se gira mientras sigue  
caminando)  
Tengo un plan.

La pandilla lo mira confusa pero ciertamente intrigada.

JOE  
¿Qué ha dicho que tiene?

MIKE  
(hacia Blackie, mientras ve a  
Trevor alejarse)  
Blackie, no sé de donde los  
sacas...

24 INT.CASA 3.DÍA

La luz del sol mañanero entra por las ventanas medio abiertas de la habitación.

El VIEJO MISERIA se abotona la camisa cuidadosamente delante del espejo.

Hace la cama.

Baja por las escaleras y descuelga del perchero su americana de pana, estilo antiguo, para ponérsela. Saca la llave del bolsillo para abrir, pero justo antes de salir se da cuenta de que un cuadro de los que hay colgados en la pared del recibidor está inclinado. Lo endereza y sale, cerrando la puerta tras de sí.

25 EXT.CALLE.DÍA

El VIEJO MISERIA camina, pasando por al lado del aparcamiento donde se reúne la pandilla de Wormsley Common. No ha llegado nadie aún.

Sigue su trayecto y llega hasta un pequeño establecimiento. Entra.

26 INT.TIENDA.DÍA

Es una pequeña tienda de barrio provista con alimentos y algún que otro producto diverso. Aparte de las estanterías, hay una mesa situada a la izquierda de la puerta de entrada, detrás de la cual está sentado un VENDEDOR.



VENDEDOR  
Buenas, señor Thomas.

El VIEJO sonríe.

27 EXT.CALLE.DÍA

TREVOR está apoyado en la pared de la tienda, al girar la esquina, esperando a que el VIEJO salga. Este sale con dos bolsas llenas. TREVOR se mueve hacia él.

TREVOR  
Perdone.

El VIEJO se sobresalta.

VIEJO MISERIA  
Me has dado un susto de muerte,  
chico... ¿Qué ocurre?

TREVOR  
Perdone, señor...

VIEJO MISERIA  
Thomas.

TREVOR  
¡Claro! Señor Thomas. Oh... estas  
bolsas parecen muy pesadas.  
Permítame echarle una mano.

EL VIEJO lo mira con un punto de confusión y, sin duda, sospechando de las intenciones del joven. No lo ve claro.

VIEJO MISERIA  
Gracias, muchacho, pero creo que  
aún puedo llevar yo solo mis  
propias bolsas.

Se pone a caminar. TREVOR, a su lado.

TREVOR  
Es cierto, señor, se nota que está  
usted aún vigoroso.

El VIEJO no sabe que pensar de ese comentario. Le echa otro vistazo al muchacho.

VIEJO MISERIA  
No te había visto antes por el  
barrio... ¿Eres nuevo aquí?

TREVOR

(siempre en un tono muy  
correcto, pero con un destello  
travieso en la mirada)

Sí, señor, pero la gente es muy  
acogedora; me siento como en casa.  
Es un lugar magnífico.

El VIEJO se ríe amargamente.

VIEJO MISERIA

Eso puedes repetirlo las veces que  
quieras, que no será verdad. Todo  
está en ruinas aquí, muchacho. No  
nos queda más que resignarnos y  
recordar...

TREVOR

Quizá tenga razón, señor, en  
parte... Pero no debe limitarse a  
ver las ruinas. Dónde antes ha  
habido, volverá a haber. Además, no  
está todo perdido; sino fíjese en  
la casa numero 3 de Northwood  
Terrence. Esta sigue en pie, y es  
una auténtica maravilla, me  
atrevería a afirmar.

El VIEJO lo mira ahora con más atención, se le ilumina el  
rostro.

VIEJO MISERIA

(sonriendo)

Una auténtica preciosidad, ¿verdad?  
Ya lo creo...

TREVOR

Sí, señor, toda una suerte que haya  
quedado en pie... aunque... es una  
lástima que sólo podamos admirarla  
por fuera. Su propietario debe de  
ser un hombre muy afortunado...

El VIEJO, que ya se había animado y le había cogido simpatía  
al chico, espera para contestar:

VIEJO MISERIA

(sonriendo aún)

Estás de suerte, muchacho. Mucha  
suerte. Estás hablando con el  
afortunado propietario.

TREVOR

¡Dios mío! Señor Thomas, ¿no será usted tan amable como para dejarme ...?

VIEJO MISERIA

No lo dudes, chico. Por aquí no abunda la buena compañía... y menos personas capaces de seguir apreciando la belleza del pasado.

TREVOR

(entusiasmado y gesticulando)

Desde el momento mismo de verla, he soñado con entrar. Es una preciosidad, señor, una preciosidad, será un gran honor...

28

EXT. APARCAMIENTO. DÍA

Los chicos de la pandilla, que ya habían llegado, están jugando a tirar piedras hacia unas botellas de cristal que tenían alineadas encima de una valla.

