

UN CORTOMETRAJE DE:
KEVIN RAFAEL ARAUJO



RETURNO



HIGH CONCEPT

En un videojuego se aprende del fracaso y obtienes revancha. ¿Pasa igual en la vida real?

FICHA TÉCNICA

Título: Return (Retorno)

Autor: Kevin Rafael Araujo

Formato: Cortometraje

Género: Drama - Policial

Tiempo estimado: 20 minutos - 25 minutos

SINOPSIS

Los torneos mundiales de videojuegos como League of Legends, Return y Dota 2 reparten premios de hasta 20 millones de dólares por lo que cada día más crece el número de jóvenes que anhelan convertirse en gamers profesionales. Neal creció jugando videojuegos, hábito en el que se refugió desde su infancia para olvidar la pena que le produjo la muerte de su padre.

Bajo este contexto, en su juventud tiene la aspiración de convertirse en un gamer profesional. Este deseo se ha transformado en una obsesión que le lleva a consumir sus horas jugando el videojuego Return. Sus prioridades y sueños se resquebrajan al momento en que involucra a su mejor amiga Arlet en un torneo clandestino y esta es arrestada. Mientras busca la manera de demostrar la inocencia de Arlet, se entera que su madre padece una enfermedad respiratoria crónica.

En estas circunstancias, Neal sufre una transformación interna que le lleva a usar todas sus capacidades para romper su obsesión, reparar el daño causado a su madre y amiga, y entender que las relaciones interpersonales siempre fueron más importantes que sus propios anhelos.



NOTA DEL AUTOR

Desde chico los videojuegos han ocupado un rol cotidiano en mi vida. Considero que los videojuegos significan un tipo entretenimiento muy sano e incluso didáctico, siempre y cuando se les dedique el tiempo necesario como para no desatenderse de lo que debe ser imprescindible en la vida.

Lamentablemente, un adolescente difícilmente logra entender esto de manera temprana en su vida, lo digo por experiencia propia. Al consumir muchas horas en banalidades que alegran la existencia momentáneamente, estas se pueden convertir en falsas prioridades.

Reflexionando sobre lo planteado decidí escribir *Return*, historia en la cual he amalgamado a los videojuegos, uno de mis pasatiempos favoritos de siempre, con un género cinematográfico de mis preferidos: el thriller policial.

El objetivo principal al contar esta historia es entretener a la audiencia, además creo que es algo que me gustaría compartirle a mí yo de 15 años. Seguramente él la disfrutaría y se entretendría con ella, pero también calaría en él un mensaje sobre el saber priorizar las cosas.

En consecuencia, *Return* viene a ser ese medio sutil y camuflado por el cual yo, como autor, me aconsejo. Lección que si alguien más accede a recibir, provocará una sonrisa en mí.

DESCRIPCIÓN GENERAL

Las cosas verdaderamente valiosas en la vida pueden llegar a ser imperceptibles. Tal como un vidrio limpio que puede estar a centímetros de nosotros pero ignoramos su presencia. Lo valioso también, al igual que el vidrio, es frágil y en el momento que se resquebraja nos percatamos que estuvo allí.

En *Return* lo considerado valioso es el afecto; mismo que puede estar en una amistad leal, en la relación que se tiene con personas que con quienes vivimos, tengan o no un vínculo sanguíneo con nosotros, y en considerar tanto la salud y el tiempo como recursos invaluable. Parte de la madurez llega con el daño causado, algunas veces, por el tardío reconocimiento de lo importante en la vida, y el desperdicio de esta en obsesiones o malos hábitos que no reconocemos oportunamente.

Con la historia se intenta llegar a todos quienes se sienten identificados con los videojuegos o con alguna forma similar de entretenimiento. Día a día el número de gamers crece junto a su deseo de triunfar en esta industria. Esta pretensión, así como otras similares, como la aspiración de destacar y ser reconocidos, son comprensibles, están rodeadas del riesgo de perder el foco de lo realmente importante. Situación que puede derivar en una obsesión.

¿Hasta qué punto una fascinación puede conducirnos a un abismo emocional y allí lograr identificarla como lo qué es? Muchos chicos quizá no enfrentan casos extremos y lamentables, sin embargo, *Return* intenta alcanzar el reconocimiento de algo que puede convertirse en una obsesión, y en consecuencia, conducirnos a malgastar el tiempo y con él, la vida.

NEAL

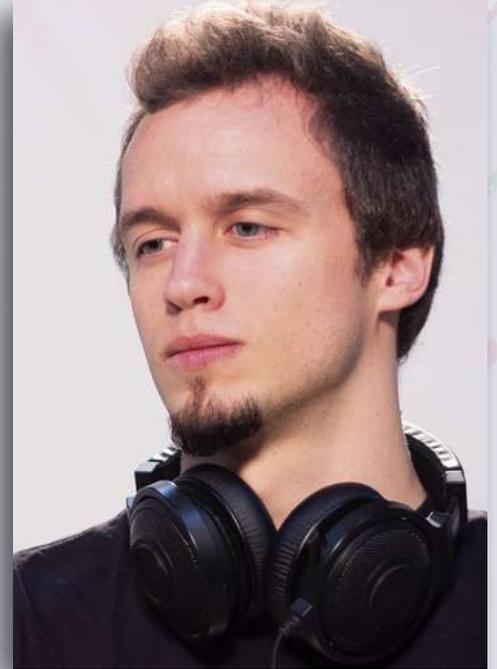
Neal Guevara tiene 18 años. Lleva consigo la pena de perder a su padre hace una década, los recuerdos que tiene de él son varias fotografías y una videoconsola portátil que este le regaló.

Cuando su padre murió, encontró en los videojuegos el medio para llenar el vacío emocional que le produjo su pérdida. Neal tiene un carácter introvertido y problemas para socializar.

Luego de terminar la secundaria decide usar su tiempo para desarrollar sus habilidades en el videojuego Return y aprender en internet lenguaje de programación. La persona con quien mejor logra entenderse es Arlet, su mejor amiga, por quien además siente un gran afecto y cariño. Vive junto a su madre Luna pero, debido a las largas horas que se dedica a jugar en su ordenador, la comunicación que tiene con ella es cada día menor.

Posee un talento innato para los videojuegos y se ha planteado el objetivo de llegar a ser un profesional. Tiene un deseo claro: llegar a participar en el torneo nacional de Return, su ranking no es un problema para hacerlo, pero sí lo es su condición socioeconómica limitada.

Para cumplir este deseo desde hace más de un año ha ahorrado el dinero que gana en torneos más pequeños de Return.



PERSONAJES

ARLET



Arlet Quiroga tiene 18 años. Durante su infancia su madre la abandonó y quedó al cuidado de su padrastro. Años después, en la escuela, **conoció a Neal y logró entenderse, identificarse y con el tiempo a encariñarse con él**, tanto que está dispuesta a apoyarlo en cumplir sus objetivos.

Desde pequeña aprendió a valerse por sí misma, esto ha desarrollado en ella un carácter fuerte y una madurez impropia de jóvenes de su edad. Estudia la Carrera de Literatura en la Universidad. Le gusta el entretenimiento geek, pasa su tiempo libre disfrutando de series, películas, literatura de ficción y jugando videojuegos.

