

Tropic Ghost



Christian Hernández Ruiz

Correo: christian9168@gmail.com

Teléfono: 650114296

ÍNDICE

FICHA TÉCNICA.....	Pág 3
HIGH CONCEPT.....	Pág 3
SINOPSIS.....	Pág 3 y 4
PERSONAJES.....	Pág 4 y 5
NOVEDAD E INTERÉS.....	Pág 5
MOTIVACIONES DEL AUTOR.....	Pág 5
REFERENTES NARRATIVOS.....	Pág 5 y 6
REFERENTES ESTÍLISTICOS.....	Pág 7
VENTAJAS COMPETITIVAS.....	Pág 8
PACKAGE.....	Pág 8 y 9
LOCALIZACIONES O DECORADOS.....	Pág 9 y 10
VIABILIDAD.....	Pág 11
PLAN DE PROMOCIÓN.....	Pág 11
CIERRE DE VENTA.....	Pág 12
ANEXO-Piloto y tramas.....	Pág 13

FICHA TÉCNICA

- **Título:** 'Tropic Ghost'
- **Autor:** Christian Hernández Ruiz
- **Formato:** Drama serializado
- **Duración:** 40-45 minutos. Entre 8-10 episodios.
- **Género:** Intriga –sobrenatural-, acción y humor.

HIGH CONCEPT

Errol, un tipo cansado de su vida ordinaria, es contratado por un empresario como cuidador de su isla privada sin saber que lo que realmente busca es que libere la isla de los espíritus que allí habitan.

SINOPSIS

Episodio Piloto

Errol (29) trabaja en una tienda de animales como community manager. Un día encuentra en Internet una oferta de trabajo como cuidador de una isla privada y decide apuntar la dirección. Esa noche sale a beber con sus amigos y al ver lo bien que van sus vidas en comparación a la suya se deprime y se va a casa a seguir bebiendo. Ebrio y torpe graba un vídeo y lo manda a la dirección email del contacto. A los pocos días recibe la visita de Alice, mano derecha del propietario de la isla, comunicándole que había sido escogido para el puesto. Tras hablar con Lander (70) decide firmar el contrato.

Los primeros días en la isla los pasa disfrutando del lugar, pero empieza a percibir sucesos extraños. Una noche toma contacto con un ser fantasmagórico que lo sorprende. A la mañana siguiente encuentra en el salón de la casa de la isla a Alice acompañado del resto de cuidadores. Lander aparece en pantalla y les explica que están allí para expulsar a los espíritus –amables y malvados- que habitan la isla. Salen de la casa y llegan a una colina donde se divisa un pueblo aparentemente inhabitado, pero en cuestión de segundos empieza a llenarse de figuras humanas, siendo éstos los espíritus a los que hay que liberar.

Evolución de las tramas

El protagonista y el resto de cuidadores deben entablar relación con los fantasmas del pueblo para conseguir su confianza y así poder acceder a los recuerdos de su pasado y su muerte. Deben ir uniendo piezas mientras se enfrentan a criaturas diabólicas cuyo objetivo es acabar con sus vidas. Al final descubrirán que Alice es la originaria de todo a causa de una maldición que cayó sobre ella decenas de años atrás.

Además, encontrarán el misterioso mineral capaz de otorgar la inmortalidad que yace en el interior de la isla, siendo éste el verdadero objetivo de Lander.

PERSONAJES

- **Errol:** 29 años. Protagonista. Estatura media y complexión delgada. Tipo torpe, asustadizo pero con gran empatía y deducción. Representa al treinteañero medio (trabajo mediocre, inestabilidad amorosa y económica...) que es sacado de su entorno y puesto en uno totalmente diferente y paranormal.
- **Lander:** 70 años. Dueño de la isla. Alto, elegante y con buena presencia. Hombre inteligente, astuto y con buen corazón. Oculta al protagonista su verdadero objetivo desde el principio. Representa el típico personaje misterioso – aparece y desaparece para aportar algo importante – que parece conocer todas las respuestas.
- **Alice:** Antagonista principal y catalizadora de todo lo que ocurre en la isla. Mujer atractiva, interesante y amable. Es la mano derecha de Lander, aunque sus objetivos son totalmente diferentes. Desde el principio es la villana de la historia, pero el resto de personajes lo desconocen ya que los ayuda durante los capítulos.
- **Ismael:** 45 años. Cuidador de la isla. Un sacerdote especializado en exorcismos. Alto, con aspecto sombrío y triste. Un hombre homosexual criado en una familia conservadora que fue obligado a entrar en la iglesia para curar su tendencia sexual. Alcohólico con toques de bipolaridad.
- **Mara:** 27 años. Cuidadora de la isla. Informática experta en brujería y tradiciones sobrenaturales. Mujer nerd con ropas anchas y aspecto desaliñado. Personaje excéntrico que siente incomodidad a la hora de tratar con otros seres humanos.
Errol muestra interés amoroso en ella aunque ésta no lo corresponda.
- **Jill:** 32 años. Cuidadora de la isla. Detective y agente de seguridad premiada internacionalmente. Mujer esbelta, atractiva y dura. Personaje desconfiado, incisivo y de carácter fuerte e independiente. Desconfía de Errol al no entender qué hace él en la isla.
- **Bob:** 35 años. Cuidador de la isla. Relaciones públicas de una importante empresa. Alto, guapo y musculoso. Personaje sociable, ególatra y ambicioso con tintes narcisistas. Tentado por las criaturas oscuras de la isla acaba convirtiéndose en otro antagonista que el protagonista debe descubrir y derrotar.
- **Amelia:** 40 años. Cuidadora de la isla. Psicóloga/Psiquiatra. Especializada en trastornos de la personalidad. Mujer amable y preocupada por sus compañeros.

- Disfruta psicoanalizando a todo el mundo y guarda en secreto informes del resto de cuidadores.

NOVEDAD E INTERÉS DEL TRABAJO

Probablemente no exista nada como esto en la actualidad. Sin embargo, puede recordar a otras series que tuvieron gran popularidad y éxito. El simple hecho de introducir aspectos paranormales –fantasmas, maldiciones...- genera un primer momento de interés en el espectador, que hay que conseguir mantener durante la temporada.

Existen series procedimentales que abordan situaciones similares, pero esta serie sería el primer drama serializado con tales características.

Tenemos dramas de mundos medievales y fantásticos (Juego de Tronos), de ciencia ficción (Westworld) y de sociedades distópicas (The Handmaid's Tale), pero ninguno relacionado con lo paranormal. Ahí radica su originalidad y oportunismo.

MOTIVACIONES DEL AUTOR

El protagonista (Errol) representa una etapa de la vida que determina el resto de la misma, donde se toman las decisiones que nos acompañarán para siempre. Los 30 es esa etapa donde debemos decidir qué vida vamos a vivir. Yo tengo 25 y ya es algo a lo que le doy vueltas. Con ese personaje quiero transmitir mis inquietudes y las de muchas personas. Con 30 años parece estar obligado a tener un trabajo estable –aunque lo detestes-, a estar casado y a plantearte tener hijos a corto plazo. El protagonista tiene un trabajo que odia y ve cómo sus amigos se casan y tienen hijos. El sentimiento que transmite empatiza con el de muchas personas en la actualidad. Errol encuentra una vía de escape para vivir una vida extraordinaria, a pesar de los riesgos que ésta conlleva. Se pondrá en debate si una vida corta e intensa, con descubrimientos que nadie más alcanza a imaginar, es mejor vida que una larga, monótona y que cumple los tópicos de normalidad a los que estamos acostumbrados.

En una sociedad donde cada vez cuesta más encontrar trabajo; más aún uno estable; y todavía más uno con un buen sueldo y que no requiera de 10 horas diarias, es importante reflexionar sobre qué queremos nosotros. Errol representa todas esas inquietudes y dilemas.

REFERENTES NARRATIVOS

Como ya se ha citado anteriormente, la serie recuerda a otra ya creadas en diferentes aspectos. La localización -la isla- tendría similitudes con 'Lost'. La temática – fantasmas, demonios y maldiciones- evoca todo lo visto en 'Supernatural'. La relación de los personajes con los fantasmas también puede recordar a 'Entre fantasmas'.

Tres series con un gran éxito, especialmente las dos primeras ('Supernatural' tiene ya 12 temporadas). No obstante, si a algún producto ya emitido se parece esta serie no es otro que a la película 'The Frighteners' ('Agárrame esos fantasmas' en español) dirigida por Peter Jackson.

La personalidad extravagante de los fantasmas es una fuente de inspiración para 'Tropic Ghost' así como la relación del protagonista con ellos. Por último, la situación que plantea la película –un espíritu que mata tanto a humanos como a fantasmas- sirve como espejo para este proyecto.

Además, las obras literarias de Neil Gaiman tienen una gran aportación en la serie. La manera que tiene el escritor inglés de introducir aspectos fantásticos de manera natural en mundos mundanos y corrientes es algo a tener en cuenta. A su vez, los personajes que crean tienen un carisma que se debe ser extrapolado a los personajes de esta serie. 'American Gods' y 'El océano al final del camino' y 'Sandman' son los mejores exponentes de lo mencionado aquí.



