

“La Torre de David”: Un guion de largometraje ambientado en Caracas, Venezuela

Armando J. Benzecri

Universidad de La Sabana

Notas del autor:

Armando J. Benzecri, Comunicación Audiovisual y Multimedia, Universidad de La Sabana.

Agradecimientos a: Jerónimo Rivera por su dirección de la tesis, Yindy Hernández por su asesoría diaria, Jorge Silva por su investigación a fondo con PRODAVINCI y la Universidad de La Sabana por todo su apoyo.

Persona de contacto: Armando José Benzecri Hernández
Carrera 54d #134-51
armandobehe@unisabana.edu.co

Resumen

La Torre de David es un guion para largometraje que trata la historia de cuatro individuos en un rascacielos de Caracas, abandonado y ocupado ilegalmente por las personas más pobres de la ciudad. Por medio de una historia coral, se interpretará dramáticamente la realidad de la torre y, en consecuencia, de Venezuela: pobreza, violencia y frustración.

La torre no es solo un lugar interesante para contar una historia, se puede dramatizar como un reflejo de Venezuela y sus problemas, interpretación que será la tesis de este trabajo de grado. Líderes criminales, violencia sistemática y el ojo ciego del gobierno confluyen en este rascacielos, que fue la ocupación ilegal más alta del mundo en su momento, con 180 metros de altura de personas tratando de sobrevivir.

El objetivo del proyecto es mostrar de una forma creativa una interpretación narrativa de Venezuela, utilizando una locación de la vida real, la Torre de David.

Abstract

La Torre de David is a script for a feature film that deals with the story of four individuals in a skyscraper in Caracas, abandoned and illegally occupied by the poorest people in the city. Through a choral story, the reality of the tower and, consequently, of Venezuela, will be dramatically interpreted: poverty, violence and frustration.

The tower is not only an interesting place to tell a story, it can be dramatized as a reflection of Venezuela and its problems, an interpretation that will be the thesis of this degree project. Criminal leaders, systematic violence and the government's blind eye converge on this skyscraper, which was the tallest illegal occupation in the world at the time, where people are trying to survive.

The objective of this project is to creatively show a narrative interpretation of Venezuela, using a real life location, the Tower of David.

TABLA DE CONTENIDO

JUSTIFICACIÓN	4
INVESTIGACIÓN.....	5
TEMPORALIDAD DEL RELATO.....	16
UBICACIÓN DEL RELATO	16
LICENCIAS DRAMÁTICAS	17
TEMA.....	17
GÉNERO.....	17
PREMISA.....	17
STORYLINE.....	18
PERSONAJES.....	18
LOGLINE	28
SINOPSIS.....	28
ARGUMENTO	29
ESCALETA	30
GUIÓN LITERARIO.....	45
BIBLIOGRAFÍA.....	137
ANEXOS	139

JUSTIFICACIÓN

La Torre de David es conocida originalmente como el Centro Financiero Confinanzas y está ubicada en el centro de Caracas, junto a una de las arterias de la ciudad, la Avenida Urdaneta. Es un rascacielos de 190 metros de altura cuya construcción inició en 1990, pero se detuvo en 1994 debido a la crisis bancaria que impactó la economía de Venezuela, la catástrofe financiera más grande de la historia del país. Entre 2001 y 2005 la torre empezó a ser saqueada por diversas personas, quedando sin piso de cerámica, vidrios, piezas de metal, muebles, reduciéndola a un esqueleto de su construcción original.

Las políticas de expropiaciones de edificios sin indemnización del gobierno de Hugo Chávez llevaron a que la torre fuera ocupada desde el 2007 de forma ilegal, por personas sin hogar o en condiciones precarias. Las políticas de expropiación llevaron a una desconfianza jurídica generalizada que, a su vez, tuvo como consecuencia un estancamiento del sector de construcción en Caracas. Mientras que los barrios informales crecieron sobre los cerros de la ciudad, la torre empezó a ser ocupada por habitantes informales, hasta el punto de habitar 28 pisos de la torre.

Para 2014, 1156 familias vivían dentro de la torre, convirtiéndose en la ocupación ilegal más alta del mundo.

Desde 2007 hasta la eventual desocupación del edificio por medio de la Operación Zamora, la torre fue gobernada por Alexander Daza, un exconvicto convertido a pastor cristiano, quien organizó una ocupación de la torre junto con otras 30 familias. Alexander Daza, conocido también como “El Niño”, es una figura controversial. Su operación de la torre fue autorizada por el gobierno de Hugo Chávez, pero algunos argumentan que Alexander es solo un líder colectivo más, un “malandro” (delincuente venezolano) que gobierna la torre como un líder criminal más, habiendo sido un “pran” (líder criminal en sitios de reclusión) cuando estuvo en prisión.