SUMMERS se acerca a BLACKIE, que estaba esperando su turno para tirar.

SUMMERS

(riendo, bobo)

Blackie, se está haciendo tarde. ¿Qué hay del señor T con su gran plan?

BLACKIE

Calla la boca, Summers. Vendrá.

SUMMERS

(nervioso)

Eh... sí, Blackie...

BLACKIE coge su piedra para tirar. Apunta. Lanza la piedra.

La botella estalla en pedazos y todos lo celebran. Pero detrás de donde esta había estado, aún la distancia, vemos la silueta del VIEJO junto a TREVOR, acercándose.

Los chicos se dan cuenta y se quedan mirando, incrédulos.

CHICO #1

¿Pero qué dem...?

BLACKIE sólo observa, con el ceño fruncido.

Los ven pasando y hablando a cierta distancia. Absortos en la conversación, ninguno de los dos se gira para mirar a la pandilla excepto en un último momento antes de entrar por la puerta del jardín, cuando TREVOR les dedica una mirada gris y profunda que les hiela la sangre.

JOE

Tíos, es un profesional...

29

INT.CASA 3.DÍA

Vemos la puerta de entrada que se abre, con sonido de llaves. Por ella entran el VIEJO y el chico.

VIEJO MISERIA

(voz teatral)

He aquí mi humilde morada.

TREVOR da unos pasos y lo observa todo a su alrededor.

Vemos diferentes detalles de la casa: cuadros en las paredes, estanterías ornamentadas con vajillas y figuras de porcelana de aspecto antiguo, un sofá amplio y cómodo con una mesita de café delante suyo, hecha de madera, con formas singulares, un candelabro colgando del techo... Por último, una escalera que lleva al primer piso, especialmente bonita y elegante.

El VIEJO deja las bolsa junto al sofá y se sienta para descansar. Mientras, TREVOR se acerca a la escalera y la contempla de abajo arriba.

VIEJO MISERIA

Acogedora, ¿verdad?

TREVOR parece hipnotizado por la belleza de la escalera.

TREVOR

(voz profundamente impresionada, bajito)

Es... abrumador...

VIEJO MISERIA

¿Cómo dices?

Sale del trance y baja la mirada, en dirección al VIEJO, pero sin mirarle a los ojos.

TREVOR

Cuenta historias, ¿sabe?... Te transporta al pasado, ¿no es así, señor Thomas?

VIEJO MISERIA

Más le vale hacerlo, muchacho. Si después de 200 años no tuviera nada que contar... sería una lástima.

30 EXT.APARCAMIENTO.DÍA

Los chicos esperan inquietos en el aparcamiento.

SUMMERS

(con ojos asustados)

Lo hemos metido en la boca del lobo. ¡A saber que hará con él!

BLACKIE

Tranquilízate, por Dios... no le pasará nada. Sabe lo que hace, se lo he visto en los ojos; las miradas no mienten.

MIKE da saltitos para intentar asomarse al muro y mirar por la ventana.

31 INT.CASA 3.DÍA

El VIEJO, después de haber recuperado el aliento completamente, vuelve a coger una de las bolsas que había dejado en el suelo, sin levantarse de donde estaba. TREVOR cruza todo el salón para pararse ante la estantería.

TREVOR

¿Se crió usted en esta casa, señor Thomas?

VIEJO MISERIA

(observa atentamente los movimientos del chico)

No... Me crié en una pequeña mansioncita de Whitechapel. Pero de eso hace ya tanto tiempo...

El VIEJO hace ademán de sacar el contenido de la bolsa, pero ve a TREVOR levantando la mano para tocar una de las figuras de la estantería.

VIEJO MISERIA

(sobresaltado, pero sin exagerar)

¡Chico! No... por favor no... te pediría que no tocases nada... Como puedes ver, todo está en su sitio y me gusta de esta forma.

TREVOR se gira hacia él, con una mirada vacía y una media sonrisa falsamente amable.

TREVOR  
Por supuesto, señor Thomas,  
faltaría más...

Ante un momento de silencio ligeramente incómodo, el VIEJO exclama:

VIEJO MISERIA  
(levantándose)  
¡¿Pero dónde están mis modales...?!  
¿Quieres algo de beber, chico?  
Leche con miel ¿quizás?

Se levanta para entrar en la cocina.

32 EXT.APARCAMIENTO.DÍA

Esperan callados durante un buen rato. Nadie sabe qué decir.

CHICO #1  
Lleva demasiado tiempo ahí dentro.  
¿Y si está conspirando con el  
Viejo? ¿Y si nos hemos equivocado  
con él?