Con Neal, además de su amistad, **comparten juntos su afición por el videojuego Return**. Ella lo acompaña siempre a los torneos locales. **Le halaga el hecho de que Neal le apoda "amuleto"** pues con ella al lado nunca ha perdido una partida de Return. Arlet desea el bienestar de su amigo y, con más de madurez que Neal, es consciente de los peligros que se le puedan presentar.

LUNA

Luna González, tiene 38 años. En su adolescencia se le diagnosticó con asma, enfermedad que logró ser tratada en su momento. **A los 20 años concibió a su hijo Neal y a los 28 años quedó viuda**.

De principios cristianos muy arraigados, ha decidido no volver a casarse, **ser leal al amor que sintió por su esposo y dedicar su vida a la crianza de Neal**. Administra su estudio contable independiente.

Con el dinero que obtiene de su trabajo, **ha logrado cuidar de sí misma, así como educar y atender a su hijo Neal**. Sufre una afección respiratoria, la cual ha regresado en los dos últimos años, apenas ha logrado controlarla, pero no ha podido tratarla debido a que sus condiciones económicas son limitadas.

Tiene una gran amistad con Arlet, ha desarrollado mucho afecto por ella y la considera una amiga leal de su hijo. **Su preocupación principal gira en torno a Neal** y en su actitud fría e introvertida que cada día ha ido creciendo y esto ha provocado que la comunicación entre ambos sea casi nula.



MARKEL

Markel Martínez tiene 50 años. A sus 35 años se casó con la madre de Arlet, pero **dos años después su esposa lo abandonó, y quedó al cuidado a Arlet**. Debido a su mala experiencia en su matrimonio decidió permanecer soltero, cuidando solo de su hijastra Arlet con quien tiene una relación muy fraternal.

Markel es un hombre integro. **Es un agente retirado de la Policía**. A sus 47 años sufrió una lesión física que le impidió continuar ejerciendo su profesión, por lo que optó por acogerse a la jubilación. Su profesión forjó en él un carácter fuerte. Inconscientemente analiza mucho a las personas y hace que desconfíe de las personas cercanas a él y a su hijastra Arlet, desconfianza que recaé incluso sobre Neal.

Aunque está retirado, Markel, añora su trabajo y frecuentemente visita a sus excompañeros y si la ocasión es pertinente ayuda desde su posición en las investigaciones policíacas.



ZORRO



Aníbal Jorquera, tiene 40 años. Apodado "Zorro", es un **estafador y administrador de un establecimiento de videojuegos** que además usa como zona de distribución para manejar su red de microtráfico de droga.

Criado en un entorno pobre y lleno de limitaciones. A medida que fue creciendo encontró en la ilegalidad su modo de vida. Posee una apariencia desaliñada. Dentro de su entorno es alguien temido, respetado, violento y frío. Ha sido arrestado anteriormente por crímenes relacionados con apuestas y posesión ilegal de armas. Para ganar la simpatía de los jóvenes se muestra como alguien de carácter jovial.

Conocedor del gran interés que generan los videojuegos en los jóvenes, en el último año **ha organizado varios torneos clandestinos de Return**, siendo estos un ingreso económico representativo para su establecimiento. Tiene vínculos con miembros de la Policía local, su contacto más fuerte es un policía corrupto de apellido Camargo, esto representa una ventaja para que siga operando impunemente.

CASA DE NEAL

Es una casa pequeña, con dos habitaciones y un cuarto de baño que parten de una sala de estar junto a un comedor y una cocina. Tiene una **apariciencia descuidada**, hay pocos muebles y varias cosas fuera de su sitio, la mayor parte del tiempo pasa desordenada.

Neal le dedica poco tiempo a mantener ordenado el lugar porque pasa el mayor tiempo en su habitación, y Luna trabaja, por su lado, está en su trabajo practicamente todo el día.

El lugar es muy silencioso y poco iluminado. Se siente como lo que es, un espacio donde apenas se convive, es decir, un lugar **vacío y poco acogedor**. Existen también daños en los muebles provocados por el uso y el pasar de los años.



Link: <https://bit.ly/32EcpIO>



Link: <https://bit.ly/2SmCeiv>

CUARTO DE NEAL

Es un cuarto estrecho, el mayor espacio lo ocupa la cama de Neal. Existe un **espacio con un computador en el cual Neal se sienta a diario a jugar Return**. Al lado del computador se sostienen unas figuras de acción, muñecos y artefactos tecnológicos.

Ropa limpia y ropa sucia se mezclan y se apilan en grupos. También existen varias bolsas de basura y de empaques de comida en el suelo.

De las paredes cuelgan varios afiches que hacen referencia a la cultura geek: cómics, videojuegos y películas de ciencia ficción.

Neal no permite que nadie entre al lugar, pues siente que le quita privacidad y que lo distraen de lo que hace regularmente. El lugar permanece **silencioso y oscuro**, el único ruido que se percibe levemente es el que emiten los auriculares que Neal utiliza.



Link: <https://bit.ly/2XPskXr>



Link: <https://bit.ly/2SmCeiv>

▶ LOCALIZACIONES

LOCAL DE VIDEOJUEGOS



Link: <https://bit.ly/2LYfXX5>



Link: <https://bit.ly/2Ggxyxp>



Link: <https://bit.ly/2Jy9RuS>



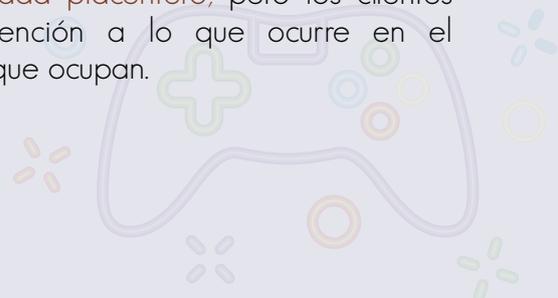
Link: <https://bit.ly/2NXpL6c>

Este local sobresale por tener un salón cuyo espacio está ocupado por mesas con computadores en los que a diario jóvenes llegan a jugar videojuegos. El lugar está **poco iluminado**, la poca iluminación viene de los monitores de los computadores.

Es un espacio con dos cuartos grandes alrededor, uno de ellos sirve de despacho al organizador, otro es un cuarto que sirve de despensa y centro de atención, en él se venden snacks, bebidas, productos de interés gamer, y en altas horas de la noche se venden clandestinamente porros y pequeñas dosis de cocaína, existen también dos cuartos de baño desaseados.

También se genera un **olor muy desagradable** debido al humo de las personas que fuman.

Siempre existe música popular en los parlantes, este se combina con los sonidos que emiten los auriculares de cada computador y los gritos eufóricos de los clientes. El lugar es **caótico, estrecho y nada placentero**, pero los clientes llevan su atención a lo que ocurre en el computador que ocupan.



RECEPCIÓN DE LA COMISARÍA



Link: <https://bit.ly/2LkAo0V>

En la parte delantera de la comisaría existe una recepción seguido de un espacio grande con varios escritorios, una sala de reuniones y el despacho del Oficial Páez.

Las personas dentro perciben al lugar como un **sitio estresante y asfixiante**, por esto es común perder la paciencia, es frecuente escuchar múltiples gritos en reclamos y en discusiones.

La tensión del ambiente aumenta cuando estas conversaciones se mezclan con los sonidos de timbres de teléfonos.