American Gods. Bryan Fuller. 2017



American Gods. Bryan Fuller. 2017

REFERENTES ESTÍLISTICOS

El estilo que venga a la cabeza al ver esta serie debe ser el de las producciones de Bryan Fuller. Concretamente el de su nueva serie en Amazon: 'American Gods'. La fotografía, iluminación y, principalmente, la manera que tiene de representar a los seres sobrenaturales –dioses en este caso- es perfecta para 'Tropic Ghost'.

También es un buen modelo 'The Frighteners' por sus tonos oscuros y siniestros, pero sin entrar en la intangibilidad tipo 'Casper' que tienen los fantasmas de esa película.

FOTOS



The Frighteners. Peter Jackson. 1996



The Frighteners. Peter Jackson. 1996

VENTAJAS COMPETITIVAS Y PÚBLICO OBJETIVO

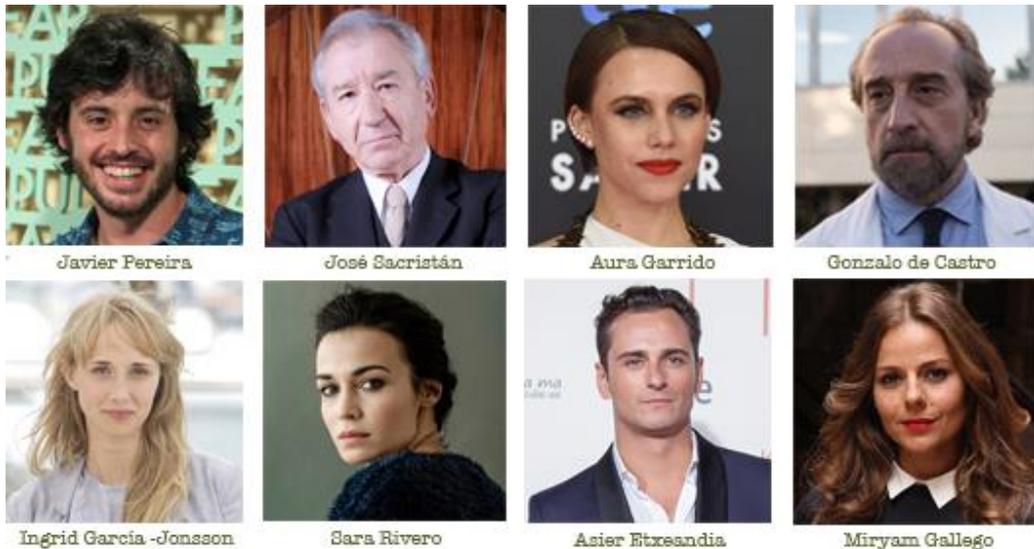
El proyecto destaca por la inclusión de elementos paranormales en la historia, algo poco visto en las producciones nacionales. Este componente es mezclado con dilemas y e inquietudes comunes: búsqueda de un objetivo en la vida, aceptación o rechazo de lo socialmente aceptado... Hablaríamos de una producción visualmente potente, con un diseño artístico vistoso y una fotografía llamativa. Los elementos “extraordinarios”, así como los escenarios, deben ser atractivos para el espectador.

Atendiendo a estas características, el público objetivo estará comprendido por un target más joven (-30 años), que pueda sentirse identificado con las inquietudes del protagonista. A éstos hay que sumarles el público interesado en lo sobrenatural y en el terror que se deriva de ello. La base la formarían espectadores nacionales con la posibilidad de atraer a un público latinoamericano.

PACKAGE

1. Artístico (Actores)

- Errol: Javier Pereira. Goya a actor revelación por ‘Stockholm’. Aparición en series como ‘Al salir de clase’, ‘Gran Reserva’ o ‘La Pecera de Eva’.
- Lander: José Sacristán. Actor de cine, televisión y teatro. Aparición en series como ‘Velvet’ o películas como ‘La Colmena’.
- Alice: Aura Garrido. Conocida por su papel de Amelia en ‘El Ministerio del Tiempo’.
- Ismael: Gonzalo de Castro. Actor que ha participado en series de éxito como ‘7 vidas’ o ‘Doctor Mateo’.
- Mara: Ingrid García-Jonsson. Actriz en ciernes que ha aparecido en diversas películas: ‘Guernika’, ‘Toro’, ‘Hermosa juventud’...
- Jill: Sara Rivero. Actriz que ha intervenido en series como ‘Tierra de Lobos’, ‘Velvet’ o ‘Amar es para siempre’.
- Bob: Asier Etxeandía. Actor conocido por su papel en ‘Velvet’ y su participación en diversas obras de teatro.
- Amelia: Miryam Gallego. Conocida especialmente por sus papeles en la serie ‘Periodistas’ y ‘Águila Roja’.



2. Técnico

- Director: Javier Olivares. Director creativo, guionista y productor ejecutivo de ‘El Ministerio del tiempo’.
- Compositor banda sonora. Oscar Araujo. Creador de la banda sonora de la saga de videojuegos ‘Castlevania Lords of Shadows’.
- Director de fotografía. Álex Catalán. Ganador del Goya por ‘La isla mínima’.



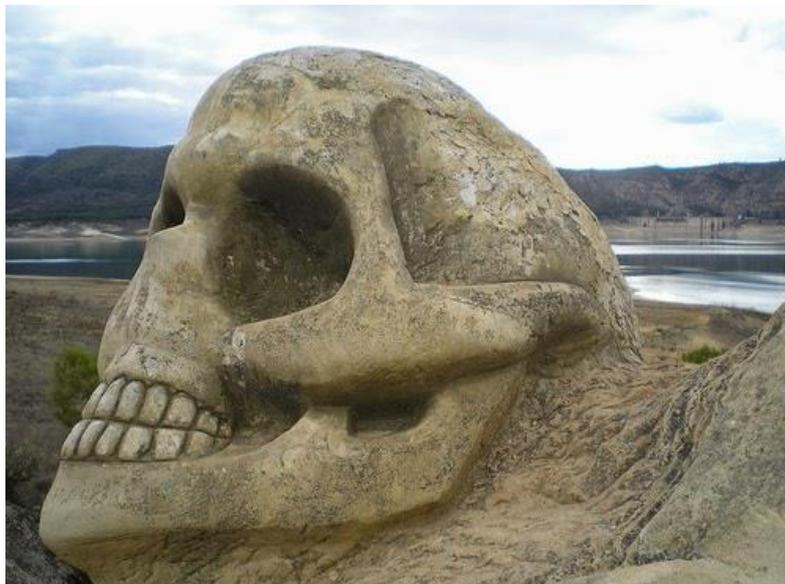
LOCALIZACIONES O DECORADOS DESEABLES

Hablamos de una producción con gran cantidad de escenarios; tanto interiores como exteriores. Dentro de ellos, hay 4 esenciales: La playa de una isla – alguna de Baleares o Canarias, por ejemplo -, un bosque – dentro de la península existe bastante variedad –, un decorado grande que haga de casa donde se alojan los protagonistas y el pueblo del interior de la isla – aquí podría valer tanto decorados como el aprovechamiento de algún pueblo pequeño -.

Al usar flashbacks que representan otros países y épocas también habrá que preparar escenarios que se adecuen a características concretas. No obstante, no deberán ser a gran escala (una ciudad o pueblo entero), valdrá con la representación de un lugar concreto: una casa, una calle, una fábrica...



Cala d'Hort



Ruta de las caras de Buendía. Cuenca

VIABILIDAD DEL PROYECTO

Este proyecto requeriría de un presupuesto medio-alto para poder ofrecer un producto final de calidad. Para conseguir esto, tres son las productoras más indicadas para llevarlo a cabo.

A nivel nacional: Movistar +

A nivel internacional: Netflix y Amazon

El coste de cada capítulo de la serie sería cercano – quizá superior- al de series como ‘Hispania’ o el ‘Ministerio del tiempo’, unos 600.000 euros por capítulo. En esos dos casos el presupuesto, en su mayoría, iba destinado a localizaciones, decorados y vestuario. En esta serie sería igual. Lo bueno de este caso es el buen aprovechamiento que se podría realizar de los diferentes entornos naturales españoles: playas, bosques, montañas... Esa variedad ayudará a recortar en decorados y falsos escenarios.

La idea de acudir a operadoras tan conocidas y con tanto poder económico radica en la posibilidad de hacer una serie de calidad española basada en un tema tan poco tratado como son los temas paranormales: fantasmas, magia, brujería... Esa premisa podría resultar atractiva de cara a ‘enganchar’ a productoras tan grandes.

PLAN DE PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN

El mercado de esta serie sería a nivel nacional, esto significa que la promoción debería hacerse dentro del territorio español, en su mayoría. El ejemplo a seguir es claramente el de ‘Las chicas del cable’; una serie nacional producida por una productora extranjera: Netflix. De esa serie se vieron trailers, carteles, anuncios en las cadenas privadas emitidos mucho antes de la fecha de estreno. El procedimiento sería el mismo. Aquí, quizás, se podría ‘tirar’ más de la intriga, en consonancia con la temática de la serie. Un ejemplo; en el cartel de una parada de autobús podría aparecer una isla tropical y paradisíaca en la que llueve sangre. Una imagen impactante que llamaría la atención de todo aquel que la mirara.

Aunque la idea es que el público base sea nacional, la serie perfectamente podría gustar a un público de otras localizaciones: en concreto latinoamericanos (ya que no haría falta doblaje) y otros países europeos. La temática es atrayente y nada excluyente para cualquier tipo de público.

