1 OSCURIDAD 1

SOBREIMPRESIÓN:

El que tiene imaginación, con qué facilidad saca de la nada un mundo.

-Gustavo Adolfo Bécquer

ABRE DE NEGRO:

2 INT. OFICINA GUSTAVO - DÍA

2

GUSTAVO (30), vestido con ropa de entrecasa, observa fijamente la hoja blanca de su tablero. Acerca el lápiz a la hoja, y cierra los ojos.

CORTE A:

3 OSCURIDAD

3

Entre la niebla y la oscuridad se ve una espada borrosa siendo BLANDIDA.

CORTE A:

4 INT. OFICINA GUSTAVO - DÍA

4

Gustavo empieza a trazar líneas en la hoja.

CORTE A:

5 **OSCURIDAD**

5

Dos espadas CHOCAN. Cada golpe se intercala con los trazos de Gustavo.

De repente todo se detiene.

6 INT. OFICINA GUSTAVO - DÍA

6

Gustavo observa al vacío, volviendo de su trance. Parpadea un par de veces, se restriega los ojos, y observa su dibujo, que son trazos con muy poco sentido. Molesto, empieza a borrarlos.

El TELÉFONO suena. Gustavo atiende, mientras que con la otra mano juega con el lápiz.

GUSTAVO

Hola? Cómo le va?... ehhh. No, todavía no están listos los bichos para su juego de cartas. Es que ando un poco bloqueado, es algo que suele pasarnos... Deme uno días más y le aseguro que los t...

Gustavo abre los ojos, preocupado.

GUSTAVO (CONT'D)

Pero le aseguro que los terminaré... No por favor, en serio, deme una semana y se los termino... por favor no rescin...

La llamada se CORTA ABRUPTAMENTE. La cara de Gustavo expresa frustración, y rompe el lápiz. Mira el lápiz roto, resopla, y lo tira a la basura.

Vuelve a mirar la hoja, agarra otro lápiz y cuando está a punto de empezar a dibujar, deja el lápiz, resignado. Se levanta y empieza a dar vuelta de un lado a otro, con expresión pensante. Chasquea los dedos, con expresión triunfante. Se acerca a un estante y saca viejos dibujos suyos.

7 INT. LIVING - DÍA

Gustavo se sienta en el sillón y empieza a hojear sus creaciones más antiquas.

FUNDE A:

Gustavo empieza a mirar viejas creaciones, libros, películas, historietas. Ve una espada en el paragüero. Se acerca y la saca.

Mientras blande la espada empieza a escucharse ARMADURAS TINTINEANDO, GALOPES, GRITOS, FLECHAS VOLANDO, ESPADAS CHOCANDO.

8 OSCURIDAD

8

Dos GUERREROS luchan. Sus espadas CHOCAN ENTRE SÍ reiteradas veces.

9 INT. LIVING - TARDE

9

Gustavo CLAVA la espada en una silla. Su rostro expresa sorpresa y susto, pero cambia rápidamente a uno de felicidad.

10 INT. OFICINA GUSTAVO - TARDE

10

Vuelve al tablero y empieza a dibujar. Al terminar observa satisfecho el boceto realizado de un majestuoso dragón luchando contra guerreros, que a la vez luchan entre sí. Orgulloso, se levanta para verlo a distancia. Revisa un cajón hasta encontrar dibujo y los compara.

Gustavo GRITA MOLESTO.

Rompe el boceto al darse cuenta que son parecidos, y lo esparse en el aire, cayendo sus pedazos por toda la habitación.

FUNDE A:

11 INT. OFICINA GUSTAVO - DÍA

Gustavo está frente a su computadora viendo imágenes de dragones. En eso suena el TIMBRE. Gustavo se mueve con la silla para agarrar el teléfono.

GUSTAVO

¿Quién es?

MARIANO (O.S.)

¡Mariano! ¿Quién más?

GUSTAVO

Ahora te abro

Gustavo toca un BOTÓN DEL TELÉFONO unos segundos. Se levanta y sale de su oficina.

12 INT. LIVING - DÍA

Gustavo se acerca a la puerta de su apartamento. La observa. Respira hondo. Toma las llaves, con mano temblorosa intenta meter la llave en la puerta.

Suena un GOLPE fuerte del otro lado. Gustavo se cae del susto.

MARIANO (O.C)

¡Vamos Gustavo, déjame pasar!

Apurado, Gustavo se levanta y desesperado mete la llave y abre.

MARIANO (30), vestido con con camiseta deportiva, jeans y zapatillas deportivas, entra, feliz. Abre los brazos.

MARIANO (CONT'D)

Al fin! Nuevo record! Tardaste menos esta vez.

Gustavo le pasa por al lado y cierra veloz la puerta, gira la llave y la coloca en el llavero. Gustavo se da media vuelta y lo mira, señalándolo con un dedo

GUSTAVO

Cuatro llaves te di. Y las cuatro me perdiste.

Mariano se encoge de hombros.

MARIANO

Y... viste como soy. Tengo ese problema de perder llaves ajenas, je

Mariano le muestra sonriente un six pack de latas de cerveza que trajo y la apoya en la mesa.

12

11