BLACKIE  
(apuntándole con el dedo)  
Tu no tienes nada que decir en  
esto, ¿me oyes? Está haciendo  
exactamente lo que le hemos pedido  
que haga. Dadle una oportunidad,  
*joder...*

33 INT.CASA 3.DÍA

TREVOR se fija en la bolsa que el viejo había subido al sofá, con su contenido medio descubierto, mientras bebe de un vaso de cristal, ya casi vacío. Parece ser un reloj de pared, de apariencia cuidada y ornamentado.

El VIEJO se vuelve a sentar con un suspiro. Saca el reloj de pared de la bolsa y lo planta encima de la mesa para estudiarlo con atención. TREVOR se le acerca.

TREVOR  
Interesante pieza. Me sorprende que  
la haya usted encontrado en un  
sitio como aquel.

El VIEJO se ríe.

VIEJO MISERIA

Oh, no, muchacho. Es una pieza hecha por encargo. Y no creas que yo necesito tales caprichos. Aquí no me falta de nada. Es para mi hermano. Mañana cumple 79 años y el viejo George es un coleccionario, ¿entiendes? Le gustan estas cosas...

TREVOR

¿Mañana, dice?

VIEJO MISERIA

Por supuesto, mañana pasaré el día con él, en la ciudad... y no puedo presentarme con las manos vacías... El viejo George, dios le bendiga, siempre fue tan bueno conmigo...

A TREVOR se le encienden los ojos al oír estas palabras y deja de escuchar el discurso del anciano.

TREVOR

(ligeramente nervioso, de repente)

Entiendo, señor, y no quisiera robarle más tiempo. Me temo que he sido impertinente aprovechando su bondad... Es hora de irme yendo.

Empieza a alejarse hacia la puerta. El VIEJO se levanta, confuso, sin darse cuenta de que aún sujetaba el reloj de pared entre las manos.

VIEJO MISERIA

No, pero... No, muchacho, no es ning...

TREVOR

Adiós, señor Thomas, gracias por todo.

El VIEJO MISERIA se queda de pie y ve como el chico sale por la puerta.

34

EXT. APARCAMIENTO. DÍA

TREVOR corre hasta la puerta del jardín pero, justo al salir por ella, detiene la carrera para empezar a caminar. De la cara se le borran los rastros de entusiasmo dejados por los últimos compases de la conversación con el viejo. Ahora se le moldea en el rostro una expresión perversa, aunque no muy

marcada; sutil, sin embargo aparente. En sus ojos, la tranquilidad que precede a la tormenta.

La pandilla, ya notablemente aburrida, sale de su sosiego al verle acercarse. Quienes estaban sentados, se levantan; quienes ya estaban de pie, se acercan. Murmullos.

JOE

(por lo bajo)

¡En mi vida he visto algo parecido!

CHICO #1

(por lo bajo)

¿Pero no veis que no tiene nada que hacer entre nosotros? Esto es inútil...

BLACKIE

(tratando de poner orden, como de costumbre)

¡Atentos! Quiero que le dejéis explicarse antes de tomar una decisión.

(a TREVOR)

Y tu, si es que el Viejo no te ha comido la lengua, contesta: ¿qué has visto?

Todos están expectantes ante las palabras de TREVOR. Él, no los mira directamente a los ojos, sino que mantiene una mueca distante, con una vaga sonrisa. Se lame los labios lentamente, hacia un lado y hacia el otro.

TREVOR

El señor Thomas tiene una casa... preciosa.

Las reacciones son espontáneas.

CHICO #1

¿El señor qué?

CHICO #2

¿Preciosa?

BLACKIE, con el ceño fruncido, no acaba de entender del todo, tampoco.

BLACKIE

Vamos a ver, chico nuevo, ¿a que te refieres con eso?



TREVOR

(mirando en cualquier parte  
menos a los ojos de los demás,  
sereno)

Lo es, ¿para qué negarlo? Como si  
no perteneciera al presente. Quizá  
porque es de una belleza única,  
impropia de estos tiempos tan...  
secos, tan faltos de vida...

MIKE

(a Blackie, girando el dedo  
índice sobre si mismo en el  
aire, al lado de su cabeza)  
¡Cucu...!

CHICO #1

Y... ¿has *mangao* algo al menos?, ¿o  
es que has localizado ya el colchón  
lleno de pasta y esperas para  
compartir la merienda con tus  
amigos?

TREVOR

No, no, nada de eso...

BLACKIE se abstiene de intervenir. Solamente observa la  
conversación con suma atención.

CHICO #1

(poniendo los ojos en blanco,  
burlándose)  
¿Qué os dije? No es bueno para  
nada... Creo que está bastante  
clar...

TREVOR lo interrumpe.

TREVOR

(con los ojos en la calle  
llena de casas destrozadas,  
sonrisa amarga, gesticulando  
según se intuya)  
No conseguís daros cuenta aún de lo  
que somos ¿no? Ni cuando lo tenéis  
delante... (hacia las ruinas) Esto  
somos. Somos sus restos... sus  
ruinas. ¿No veis que nos han  
olvidado... No le importamos a  
nadie.