Link: <https://bit.ly/2Y4640c>

El lugar está iluminado pero **muy desordenado**, en los escritorios se apilan varios folios, múltiples papeles, tazas de café y chaquetas de policía sobre las sillas. Algunos de los policías fuman y beben café, por lo que la temperatura hace que el estrés aumente y el espacio se vuelva **poco acogedor**.

CELDAS DE LA COMISARÍA



Link: <https://bit.ly/2xMzAJr>

La recepción de la comisaría conecta con un pasillo que lleva a este espacio con cuatro pequeñas celdas de detención provisional, cada una con una pequeña cama y un urinario.

Este espacio es **poco iluminado, húmedo y mal oliente**. Allí se encierran temporalmente a criminales menores y a sospechosos de delitos.



Lin: <https://bit.ly/2O6NJMK>

DESPACHO DEL OFICIAL PÁEZ

Este despacho está conectado al salón principal de la comisaria, dentro sobresale un armario y un escritorio sobre el cual hay con un computador, un teléfono y varios documentos y folios sueltos. Frente al escritorio hay dos sillas para recibir a quienes acuden a entrevistarse con el oficial Páez.

Es un espacio que sirve para dialogar libremente y sin temor de ser escuchado.



Link: <https://bit.ly/2LkAo0V>

HOSPITAL

Es un hospital público con todos los servicios médicos necesarios para atender a una colectiva mediana. Al ser una casa de salud pública son **muchas las personas** que concurren y es común escucharlas lamentándose y pidiendo ayuda.

Al mismo tiempo, esto hace que en los pasillos largos se genere **eco y ruido extremo**.



Link: <https://bit.ly/32vJM76>



Link: <https://bit.ly/2Y7tMsL>

Las habitaciones contienen varias camas para pacientes, apenas separadas por cortinas; por lo que **la privacidad es prácticamente nula**. Al estar en el lugar se percibe un **ambiente caótico y triste**.



TONOS Y REFERENTES

Return y su traducción al español "Retorno", representa una intención narrativa que se busca generar a través del viaje de transformación que experimenta el protagonista Neal. Para conseguirlo se buscó como referentes a historias con contenido dramático, que tengan como personajes principales a adolescentes, y que estos por medio de sus habilidades se enfrenten a conflictos.

Las obras literarias *Ready Player One* y *Armada* del autor Ernest Cline, son la principal fuente de inspiración y referencia.

Por un lado de *Ready Player One* tomamos como referencia la premisa narrativa de que *la realidad ofrece mejores experiencias que cualquier videojuego*, esto lo entiende Wade, quien pasa todo el día conectado al videojuego Oasis, pero sus prioridades cambian al enamorarse de Samantha.



Link: <https://bit.ly/2GbDmAE>



Link: <https://bit.ly/2Lmxj0n>

De *Armada*, tomamos como referencia el entorno de Zack, un chico que vive únicamente con su madre. Del mismo modo, la memoria de su padre es sagrada para él y por ello se refugia en las cosas de las que este disfrutaba: videojuegos y cultura pop.

Además, en un momento Zack utiliza sus *habilidades adquiridas como video jugador para proteger a sus seres cercanos* de una amenaza real, referencia que nos sirvió para completar el arco de personaje de Neal.



TONOS Y REFERENTES

En la primera temporada de la serie *Punisher* uno de los personajes opera desde el anonimato del Internet, y usa sus *habilidades de hacker*, para *demostrar su inocencia* y luego salir al mundo para volver con su familia. Referencia directa a las habilidades de Neal.



Link: <https://bit.ly/2Xl75fe>

El videoclip del single *Warriors* de la banda de rock *Imagine Dragons*, es considerado un *hit dentro de la subcultura gamer*. Su ritmo musical y montaje son una referencia tanal cercana a lo que emocionalmente se busca general con Return..



La historia de Return busca del mismo modo lograr con un tono dramático y con fuertes cargas emocionales generar un vínculo estrecho con los chicos que pertenecen a esta subcultura.

OPORTUNIDAD

El aislamiento que se produce en los jóvenes es una problemática alarmante. Padres, profesionales y entidades interesadas en el bienestar de niños y adolescentes han manifestado su preocupación por las adicciones y malos hábitos producidas en la juventud.

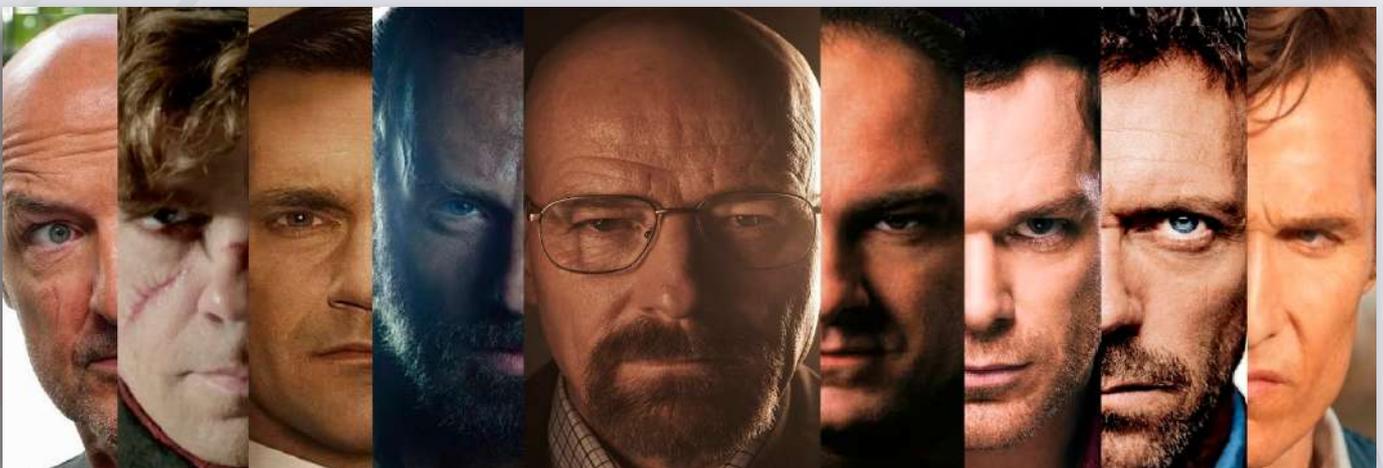
Esta es una razón por la cual esta historia puede convertirse es un recurso atractivo para generar una concientización social respecto al mal uso de las formas de entretenimiento digital actual.



Link: <https://bit.ly/2Yhz6Kd>

El género del thriller policial está en completa vigencia. La historia tiene como componente temático el suspenso, esto más la acción, los videojuegos y el fondo emotivo logran que el espectador mantenga la atención constante con el paso de los minutos y vea en Return un producto entretenido y disfrutable.

Hoy en día el público es muy empático con los antihéroes. Neal cumple las características de esta clase de personajes, es decir, con matices marcados entre virtudes y defectos; logrando ser fascinante desde el punto de vista narrativo y con altas posibilidades de volverse entrañable para el espectador.



Link: <https://bit.ly/2OIR9eG>

OPORTUNIDAD

Visualmente la historia tiene elementos que resultan ser llamativos. Todo el entorno relacionado con los videojuegos, la informática, así como las secuencias en las que se produce el torneo; consiguen que fotográficamente existan varios recursos para obtener un valor añadido con interés y en consecuencia atractivo.