Otros, incluyendo habitantes de la torre, argumentan que dio orden y una buena calidad de vida a los residentes (al menos mejor que la que podían esperar en los barrios populares de Caracas). Alexander Daza fue una figura que transmitió respeto principalmente por miedo y liderazgo religioso, pues no solo velaba por la seguridad de la torre, sino también por su “pureza religiosa”.

Entonces, ¿por qué ambientar una historia en la Torre de David? La torre fue una comunidad vertical que cobró vida en el corazón de la capital venezolana. No solo su curioso líder religioso

trae consigo muchas preguntas sobre la autoridad estatal, también impactó los numerosos líderes criminales que en su momento operaron dentro de la torre. Hechos violentos dentro o alrededor de la torre fueron comunes durante su ocupación, pero el discurso del Gobierno respaldaba su existencia con la retórica de comunas bolivarianas autosuficientes. La política, el autoritarismo, la pobreza y la violencia dominaron la torre, tal como hoy en día domina a Venezuela.

En conclusión, esta historia vale la pena ser contada porque la Torre de David es un modelo en miniatura y vertical de los problemas que azotan a Venezuela diariamente. Un drama social ambientado en la torre trae consigo la tesis de este trabajo de grado sobre qué es Venezuela en este momento, con toda su violencia y desorden legal.

INVESTIGACIÓN

Crisis Bancaria de 1994

La crisis bancaria de 1994 en Venezuela marca un antes y un después de la historia financiera del país. Durante esta coyuntura se agruparon los problemas políticos, económicos y sociales del país que estaban en declive desde la década de los 80. La inestabilidad política del Caracazo en 1989, dos intentos de golpe de estado en 1992 y el juicio político al presidente de aquellos años, Carlos Andrés Pérez, coincidieron con poca regulación y transparencia bancaria. A su vez, la necesitada reforma bancaria se vio atrasada por los numerosos problemas políticos en Venezuela. En consecuencia, en 1994, en plena situación frágil en la política venezolana, se dio un catastrófico colapso cuyas consecuencias se siguen viviendo en la actualidad venezolana.

Como dice Krivoy (2000), en aquel entonces la presidente del Banco Central de Venezuela, "ninguno de los involucrados en el proceso de reforma podíamos haber previsto el daño que poca supervisión bancaria le haría al país y al Banco Central en los siguientes meses". Sobre todo, el liderazgo transitorio de aquel momento, luego de la destitución de Carlos Andrés Pérez, no pudo lidiar con la situación, limitándose a soluciones incompletas bajo el mando de Velázquez, que "eran más parecidos a bomberos que especialistas en políticas, disponibles para trabajar de emergencia durante nueve meses, pero poco preparados para lidiar con las verdaderas complejidades de gobierno" (Krivoy, 2000).

El colapso bancario empezó a inicios de 1994, aunque el deterioro databa desde 1989 y la inestabilidad política e institucional que mantuvo el crecimiento del PIB en valores bajos o

negativos. Luego se sumó la caída de los precios del petróleo, que seguía en picada en 1994. En enero fue cuando el Banco Latino, la empresa y grupo financiero más importante del país, declaró su insolvencia y cerró sus puertas.

Las acciones del gobierno, disjuntas y demoradas, “no cerró o tomó control del banco, pero obviamente el Banco Latino no podía operar sin la capacidad de liquidar cheques. Eso lo dejó en un limbo” (Krivoy, 2000), provocando un frenesí nacional al paralizar un banco y sus fondos a cerca de 2 millones de depositantes (10% de la población nacional), afectando en total 7.800 millones de dólares en pasivos. El pánico empezó a dominar la población, quienes esperaban que “el Banco Latino abriera sus puertas el lunes, 17 de enero. Pero no fue así. De hecho, el banco permanecería cerrado por 77 largos días, y en ningún momento los depositantes recibirían una clara explicación del cuándo tendrían su dinero devuelta” (Krivoy, 2000), exacerbando la situación, al punto de llegar a protestas y al despliegue de la Guardia Nacional con armamento pesado.

Y como si no fuera suficiente, la crisis estalló en un momento político extremadamente delicado. Carlos Andrés Pérez, destituido meses atrás, y una transición de gobierno a tan solo unas semanas de distancia, el gobierno provisional de Ramón José Velázquez carecía del liderazgo y la experticia para encarar la situación de forma efectiva.

No se puede menospreciar el efecto catastrófico de la crisis bancaria de 1994, que fue “el golpe más violento en la historia bancaria de Venezuela. Cerca de 1.900 millones de dólares en capital privado se fugó del país en las dos semanas y media luego de la caída del banco” (Krivoy, 2000). Los efectos colaterales afectaron también a otros bancos, que empezaron a escasear en efectivo luego del pánico financiero de los siguientes meses.