Todos mudos, silenciados por la gravedad de sus palabras,  
que los hipnotiza.

TREVOR

(mirando hacia la casa,  
dándoles la espalda)

Todos se empeñan en mirar en otra  
dirección... ¡Me da asco! No hagais  
vosotros lo mismo. No os hagais los  
tontos y espereis ayuda, porque  
nadie os ayudará... no... si no  
haceis nada al respecto. Os  
ignorarán como al resto...

Los rostros de los chicos se ven afectados por su discurso.  
Notamos que no lo comprenden del todo, pero, a cierto nivel,  
se sienten identificados.

BLACKIE

(serio y un poco  
desorientado)

T... ¿Qué ha pasado en la casa?

TREVOR

(ríe, sutilmente)

No se trata de lo que ha pasado,  
sino de lo que he averiguado.

BLACKIE

¿Qué es...?

TREVOR

Mañana... el señ... el Viejo  
Miseria estará todo el día fuera.

BLACKIE arquea las cejas, sorprendido, pero imaginando por  
donde puede ir el asunto.

CHICO #1

(entusiasmado)

Entonces nos colaremos para buscar  
dónde tiene la pasta escondida.

BLACKIE

(enfadado)

¡No hay por qué *mangar* nada! No sé  
vosotros, pero yo no tengo ganas de  
acabar en la trena...

JOE

Pero nos colaremos, ¿no?

TREVOR

(sonrisa)

No sólo nos colaremos...

TREVOR, que ahora tiene un risita nerviosa intermitente ligeramente perturbadora, levanta su mirada gris hacia los demás chicos por primera vez.

TREVOR  
La destrozaremos.

Todos estupefactos, confusos, incrédulos. La música hace un suave crescendo.

TREVOR  
La echaremos abajo.

Rostro de TREVOR, entusiasmo travieso.

BLACKIE  
(enfadado y desorientado)  
Espera, espera, ¿qué demonios estás proponiendo?

TREVOR  
Me has oído. Es perfecto; no lo podría haber imaginado mejor. Es como si algo dentro de mí lo hubiese decidido antes de que yo me diera cuenta.

BLACKIE  
Creo que se te ha ido la chaveta. Nos tomas el pelo...

TREVOR  
No... no. No veis de la magnitud de esto. Será legendario.

Los rostros de los chicos, poco a poco atraídos por la idea y las eléctricas palabras de TREVOR.

TREVOR  
Será algo que ninguna pandilla ha hecho antes. Imaginadlo. Nos conocerán en todas partes...

Vemos en sus caras cómo lo imaginan.

BLACKIE  
Es una puta locura, ¿no os dais cuenta? Nos pillarán, nos encerrarán...

TREVOR  
No tienen porque pillarnos.

JOE

Es verdad, nunca sabrán que hemos sido nosotros. Lo haremos rápido y nos iremos. T sabrá planearlo.

La mayoría confirman la idea, con entusiasmo creciente. BLACKIE, que ya casi desespera, mira a SUMMERS en busca de apoyo. En este, vemos su conflicto inetrior, aún no del todo decidido.

BLACKIE

Vamos, SUMMERS, no me digas que estás a favor de esto...

SUMMERS mira a TREVOR, que está confiado y arquea una ceja.

SUMMERS

(como si le doliera)  
No tendremos otra como esta...

TREVOR sonrío, complacido.

BLACKIE protesta gesticulando e insultando entre dientes y se aparta del círculo. En el centro ahora se encuentra TREVOR.

TREVOR

Bien, si todos estamos de acuerdo, lo primero que necesitamos son herramientas. Sierras, martillos, cualquier cosa que corte, rompa o aplaste.

BLACKIE, ligeramente apartado y sentado en una piedra, levanta la vista, con cierto resentimiento.

CHICO #1

Yo puedo traer el hacha de mi abuelo.

JOE

Mi padre creo que tiene una sierra en el garage...

Silencio.

TREVOR

(decepcionado)  
¿Eso es todo?...

Todos se giran hacia BLACKIE, que los había estado observando. Este, aprieta los ojos y los labios para, al final, ceder. Se levanta a desgana y se incorpora en el círculo.

BLACKIE

Yo sé dónde podemos conseguir lo  
que necesitamos.

35 INT.OBRA.DÍA

Ya al atardecer, la pandilla se cuelga en la casa a medio  
construir. Vemos a dos de los chicos escanear con la mirada  
los alrededores. Hacen una señal al resto.

TREVOR

¿Dónde se supone que están los  
obreros?

CHICO #1

Están bebiendo en el jardín,  
podemos entrar sin problemas.

Entran. Se distribuyen el cargamento, y salen con las manos  
llenas de cajas de herramientas de construcción. Lo tienen  
todo y más.