Los jóvenes buscan consumir productos cortos y Return lo es. Actualmente vivimos en una sociedad que está rodeada de impulsos, mismos que se generan en gran medida por los dispositivos móviles o pantallas inteligentes.

Se puede estar disfrutando de una serie y la atención hacia esta se puede perder por revisar un mensaje en el chat o desear tomar una fotografía. Return es un producto de poca duración, razón por la cual una persona lo podrá disfrutar en un viaje en autobús, un recreo de escuela o mientras sale a dar un paseo. Aumentando las posibilidades ser visto en públicos jóvenes consumidores de productos digitales.



Link: <https://bit.ly/2Z9K4Pg>

Comercialmente, el nicho de público de este proyecto es amplio, cubre un espectro adolescente y adulto que busca entretenimiento. Además las particularidades narrativas, visuales y sociales lograrán captar la atención de espectadores de todas las edades.



Link: <https://bit.ly/30QAC3s>

VIABILIDAD

La producción del cortometraje *Return* se estima en un costo estimado de 15 000 dólares. Este presupuesto es un promedio considerando su carácter de producción independiente y low cost.

Hemos buscado a algunos referentes cercanos, geografía y temporalmente, en el entorno ecuatoriano y latinoamericano; y encontramos producciones cortas que han logrado popularidad dentro del espectro audiovisual. Tal es el caso de:

“Bajo el agua” un cortometraje del director ecuatoriano Sebastián Benalcázar que logró ser exhibido en el Festival de Cannes en 2016, obteniendo buenas críticas. Al tratarse de un proyecto de tesis universitaria, el financiamiento en su momento fue de un monto de 1500 dólares americanos.

Link de la web de cortometraje: <http://bajoelagua.peacock-films.com/>



Link: <https://bit.ly/2NWErT8>

“Capitán Escudo” es un cortometraje animado creado por los directores ecuatorianos Beto Valencia y Diego Castillo.

Producción del año 2018 que contó con el apoyo y difusión de una cadena de la televisora nacional “Teleamazonas”, logrando obtener una audiencia nacional muy representativa.

Link de noticia: <https://youtu.be/26yZk3pPbzE>

“Virgen” es una producción del año 2017, del director argentino Nicolás Amelio Ortiz. Se trata de un cortometraje que logró obtener el financiamiento de algunas instituciones cinematográficas de su país, logrando un presupuesto de 1 000 000 de pesos argentinos.

Posteriormente logró ser distribuido a Latinoamérica a través de la plataforma Vhx.tv.

Link de “Virgen” en Vhx.tv: <https://virgen.vhx.tv>



Link: <https://bit.ly/2JAQz84>

VIABILIDAD

Para la **financiación** y posterior realización de Return se han considerado algunas posibles salidas:

Postulación al Fondo de Fomento Cinematográfico y Audiovisual. Estos recursos son repartidos por el Ministerio de Cultura y Patrimonio del Gobierno ecuatoriano y por el Instituto de Cine y Creación Audiovisual; permitiendo financiamientos desde 8 000 hasta 90 000 dólares americanos.

Link de la convocatoria: <http://www.cineyaudiovisual.gob.ec/convocatoria/>

Financiamiento institucional. También se puede considerar una posible entrada del presupuesto el aporte de instituciones gubernamentales preocupadas por el bienestar de la juventud, concretamente el Ministerio de Educación y el Ministerio del Interior.

Así como ONG's que buscan el bienestar social y familiar como es el caso de Fundación Ecuador y sus diferentes programas

Crowdfunding. Otro medio de financiamiento a considerar es utilizar la plataforma **Kickstarter** con el objetivo de buscar reunir a través de donadores independientes el monto estimado para la producción necesaria.

En este caso se han considerado la meta de 15000 dólares; la distribución de aportaciones y recompensas es la siguiente:



Link: <https://bit.ly/2XLvii7>

10 USD

Hasta 200 aportaciones

El aportador recibe como premio el fondo de pantalla oficial del cortometraje de forma digital, tanto para pantallas móviles y pantallas de computador.

20 USD

Hasta 150 aportaciones

El aportador recibe como premio, además del fondo de pantalla digital, el derecho a que su nombre conste en la lista de agradecimientos tanto en la página web como en los créditos del cortometraje.

35 USD

Hasta 100 aportaciones

El aportador recibe los premios de los aportes anteriores, además recibirá un video personalizado, grabado por parte de un miembro de la producción o de un actor secundario, en el cual se le agradece su aporte.

50 USD

Hasta 50 aportaciones

El aportador recibe todos los premios de los aportes anteriores, además recibirá una membresía gratuita en la web del proyecto, que le permitirá conocer actualización exclusiva sobre el rodaje del cortometraje.

100 USD

Hasta 30 aportaciones

El aportador recibe los premios de los aportes anteriores, además recibirá un poster en físico autografiado por el equipo de producción y los actores del proyecto. (El aporte no cubre costes de envío postal fuera del Ecuador)

300 USD

Hasta 10 aportaciones

El aportador tiene derecho a participar como extra en la escena del torneo de "Return", su rol de extra aparecerá en los créditos, también recibirá los premios de los aportes anteriores. (El aporte no cubre costos de viaje)

500 USD

Hasta 5 aportaciones

El aportador tiene derecho a los premios anteriores, además recibirá automáticamente el rol de coproductor, así como la opción de que su marca personal o corporativa aparezca físicamente en un elemento visual del cortometraje.

1000 USD

Hasta 3 aportaciones

El aportador recibirá todos los premios anteriores, con el añadido de que su marca personal o corporativa será mostrada previo a los títulos del cortometraje. También participará como invitado VIP a dos días de rodaje. Incluye hospedaje, alimentación y cena junto al equipo de producción.

VIABILIDAD

Coproducción. En caso de que el financiamiento externo no se dé, se considera la posible asociación con una entidad de educación de la ciudad de Loja (Ecuador), estas pueden ser la Universidad Técnica Particular de Loja, La Universidad Nacional de Loja o el Instituto Superior Tecnológico Sudamericano; esta asociación permitiría el préstamo del equipo técnico necesario para el rodaje y producción, gracias a sus Carreras de Comunicación Social.

Sumado a la inversión personal que pretenderá ser recuperada gracias a la [plataforma vhx.org](https://vimeo.com/vhx). Se trata de una plataforma creada por Vimeo, dirigida a cineastas independientes. En ella se permite a los creadores vender su contenido directamente desde su propio sitio web.



Respecto al package, la producción está considerada para realizarse en la ciudad de Loja (Ecuador), bajo la [dirección del mismo autor de la historia Kevin Rafael Araujo](#), el cual tiene experiencia creando producciones independientes animadas y fílmicas, las mismas están disponibles en el link a continuación:

<https://bit.ly/2LVpai8>



Para el [reparto actoral](#) respectivo se ha considerado involucrar a los actores y actrices de "T.E.L.I.A" (Teatro Estudio Laboratorio e Interpretación Actoral). Compañía de teatro local dirigida por el actor y director Alain Chaviano, el casting y elección de actores estará sujeto a la elección del propio director de la compañía como del director del cortometraje.