El lugar donde se ambienta el guion de esta tesis, la Torre de David, como es conocida coloquialmente, formalmente el Centro Financiero Confinanzas, era el proyecto soñado del banquero Jorge David Brillembourg Ortega, el “rey David” de las finanzas venezolanas. El proyecto, iniciado en 1990 y continuado después de la muerte del banquero en 1993, se paralizó de forma indefinida luego de la quiebra de la empresa financiera durante la crisis bancaria de 1994 detallada anteriormente.

Aquella Torre de David se puede ver dominando el escenario del centro de Caracas, aun sin terminar. De cierta forma, los efectos de la crisis bancaria no solo se siguen viviendo en la economía y en la sociedad venezolana del presente, sino que sus secuelas tienen una representación física por medio del Centro Financiero Confinanzas.

El concepto de “familia” en Venezuela

Para entender el concepto de familia en el ideario venezolano, uno primero debe entender el concepto de pueblo, más allá del entendimiento formal del término tal cual se expone por autores de la Ilustración. En Venezuela, en primera instancia se podría definir pueblo como el más de 80% de la población que vive en una situación generalizada de pobreza, aunque tal explicación dejaría de un lado la tradición y comportamientos asociados en Venezuela al concepto de “pueblo” o “popular”.

Es por eso que en Venezuela se debe entender pueblo como:

“esa gran mayoría de nuestra población considerada pobre, aunque no sea la pobreza lo que la define totalmente sino su pertenencia a una comunidad humana que comparte (...) toda una manera de practicar la vida en Venezuela. Nuestro concepto de pueblo será, por tanto, uno social, cultural, convivencial y, sobre todo, ético.” (Moreno, 2016, p. 52)

A su vez, la dinámica familiar predominante en Venezuela debe, a su vez, entenderse como una propia del pueblo venezolano, tal como es definido. Con esto se debe entender que otras dinámicas familiares son posibles, pero dentro de las historias-de-vida de Venezuela, la familia domina de la forma que lo hace en los sectores de la población considerados pueblo.

Ya definido el pueblo en el ideario venezolano, la familia dentro de este grupo social “ha constituido y constituye aún hoy valor preponderante” (Moreno, 2016, p. 57), siendo el centro de la dinámica social y del desarrollo de la subjetividad de un venezolano. Es por eso que Moreno (2016) procede a afirmar que: “Todas nuestras historias-de-vida populares venezolanas empezarán por ahí, por la familia centrada sobre todo en la madre y no por la identificación y caracterización de un yo individual y protagonista” (p. 57). De ahí surge la tendencia al colectivismo en Venezuela, priorizando el desarrollo en conjunto (ya sea del núcleo familiar, grupo de amistades, pareja o compañeros de trabajo) sobre los logros personales. Efectivamente, se puede afirmar que la familia es la Roma a la que conducen todos los caminos en Venezuela (Moreno, 2016, p. 59).

Otro factor definitorio en Venezuela es el matricentrismo, el cual no debe confundirse con un orden matriarcal, puesto que la madre tiene influencia total en su núcleo familiar, pero fuera de este no ejerce algún poder sustancial. Una familia matricentrada es el modelo predominante en el pueblo venezolano, la madre obteniendo una importancia social, emocional

y simbólica en el día a día. Como contraparte, los padres “no aparecen sino en una posición tangencial, cuando aparecen” (Moreno, 2016, p. 79). En otras palabras, donde una familia con madre e hijos, sin padre, es considerada una familia completa y con posibilidades, popularmente una familia con solo el padre es percibida como disfuncional y destinada al fracaso.

La importancia de la familia en el ideario venezolano es un eje central en las decisiones de los personajes de este trabajo de grado, ya que todos de diferentes maneras asociando su desgracia a la falta de apoyo de sus familias. Osmar, que se siente atrapado al no tener una madre y un padre delincuente (el cual conforma una familia incompleta, sin madre); Germán, en su laberinto al ser abandonado por su esposa e hijas; y Silvia, quien no se atreve a encarar a su familia después de cometer errores en su vida. Dentro del pueblo entendido de forma venezolana, la familia hace y deshace a los personajes de esta historia, tanto en la realidad como en su psiquis.

Violencia rampante en la sociedad caraqueña

El siguiente trabajo de grado entiende la violencia como la define Briceño León (2012) en “Los Ciclos de la Violencia y la Democracia en Venezuela”, donde la violencia (entendida como delincuencia, crimen, violencia de género, homicidios, entre otros) está íntimamente relacionada a un ciclo institucional que ha vivido históricamente Venezuela, no muy distinto al abordaje cíclico de la economía.