CIERRE DE VENTA

Esta serie es la oportunidad perfecta de introducir un nuevo género en España y de seguir elevando el nivel de las series nacionales. Si se apuesta fuerte por ella puede mover una masa de público enorme y desarrollar un nuevo tipo de ficción que derive en otros tantos productos del mismo estilo. Además, es un producto que podría tener un fuerte impacto en el ámbito internacional, concretamente el hispanoamericano.



Hayedo de Otzarreta. Vizcaya

Christian Hernández Ruiz

Correo: christian9168@gmail.com

Teléfono: 650114296

TROPIC GHOST

Episodio 01

'Un tipo con miedo'

Christian Hernández Ruiz

Versión: 15/07/2017

1. INT. TIENDA DE ANIMALES. ALMACÉN - DÍA

Una habitación oscura llena de cajas y productos de animales. ERROL (29) juega con su ordenador a un videojuego de matar demonios. Se levanta del asiento de golpe.

ERROL
(Con efusividad)
¡Sí! Joder. Por fin acabo esta
puñetera zona.

La DUEÑA entra en el almacén visiblemente molesta.

DUEÑA
(Casi a gritos)
¡Errol! Se puede saber qué estás
haciendo.

ERROL se sienta rápidamente e intenta disimular y ocultar el mando.

DUEÑA (CONT)
(Amenazando)
Te juro que como estés perdiendo el
tiempo otra vez en esos estúpidos
juegos...

ERROL gira el ordenador y le muestra a la DUEÑA la página de inicio de la tienda.

ERROL
Ya he terminado de subir el artículo
sobre los mordedores de perro sabor
jamón. Ahora iba a compartirlo en las
redes.

La DUEÑA mira la pantalla y observa a ERROL con un gesto de desaprobación.

DUEÑA
Esta vez has tenido suerte. Acaba de
llegar un cliente, sal y atiéndelo.

ERROL
(Molesto)
Ese no es mi trabajo.

La DUEÑA se acerca a ERROL y pone la mano sobre su hombro.

DUEÑA
Tu trabajo es hacer lo que yo te
mando. Si no te gusta ya sabes dónde
está la puerta. Seguro que tu madre te
encuentra algo tan bueno como esto.

ERROL
(Sarcásticamente)
Seguro que encontraría algo, pero ya
sabe, están de viaje.

DUEÑA
Y mientras tú vives en su casa como el
gorrón e inútil de 30 años que eres.

ERROL la mira y asiente con la cabeza al no encontrar
respuesta.

DUEÑA
(Altiava)
Ahora sal de mi vista y haz lo que te
digo.

ERROL observa cómo la DUEÑA se pierde en el fondo del
almacén y aprovecha ese momento para coger su ordenador
portátil y salir.

2. INT. TIENDA DE ANIMALES. MOSTRADOR - DÍA

ERROL coloca el ordenador debajo de la mesa y observa al
CLIENTE repasar los estantes de la tienda.

ERROL
(Desganado)
Disculpe. ¿Necesita ayuda?

El CLIENTE se gira. Tiene una apariencia altiva y porta un
YORKSHIRE en brazos, vestido de manera ridícula y
visiblemente molesto, que ladra a ERROL conforme se acerca
al mostrador.

CLIENTE
Tranquila duquesa. Éste muchacho solo
quiere ayudarnos.

ERROL los mira con asco mientras observa cómo el perro mira
y gruñe a su dueño.

CLIENTE (CONT)
Verá muchacho. Busco un tipo de comida
que no dañe los pequeños dientes de mi
amor. Tiene problemas con los
colmillos.

ERROL se pone de pie y señala el estante del fondo.

ERROL
(Mintiendo)

Ese estante de ahí tiene una colección de comida especialmente seleccionada para casos como el suyo.

El CLIENTE se gira, observa la comida y asiente con la cabeza.

CLIENTE

Muchas gracias muchacho.

ERROL vuelve a ponerse delante del portátil y empieza a murmurar.

ERROL

"Tu trabajo es hacer lo que yo te mando" Estúpida bruja. Gracias por este puñetero trabajo mamá.

El CLIENTE anda perdido por la tienda

CLIENTE

Oiga, no hay nada de la comida que me ha indicado.

ERROL levanta la vista del ordenador.

ERROL

Vaya, he debido confundirme. Hace poco hicimos inventario y movimos algunos productos. Lo que busca está en la parte alta.

ERROL señala al CLIENTE la parte más alta de la estantería. Lugar inaccesible si no se tiene una escalera. El CLIENTE hace un gesto de agradecimiento y ERROL vuelve delante del ordenador.

ERROL

Gorrón e inútil... Lo dice la trepa que montó la tienda con el dinero de su marido.

El CLIENTE deja al perro en el suelo y se pone de puntillas para intentar coger el saco de comida.

ERROL (CONT)

(Imitando a la dueña)

"Me gustan los animales cariño, abramos una tienda. Seguro que haremos mucho dinero".

El CLIENTE hace un esfuerzo para alcanzar el saco. Pero no llega a cogerlo del todo y cae encima de su cabeza dejándolo inconsciente en el suelo.

ERROL

No me jodas, no me jodas, no me jodas..

ERROL se levanta corriendo y se acerca al cuerpo inconsciente del CLIENTE intentando reanimarlo. La DUEÑA abre la puerta del almacén y observa la escena.

DUEÑA

¡¿Qué has hecho desgraciado?!

ERROL

Ha-ha intentado coger un saco de comida de ese estante y-y le ha caído en la cabeza.

DUEÑA

(Enfada y a gritos)

¡Saco que tendrías que haber cogido tú con la escalerilla! Estúpido inútil, ahora si la has liado.

ERROL se levanta despacio, angustiado. Mira el cuerpo del CLIENTE. La DUEÑA pide una ambulancia por teléfono. El YORKSHIRE aprovecha el momento y orina encima de su dueño.

3. INT. BAR. MESA DE BILLAR - NOCHE

El bar se asemeja al típico pub inglés. Las paredes rebosan de cuadros de grupos como Queen, Pink Floyd o Joy Division. Está lleno de UNIVERSITARIOS bebiendo. ERROL entra corriendo. Divisa el lugar y localiza a sus AMIGOS en la mesa de billar. Camina hacia ellos.

LUCAS

(Visiblemente molesto)

¡Hombre! El señorito por fin nos honra con su presencia.

ERROL coge un taco de billar.

ERROL

He tenido problemas en el trabajo..

LUCAS intenta colar una bola pero falla.

LUCAS

Ahhhh, claro. Tu importante trabajo. Seguro que evitar que los animales a

los que atiendes se zumben tu pierna
es algo que requiere mucho tiempo.

LUCAS, MIKI y MARCOS empiezan a reír. LUCAS de manera desproporcionada. ERROL coge el taco, apunta una bola y la cuele con una carambola.

ERROL

(Queriendo cambiar de tema)
¿Qué tal Karen, Marcos?

MARCOS

Gorda como una vaca. Dice que no, pero ese bombo no puede ser de un solo crío.

LUCAS

Ya verás ya. Esos enanos te cambian la vida. Son unos cabrones a los que querer.

MIKI se acerca a ERROL con dos cervezas en la mano. Le ofrece una a ERROL con una sonrisa.

MIKI

No le hagas caso a Lucas, sabes que es un tocapelotas. ¿Has tenido algún problema?

ERROL

(Resignado)
Me han echado. Ha habido un accidente y estoy cagado. Si el tipo quiere puede denunciarme.

MIKI pone su brazo encima de ERROL.

MIKI

Bueno, si se lía mucho la cosa puedes contar conmigo. Sabes que soy un abogado cojonudo.

MIKI mete la mano en su bolsillo y saca una tarjeta.

MIKI

De todas formas, necesitarás dinero si la cosa se complica, ten.

MIKI le entrega la tarjeta a ERROL. Éste la mira.

ERROL

¿Una dirección web para encontrar trabajo?

MIKI

Es una nueva web que ha abierto Carlos y su equipo. Básicamente es un espacio donde se publican ofertas de trabajo de calidad contrastada.

ERROL

Menuda joya de marido has pillado truhán. Dale las gracias de mi parte, seguro que me viene bien.

LUCAS y MARCOS se acercan.

MARCOS

Bueno muchachos, me encantaría alegrarme la vista con estas jóvenes universitarias toda la noche, pero será mejor no tentar a la suerte.

ERROL

(Molesto)

Te refieres a no volver a ponerle los cuernos a Karen, ¿verdad?

MARCOS

JA! Ahí le has dado Erri. Pásate a saludarla un día de estos. Siempre me pregunta por ti.

LUCAS

Siento lo de antes Errol. Pero ya sabes; siempre has sido el pringadillo del grupo.

LUCAS, visiblemente ebrio, abraza a ERROL.

LUCAS (CONT)

Pero sabes que te queremos cabrón.

LUCAS y MARCOS se despiden y salen del local. MIKI se pone la chaqueta.

MIKI

Yo también me voy ya Errol. Mañana tengo reunión con el grupo Lander. Un coñazo infumable.

ERROL

Siento haber llegado tarde y perderme la quedada. Para una que hacemos al año...

MIKI

Bah, no te preocupes. Solo te has perdido las batallitas de Lucas.

ERROL y MIKI se dan un abrazo.

MIKI

Recuerda entrar a la web. Esas ofertas son muy buenas.