Perfil de T.E.L.I.A.:

<http://www.instagram.com/teatroestudiolaboratorio>



Respecto a la [música](#) se considerará la participación de la [banda de rock lojana "Ely"](#), agrupación independiente que permitirá la creación de música libre e inédita.

Perfil de Ely:

<http://www.instagram.com/elybandaec>



VIABILIDAD

Para la **promoción** de la historia se pretende hacer uso de **herramientas y plataformas digitales**, tal es el caso de redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram y Youtube.

En las cuales se irá subiendo material promocional de la producción.



Link: <https://bit.ly/2Sul69m>

También se plantea la ejecución de una estrategia de **marketing de guerrilla**, mismo que distribuirá material promocional en centros de entretenimiento juvenil como salones y tiendas de videojuegos, cafeterías y centros comerciales.

Para la **distribución digital** se pretende usar la plataforma de financiamiento como **Vhx.tv**. Posteriormente se pretende la difusión en plataformas de difusión libre como **ProducEcuador**, así como más adelante **Youtube**.

Por otra parte, para la **distribución física** se buscará la postulación a Festivales desarrollados en el país, tal es el caso del **Festival de Cine de la Orquídea** y el **Festival Internacional de Cine de Guayaquil**; así como la postulación a Festivales Internacionales en los cuales el cortometraje pueda calificar como apto, como el Festival de Cortometrajes Latinoamericanos de Berlín - Lakino.



Al plantear la potencial asociación con instituciones gubernamentales y no gubernamentales, estas gestionarán la exhibición respectiva en eventos y espacios en los cuales estas instituciones puedan contar.



VIABILIDAD

Respecto a **contenido transmedia**, se considera la potencial **elaboración de dos cómics con historias spin-off**: uno narrará la vida de Markel Martínez como detective y oficial de policía antes de su retiro obligado, y el otro contará la relación romántica de Neal y Arlet, posterior a los eventos contados en el cortometraje.

Así mismo se plantea la creación de dos videojuegos: un **videojuego de rol creado en RPG Maker MV**, en el cual es usuario podrá jugar con los personajes de Arlet y Neal al tiempo que toma decisiones con los personajes; el otro videojuego es la creación de un **Demo del videojuego Return**, un juego de combate 1 contra 1.



Link: <https://bit.ly/2JZy1gS>

Para la ejecución de estos productos se contará con la participación de **Club Interpolar**, un colectivo de Loja - Ecuador, del que forman parte desarrollares y artistas gráficos. Junto al colectivo el creador del proyecto ha trabajado productos de carácter independiente.

Perfil de Instagram: <http://www.instagram.com/clubinterpolar>



CIERRE DEL PROYECTO

Casi siempre tiene que ocurrir algo muy grave para que nos demos cuenta de lo que realmente tiene importancia en la vida. Pongamos al dolor como última opción para entender las lecciones más grandes de la vida.

ANEXO: Guion literario de "Return"



RETURN

Escrito por:

Kevin Rafael Araujo

Correo electrónico:
kevin.rafael.araujo@gmail.com

Teléfono:
+593 994468684

1 EXT. CASA DE NEAL - DÍA (FLASHBACK)

El pequeño NEAL(8) recibe de su PAPÁ(30) una consola portátil como regalo de cumpleaños.

PAPÁ
¿Qué opinas?

NEAL
¿Tiene muchos juegos?

PAPÁ
Los últimos que anunciaron. Yo a tu edad hubiese dado todo por tener algo así.

NEAL
Gracias papi.

PAPÁ
Ahora a cuidar a tu mamá. Yo regresaré pronto.

NEAL
Sí, ahora soy el hombre de la casa.

PAPÁ
Así es. Ven, dame un abrazo.

Ambos se abrazan y se despiden.

PAPÁ
Te voy a extrañar.

2 INT. CASA DE NEAL/SALA - DÍA (FLASHBACK)

El pequeño Neal juega en su consola al tiempo que ignora el sonido del timbre del teléfono. Su mamá LUNA(28) atiende la llamada.

LUNA
Aló, ¿sí?;No puede ser! ¿Cómo pudo pasar?

Luna empieza a llorar. Neal se acerca a abrazarla. Mientras lo hace fija su mirada en una fotografía de él junto a su padre en la que están jugando videojuegos. En ella tienen 8 y 30 años respectivamente.

3 INT. CUARTO DE NEAL - DÍA

Sobre la mesa está la fotografía de la secuencia anterior. NEAL(ahora 18) juega el videojuego "Return" en su computador. Suena su teléfono celular y recibe una llamada de Arlet.

(CONTINÚA)

NEAL

Lo tengo.

ARLET (V.O.)

¿De qué hablas?

NEAL

Dos gigabytes de tutoriales y material exclusivo, directamente descargado de los servidores.

ARLET (V.O.)

Eres un crack. Ahora debo decirte algo importante sobre ese torneo.

NEAL

Termino una partida y salgo. Encontrémonos en el parque en media hora. Me lo cuentas allá.

Suenan golpes en la puerta, sin embargo, Neal está con sus audífonos y no los escucha.

4 INT. CASA DE NEAL/SALA - DÍA

Neal, apurado, se despide de su madre LUNA (ahora 38). Le hace el desplante con el almuerzo que ella le ha preparado.

LUNA

Hola amor, te golpeé la puerta pero no me escuchabas.

NEAL

Lo siento ma'. Tú sabes, los audífonos.

LUNA

Te caliento la comida.

NEAL

No, no. Debo irme.

LUNA

Pero debes comer algo si no...

NEAL

Ya comeré por allí. Chao.

Luna se sienta, le falta el aire. Toma el inhalador de oxígeno de su bolsillo e inhala.

5 EXT. PARQUE - DÍA

Neal se reúne con ARLET(18).

ARLET
Es una farsa.

NEAL
¿Qué?

ARLET
Es una ratonera: drogas,
pandillas y sabrá Dios qué más.

NEAL
Pero todo está bien organizado,
los mejores van a estar.

ARLET
Te puede pasar algo.

NEAL
Lo único que puede pasar es que
los acabe a todos.

Neal hace el ademán de presionar una tecla.

ARLET
¡Neal! Hablo en serio, ese torneo
me da mala espina.

NEAL
No lo entiendes, con ese premio
ya reúno para ir al nacional.

ARLET
Allá vos entonces y tu nacional.

Arlet se gira y empieza a irse.

NEAL
¡Hey Ar'! ¿Qué haces?

ARLET
No me gusta estar en sitios así.

NEAL
Pero juntos estaremos seguros,
además, te necesito.

ARLET
¡No, Neal! No me siento segura.

NEAL
Pero, y ¿mi amuleto? Tú me traes
suerte, no me dejes solo en esto.

Arlet duda, mira al cielo, se gira donde Neal.

(CONTINÚA)

NEAL

¡Ay! No me hagas esto, lo ganas y regresamos enseguida ¿Ok?

6 INT. LOCAL DE VIDEOJUEGOS/SALÓN PRINCIPAL - NOCHE

SECUENCIA DE MONTAJE:

En el lugar hay un ambiente poco iluminado.

Personas fuman y beben.

Manos presionan teclados y ratones de computador.

Pantallazos del videojuego Return.

Personas aplaudiendo.

Jugadores celebrando y otros jugadores frustrados.

El público ovaciona a Neal.

Neal y Arlet se abrazan.

Jóvenes se toman fotos con Neal.