En la historia reciente, Briceño León (2012) identifica tres ciclos: de 1989 hasta 1994, un período de crisis institucional, dominado por eventos como el Caracazo, los golpes de Estado de 1992, el juicio político de Carlos Andrés Pérez y la crisis bancaria de 1994; de 1994 a 1998, una época de estabilidad institucional, donde los humos de los años anteriores empezaron a calmarse para dar paso a un país más estable, el cual fue interrumpido por la llegada de Hugo Chávez, que es llamada por Briceño León (2012) como el ciclo de destrucción institucional.

Este período del chavismo que sigue dominando en Venezuela se caracteriza por la centralización constante del poder y crecimiento de la corrupción, que a su vez promueve la percepción de la ruptura del pacto social. “Si no hay normas las personas se sienten desorientadas y en estado de anomia; si no hay protección efectiva se sienten indefensas y vulnerables; y si no hay respuestas a la transgresión, se vive en la impunidad” (Briceño León, 2012, p, 26).

Esto se ha reflejado en las cifras de homicidios en Venezuela, dejando en expuesto la ineffectividad de teorías sobre violencia asociadas a pobreza o desigualdad, ya que ambos índices se redujeron durante el período chavista hasta el 2011.

Año	Casos	Tasa por cada 100 m/h
1999	5.968	25
2000	8.022	33
2001	7.960	32
2002	9.617	38
2003	11.342	44
2004	9.719	37
2005	9.964	37
2006	12.257	45
2007	13.156	48
2008	14.589	52
2009	16.047	54
2010	17.600	57

Fuente: Elaboración propia a partir de cifras oficiales del Cuerpo de Investigaciones Científicas, Penales y Criminalísticas (CICPC) de Venezuela.

Tabla 1. Homicidios en Venezuela (1999-2010). Fuente: Briceño León (2017, p. 70)

Como se puede ver en la tabla 1, la tasa de muertes violentas creció exponencialmente entre 1999 y 2010, coincidiendo con la reducción de pobreza y desigualdad, junto a un deterioro institucional sin precedentes, con aumento de la impunidad y acusaciones de excesos de poder al gobierno de Hugo Chávez. "En este sentido, podemos argumentar que la explicación de lo que ha ocurrido con la violencia letal en Venezuela son tres procesos de aniquilamiento institucional: la ruptura con las reglas de acceso a los bienes y recursos materiales; la violación de las reglas políticas de acceso a la Presidencia de la República y, finalmente, el quiebre generalizado de las reglas del control social y penal" (Briceño León, 2017, p. 65).

Formas de violencia y miedo urbano

Para entender la violencia en cualquier contexto y poder analizarla, primero debemos definirla. De acuerdo con Grosman (1992), la violencia "es la acción ejercida por una o varias personas donde se somete de manera intencional al maltrato, presión sufrimiento, manipulación u otra acción atentando contra la integridad física, psicológica y moral de cualquier persona o grupo de personas".

La violencia en sí mismo puede surgir por diversas razones. En el caso venezolano, como fue explorado anteriormente, se puede manejar un análisis institucional de la situación de aumento exponencial de la violencia. Para ser más específicos, Briceño León (2007) establece en su artículo "Violencia, ciudadanía y miedo en Caracas" una forma muy acertada de

categorizar los diferentes tipos de violencia más comunes en ciudades de la región de Latinoamérica, en particular Caracas.

Primero, está la violencia delincencial, que es asociada a delitos como hurtos a personas o a la propiedad, actos que cada vez con más frecuencia terminan en violencia directa hacia la persona en el proceso de cometer el delito. Mientras que en un principio no era necesaria la violencia ante habitantes urbanos desprevenidos, el uso de cámaras, candados y seguros eléctricos, junto a la mayor alerta ciudadana a la inseguridad, hizo más fácil simplemente sacar el arma y amenazar a la víctima, lo cual puede llevar a hechos violentos de mayor gravedad (Briceño León, 2007, p. 562). Además de los robos y hurtos, otro hecho delictivo en auge es el llamado “secuestro exprés”, una nueva modalidad donde la víctima es retenida por unas pocas horas, durante las cuales es forzada a retirar dinero alrededor de la ciudad.

El segundo tipo de violencia es el de las bandas criminales. Jóvenes (hombres y pobres) “se encuentran agrupados en las bandas que se forman en las zonas de barrios donde hay una escasa presencia de la policía, y pudiéramos decir que también del Estado de derecho” (Briceño León, 2007, p. 564). Los barrios son zonas extremadamente segregadas de Caracas, principalmente por las características geográficas y topográficas de la ciudad, que lleva los barrios a formarse principalmente en montañas y dificultando su acceso. Naturalmente, este aislamiento con respecto al resto de la ciudad lleva a los conflictos territoriales entre bandas a acentuarse y rutinariamente trae consigo hechos violentos generalizados, ya sea entre bandas o con fuerzas del Estado. En una ciudad como Caracas, donde el 28% de los jóvenes entre 15 y 18 años no trabajan o estudian (UCAB, 2001), la cultura de la banda criminal satisface “un deseo de reconocimiento que le otorgue sentido a unas vidas sin sentido” (Briceño León, 2007, p. 564). Una nociva combinación de deseos de consumo y la incapacidad de tener el dinero suficiente lleva a ese estilo de vida de las bandas criminales que domina actualmente en los barrios caraqueños. Sin duda, un claro ejemplo de este joven con ambiciones, pero con la sensación de no tener opciones y de llevar una vida sin sentido, es el personaje de Osmar en el guion de este trabajo de grado.