TREVOR

Escuchadme: mañana por la mañana, a  
primera hora, traereis vuestra  
parte al aparcamiento. Sin faltar.  
Ahora dormid, lo necesitareis...

36 EXT.CALLE.NOCHE

BLACKIE y TREVOR caminan llevando en las manos sus  
respectivas cargas. Después de un silencio...

TREVOR

Quiero que seas parte de esto,  
¿entiendes?

BLACKIE lo mira extrañado.

TREVOR

Sé que no lo apoyas, pero date  
cuenta que es más grande que tú y  
yo. Si de verdad queremos hacer  
algo, es hora de dejar de lado los  
juegos de niños.

BLACKIE presta atención a sus palabras.

BLACKIE

(flojito)

No por eso me preocupo...

Llegan delante de la casa de BLACKIE.

TREVOR  
Aquí nos separamos, compañero.

Se estrechan la mano y BLACKIE empieza ya a caminar hacia su puerta, cabizbajo.

TREVOR  
Eh, Blackie.

Este se gira y se para.

TREVOR  
Pase lo que pase, no dejes tirada a tu pandilla.

TREVOR se gira y se va. BLACKIE le mira aún, inmóvil.

37 INT.CASA BLACKIE.NOCHE

Entra con cautela, procurando no hacer ruido. Ve que no hay nadie a la vista. Le echa un vistazo al altraz de su padre antes de subir por la escalera.

Se encuentra delante de la puerta de su habitación, en la penumbra. Cuando está a punto de abrirla...

CORTE BRUSCO A:

38 EXT.JARDÍN DE LA CASA 3.DÍA

BLACKIE está de pie, mirando hacia la casa desde unos cinco o seis metros de distancia. Está de espaldas, sujetando en la mano derecha una bolsa llena y en la izquierda una sierra. Al principio, abarcamos toda la casa, con el chico resultando pequeño en comparación.

Nos acercamos muy lentamente a él, que sigue sin moverse, mientras una música ambiental inquietante asciende en intensidad.

Vemos su rostro, con los ojos cerrados. Cuando los abre, la música cesa de repente y, en su lugar, oímos un martilleo lejano, no demasiado evidente y ruidos de voces que vienen de dentro.

Volvemos detrás suyo, mientras se acerca poco a poco a la puerta, y se prepara para llamar. Antes de que pueda hacerlo, la puerta se abre. Es SUMMERS.

SUMMERS  
(sorprendido)  
Blackie. Pensábamos que te habías rajado.

39

INT.CASA 3.DÍA

Al entrar notamos un cambio de aires. Aunque las cortinas están medio abiertas y la luz entra en el interior, todo parece tener un tono ligeramente grisáceo.

BLACKIE, cargando aún sus herramientas, camina detrás de SUMMERS por un corto pasillo.

SUMMERS

Hemos empezado sin tí... espero que no te importe.

Al entrar en el amplio salón principal, a BLACKIE se le revela la visión de la destrucción organizada.

Dos de los chicos están intentado agujerear las paredes interiores con martillos.

JOE se ocupa de los muebles, los tumba y los destroza hasta hacerlos pedazos.

Dos más, maltratan el parqué cómo pueden.

MIKE corta los cables de la instalación eléctrica, con una sonrisa malévolá en la cara.

Los otros tres chicos intentan desmontar la elegantemente decorada barandilla de la escalera con un par de serruchos pobres.

BLACKIE está casi boquiabierto ante lo que ve: su pandilla había sido amaestrada.

SUMMERS vuelve a la cocina y reanuda su trabajo ahí.

Martillazos. Golpes. Cortes.

La destrucción rodea a BLACKIE. No sabe muy bien que hacer.

Se queda quieto. Escanea el entorno con la mirada. Se fija en los chicos que intentan cortar la barandilla de la escalera. Uno de ellos para y levanta la vista para mirarle. Los otros dos hacen lo mismo.

Se fijan en la sierra que BLACKIE lleva en la mano izquierda.

CHICO #2

(señalando la sierra)

¿La estás usando...?

BLACKIE niega con la cabeza.

El CHICO #2 hace una señal con la mano para que se la pase.  
Lo hace.

CHICO #2  
Si buscas a T, está arriba.  
Esperándote.

BLACKIE sube la escalera, pasando por al lado de los  
dedicados trabajadores.

Echa una última mirada abajo, antes de pisar el primer piso.  
Allí, se oye el eco de la destrucción.

Camina con precaución.

Abre la puerta de un dormitorio, pero no hay nadie dentro.  
Abre la siguiente, pero está igualmente vacía. Va a abrir la  
tercera, pero ve otra, al final del pasillo, abietta del  
todo.

Se acerca poco a poco a ella. Mide sus pasos, preso de una  
extraña tensión. Desde el marco de la puerta, mira adentro.