ERROL asiente. MIKI sale del local. ERROL mira la tarjeta y la guarda en el bolsillo. Comprueba las botellas de cerveza de sus amigos alrededor suyo, la mayoría medio llenas, y empieza a beber.

4. INT. CASA DE ERROL. SALÓN - NOCHE

ERROL entra a casa con dificultad para mantener el equilibrio. El salón está lleno de ropa tirada por los suelos. Cajas de pizza cubren la mesa y unos calzoncillos cuelgan de la estantería donde su padre coloca los minerales de su colección. ERROL se mira en el espejo de la entrada. Ve unas canas y se las arranca. Acto y seguido levanta su camiseta y asoma una pequeña barriga cervecera.

ERROL

Al menos tengo salud.

Se sienta en el sofá, justo debajo de la estantería de su padre. Suspira y busca entre los pantalones de la mesa un paquete de chicles. Encuentra la tarjeta de la web de ofertas de trabajo. Coge el ordenador y se mete en la página.

ERROL

Uuuu. Esto suena de lujo. "Cuidador de una isla privada en El Caribe... Requisitos: Disponibilidad total, no cargas personales..." Ohhhh, ¡hay que mandar vídeo!

ERROL enciende la CAM del ordenador y empieza a grabar.

ERROL

(Con dificultades)

Hoooooaaaaa! Me llamo Errol Britt. Trabajo, o trabajaba, de Community Manager para una tienda de animales. Estoy interesado en el puesto de trabajo...

ERROL para un momento pensando que va a vomitar.

ERROL (CONT)

Quiero un cambio de aires y soy la persona perfecta para este puesto. No estoy atado a nada y quiero salir de este lugar. Además tengo el título de hostelería y soy un experto jardinero.

ERROL empieza a reírse de forma espontánea.

ERROL (CONT)

Lo siento, lo siento..., no puedo decir eso sin partirme. Todo es mentira. Soy un simple currito que está harto de su vida.

Mira la cámara durante unos segundos en silencio.

ERROL (CONT)

No quiero una vida ordinaria... Quiero algo diferente y especial. Estoy dispuesto a dejarme sodomizar por un mono con tal de conseguir este puesto.

ERROL tiene varias arcadas.

ERROL (CONT)

En fin, ¡es una puñetera isla paradisíaca! Imagínese lo que podría fardar con los amigos. ¿Y para ligar? Madre mía, menudo filón. Así que eso... puedo jurar, y juro, que si me eligen haré lo que esté en mi mano por cumplir con mi trabajo.

ERROL apaga la cámara y sube el vídeo. Introduce la dirección del correo y manda el vídeo sin dudar. Tras un breve momento de satisfacción se levanta rápidamente hacia el cuarto de baño. Desde allí se escuchan sonidos de arcadas.

5. INT. CASA DE ERROL. SALÓN - DÍA

ERROL está durmiendo en el sofá. Viste una vieja camiseta de la universidad llena de manchas y calzoncillos. Hay patatas fritas en el suelo y la tele está enchufada emitiendo dibujos animados. Suena el timbre y ERROL se despierta de golpe, cayendo al suelo y llenándose de lo que

parece salsa barbacoa. Se levanta hacia la puerta y la abre. No hay nadie. Mira a su alrededor y en el suelo encuentra una carta. ERROL la coge, la abre y empieza a leerla.

ERROL
(Sorprendido)
Esto tiene que ser una broma...

6. INT. CAFETERÍA. MESA - DÍA

ERROL espera sentado. Mira el reloj constantemente. El lugar tiene un aire retro, con temáticas de los EE.UU de los años 50. El establecimiento rebosa de CLIENTES. ALICE entra por la puerta. Los CLIENTES la miran de reojo y se levantan al unísono abandonando el lugar, a excepción de uno que permanece al fondo. ERROL se inquieta ante la escena. ALICE se sienta al lado suyo y hace un gesto a la camarera.

ALICE
Un cortado por favor.

La CAMARERA asiente con la cabeza.

ALICE
¿Qué tal Errol? Soy Alice, mano derecha del señor Lander. Seré la encargada de hacerte la entrevista de trabajo para el puesto de cuidador de la isla.

ERROL
(Nervioso)
E-encantado.

ERROL estira el brazo para estrechar la mano de ALICE. Ésta lo mira con desprecio y no responde el saludo. ERROL retira el brazo lentamente.

ALICE
Bueno Errol, vamos a empezar. Serán unas pocas preguntas, nada serio.

ALICE busca unos documentos de su carpeta. ERROL la mira embobado por su presencia y atractivo. Finalmente saca los papeles y un bolígrafo.

ERROL
He traído mi currículum, pensé que querría verlo.

ALICE

(Con tono seco y cortante)

No gracias. Se conoce mucho más a una persona hablando directamente con ella. Empecemos.

ERROL bebe un trago de su refresco para calmar los nervios. ALICE empieza a escribir en un folio mientras la CAMARERA le trae el cortado.

ALICE

Trabajé como community manager en una pequeña tienda. ¿Tiene algún título universitario?

ERROL

(Nervioso)

Te-tengo un título en recursos humanos.

ALICE

(Decepcionada)

Supongo que eso es mejor que nada.

ALICE coge su café y empieza a beber sin quitarle el ojo de encima a ERROL.

ALICE

(Borde)

En fin, al menos imagino que tiene disponibilidad total. Entiendo que vive solo.

ERROL

Vivo en casa de mis padres, pero éstos están siempre de viaje, así que realmente es como si viviera solo.

ALICE lo apunta todo en sus folios. Termina de beber su café.

ALICE

La última pregunta.

ERROL permanece unos segundos en silencio.

LANDER

Suficiente Alice.

ALICE suspira. Guarda sus papeles en la carpeta. ERROL observa al tipo que ha dicho eso.

ALICE

Hemos terminado señor Britt.

ALICE se dispone a salir del lugar. ERROL divisa un reloj de bolsillo enganchado a la chaqueta de ALICE.

ERROL

Muchas gracias. Bonito reloj por cierto, es de principios del siglo XX, ¿verdad?

ALICE muestra su sorpresa y saca el reloj para que ERROL lo vea bien.

ALICE

Tiene usted buen ojo. Me gustan los artefactos antiguos. Éste en concreto perteneció a mi familia. Le tengo mucho cariño, me recuerda una época mejor.

ALICE vuelve a guardar su reloj y sale de la cafetería. De repente, LANDER (70) que estaba sentado al fondo se levanta y se sienta con él. ERROL no entiende nada.

LANDER

Deseaba conocerlo señor Britt. Debo reconocerle que me reí mucho con su vídeo.

ERROL

(Confuso)

¿Quién es usted?

LANDER

Oh, perdona muchacho, ¿dónde están mis modales? Soy George Lander.

LANDER estira su brazo para estrechar la mano de ERROL. ERROL responde tímidamente.

LANDER (CONT)

Perdona este paripé. Primero quería comprobar si no eras un lunático.

ERROL

Claro...

LANDER

Sé que tendrá muchas preguntas. Quiero que sea totalmente sincero. Créame, yo soy más simpático que Alice.

A ERROL parece que le agrada el carácter de LANDER y poco a poco, la expresión de tensión que ha tenido durante la entrevista se va relajando.

ERROL

(Decidido)

Verá. Este asunto huele fatal. Envié un vídeo borracho como una cuba y resulta que soy el candidato perfecto. Me hace pensar que en ese lugar alejado de toda civilización van a sedarme y sacarme todos los órganos para que una tribu de caníbales los devore.

LANDER

(Sonriendo)

Tiene usted imaginación. Eso me gusta. Pero si quisiera sus órganos los tendría sin necesidad de enviarlo a una isla.

Ambos se miran durante unos segundos en silencio.

ERROL

Entonces, ¿por qué soy un buen candidato para este trabajo?

LANDER

"Su oferta es mi única oportunidad de ser diferente al resto del mundo. Le juro que si me eligen haré lo que esté en mi mano por cumplir con mi trabajo".

ERROL recuerda esas palabras. LANDER saca unos documentos de su carpeta y se los enseña a ERROL. Es una especie de resort en medio de una isla paradisíaca.

LANDER

Ése es mi objetivo. Crear el lugar de vacaciones definitivo que, evidentemente, me haga un poco más rico.

ERROL

Y en todo esto, ¿dónde encajo yo?

LANDER

Usted el prototipo de ciudadano medio perfecto. Vida mediocre, trabajo insatisfactorio... Quiero ver cómo mi isla influye en su vida.

ERROL pone los documentos encima de la mesa.

ERROL

Entonces, ¿cuál sería mi función?

LANDER

Simplemente vivir allí. Debe disfrutar del lugar, su clima, sus aguas e informarme periódicamente de aspectos a destacar y mejorar.

ERROL empieza a convencerse pero sigue con dudas. LANDER saca otro documento de su carpeta.

LANDER

Su contrato. Ésta será su única oportunidad para firmar.

ERROL le echa un vistazo. Todo le parece normal hasta que ve su sueldo. En ese momento se despejan todas sus dudas.

ERROL

(Entusiasmado)

Si esta cifra es real ya puede usted sacarme los órganos y meterlos en tarros de conserva si le apetece.

LANDER sonríe y saca una pluma de su bolsillo. Extiende el brazo y se la entrega a ERROL. Mientras éste firma las hojas, LANDER se pone de pie y mira las vistas desde la ventana de la cafetería.