En tercer lugar, Briceño León (2007) detalla la violencia política, que surgió en el siglo XXI, con el auge del sistema de gobierno chavista. Caracas es una ciudad compuesta por cinco municipios, de los cuales tres de sus alcaldías municipales (cada una con su policía municipal) estuvieron en su momento bajo el control político de la oposición al gobierno. “Como tres de esas alcaldías, más la metropolitana, se encontraban bajo control de la oposición, el gobierno

central se dedicó a desprestigiar y desarmar a las policías, en un enfrentamiento político que les restaba poder y eficiencia para garantizar la seguridad ciudadana y reprimir la delincuencia” (Briceño León, 2007, p. 565). La influencia de este enfrentamiento político es evidente en el aumento de hechos delincuenciales en los municipios de Caracas.

Por último, se establece la existencia de la violencia como respuesta a la violencia. Hechos de autodefensa por parte de ciudadanos y de violencia extrajudicial por parte de las fuerzas policiales han crecido junto a la violencia delincencial en Caracas. Por ejemplo, “se ha incrementado la posesión de armas de fuego y el deseo de comprarlas de quienes aún no las tienen: en una encuesta que realizamos en 2004, 47.8% de los entrevistados respondió que le gustaría tener una” (Briceño León, 2007, p. 565).

En consecuencia, la violencia ha ocasionado el crecimiento de un temor al ambiente urbano en ciudades como Caracas, lo cual en paralelo lleva a una pérdida de ciudad y, por supuesto, de vinculación emocional. Partes de la ciudad donde una persona nunca ha puesto pie u horas de la noche o madrugada que son tabú salir a la intemperie de la calle son solo algunos ejemplos de cómo las fronteras de la ciudad se van achicando cada vez más para los habitantes.

Venezuela
Sentimiento de temor en distintas zonas de la ciudad,
1996, 2004 y 2007

<i>Ha sentido temor en...</i>		<i>Caracas</i> 1996 (n: 1297)	<i>Venezuela</i> 2004 (n: 1199)	<i>Venezuela</i> 2007 (n: 1089)
Su casa o apartamento	Mucho	36.8	44.4	37.8
	Algo	38.6	29.6	39.7
	Nada	24.6	25.7	22.2
En las calles de su comunidad	Mucho	37.6	44.0	44.0
	Algo	35.5	29.0	41.1
	Nada	25.0	26.0	24.1
En su lugar de trabajo	Mucho	26.2	34.6	29.7
	Algo	32.9	29.6	36.8
	Nada	40.9	35.8	16.3
En los medios de transporte	Mucho	61.0	56.8	55.5
	Algo	29.2	25.6	31.4
	Nada	9.8	16.2	13.1

Tabla 3. Fuente: Laboratorio de Ciencias Sociales, Iacso, 1996, 2004, 2007.

Como resultado, la Caracas “tribal” se hace parte de la realidad urbana, con zonas divididas claramente entre ellas, donde sus habitantes no penetran la zona del otro, temiendo repercusiones violentas si así lo hacen. Escenas del guion revelan esta sensación constante de los personajes, como lo es Osmar asociando oportunidades y crecimiento al este de Caracas, mientras que considera una limitante insuperable a la Torre de David.

Violencia y crímenes en niños, niñas y adolescentes

Para entender hechos violentos contra niños, niñas y adolescentes, se debe entender cómo esta población llega a su estado vulnerable, entendido popularmente como “niños de la calle”, término que implica que son originarios de la calle, cuando la realidad detrás es mucho más compleja una vez es analizada.