40 INT.CASA 3-SEGUNDO PISO-BAÑO.DÍA

Es un baño, con la bañera pegada a la pared del fondo.  
Dentro de ella, tumbado, con los ojos cerrados, una sonrisa  
apenas apreciable y con un brazo colgando por fuera, yace  
TREVOR.

BLACKIE  
(dejando la bolsa en el suelo)  
¿Qué estás haciendo?

TREVOR  
(abriendo los ojos)  
Disfrutar del espectáculo.

BLACKIE  
(mucho más serio)  
Te lo estás perdiendo. Es abajo.

TREVOR  
(se ríe)  
No, no... no hablo del espectáculo  
visual, compañero. Escucha, siente  
esto...

Gira la cabeza hacia la pared de su izquierda y pega la  
palma de su mano contra ella.

La mano vibra suavemente al ritmo de los golpes que vienen  
de abajo.



TREVOR

Me refiero al sonido. Es mucho más sutil... Me hace sentir como un director de orquesta... y hoy es la noche de estreno.

Se ríe por sus propias palabras.

BLACKIE

(vacilante)

¿De verdad crees que todo esto acabará bien?

TREVOR

Nada más ha empezado, ¿y te preocupas por cómo acabará?

Se levanta de la bañera y se acerca a BLACKIE. Se agacha para coger un martillo de la bolsa y lo sujeta delante de su rostro. Posa la otra mano sobre su hombro.

TREVOR

(más serio e hipnótico)

Blackie... Deja de engañarte a ti mismo. Quieres esto tanto o más que cualquier otro de nosotros.

Imágenes de los otros chicos, destruyendo la planta baja.

TREVOR

(voz en off)

Recuerda la vergüenza...

Imagen de FLANAGAN en el porche.

TREVOR

(voz en off)

...la tristeza...

La fotografía enmarcada de su padre rodeada de velas ardeiendo.

Ojos negros de BLACKIE.

TREVOR

...la rabia...

Aprieta los labios.

Ojos grises de TREVOR. Coloca el martillo en la palma de BLACKIE.

TREVOR  
... y desahógalo todo.

TREVOR sale, dejando a BLACKIE a punto de estallar.

41 INT.CASA 3-SEGUNDO PISO.DÍA

Le seguimos sin interrupción durante unos metros, caminando por el pasillo. Oímos golpes de martillo. El chico pone las manos en los bolsillos y sonríe.

MONTAJE

Empieza a sonar música clásica; al principio suave, pero ascendiendo hasta llegar a ser potente, imponente, del estilo del *Réquiem de Mozart*.

Dentro del baño, BLACKIE, aramdo con un martillo en cada mano, hace estallar A CÁMARA LENTA los azulejos de cerámica, la bañera y la pica.

Intercalamos, también A CÁMARA LENTA, planos de los chicos de abajo infligiendo daño irreparable a la preciosa casa.

Los muebles, todos por el suelo o volando en pedazos, poéticamente al son de la música.

Las paredes, ya desnudas de su pintura se asemejan más a las de una casa en construcción.

Los muros interiores están agujereados casi todos. JOE y SUMMERS estampan toda la vajilla de la cocina por los suelos y contra las paredes.

MIKE, subido sobre un montón de escombros, salta para agarrarse al candelabro que cuelga del techo. Se balancea y lo rompe, haciéndolo caer de espaldas. Tumbado en el suelo, se ríe.

FIN MONTAJE

La música cesa. Volvemos a CÁMARA NORMAL, con los pies de BLACKIE sobre un montón de añicos.

Deja caer un martillo a su lado. El otro también. Respira aceleradamente.

Se da la vuelta para salir del baño.

42 INT.CASA 3-SEGUNDO PISO.DÍA

Fuera, ve a unos cuantos chicos subir por la escalera, herramientas en mano.

CHICO #1  
(entusiasmado)  
¡Ascensión, ascensión!

Pasan de largo de BLACKIE y se disponen a romper puertas y a destrozarse paredes. Él, baja.

Al llegar a la planta baja, le choca de nuevo la magnitud de la destrucción. Ve a cinco de los otros chicos, sentados por donde pueden, comiendo sandwiches. También ve a TREVOR, paseándose entre los destrozos. Se acerca a él.

TREVOR  
Irreconocible, ¿no? Qué poco ha bastado. Un grupo de niños con las intenciones claras son suficientes para hacer el trabajo que las bombas no han podido...

BLACKIE  
Y ahora, ¿qué? ¿Cómo piensas echar abajo las paredes? Unos martillos valen para agujerearlas y sacarles la pintura pero no para tumbarlas.

TREVOR  
Dale tiempo. Cortaremos con sierras las bigas principales que sujetan el techo y la primera planta. Cederá.  
(ahora más bajito)  
Pero ven, tengo una pequeña sorpresa...