El organizador del evento, un hombre apodado ZORRO(46), levanta el brazo de Neal, presentándolo como campeón.

FIN DE SECUENCIA DE MONTAJE.

7 INT. LOCAL DE VIDEOJUEGOS/OFICINA - NOCHE

Zorro se despide de una CHICA(17), ella está vestida de forma provocativa.

ZORRO

Te veo mañana, cariño.

Zorro cuenta unos pequeños paquetes de droga sobre la mesa y los guarda en una bolsa. Su ASISTENTE(35) entra.

ASISTENTE

Jefe, dos chicos quieren entrar.
Uno de ellos dice ser el ganador.

ZORRO

Hazlo pasar.

El asistente abre la puerta. Neal y Arlet entran.

ZORRO

Allí estás, campeón ¡Qué grande!

NEAL

Gracias, señor.

ZORRO

Soy tu amigo Zorro, ¿entendido?
Aquí tienes, te lo has ganado.

Zorro coloca unos rollos de dinero sobre la mesa. Arlet lleva su bolso a la mesa y en este guarda el dinero. Neal mira el computador de Zorro y se fija en un documento con datos codificados.

8 INT. LOCAL DE VIDEOJUEGOS/SALÓN PRINCIPAL - NOCHE

La policía allana el lugar, retiran a los clientes y los objetos sospechosos. Neal y Arlet se acercan a la puerta.

9 INT. LOCAL DE VIDEOJUEGOS/OFICINA - NOCHE

Arlet y Neal están distraídos. Zorro toma la bolsa de paquetes de droga y la introduce en el bolso de Arlet.

ARLET

¡Carajo! Lo sabía.

ZORRO

Esto es un operativo de rutina,
chicos, no se pongan nerviosos.

NEAL

Nos vamos.

Zorro le entrega el bolso a Arlet.

ZORRO

¡Váyanse! Yo me encargo de todo.

Neal y Arlet salen apurados de la oficina.

10 INT. LOCAL DE VIDEOJUEGOS/SALÓN PRINCIPAL - NOCHE

Neal y Arlet están a punto de salir pero un policía llamado CAMARGO(45) los detiene.

CAMARGO

¡Hey! Ustedes, por acá.

NEAL

¿No piden que nos vayamos?

CAMARGO

Tranquilo, chico, solo debo
revisarlos, ¿nervioso o qué?

ARLET

Haga lo que tenga que hacer.

Camargo encuentra los paquetes de droga y el dinero.

CAMARGO

¿Y esto?

ARLET

(Nerviosa)

Pero, esto ¿qué es? No lo entiendo.

NEAL

(Sorprendido y asustado)

El pre... el premio, me lo acabo de ganar. Soy el campeón.

CAMARGO

Me das las explicaciones en la comisaría. Ambos quedan detenidos por posesión ilegal de drogas.

NEAL

¿Drogas?! Es la primera vez que vemos eso.

ARLET

No lo entiendo, eso no estaba allí, alguien me lo ha...

Camargo interrumpe a Arlet.

CAMARGO

¡Silencio!

Camargo los arresta pero Neal se zafa y huye.

CAMARGO

¡Deténganlo! Es un sospechoso.

ARLET

¡Neal, busca a Markel! ¡Neal!

Neal al alejarse observa como Arlet es llevada detenida. Corre y dobla la esquina. Dos policías llegan corriendo a la esquina y buscan a Neal con la mirada pero no lo encuentran.

11 EXT. CALLE - NOCHE

Neal está muy agitado y pensativo. Recuerda las palabras de Arlet al momento de ser capturada.

12 EXT. CASA DE ARLET - NOCHE

Neal toca el timbre, MARKEL(50) abre la puerta.

MARKEL

Hola, ¿te ocurre algo?

NEAL
(Agitado y asustado)
Es Arlet, acaba de pasar algo grave.

MARKEL
¿Qué pasó? ¿Dónde está?

NEAL
La policía nos atrapó con dinero y una bolsa de drogas, le juro que es un error. Se la llevaron detenida, pero no tenemos nada que ver, se lo juro.

MARKEL
(Enojado)
¿Qué mierda dices?

Markel sujeta de la camisa a Neal y lo empuja.

MARKEL
¡¿En qué mierda la has metido?!
¡Ven acá, pendejo!

Neal cae al piso y se retira corriendo ante el temor de recibir más daño.

13 INT. CASA DE NEAL SALA/CUARTO DE NEAL - NOCHE

Neal entra a su habitación y pone el seguro a la puerta. Luna golpea la puerta.

LUNA
Neal, ¿estás? Te preparé la cena.

NEAL
Estoy cansado, ma'.

LUNA
¿Comiste algo? Hijo, abre la puerta, necesito conversar contigo.

NEAL (O.S)
No tengo hambre, ma', mañana me cuentas, ¿sí? No estoy de ánimo.

14 INT. COMISARÍA/SALA DE VISITAS - NOCHE

Markel Martínez visita a Arlet en la comisaría.

MARKEL
En algún momento iba a salir con algo así, lo sabía.

ARLET

Fue un error, se lo advertí, pero no escuchó. De seguro nos la hizo el Zorro.

MARKEL

¿Quién? Bueno, no importa si Neal es culpable o no, pagará haberte metido en esto.

ARLET

Te digo que fue un error, nos han tendido una trampa. Él es inocente como yo.

MARKEL

Querida, Neal se niega a madurar, tú misma me contaste que no entró a la universidad para seguir en ese jueguito de computador.

ARLET

Debes ayudarnos, a ese lugar van chicos para comprar porros y cosas peores, de seguro tú puedes encontrar algo.

MARKEL

Te ayudaré, pero debes decirme todo. ¿Quién es ese tal Zorro? ¿Dónde queda ese lugar?

15 INT. CASA DE NEAL/COMEDOR - DÍA

Neal está sentado frente a su desayuno, no prueba bocado. Se le nota muy decaído y tiene unas ojeras en su rostro. Luna ingresa a la cocina.

LUNA

Hijo, ¿qué te pasó? ¿Estás enfermo?

NEAL

No ma', no tengo hambre.

LUNA

Obviamente algo te pasa. Dímelo.

NEAL

La acabo de cagar, ma', bien feo.

Luna se acerca a Neal.

LUNA

Hijo, cuéntame.

(CONTINÚA)

NEAL
Es Arlet, mamá...
(Sollozando)
... por mi culpa está en
problemas.

LUNA
¿Qué ocurrió?

Neal niega con la cabeza.

LUNA
Escucha, sea cual sea el problema
debes afrontarlo. Más aún si tu
amiga está en problemas por esto.

NEAL
Pero no sé qué hacer, no sé...

LUNA
Los problemas no se resuelven
solos. ¿Me entiendes?

Luna abraza a Neal.

LUNA
Eres capaz, ¿sabes? Por ejemplo
no sé cómo haces para escribir
todos esos símbolos y hacer
genialidades en ese aparato, y si
aprendiste eso solo, eres capaz
de hacer muchas cosas más.

Neal mira hacia arriba como buscando una respuesta.

NEAL
Eso es.

LUNA
¿Eh?

NEAL
(Con optimismo)
Me acabas de dar una idea.

LUNA
No te vas sin antes secarte esa
cara.
(Sonriendo)
Anda ya.

Neal se pone de pie y se dispone a salir.