Modelo de políticas NSC en Venezuela, 2007			
Problema Variable dependiente	Sistemas de políticas	Factores determinantes Variables independientes (Rodríguez, 2001)	Variables independientes operacionalizadas (Rodríguez y López, 2007)
Niñez en Situación de Calle en Venezuela	Económico	Desempleo	Tasa de desocupación
		Pobreza	Índice de Desarrollo Humano
		Crecimiento económico	PIB Precios constantes 1984 (millones)
	Educativo	Analphabetismo	Tasa de analphabetismo total
		Deserción Escolar	Tasa de Deserción Escolar
		Difícil acceso a la educación pública	Cobertura del Sistema educativo Tasa Bruta de Escolaridad
	Sociocultural	Descomposición familiar	Hogares con un solo jefe del hogar
		Ambiente socio-cultural donde reside el niño	Nivel educativo del jefe del hogar (mayor a noveno grado)
	Institucional	Falta de políticas claramente definidas y coordinadas en materia de atención al NSC (15)	No. de programas existentes orientados a NSC en el ámbito nacional
		Ausencia de sistemas de seguimiento y evaluación	No. de programas evaluados
		Discontinuidad en los programas	Discontinuidad en los programas

Tabla 2. Modelo de políticas NSC en Venezuela, 2007. Fuente: Rodríguez y Zambrano, 2009, p. 7

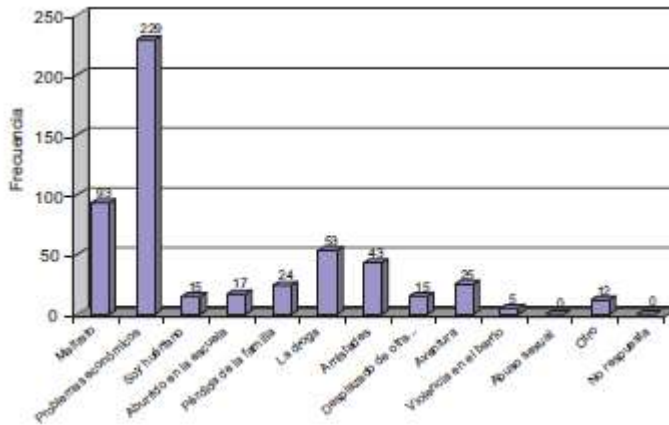


Gráfico 1. Razones por las cuales llegan a la calle (Municipio Libertador). Fuente: INE

Tanto con la tabla 2 como el gráfico 1 revelan las diversas razones por la que un menor de edad puede terminar en la calle, la inmensa mayoría por razones que no pueden controlar, como lo son problemas económicos o maltrato. La vulnerabilidad y exposición a violencia que presenta esta situación se ven luego reflejadas en los números de mortalidad adolescentes por homicidio, que “según cifras del 2012, los índices de homicidio se elevan de 1,2 por 100.000 habitantes para niños de menos de 10 años a 39 por 100.000 habitantes entre adolescentes de 10 a 19 años. Así mismo existen marcadas diferencias por sexo; (...) el índice de homicidios es del 74 por 100.000 habitantes en adolescentes varones mientras que es del 3 por 100.000 habitantes en adolescentes mujeres” (CIDH, 2015, p. 36). En otras palabras, ser un adolescente vulnerable de género masculino en Venezuela tiene un riesgo asociado de estar expuesto a hechos violentos en la cotidianidad venezolana. En Latinoamérica en general es una constante donde “los niños y los adolescentes-hombres tienen casi 7 veces más probabilidades de morir por causa de violencia inter-personal que las niñas y las adolescentes-mujeres” (CIDH, 2015, p. 37).

De esta forma, la CIDH (2015) establece 7 razones para entender por qué la violencia a niños, niñas y adolescentes llegan a números tan elevados en la región:

- I. padecer abuso o violencia en el seno de su familia, en la escuela o en el ámbito de su comunidad, de parte de adultos o por sus pares;
- II. la falta de cuidados adecuados en su familia y de apoyo de las instituciones del Estado;

- III. no poder gozar de su derecho a una educación de calidad en un ambiente protector que les brinde la posibilidad de desarrollar al máximo su potencial, algunos incluso abandonan por completo sus estudios;
- IV. haber sufrido estigmatización o alguna forma de discriminación basada en su condición socio-económica y/o origen;
- V. la ausencia de oportunidades reales para desarrollar su proyecto de vida derivado de situaciones estructurales de exclusión social, lo cual muchas veces los introduce a los grupos con actividades criminales como la opción más al alcance y viable;
- VI. sufrir presiones, abuso, violencia o explotación de parte de grupos que se dedican a actividades criminales y utilizan y explotan a niños, niñas y adolescentes para llevar a cabo sus acciones;
- VII. y la violencia, abuso y vulneraciones a sus derechos que los niños, niñas y adolescentes pueden enfrentar por parte de la policía, o cuando entran en contacto con el sistema de justicia juvenil y durante el tiempo de privación de libertad, entre otras situaciones.

De esta forma, se busca dar perspectiva de cómo la situación de un personaje como Mayra, una niña que busca a su padre en la Torre de David, puede resultar preocupante y peligrosa, al formar parte de una edad vulnerable. Además, también se ejemplifica cómo el aprovechamiento criminal de los niños domina las poblaciones vulnerables de Caracas, expuesta a través de la red de niños armados que maneja el personaje de Osmar.