LANDER

(Con un tono suave e intrigante)

He escuchado que vive solo porque sus padres están siempre de viaje. ¿A qué se refería?

ERROL

Mi padre era profesor de Historia en la Universidad. Una eminencia en su campo. Un día, una empresa privada lo contrató para una excavación. Hubo un accidente y la empresa tuvo que indemnizarlo con una cifra millonaria.

LANDER sigue mirando por la ventana, dándole la espalda a ERROL mientras sigue firmando los documentos.

ERROL (CONT)

El problema es que sufrió secuelas que le otorgaron la inutilidad total. Sin poder trabajar empezó a deprimirse.

LANDER

A la gente en esa situación suele darle por coleccionar cosas: sellos, monedas, postales, piedras...

ERROL termina de firmar. Hace ejercicios de muñeca.

ERROL

Bueno, toda su vida ha coleccionado minerales. Sí es cierto que en los últimos años se acentuó.

ERROL espera que LANDER diga algo, pero éste permanece en silencio. LANDER se gira, coge el contrato y lo guarda en su carpeta. ERROL se pone de pie y el empresario estrecha su mano con fuerza.

LANDER

(Alegre)

Muy bien muchacho. Confío en que harás un gran trabajo. Estos próximos días despídete de tus amigos, haz las maletas y deja todo atado. Alice te llamará para explicarte los detalles.

LANDER rodea a ERROL con el brazo y lo acompaña a la puerta.

ERROL

Muchas gracias señor Lander. Estaré a la altura.

ERROL sale de la cafetería y LANDER observa cómo se va alejando esbozando una sonrisa.

7. INT. AEROPUERTO. SALA DE ESPERA - DÍA

El aeropuerto rebosa de gente por sus pasillos. ERROL camina desgarrado, cansado y con dificultades para llevar sus maletas. Para y saca su móvil. Levanta la vista y mira a todos lados. Divisa a Alice junto a Lander. ERROL va hacia donde están.

LANDER

¡Ohhh muchacho! Espero que hayas tenido un buen vuelo.

LANDER estrecha fuertemente la mano de ERROL. ALICE lo saluda con desgana.

ERROL

Bueno... más o menos.

LANDER

Espero que hayas puesto tus asuntos en orden. Vas a estar muuucho tiempo. JÁ, seguro que luego hay que sacarte con una espátula de allí.

Los tres comienzan a andar camino a la salida.

ERROL

Tengo unas preguntas señor Lander.

LANDER

Pregunta, pregunta.

ERROL

No tengo ni puñetera idea del lugar y no he encontrado gran cosa en Internet...

ALICE lo interrumpe.

ALICE

No habrá buscado bien.

ERROL

(Agobiado)

Puede ser... Pero, ¿hay animales salvajes, plantas venenosas, tifones, tribus salvajes...? No sé, ¿mosquitos del tamaño de un puño?

LANDER empieza a reír.

LANDER

Me caes bien chico. No tienes por qué preocuparte, dentro de la casa no correrás ningún peligro.

ERROL asiente con una ligera sonrisa.

LANDER (CONT)

De todas formas, cualquier duda puedes transmitírsela a la señorita Alice. Estará encantada de ayudarte, ¿verdad?

ALICE

(Sarcásticamente)

Nada me apetece más.

LANDER la mira con disgusto.

LANDER

¡Oh vamos! Dale un poco de tregua al muchacho.

ALICE suspira.

ALICE
El señor Britt puede contar conmigo.

ERROL
Por favor, no me trates de usted más.
Lo odio.

ALICE lo mira.

ALICE
(Desganada)
Como quieras.

ALICE se adelanta, quedando atrás ERROL y LANDER.

LANDER
(Conciliador)
No le hagas caso. La simpatía no es su principal virtud.

Ambos la miran en silencio.

LANDER (CONT)
Pero en su trabajo es la mejor.

ERROL
Seguro.

LANDER tira del brazo de ERROL para que se detenga.

LANDER
Aquí nos separamos chico. Alice se encargará de ti a partir de ahora.

ERROL
(Resignado)
Estupendo...

LANDER
Tienes total libertad para ir y hacer lo que se te antoje en la isla. Solo un consejo.

ERROL se pone tenso.

LANDER
(Serio)

Si sales por la noche, no olvides llevar una linterna. En la casa hay muchas. No lo olvides.

ERROL
(Bromeando)
¿Por si tropiezo contra un cocotero?

LANDER mira a ERROL y sonríe levemente.

LANDER
Entre otras cosas.

ERROL lo mira sin entender bien a qué se refiere. Desde el bar del aeropuerto un hombre saluda a Lander. Éste devuelve el saludo.

LANDER
(Entusiasmado)
En fin muchacho, me están esperando.

ERROL y LANDER se estrechan la mano.

ERROL
(Agradecido y sincero)
Gracias por la oportunidad Lander.

LANDER
No, gracias a ti. Créeme.

LANDER se aleja y ERROL busca con la mirada a ALICE.

ALICE
(Gritando)
¡Eh! ¿Vienes o te vas a quedar ahí como un pasmarote?

ERROL mira a ALICE que está en la salida. Suspira y anda hacia ella.

8. EXT. EMBARCACIÓN. CUBIERTA - DÍA

El barco se mueve a gran velocidad chocando con las olas. Errol está mareado, tiene un cubo entre los brazos. ALICE habla por teléfono en la otra punta de la embarcación. ERROL consigue levantarse con dificultades y anda hacia la proa. Cambia el rostro al ver las aguas cristalinas y el hermoso paisaje. Observa a los dos marineros que llevan el barco. Al del timón le tiemblan las manos mientras que el otro aprieta con fuerza el rosario que lleva al cuello. Errol se acerca a ellos.

ERROL
Disculpen, ¿falta mucho para llegar?

Los MARINEROS se miran confundidos. ALICE divisa la escena y guarda el móvil. Camina hacia ERROL.

ALICE
No hablan nuestro idioma.

ERROL
Parecen asustados.

ALICE
No les hagas caso. La incultura crea supersticiones absurdas.

ERROL
No creo que sean incultos.

ALICE
(Soberbia)
Ya, entiendo que te pongas en su lugar.

ERROL está harto de los desplantes y las faltas de respeto. Se muerde el labio y estalla.

ERROL
(Enfadado)
Mira, no sé qué problema tienes conmigo. Pero deja de menospreciarme de una puñetera vez.

ALICE agacha la cabeza y pone su mano encima de la cabeza mostrando cansancio.

ALICE
Demuestra que me equivoco. ¿Hay algo en lo que destaques?

ERROL piensa unos segundos.

ERROL
(Inseguro)
Bueno... Los videojuegos se me dan muy bien, y... Oh. Soy un crack al billar.

ALICE suspira y muestra su descontento.

ALICE
Con eso y perfeccionando tus eructos seguro que llegas a presidente.

ERROL
(Sarcásticamente)
Siempre puedo aspirar a ser la
ayudante de un extravagante
empresario.

ALICE lo mira con desprecio. ERROL no sabe dónde meterse.

ALICE
(Enfadada)
Mira "muchacho". Por lo que a mí
respecta eres un inútil que por alguna
razón agrada al señor Lander.

ERROL intenta aguantar las arcadas que le produce el barco.

ALICE (CONT)
Nos jugamos mucho con este negocio.
Solo espero que no la cagues.

ERROL
(Seguro)
¿Cagarla? Solo tengo que vivir en esa
isla. Me he mantenido vivo 29 años,
creo que podré manejarlo.

ALICE
Ya veremos de lo que eres capaz.

ERROL vuelve a mirar por la proa y ve la isla a lo lejos.
Alucina al ver el tamaño. Acto y seguido corre por la
embarcación para coger el cubo y vomitar dentro de él.
ALICE lo mira y suspira.

9. EXT. PUERTO DE LA ISLA - NOCHE

ERROL baja su equipaje con dificultad. ALICE habla con los
MARINEROS. ERROL anda por la orilla de la playa y contempla
la magnitud del lugar. ALICE se acerca a él y le ayuda con
una de sus maletas, la más pequeña. Ambos caminan hacia el
interior de la isla.

ALICE
Bienvenido a tu nuevo hogar.

ERROL
Sí... Creo que podría acostumbrarme a
vivir aquí. ¿Voy a estar solo todo
este tiempo?

ALICE comprueba la hora en su reloj.

ALICE

En principio sí. Yo tendré el "enorme honor" de venir a visitarte para que me comentes tus vivencias.

ERROL suspira.

ERROL

(Sarcásticamente)

Esperaré ansioso esos momentos a solas.

ALICE sonríe levemente.

ALICE

No te preocupes, no echarás de menos a nadie.

Ambos siguen caminando hasta divisar una enorme casa cerca de la orilla de la playa.

ERROL

(Asombrado)

¡Guau! ¿Voy a vivir allí?

ALICE

Si no la quemas al intentar hacer unas tostadas...

ERROL no responde y no le quita ojo a la casa. Ambos siguen caminando.

10. INT. CASA DE LA PLAYA. RECIBIDOR - NOCHE

ALICE abre la puerta y ERROL entra. Éste mira la casa de arriba abajo alucinando con sus dimensiones. La casa mezcla un estilo actual -tecnología, muebles de moda, lámparas llamativas... - con toques antiguos -cuadros, objetos de decoración... -. ERROL se percata del gran número de puertas que tiene la casa.

ERROL

Hay un gran número de habitaciones.