NEAL
Gracias ma', por cierto anoche
querías decirme algo, resuelvo
esto y lo conversamos con calma
más tarde, ¿ok?

16 INT. COMISARÍA/CELDAS - DÍA

Camargo lleva el desayuno a los detenidos. Entrega uno a Arlet.

CAMARGO

Aquí tiene su majestad.

Camargo se ríe de forma burlona. Dando la espalda a Arlet le entrega un desayuno a Zorro, quien está en la celda de enfrente, y le lanza un ligero guiño de complicidad.

17 EXT. LOCAL DE VIDEOJUEGOS - DÍA

Neal se acerca al lugar en el cual se efectuó el torneo. Con su mirada busca un modo de entrar. A varios metros de allí están Camargo y PÁEZ(55). Ambos policías a la distancia resguardan el lugar y observan a Neal.

CAMARGO

Oficial, es el muchacho que huyó.

PÁEZ

¿Estás seguro?

CAMARGO

¡Hey! Detente.

Camargo persigue a Neal. Neal corre, está a punto de ser alcanzado pero se introduce por un agujero de una verja que conduce al otro lado de la calle, perdiéndose de la vista de Camargo. Neal se levanta y Markel Martínez le intercepta. Neal intenta zafarse inútilmente.

MARKEL

¡Cálmate! No te voy a hacer daño.

NEAL

Señor, no fue mi intención meter a Arlet en esto.

MARKEL

Ya me lo ha contado todo. Parece que ambos intentamos entrar al mismo lugar. No podrás solo.

NEAL

Tengo un plan. Pero necesito que los distraiga.

MARKEL

Dale, creo que puedo cubrirte, pero más te vale saber bien lo que vas a hacer.

18 EXT. LOCAL DE VIDEOJUEGOS - DÍA

Markel Martínez se acerca donde Páez y Camargo, ellos lo reconocen.

MARKEL

Oficial Páez, Camargo; qué gusto verlos.

PÁEZ

Martínez, ¿qué te trae por acá?

MARKEL

Sé que ayer hubo un evento clandestino en este lugar.

CAMARGO

La chica es su hija, ¿no es así? Me he enterado que anoche fue a verla.

MARKEL

Mi hijastra, en realidad. Me ha contado lo que pasó.

19 INT. LOCAL DE VIDEOJUEGOS/OFICINA - DÍA

Neal aprovecha la distracción de los policías y entra a la oficina de Zorro. Enciende el computador portátil. Inserta el pendrive que trae en su llavero y ejecuta una serie de códigos. En la pantalla empieza a cargar una barra. Neal se acerca a la ventana.

20 EXT. LOCAL DE VIDEOJUEGOS - DÍA

Páez y Camargo conversan con Markel.

CAMARGO

Entiendo que quiera ayudarla, pero está complicado. Drogas en su bolso... usted sabe.

PÁEZ

Lo lamento, pero sabes que la ley es para todos.

MARKEL

Lo tengo claro, he venido acá a ofrecerles mi ayuda.

PÁEZ

Me parece bien, te lo agradezco.

Markel observa ligeramente hacia la ventana del local. Neal le hace una señal de aprobación con el pulgar.

(CONTINÚA)

CAMARGO

El chico, ¿dónde lo encontramos?
Neal, así lo llamó la muchacha
antes de que este se escape.

MARKEL

Conozco al chico, no creo que
debamos centrarnos ahora en él.

PÁEZ

Lo vimos aquí hace un rato, se
nos ha escapado. Seguro fue
enviado por el jefe de la banda.
Llévanos a su casa, su familia
nos puede dar información.

MARKEL

Pues, si ustedes lo creen
conveniente, aunque la verdad
considero que deben priorizar
otros detalles.

CAMARGO

(Desafiante)

Nosotros sabemos qué priorizar.

PÁEZ

Tienes razón, Camargo, es un
sospechoso, nos va a servir.

CAMARGO

Voy a entrar, haré un último
levantamiento de evidencia.

MARKEL

Pero, ¿no quieres que te lleve a
la casa del chico?

CAMARGO

No se apresure ex-detective. Me
tomará cinco minutos. Vayan con
el oficial a la patrulla, ahora
salgo.

PÁEZ

Vamos, Martínez, deja a Camargo
que se encargue.

MARKEL

Pensé que tú estabas a cargo.

21 INT. LOCAL DE VIDEOJUEGOS/OFICINA - DÍA

Neal pasa a esconderse. Camargo entra a la oficina, toma el computador portátil y lo guarda. Realiza una llamada. Neal, escondido, observa a Camargo y escucha su conversación.

CAMARGO

¡Ya está! Tengo el computador.
Dile a Zorro que puede estar
tranquilo. Mañana ya lo soltamos.

22 EXT. CASA DE NEAL - DÍA

Páez, Markel Martínez y Camargo llegan a casa de Neal.
Luna los atiende.

LUNA

Buenas tardes. ¿Señor Martínez?

MARKEL

¿Cómo está, Luna?

CAMARGO

Somos policías, señora, buenas
tardes, ¿podemos pasar? Buscamos
a su hijo.

LUNA

Neal no está, pero, ¿qué ha
pasado? ¿Qué hizo mi hijo?

PÁEZ

Anoche su hijo fue encontrado con
evidencia en un operativo de
microtráfico de drogas.

MARKEL

Estaba con Arlet, la han
detenido, pero son inocentes, lo
vamos a resolver.

CAMARGO

Quienes determinamos si son
inocentes o no somos nosotros.

PÁEZ

Señora, queremos resolver esto,
si usted cree en su hijo le
pedimos que nos acompañe a la
comisaría y nos ayude con una
declaración.

LUNA

¿Señor Martínez?

(CONTINÚA)

MARKEL

Tienen razón, Luna, mientras
antes lo resolvamos mejor.

23 EXT. COMISARÍA - DÍA

Neal acude a la comisaría. En su mano lleva el pendrive
que usó en el computador de Zorro.

24 INT. COMISARÍA - DÍA

Neal, al ingresar, se sorprende al ver a su madre en el
lugar, se altera.

NEAL

¿Mamá? ¿¿Qué haces acá?!

LUNA

¡Hijo!

PÁEZ

Chico, detente.

Camargo reconoce a Neal y procede a arrestarlo.

CAMARGO

¡Quédate quieto! ¡Estás detenido!

Neal reconoce a Camargo, se inquieta más y muy enojado le
grita a Markel.

NEAL

¡Maldito! ¿Por qué metes a mi
mamá en esto?

CAMARGO

Tienes derecho a mantener
silencio.

MARKEL

Tú mamá está acá para declarar a
tu favor.

NEAL

Infeliz, no debías involucrar a
mi mamá. ¡Me la vas a pagar!

Neal se lanza sobre Markel y logra tumbarlo. Los policías
los separan. Luna sufre un serio ataque de asma y pierde
el conocimiento.

NEAL

¡Mamá! ¡Mamá! ¡Auxilio!

CAMARGO

Está vez no te irás.

Camargo espos a Neal y se lo lleva.

NEAL

¡Mamá!

Markel se reincorpora, confundido observa a Neal y luego intenta levantar a Luna, ella permanece inconsciente.

MARKEL

Una ambulancia, rápido llamen a una ambulancia. Luna, ¿me escucha? ¡Una puta ambulancia!