Violencia de género

Como se definió anteriormente, debemos entender la violencia como cualquier acción que atente de forma física, psicológica o moral a cualquier persona o grupo. Específicamente, la violencia ejercida sobre la mujer es definida como violencia de género. De esta forma, la Organización Mundial de la Salud define violencia de género como “como todo acto de violencia de género que resulte, o pueda tener como resultado un daño físico, sexual o psicológico para la mujer, inclusive las amenazas de tales actos, la coacción o la privación arbitraria de libertad, tanto si se producen en la vida pública como en la privada.”

En el caso particular de Venezuela, la violencia de género se presenta principalmente afectando de forma psicológica y física. A su vez, el ámbito más común es dentro del núcleo familiar, donde la violencia está destinada “a lesionar la salud psicológica de la mujer al igual

que su cuerpo, y suelen ir acompañadas de violencia física, económica o sexual” (Marcano y Palacios, 2017), normalmente extendiéndose por varios años de maltrato.

En cuanto a las causas, la más importante es sin duda la de origen social, donde se establece reglas de una sociedad patriarcal, entendiendo patriarcado como “un sistema de relaciones sociales sexopolíticas basadas en diferentes instituciones públicas y privadas y en la solidaridad interclases e intragénero instaurada por varones, quienes como grupo social y en forma individual y colectiva oprimen también en forma individual y colectiva” (Diz, 2007). En otras palabras, es una red de pensamientos y expectativas que rigen una sociedad, que normalmente tienen el prejuicio a favor del varón. Un ejemplo práctico es cómo el concepto de meritocracia es permeado por concepciones patriarcales. Características meritorias de un empleado es, por ejemplo, la agresividad comercial, que pone en ventaja a los hombres que socialmente son percibidos como más agresivos. Otra característica de meritocracia es poder trabajar bajo presión, que nuevamente deja en una posición incómoda a la mujer que popularmente es percibida como sensible emocionalmente. Ninguno de esos prejuicios tiene algún fundamento y son generalizaciones sin sentido, pero influyen de igual manera decisiones de sociedades como la venezolana.

Habiendo entendido el concepto y lo amplio que puede ser mecanismos de violencia contra la mujer (desde sociales a productivos, incluyendo psicológicos o físico, a una persona o un grupo social completo), entonces también se debe entender que estos limitantes sociales no pasan desapercibidos para una mujer en Venezuela. Tal es el caso del personaje de Silvia, que, a pesar de no haber estado expuesta a violencia física por su género durante su vida, sabe que el peligro de violencia psicológica, física y sexual es inminente si no toma algunas prevenciones como cambiar su apariencia para verse menos atractiva al varón, evitar conversaciones con ellos a riesgo de tener avances sexuales o simplemente mantenerse fuera de la vista de los hombres violentos de la Torre de David. Y es que ese es el tipo de violencia de género que domina la vida de Silvia, donde la misma estructura social de su entorno lleva a reprimirse como individuo y vivir sumida en el miedo.

Conclusiones de la investigación

Con este breve bosquejo de investigación se quiere ubicar en contexto el guion de “La Torre de David”, abordando de manera formal por qué los personajes de la historia enfrentan las situaciones de la forma en que lo hacen. Por ejemplo, Osmar como un fenómeno social no es difícil de comprender una vez se sabe que casi 30% de los jóvenes entre 15 y 24 no trabajan

o estudian, al igual que la tendencia a agruparse en bandas criminales o a utilizar menores de edad para cometer crímenes menores. La figura de la familia como una fuerza dominante en las decisiones de los personajes también se explica en esta sección, permitiendo así comprender con más detalle la psicología y decisiones que toman los personajes durante el relato.

Un aspecto importante de la investigación en cuanto al guion es cómo la institucionalidad afecta los niveles de violencia en Venezuela. Si un personaje en el guion llega al extremo de la violencia, es una demostración dramatizada de las consecuencias de la impunidad y el deterioro institucional. Las vendettas personales se hacen cada vez más comunes cuando se siente que no hay justicia u orden en la sociedad en la que se vive. En efecto, se plantea una ruptura del pacto social, como se mencionó anteriormente.

En conclusión, la imagen de Caracas que se obtiene por medio de esta investigación es la de una ciudad fragmentada, tribalizada y, sobre todo, abatida por la violencia diaria. La normalización de la violencia y el miedo a la ciudad es parte de la rutina caraqueña, cuyo deterioro se pretende dramatizar en este relato.

TEMPORALIDAD DEL RELATO

La historia de este guion de largometraje ocurre a lo largo de una semana dentro de la Torre de David. Para ser más exactos, la mayoría de la historia transcurre durante tres días y otros cuatro días pasan antes de cerrar el guion. Esos cuatro días comprenden el tiempo entre la muerte de Alexander y la escena final de Germán en su despacho, escenas que se podrán detallar en la escaleta y el guion. Los tres días anteriores comprenden la narrativa entre la primera escena y la muerte de Alexander.