ALICE

La casa se ha construido como ejemplo de lo que serían el resto de viviendas del resort. El señor Lander no escatima en gastos.

ERROL asiente y anda un poco por la casa, asombrado. Comprueba que en el salón hay una mueble con unas cuantas linternas puestas encima.

ERROL

Veo que no bromeaba con lo que me dijo.

ALICE

¿Quién dijo qué?

ERROL

Oh nada. Lander me recomendó que llevara una linterna si salía a explorar de noche.

ALICE

Ya veo...

ERROL coge un mando, aprieta un botón y una tele enorme aparece desde el armario del salón.

ERROL

(Entusiasmado)

Aunque no sé quién querría salir de un lugar así.

ALICE

Respecto a las habitaciones...

ERROL se mueve de un lado a otro, mirando la casa de arriba abajo.

ALICE (CONT)

Hemos tenido problemas con algunas estancias. Lámparas rotas, paredes desconchadas, suelos desnivelados... Por lo que muchas de ellas están cerradas con llave.

ERROL

Así que no puedo entrar.

ALICE

(Cortante)

A no ser que seas cerrajero no. No puedes.

ERROL pone las manos alrededor de su boca a modo de megáfono.

ERROL

(Gritando)

¡E0000000! ¡E0000000!

ALICE se gira sorprendida.

ALICE
(Enfadada)
¿¡Se puede saber qué haces?!

ERROL
Probando si hay eco.

Ambos se miran en silencio unos segundos con cara de circunstancia.

ALICE
(Desganada)
En fin, suficiente por hoy.

ALICE se acerca a ERROL.

ALICE
Buena suerte Errol. Espero que disfrute de la experiencia y bla bla bla. Ya nos veremos.

ALICE sale de la casa. ERROL cerciora que ya se ha ido y suelta un grito de entusiasmo que resuena por toda la casa.

11. EXT. CASA DE LA PLAYA. PATIO - DÍA

ERROL lleva un extravagante delantal de cocina mientras hace una barbacoa y disfruta de las vistas del mar. La casa ya está llena de porquería: restos de comida, ropa y papeles por todo el lugar. Una especie de salsa gotea de la mesa. La cámara de ERROL está puesta justo enfrente de él, grabando.

ERROL
¿Qué tal amigos? He decidido grabar un vídeo diario desde este maravilloso lugar. Sé que no me despedí como es debido de muchos de vosotros.

ERROL da la vuelta a la hamburguesa que está cocinando.

ERROL (CONT)
Pero espero remediarlo con estos vídeos donde os explicaré mí día a día...

De repente se escucha un ruido proveniente de dentro de la casa. ERROL gira la cabeza y observa que no hay nadie.

ERROL

Tendré que volver a empezar.

ERROL coge la cámara y vuelve a colocarla en su sitio para empezar de nuevo la grabación.

12. EXT. PLAYA. ORILLA - DÍA

ERROL disfruta del sol tumbado en una hamaca, lleva una camiseta de colores chillones y un sombrero de paja. Coge su portátil de la bolsa e intenta entrar a Internet.

ERROL

(Contrariado)

Pero qué. No me jodas.

Coge su móvil e intenta entrar a internet.

ERROL (CONT)

Tampoco puedo conectarme desde aquí.

Intenta llamar a su MADRE. No hay línea.

ERROL

(Preocupado)

Empieza a coger fuerza mi teoría de la tribu come órganos.

ERROL se levanta rápidamente. Una brisa relajante le acaricia el rostro.

ERROL

(Relajado)

¿Una lujosa casa en un paraíso tropical aislado del mundo corriente? Podría acostumbrarme.

ERROL se sienta de nuevo. Una extraña figura lo observa desde el interior de la casa.

13. INT. CASA DE LA PLAYA. HABITACIÓN - NOCHE

La enorme habitación está llena de videojuegos de ERROL, un par de consolas, el portátil y unos cuantos libros tirados por el suelo. ERROL duerme plácidamente. De repente se escucha un ruido muy fuerte proveniente de la cocina. ERROL despierta de golpe.

ERROL

(Asustado)

¿Qué narices ha sido ese ruido?

ERROL se levanta lentamente de la cama y anda de puntillas hacia la puerta. Pone la oreja y permanece en silencio esperando escuchar algo. No oye nada.

ERROL

Todo está en mi cabeza. Como siga así seré el Jack Torrance del siglo XXI.

Anda de nuevo hacia su cama y se tumba. Cierra los ojos. A los pocos segundos se vuelve a escuchar un ruido más fuerte aún que el anterior. ERROL se levanta de golpe y coge la lámpara de la mesilla.

ERROL

O mi cabeza es un amplificador enorme o aquí hay alguien más.

ERROL coge con fuerza y rápidamente la lámpara de la habitación sin darse cuenta que está enchufada a la luz. Cae al suelo bruscamente. Se levanta torpemente, la desenchufa, la coge portándola como arma y sale de puntillas de la habitación, asustado pero decidido.

14. INT. CASA DE LA PLAYA. COCINA - NOCHE

ERROL entra de puntillas en la cocina. Levanta la lámpara esperando encontrar alguien a quien estampársela. No hay nadie. El fregadero está lleno de platos sucios. En la encimera hay una cafetera nespresso. ERROL observa un par de cacerolas en el suelo y la ventana abierta, permitiendo el acceso de un viento importante. ERROL las recoge y guarda en el cajón.

ERROL

Si fuera más ordenado no me llevaría estos sustos.

ERROL cierra la ventana y se da media vuelta. Cuando casi va a salir de la cocina escucha el ruido de la cafetera encendida. ERROL para y gira lentamente el cuerpo. Observa asustado a un tipo de aspecto fantasmagórico; con ropas ajadas y huesos por brazo. Está bebiendo un café.

DESCONOCIDO

(Satisfecho)

Ahhh. Este brebaje es el elixir de los dioses.

ERROL ve como el café baja por los agujeros de su estómago. El DESCONOCIDO se percata de su presencia y lo mira.

DESCONOCIDO

Preciosa noche para degustar una buena bebida. Aún no domino bien este sofisticado aparato, pero creo que podría preparar otra taza para usted. ¿Quiere acompañarme?

ERROL da pasos pequeños hacia atrás mientras sujeta la lámpara con gran fuerza.

ERROL

(Asustado)

Yo... Eh... Gra-gracias, pero ahora no me apetece.

DESCONOCIDO

Una pena. Siempre es mejor beber acompañado.

ERROL mira la ventana y observa que el DESCONOCIDO no se refleja en ella. Asustado sale corriendo de la cocina.

15. INT. CASA DE LA PLAYA. SALÓN - NOCHE

ERROL llega al salón corriendo. Rebusca por las mesas y estanterías en busca de un teléfono o cualquier modo de comunicarse con alguien. No encuentra nada. Vuelve a coger la lámpara y se gira para ver la cocina. Comprueba que no hay nadie. De repente un brazo se posa en su hombro.

DESCONOCIDO

Parece que no le he causado una grata primera impresión. Humildemente me disculpo por mi aspecto.

ERROL está bloqueado. Gira la cabeza lentamente y mira AL DESCONOCIDO a los ojos.

DESCONOCIDO (CONT)

No obstante, estoy seguro que congeniaremos cuando nos conozcamos. Larga ha sido la espera hasta su llegada.

El DESCONOCIDO mira a ERROL y sonríe amablemente, algo que a éste asusta fuertemente. ERROL sale corriendo hacia las escaleras.

DESCONOCIDO

(Gritando)

Entiendo que ya es tarde. Mañana
hablaremos con más calma. Buenas
noches.

El DESCONOCIDO levanta su taza de café en dirección a
ERROL.

DESCONOCIDO
(En voz baja)
Y que tenga dulces sueños.

ERROL termina de subir las escaleras y entra en su
habitación de manera apresurada y torpe.

16. INT. CASA DE LA PLAYA. HABITACIÓN - NOCHE

ERROL cierra la puerta con un portazo. Busca su móvil entre
el desorden de la habitación.

ERROL
(Acelerado y nervioso)
Esto no puede estar pasando. El agua
de este lugar debe estar en mal
estado... Eso o he jugado a demasiados
videojuegos durante mi vida...

ERROL encuentra el móvil y prueba a llamar a ALICE. Sin
línea.

ERROL
Vamos, vamos... Tienes que funcionar...

ERROL sigue insistiendo, pero el móvil no tiene línea.

ERROL
(Nervioso)
¡Mierda!

ERROL se sienta en el borde de la cama. Pone las manos
tapándose la cara. Tras unos segundos se levanta.

ERROL
(Decidido)
No pienso quedarme aquí ni un segundo
más.

ERROL coge su mochila y la llena con ropa tirada por la
habitación. Cuando va a salir por la puerta gira la cabeza
y ve una linterna encima de su cómoda. Decide cogerla antes
de salir de la habitación.

17. EXT. PUERTO DE LA ISLA - NOCHE

La luna ilumina la playa. ERROL se acerca al puerto y una farola se enciende automáticamente gracias a su sensor de proximidad. ERROL mira todos los muelles esperando encontrar algún tipo de embarcación que le permita salir de la isla.

ERROL
(Decepcionado)
Ni un puñetero bote.

ERROL se sienta en el suelo resoplando. Tras rascarse la cabeza mete la mano en su bolsillo y saca una especie de mineral pequeño, similar a los que coleccionaba su padre.