43 INT.CASA 3-COCINA.DÍA

Entra en la cocina, o lo que queda de ella, y se sienta detrás de una pared que aún queda razonablemente entera. BLACKIE hace lo mismo.

Rayos de luz se cuelan por entre las cortinas.

TREVOR  
Observa.

Saca de los bolsillos dos enormes fajos de billetes. BLACKIE abre mucho los ojos, alarmado, pero se tranquiliza.

BLACKIE

Así que era verdad... ¿Qué haremos,  
los repartiremos?

TREVOR

No... esto es una pequeña  
recompensa. Sólo para nosotros.

BLACKIE

¿Nos los llevaremos?

TREVOR

No somos ladrones, ¿recuerdas?

Saca del bolsillo de la camisa una caja de cerillas. Extrae un billete del fajo y enciende una. Le prende fuego desde arriba y lo mira arder. Las cenizas caen sobre su cabeza mezclandose con los rayos de luz por el camino.

TREVOR

Toma, prueba.

BLACKIE vacila al principio, pero lo consigue. Queman cada vez más billetes mientras sus ropas se llenan de ceniza. Se ríen y siguen quemando. Cuando acaban:

BLACKIE

¿Por qué le odias tanto? Al Viejo,  
me refiero.

TREVOR

(divertido por el comentario)  
¿De donde has sacado que le odie?

BLACKIE mira a su alrededor.

BLACKIE

Bueno...

TREVOR

¿Crees que esto es por odio?  
Blackie, yo no siento... todo eso  
del... odio, el amor... es basura  
que nos inventamos para hacernos  
sentir mejor. Sólo hacemos cosas  
porque... queremos. En realidad,  
todos estamos solos...

BLACKIE aparta la mirada de él.

TREVOR se levanta.

TREVOR  
Vamos, hay que poner en marcha el  
último paso.

44 INT.CASA 3-SEGUNDO PISO.DÍA

Arriba, la destrucción ha avanzado. Aparte de las paredes agujereadas y los muebles destrozados, los chicos han abierto en canal todos los colchones y almohadas esparciendo su contenido por el suelo. TREVOR y BLACKIE suben, seguidos por todos los que aún quedaban abajo. Estos últimos se apresuran para unirse a la destrucción, mientras BLACKIE y TREVOR, con calma, se ocupan de levantar el suelo, hasta el punto de penetrar el techo de la planta baja.

TREVOR  
Esto va a ser más complicado de lo  
que pensaba...

BLACKIE le mira, ligeramente preocupado.

TREVOR  
Espera...

Nadie cesa el trabajo. Se oye un tumulto de golpes, como siempre.

TREVOR  
(enfadado)  
¡Parad!

Todos paran para mirarle. Oyen un continuo golpear y gritos, viniendo de abajo.

MIKE  
(lejano)  
¡T! ¡Blackie! ¡Abrid!

TREVOR  
Mierda, es Mike... Algo va mal.

Baja apresuradamente por las escaleras. Los demás le siguen.

Llega a la puerta del jardín y la abre. Entra MIKE, cansado, casi sin respiración.

MIKE  
T, te-tenemos un problema. Estaba de guardia como me dijiste... El-El Viejo, T; es el Viejo... está aquí... a-a punto de llegar. Tenemos que salir pitando.

TREVOR alarmado, con una cara medio enfadada, medio en pánico.

TREVOR  
(gesticula)  
¡Nooo! ¡JODER! Es demasiado pronto... demasiado pronto.

Se pone las manos en la cabeza. Hay una agitación general entre los chicos. TREVOR cae de espaldas, rendido sobre un montón de escombros.

SUMMERS  
T, le has oído, hay que irs...

TREVOR  
No... no... ¡Déjame pensar!

Se levanta de nuevo.

TREVOR  
Esto no podía acabar así... no.  
Habría sido demasiado fácil.

Mientras todos esperan expectantes una orden, él se pasea adelante y atrás rascándose la cabeza.

Para en seco al observar la ceniza en su manga.

TREVOR  
Tengo un plan... Pero necesito una pequeña distracción.

CORTE A:

45 EXT.CALLE.NOCHE

Empieza a oscurecer.

El VIEJO MISERIA camina cabizbajo por al lado de las casas destrozadas. Ve la suya a unos 40 metros; desde fuera, nada extraño se aprecia aún. Sin darse cuenta de donde, TREVOR aparece corriendo delante suyo.

TREVOR  
(agitado)  
Dios mío, señor Thomas. ¡Qué suerte que esté usted aquí tan temprano!  
¡Ha ocurrido algo terrible!

El VIEJO se ve sobrecogido por la urgencia del chico.

VIEJO MISERIA

Muchacho... ¿Tú, de nuevo? ¿Qué...  
cuál es el problema?