25 INT. COMISARÍA/CELDAS - DÍA

Camargo lleva a Neal a la misma celda donde está Zorro. Enfrente está Arlet. Ella percibe el estado de su amigo.

ARLET

¿Neal? ¿Qué ha pasado? Neal mírame, soy yo. ¿Qué pasó?

CAMARGO

Ahora sí que la ha cagado al venir y armar un escándalo. Pero tiene agallas, le reconozco eso.

ARLET

¡Neal! ¡Respóndeme, mierda! ¡¿Qué pasó?!

ZORRO

(Riendo)

Chico, arriba ese ánimo. Este lugar no está tan mal.

CAMARGO

No te burles del chico, que ahora te va a hacer compañía.

ZORRO

Yo sé atender bien a mis clientes. ¿Verdad, preciosa?

ARLET

Cállate, mierda, todo esto es tu culpa.

26 INT. HOSPITAL/PASILLO - NOCHE

Markel camina en paralelo a la camilla sobre la que está Luna semi-inconsciente.

LUNA

Markel, ayude a mi hijo, por favor. Él no es así, él...

Luna emite un tosido con sangre antes de entrar a la sala de emergencia. Markel limpia la sangre con un pañuelo y observa como Luna ingresa a la sala.

Markel lleva su pañuelo al bolsillo y allí encuentra el pendrive que usó Neal en la oficina de Zorro.

27 INT. COMISARÍA/CELDAS - NOCHE

Neal, más calmado, tiene una charla con Arlet entre celdas.

NEAL

Soy una mierda. La cagué, Arlet. No debí meterte en esto, pasé todo el tiempo obsesionado en ese juego que no supe ver ningún peligro. Perdóname.

ARLET

No es tu culpa. Yo fui porque quería estar allí contigo, aún sabiendo del peligro.

NEAL

Nos metí en este maldito barro y ahora mi madre está muriendo.

ARLET

¿De qué hablas?

NEAL

Acaba de colapsar. ¡Fui un estúpido ciego!

ARLET

Neal... Markel de seguro nos sacará de aquí, lo resolveremos.

Zorro adquiere una actitud sarcástica.

ZORRO

La vida es una tómbola, ¿no?

NEAL

¡Púdrete!

ZORRO

Estuvieron en el momento y el lugar equivocados.

ARLET

¡Qué te pudras!

ZORRO

Pensar que están acá por ese estúpido jueguito. Atentos que acá no hay comodines como en esa mierda. Aprende algo, chico, en la vida siempre gana el más fuerte y tú eres solamente un

(MÁS)

(CONTINÚA)

ZORRO (continúa)
gatito que unos animales admiran,
un Simba.

Zorro ríe a carcajadas y de forma burlona. Llega un
POLICÍA(45), saca a Arlet y a Neal de sus celdas.

POLICÍA
Arriba, chicos, no sé qué hizo su
amigo Martínez pero se van.

NEAL
¿Sabes? En "Return" siempre hay
uno que habla más de lo que
juega.

ZORRO
¿Qué ocurre? ¿Ya está? ¡Hey! ¿Vas
a venir a sacarme a mí también?
¡Hey! Sácame de aquí.

El policía ignora a Zorro. Neal se dirige a Zorro.

NEAL
Espero que no hayas agotado tus
"skills".

28 INT. COMISARÍA/DESPACHO - NOCHE

El policía ingresa con Arlet y Neal, les retira las
esposas. Páez y Markel están en el lugar, este último
abraza a su hijastra.

MARKEL
¡Arlet!

ARLET
¿Todo bien?

Páez les muestra en la pantalla el material recuperado del
pendrive, es evidencia contundente de la culpabilidad de
Zorro y sus socios.

PÁEZ
Tomen asiento, por favor.

NEAL
¿Cómo está mi madre? ¿Dónde está?

MARKEL
La llevamos al hospital, en este
momento está en el quirófano.

Arlet y Neal se observan, están angustiados.

PÁEZ

Debes tener fe, muchacho. Ahora, personalmente, les debo una disculpa a ambos y te agradezco el proporcionarnos esta información. Nos ha costado decodificarla pero acá la tenemos.

NEAL

Si me hubiese dado tiempo, yo lo habría hecho.

PÁEZ

No lo dudo, muchacho, no lo dudo.

ARLET

¿Qué es todo esto?

MARKEL

Neal logró hacer un respaldo completo de toda la información que culpabiliza al Zorro, sus contactos y documentos falsificados. Luego engañó a todos para colar el pendrive en mi chaqueta. Buen trabajo, chico.

PÁEZ

No hemos encontrado nada que los pueda culpabilizar. Aunque nos queda mucho trabajo por hacer, esta red de microtráfico es más grande de lo que suponíamos.

NEAL

Nosotros solo fuimos a participar de ese torneo.

PÁEZ

Lamentablemente no podemos devolverte el dinero del premio, es ilegal, tú entenderás.

MARKEL

Sin embargo, al oficial Páez le gustaría que les colabores con tus habilidades informáticas y obviamente recibirás algunos honorarios.

ARLET

Así podrás ganar el dinero para ir a la capital, es genial.

NEAL:

La verdad... tendré que pensarlo,
es sorpresivo. Ahora solo quiero
ir al hospital.

PÁEZ

Gracias por todo, estamos en
deuda contigo. Ahora ve con tu
madre. Mucha suerte.

29 INT. COMISARÍA - NOCHE

Neal y Arlet salen de la oficina y observan a un par de
policías que conducen a Camargo al área de las celdas.

30 INT. HOSPITAL/HABITACIÓN - DÍA

Neal llega al hospital para visitar a su madre, ella yace
dormida sobre la cama. Neal llora al verla.

NEAL

Lo lamento mucho, mamá, desde
ahora tú serás lo primero, debo
ser el hijo que a papá le hubiese
gustado ver crecer.

Luna abre lentamente sus ojos y observa a su hijo.

LUNA

Hijo, no llores.

NEAL

¡Mamita! Estás despierta.

LUNA

Tú papá siempre supo que serías
alguien extraordinario. Yo no
tengo dudas de eso.

Luna y Neal se abrazan.

NEAL

Logré sacar a Arlet. Resolví el
caso gracias a tu consejo.

LUNA

Me alegro mucho.

NEAL

¿Cómo te sientes? El médico me
acaba de decir que estás fuera de
peligro.

LUNA

Sí, hijo, pero el tratamiento es
costoso, no tengo cómo pagarlo.

NEAL

No te preocupes por eso, acabo de resolverlo.

LUNA

¿Qué?

Arlet ingresa a la habitación y con un gesto saluda a Luna. Le entrega un recibo de pago a Neal.

ARLET

Luna, qué gusto verla.

LUNA

Igual, hija, dime ¿qué es ese papel?

NEAL

Es el recibo de pago del hospital.

LUNA

Pero, ¿cómo?

ARLET

Neal acaba de pagarlos.

NEAL

¿Recuerdas mi deseo de ir a la capital? Cambié de prioridades.

LUNA

Pero, hijo, es tu sueño.

NEAL

Aprendí que vivir despierto es mejor que soñar.

ARLET

Neal.

LUNA

Hijo.

Luna, Arlet y Neal se miran entre ellos, luego sonríen y se abrazan.

FUNDIDO A NEGRO.