ERROL
"Lleva siempre esto contigo. Te traerá suerte" Y una mierda papá.

ERROL se levanta bruscamente y justo cuando va a tirar la piedra al agua escucha un ruido proveniente del interior de la isla. ERROL gira la cabeza y ve a lo lejos la silueta de una mujer que le recuerda a ALICE.

ERROL
(Gritando)
¡EH! ¡Espera un segundo!

ERRIL guarda la piedra en el bolsillo, coge su mochila y sale corriendo. La mujer al ver cómo se acerca corre al interior de la isla. ERROL la sigue.

18. EXT. BOSQUE - NOCHE

La silueta corre entre los árboles. ERROL la sigue intentando no chocar con las ramas.

ERROL
(Gritando)
¡EH! ¡Detente de una maldita vez!

Mantiene la persecución hasta que choca con la rama de un árbol y cae al suelo dolorido.

ERROL
(Dolorido)
Ahhh... Joder... Qué dolor...

ERROL se retuerce en el suelo. Consigue levantarse apoyándose en un árbol. Mira alrededor suyo buscando a la mujer.

ERROL

(Decepcionado)

Mierda, la he perdido. Si es quien
creo que es me voy a cabrear mucho...

ERROL está dolorido. Se toca la cabeza para ver si tiene alguna brecha. No nota nada. Acto y seguido mira su mano y comprueba que está llena de sangre.

ERROL

(Desconcertado)

Pero... qué narices...

Vuelve a tocarse la cabeza para comprobar que no tiene ninguna herida. Mira a su alrededor confundido. Observa que del árbol que usó como apoyo brota un hilo de sangre hasta el suelo. ERROL se acerca lentamente.

ERROL

(Asustado)

Esto no tiene gracia...

ERROL toca la corteza del árbol y comprueba que realmente es sangre. Con miedo, empieza a arrancar un trozo de corteza para comprobar de dónde proviene esa sangre. Lo arranca poco a poco. Al sacarlo, un chorro de sangre a presión sale del árbol y empapa la cara de Errol. Éste cae al suelo.

ERROL

(Asustado)

¿¡Qué mierda ocurre con este lugar?!

ERROL se levanta despacio y limpia su cara con la manga de la camisa. De repente se escucha un grito fuerte, agudo y aterrador. ERROL gira sobre sí mismo buscando el origen del sonido. No encuentra nada.

ERROL

(Aterrorizado)

Qué-qué ha sido eso...

ERROL coge su mochila y empieza a buscar rápida y torpemente la linterna. Antes de que la encuentre observa una extraña figura a lo lejos. Una TÚNICA color carmesí, similar a la que lleva la muerte, se mueve lentamente hacia ERROL. ERROL la ve.

ERROL

(Susurrando)

Venga ya...

ERROL coge la mochila y se la cuelga lentamente. La extraña TÚNICA acelera el ritmo. ERROL empieza a correr hacia el interior de la isla.

19. EXT. GRAN PUERTA. AL INTERIOR DE LA ISLA - NOCHE

ERROL sale del bosque y llega a un camino de piedra. El bosque queda a ambos lados del camino. Llega a una gran puerta de metal que permanece cerrada. Está agotado.

ERROL
(Jadeando)
No puedo más...

ERROL gira la cabeza y comprueba que la TÚNICA aún le persigue desde el interior del bosque. Mira la gran puerta de metal y corre hacia ella. La aporrea fuertemente con los puños.

ERROL
(Gritando)
¡EH! ¡Abridme! ¡Me persiguen! ¡Abrid
por favor!

Se aleja lentamente de la puerta al ver que nadie responde. Asustado y confundido busca otro camino. Tras desorientarse por la situación comprueba que la TÚNICA color carmesí ya ha salido del bosque y está quieta a solo 10 metros de él. Empieza a andar mientras ERROL no es capaz de moverse debido al miedo.

DESCONOCIDO
(Gritando)
¡Compañero! ¡Por aquí!

ERROL gira la cabeza y observa al DESCONOCIDO haciéndole señas para que vaya a donde se encuentra; enfrente de la gran puerta de metal. ERROL está confundido, no sabe qué será peor: el tipo que parece muerto o la túnica siniestra. Tras pensarlo un par de segundos sale corriendo hacia la puerta. La TÚNICA lo persigue más rápidamente. Con esfuerzo consigue llegar y la TÚNICA se detiene en seco.

ERROL
(Jadeando)
¿Qué-qué ha pasado?

DESCONOCIDO
Oh, nuestro tenebroso amigo no puede pasar de esas líneas de ahí.

El DESCONOCIDO señala unas líneas a unos metros de la puerta que forman un semicírculo con ella. ERROL las mira confundido.

ERROL

(Cansado)

¿Qué o quién eres tú? ¿Y qué es eso?

ERROL señala la TÚNICA carmesí que permanece inmóvil ante sus ojos.

DESCONOCIDO

Soy un espíritu, un espectro, una aparición... ¿No sé qué término usáis en esta época?

ERROL

(Asustado)

¿Eres un-un fantasma?

DESCONOCIDO

Correcto mi buen amigo.

ERROL examina al DESCONOCIDO de arriba abajo.

ERROL

(Confundido)

No entiendo nada... Esto no puede estar pasando...

DESCONOCIDO

Me temo que todo es real.

ERROL

¿Y eso qué es?

ERROL señala la TÚNICA.

DESCONOCIDO

(Triste)

Soy yo con un mal día...

ERROL mira al DESCONOCIDO confundido.

DESCONOCIDO

Más importante. ¿Qué llevas en esta extraña bolsa?

ERROL se gira para mirar su mochila y comprueba que el DESCONOCIDO la ha cogido y está escarbando su contenido.

DESCONOCIDO

Qué extraña vestimenta...

El DESCONOCIDO saca unos calzoncillos de dibujos animados.

ERROL
(Avergonzado)
Eh, no toques mis cosas.

ERROL olvida por un momento su miedo y se acerca al DESCONOCIDO. Intenta coger bruscamente su mochila y atraviesa el brazo del DESCONOCIDO. Con el susto cae todo el contenido de la mochila al suelo.

ERROL
Te he atravesado el brazo...

DESCONOCIDO
Recuerde que soy un fantasma
compañero. La intangibilidad es una
característica de nuestro ser.

ERROL
(Confundido)
Pero si hace un segundo estabas
tocando mi mochila.

DESCONOCIDO
Oh. Si me concentro puedo tocar todo
lo que quiera. Observa.

El DESCONOCIDO se pone justo enfrente de ERROL. Atraviesa con su brazo el estómago de ERROL.

ERROL
(Gritando)
¡AHHHH!

El DESCONOCIDO saca el brazo.

DESCONOCIDO
Y ahora, mira.

El DESCONOCIDO da un par de bofetadas al rostro de ERROL.

ERROL
¡Vale! ¡Suficiente! Ya lo he
comprendido...

ERROL se frota sus doloridas mejillas con la mano. Mira a su alrededor y ve la linterna en el suelo junto al resto de cosas de la mochila. Se acerca y la coge.

ERROL
Seguro que ni funciona.

ERROL agita la linterna y sin querer la enciende enfocando justo a la extraña TÚNICA carmesí. Ésta se retuerce y grita de manera violenta y molesta. ERROL se sorprende.

DESCONOCIDO

Qué te parece. Resulta que no le gusta ese artefacto suyo.

ERROL mira la linterna y recuerda las palabras de LANDER. Decidido, apunta con ella a la TÚNICA.

ERROL

¡Toma hijo de puta!

La TÚNICA se retuerce mientras grita. Finalmente desaparece.

ERROL

(Alegre)

JÁ, lo he matado.

DESCONOCIDO

Técnicamente ya está muerto. Solo lo has ahuyentado.

ERROL mira la linterna confundido.

DESCONOCIDO

Debería aprovechar este momento para volver a la casa de la playa. Allí estará a salvo.

ERROL

No sé llegar desde aquí.

DESCONOCIDO

Ese camino de piedra le llevará cerca de la orilla.

El DESCONOCIDO le señala un camino de piedra que había pasado inadvertido para ERROL. Éste lo mira.

ERROL

¿Y no va a aparecer nada...?

ERROL comprueba que el desconocido ha desaparecido. Guarda las cosas en su mochila y sale del semicírculo, cogiendo la linterna encendida con mucha fuerza mientras le tiemblan las manos.

20. INT. CASA DE LA PLAYA. SALÓN - NOCHE

ERROL entra en casa cansado. Deja caer la mochila al suelo. Sin soltar la linterna se sienta en el sofá. Se toma unos segundos para respirar con calma. Mira a su alrededor y mira las puertas cerradas que, según, ALICE lo están por problemas de construcción. ERROL se levanta bruscamente del sofá. Coge una pequeña escultura de un busto humano de la entrada y se planta delante de una puerta.

ERROL

"Hemos tenido problemas con algunas estancias". Y una puta mierda.

ERROL coge el busto y lo estampa una y otra vez en el picaporte de la puerta hasta que éste finalmente se rompe y la puerta se abre. ERROL mira el busto desfigurado.

ERROL

(Harto)

Que me lo descuenten del sueldo.

ERROL tira el busto al suelo y entra decidido a la habitación.

21. INT. CASA DE LA PLAYA. SALA DE VIGILANCIA - NOCHE

La habitación está llena de monitores apagados. Hay una serie de teclados en la mesa que parecen controlarlos. Enfrente de ellos hay un par de armarios llenos de armas de fuego. ERROL alucina con la habitación y se acerca a las armas.