TREVOR

Venga rápido, se lo suplico, señor.  
Un chico... un amigo mío se ha  
caído intentando saltar el muro de  
su jardín. ¡Está muy herido, señor,  
mucho!

VIEJO MISERIA

El muro de mi jard...

TREVOR

No hay tiempo para hablar, de  
verdad se lo ruego. ¡Ayúdele! Creo  
que se ha roto algo.

Se apresuran los dos y entran por la puerta del jardín.

46

EXT.JARDÍN DE LA CASA 3.DÍA

Rodean la casa para llegar a la parte trasera. Ahí, MIKE  
está tendido en el suelo, cerca del lavabo,  
con el brazo ensangrentado

MIKE

¡Aaaahh! ¡Dueeele!

El VIEJO lo mira desorientado.

VIEJO MISERIA

Yo no soy ningún médico, muchacho.  
Hay que llamar a alguien que sepa  
lo que hace...

TREVOR

¡No hay tiempo, por el amor de  
Dios, podría desangrarse! Vénde  
el brazo, yo no sé cómo...

VIEJO MISERIA

No tengo vendas pero ahora llamaré  
a...

Se dispone a irse hacia la puerta de casa.

TREVOR

¡Papel, señor! ¡En el lavabo hay  
papel!

El VIEJO, que ya se había agitado, contagiado por la actitud de TREVOR, entra con las manos temblorosas para coger papel del lavabo. Al entrar, la puerta se le cierra detrás. Se gira protestando.

TREVOR la bloquea con el palo de una escoba para que no pueda salir. El VIEJO se asoma asustado y confuso al agujero.

VIEJO MISERIA

Pero que dem... ¡Chico! ¡Déjame salir!

Pega golpes a la puerta.

TREVOR

Lo siento, señor Thomas, eso no va a ser posible. No puedo permitir que intervenga.

VIEJO MISERIA

¿Que intervenga...? Chico, necesito sentarme en el sofá. Me duele la espalda, estoy muy cansado... He tenido un día difícil, ¿sabes? Mi... Mi hermano George...

Su voz suena cada vez más rota y entrecortada.

VIEJO MISERIA

Mi hermano ha muerto...

TREVOR le mira un momento a los ojos, a través del agujero.

TREVOR

(no parece conmovido)

Eso es horrible, señor Thomas. No le haremos ningún daño... si no hace ruido.

Comienza a alejarse hacia la casa.

VIEJO MISERIA

¡Maldito demonio! ¿Qué te he hecho para merecer esto?

TREVOR

Nada, señor Thomas. Nada en absoluto.

CORTE A:



47 INT.CASA 3-SEGUNDO PISO.NOCHE

En la planta de arriba, JOE y SUMMERS parten las ventanas con un martillo.

VIEJO MISERIA  
(desde fuera, casi sollozando)  
¡Ayudaaa! ¡Ayudaa! ¡Vándalos!  
¡Ayuda! Noo...

En la planta de abajo, reúnen todos los libros que pueden encontrar entre los escombros. Les rompen las páginas y las esparcen por el suelo formando un gran montón en medio del salón destrozado.

Se oyen aún los gemidos lejanos del VIEJO.

Con todo preparado, los chicos se colocan cerca de la puerta de entrada. Empieza a sonar los primeros acordes de *How to Fight Loneliness* de Wilco. TREVOR saca la caja de cerillas de su camisa. Enciende una de ellas y la arroja entre las páginas arrancadas. Todo prende rápidamente.

Al ver el fuego crecer, empiezan a salir uno por uno.

48 EXT.CALLE.NOCHE

Fuera, se colocan, uno al lado de otro, para contemplar el espectáculo.

49 EXT.JARDÍN DE LA CASA 3.DÍA

Se aprecian ya ligeramente las llamas de dentro, que comienzan a salir y a engullir la casa por fuera también.

VIEJO MISERIA  
(estupefacto, con lágrimas en los ojos)  
Mi casa... ¡Nooo! Mi-mi... Mi... mi ca...

Cierra los ojos.

50 EXT.CALLE.NOCHE

TREVOR admira el incendio creciente.

Cuando se extiende lo suficiente para ser notablemente visible desde fuera, pasamos a ver la cara del chico: orgulloso y arrogante, con una sonrisa de emoción en los labios y el fuego reflejado muy claramente en sus ojos. Gradualmente, la sonrisa le se borra, la expresión del rostro cambia a una con rastros de miedo, de sobrecogimiento...

Todos los miembros de la pandilla ven, sin poder creerselo, lo que han creado.

BLACKIE

T...

TREVOR le mira.

BLACKIE

Tenías razón... es preciosa.

Contemplan la destrucción, mientras oímos los llantos ahogados del VIEJO desde lejos y nos alejamos poco a poco al son de la canción...

FUNDIDO A NEGRO.