ERROL

Aquí hay armas para invadir un país pequeño...

DESCONOCIDO

¿Esto son las armas de ahora? Ni un buen acero en el género.

ERROL se gira asustado y ve al DESCONOCIDO a su lado.

ERROL

(Sorprendido)

¡Deja de hacer eso!

DESCONOCIDO

Mis disculpas. Aparecer es lo que hacen las apariciones.

El DESCONOCIDO sonríe. ERROL pone una mueca de desaprobación. Ambos siguen investigando la habitación.

ERROL se sienta en la silla de los monitores y empieza a tocar al alzar los botones del teclado.

ERROL
Por cierto, ¿cuál es tu nombre?

DESCONOCIDO
No lo recuerdo.

ERROL
¿En serio?

DESCONOCIDO
No recuerdo nada de mi vida como vivo.
Todo empieza en esta isla.

Uno de los botones que toca ERROL hace que se enciendan los monitores. ERROL los mira incrédulo.

ERROL
Son cámaras...

DESCONOCIDO
Mire. Son las puertas de metal.

ERROL mira el monitor y reconoce las enormes puertas de metal donde estaba esa extraña criatura con TÚNICA carmesí. Comprueba que no aparece ningún ser vivo o muerto en las cámaras. Reconoce el puerto, las puertas, la casa de la playa y zonas del camino de piedra. Un monitor llama poderosamente su atención.

ERROL
(Alucinando)
Es un pueblo... Hay un pueblo en esta isla.

ERROL mira las distintas cámaras que enfocan zonas del pueblo buscando más humanos. Sin suerte.

ERROL
Ei, no sabrás algo de esto por...

ERROL se gira. No hay nadie más en la habitación.

ERROL
Cómo no...

ERROL mira los monitores en silencio intentando encontrar respuestas a su situación. Tras no encontrar nada se inclina con las manos en la cabeza y suspira.

ERROL
(Con voz baja)

Tengo que salir de este lugar como sea...

ERROL empieza a bostezar. Mira los monitores fijamente mientras se le cierran poco a poco los ojos. Finalmente se duerme encima del teclado.

22. INT. CASA DE LA PLAYA. SALÓN - DÍA

ERROL sale de la habitación con cuidado y temor. Se le cae la baba y tiene el pelo alborotado. Está cansado, no ha dormido en toda la noche. Sujeta con fuerza la linterna como arma. Observa sorprendido que el salón está lleno de gente desconocida para él y ALICE. La mano derecha de LANDER está acompañada de ISMAEL (45), MARA (27), JILL (32), BOB (35) y AMELIA (40). ALICE mira a ERROL. Lo saluda con una sonrisa en la cara y le hace indicaciones para que se siente en el sofá.

ALICE

(Sarcástica)

Por aquí Errol. Espero que hayas disfrutado estos días de relax.

ERROL se sienta lentamente en el sofá sin quitar la mirada de ALICE.

ERROL

No te haces una idea... Y está gente... ¿es de verdad?

ERROL estira el brazo y empieza a tocar el hombro de JILL, comprobando que es de carne y hueso.

JILL

(Molesta)

Las manos quietas.

ALICE se coloca en el centro del salón.

ALICE

Errol, permíteme presentarte a tus compañeros cuidadores. De izquierda a derecha: Ismael, Mara, Jill, Bob y Amelia. Seguro que hacéis buenas migas los próximos meses.

ERROL se rasca la cabeza de forma acelerada.

ERROL

(Confundido)

Agggg! No entiendo nada.

ALICE saca del bolsillo una especie de control remoto y apunta hacia la tele. De repente aparece LANDER en la imagen. Está sentado en su despacho mientras toma un café.

LANDER

(Entusiasmado)

¡Hola cuidadores! Veo que ya os estáis conociendo. Supongo que la mayoría de vosotros tiene muchas preguntas.

Los CUIDADORES se miran entre ellos.

LANDER

Veréis, os he mentado. No habéis sido elegidos únicamente para vivir en esta isla. Habéis sido seleccionados para expulsar de este lugar a todos los espíritus que la habitan.

Los CUIDADORES se miran entre ellos. ERROL no pestañea. BOB empieza a partirse de risa.

BOB

(Entre carcajadas)

Vaya señor Lander. Le tenía a usted por un empresario inteligente y despiadado. Los rumores sobre sus ridículas aficiones van a ser ciertos después de todo.

LANDER bebe de su café.

LANDER

No pierdo el tiempo en ver qué se dice de mí señor Blanco. Seguro que alguno de sus compañeros aquí presentes da veracidad a mis palabras.

ERROL vuelve a apretar fuertemente la linterna.

LANDER (CONT)

No obstante, entiendo sus dudas. Por eso os pido que acompañéis a la señorita Alice. Después de todo, ver es creer.

LANDER levanta la taza de café como si fuera a brindar y bebe un último trago antes de que su imagen desaparezca de la televisión.

AMELIA

Se puede saber qué está pasando aquí
Alice.

ALICE
Seguidme y lo veréis vosotros mismos.

ALICE abre la puerta de la casa y hace un gesto para que los cuidadores la sigan. Éstos se miran entre ellos y salen de la casa. ERROL permanece inmóvil en el sofá.

ALICE
Errol, ¿no vienes?

ERROL mira a ALICE con temor.

ERROL
(Resignado)
Supongo que no tengo elección.

ERROL pasa delante de ALICE y ésta le sonríe. Ambos salen de la casa.

23. EXT. CAMINO DE PIEDRA. AL INTERIOR DE LA ISLA - DÍA

Todos siguen a ALICE mientras mantienen un tenso silencio. ERROL observa a sus acompañantes. BOB se acerca a él y lo rodea con el brazo.

BOB
Menudo personaje este Lander. Errol,
¿verdad?

ERROL
Sí... Por desgracia creo que no ha
mentido del todo...

BOB lo mira confundido.

BOB
No irás a creerte esa historia de
fantasmas, demonios y demás chorradas.

ISMAEL los adelanta.

ISMAEL
Los demonios existen. Los he visto. Y
cada ser humano tiene uno en su
interior.

ISMAEL sigue andando sin mirar atrás, ERROL y BOB lo miran desconcertados.

BOB

Vaaaale. Será mejor no acercarnos a este tipo.

BOB mira la figura de JILL.

BOB (CONT)

Por suerte hay otros objetivos mucho más interesantes aquí.

JILL lo mira con desprecio. ERROL observa a MARA y cómo ella va separada del resto del grupo. Después comprueba que AMELIA no para de tomar notas mientras mira a cada uno del grupo de cuidadores.

24. EXT. GRAN PUERTA. AL INTERIOR DE LA ISLA - DÍA

Todos llegan a una gran puerta de metal que permanece cerrada. ALICE coge su móvil y aprieta un par de botones. Al momento la puerta se abre, para asombro de los allí presentes. ALICE y los CUIDADORES atraviesan la puerta. ERROL se percata que MARA está parada tocando la puerta.

ERROL

(Tímidamente)

Perdona, ¿no vienes?

MARA lo mira, no contesta y pasa delante de él. ERROL la sigue.

25. EXT. AFUERAS DEL PUEBLO. MIRADOR - DÍA

ALICE se acerca al mirador y les señala el pueblo a los cuidadores.

ALICE

Hemos llegado cuidadores.

El GRUPO se acerca al borde y contempla un pequeño pueblo al fondo. ERROL mira detenidamente y comprueba que no hay nadie viviendo en él.

JILL

Así que el único fantasma que vamos a ver es el pueblo. Ese viejo chiflado de Lander tiene un sentido del humor muy retorcido.

ALICE

Miren más detenidamente, por favor.

Los CUIDADORES permanecen mirando el pueblo unos segundos. De golpe empiezan a aparecer figuras humanas de la nada. Todas tienen un aspecto siniestro y fantasmagórico.

BOB
(Asombrado)
¡No me jodas! ¿Qué narices está pasando?

Todos alucinan. ISMAEL hace la señal de la cruz. AMELIA y MARA no se mueven. JILL agarra con fuerza la pistola de su espalda. BOB mira más detenidamente.

ERROL
Las cámaras no estaban trucadas después de todo.

ALICE coge su teléfono, marca el número de LANDER y pone el altavoz.

LANDER (OFF)
Increíbe vista, ¿verdad?

AMELIA
¿Qué está pasando aquí George?

LANDER (OFF)
Como dije antes, ustedes deben expulsar a estos "espectros" de mi isla. Su manera de proceder es cosa suya. Solo me interesan los resultados.

LANDER deja de hablar y ALICE cuelga el teléfono. ERROL se aleja un poco y el grupo no se percató de ello, no quitan sus ojos del pueblo. Un trozo de tela color carmesí se apoya en el hombro de ERROL.

DESCONOCIDO
Espero serle de ayuda, compañero.

ERROL gira la cabeza lentamente y mira la extraña túnica similar a la vista la noche anterior. Se desmaya y cae al suelo. El DESCONOCIDO se quita la túnica.

DESCONOCIDO
Quizá ha sido una mofa fuera de lugar...

El resto de CUIDADORES se acercan al cuerpo de ERROL. El DESCONOCIDO ya se ha ido. Los CUIDADORES rodean el cuerpo inconsciente de ERROL formando un círculo.