UBICACIÓN DEL RELATO

El relato tiene lugar principalmente en la Torre de David, ubicada en la intersección entre la Avenida Andrés Bello y la Avenida Urdaneta en la ciudad de Caracas, capital de Venezuela. Al norte está el Hospital de Niños Dr. J. M. de los Ríos, al oeste la Torre Banco Mercantil, al este la Contraloría General de la República y al sur Ministerio del Poder Popular para Relaciones Interiores, Justicia y Paz. Como se puede entender por su ubicación, la torre está en un lugar privilegiado de Caracas, haciendo parte del “skyline” del centro. Además, está rodeada de las entidades públicas más importantes del país, a pesar de la impunidad que se expondrá a continuación en este relato.

Otra locación en el guion es la zona de Quinta Crespo, donde hay numerosas tiendas automotrices y de repuestos generales. La zona se encuentra aproximadamente cuatro kilómetros al suroeste de la torre.

Por último, está la zona de San Martín, un lugar histórico y rodeado de zonas populares cinco kilómetros al suroeste de la torre.

LICENCIAS DRAMÁTICAS

El guion “La Torre de David” está basado en eventos reales. Sin embargo, los sucesos y personajes retratados en esta película son completamente ficticios. Cualquier parecido con personas reales, vivas o muertas, o con hechos reales es pura coincidencia. Esto significa que mientras algunos hechos de violencia y personajes estén inspirados en distintas situaciones, son hechos separados unidos para formar una unidad narrativa.

Además, el guion toma algunas licencias dramáticas para lograr su objetivo narrativo. Primero, mientras que la torre fue desocupada en el 2014, algunos elementos como la economía corresponden a una realidad del 2020, como lo es la dolarización que influencia la vida de los personajes. En segundo lugar, mientras que se expone violencia contra la comunidad LGBT en la historia, la realidad es que no hay pruebas de hechos violentos sistemáticos contra dicha comunidad en Venezuela. El objetivo real de los hechos de violencia es exponer la posibilidad de ejercer violencia con impunidad y basada en prejuicios personales.

Por último, la torre real cuenta con numerosas torres, donde mínimo cuatro de ellas fueron ocupadas. Sin embargo, se simplificó la estructura de la Torre de David a una sola torre habitada, para así permitir mejor manejo de la ubicación espacial en la narrativa.

TEMA

La búsqueda del poder para sentirse seguros.

GÉNERO

Drama social.

PREMISA

La violencia solo trae más violencia.

STORYLINE

Las vidas de tres habitantes coinciden en la Torre de David cuando se encuentran a una niña que ha perdido a su padre en el rascacielos y para encontrar a este hombre deberán enfrentarse al líder criminal y religioso de la torre, llevando a un ciclo de violencia irreparable.

PERSONAJES

OSMAR



Nombre completo: Osmar Rey

Rol: Co-protagonista

Edad: 19

Sexo: Masculino

Nacionalidad/Etnicidad: venezolano, afro.

Misión: Proteger a Mayra.

Ocupación: Pequeño líder criminal, con una red de niños ladrones.

Motivación: Llegar a ser grande dentro de la torre, estar en una posición de poder.

Deseo interno/inconsciente: Vivir tranquilo sin tener que cuidarse las espaldas en todo momento.

Flaw: Machista e iracundo.

Backstory: Osmar nunca conoció a su madre y su padre formó parte del mundo criminal desde que tiene memoria. Para él era normal que su padre volviera con una herida de bala y Osmar, con mucha paciencia, aprendió a tratar sus heridas cada vez que ocurría. Con tan solo 10 años, Osmar entró en el mundo criminal al igual que su padre. Robaba en el Metro de Caracas, estafaba a peatones desprevenidos y, un año después de empezar, asesinó a su primera persona. Ese mismo año, su padre volvió a su casa con una herida que no podía curar y murió frente a él. Desde ese momento, sin hogar y con tan solo el arma de su padre, se metió de lleno en el mundo criminal, hasta llegar a la Torre de David, abandonado y solitario.

Virtudes: Empático, conocimiento empírico, desconfianza natural (virtud en un lugar como la torre) y apoya a la gente que respeta.

Defectos: Ataques de rabia y de violencia, machista e irrespetuoso, reservado con respecto a su pasado.

Secretos: Realmente, hubiera querido ser doctor.

Habilidades y conocimientos: Buena puntería, puede correr mucho tiempo sin cansarse y entiende cómo piensan los criminales de la torre.

Idiolecto: Habla como el típico joven de barrio del oeste de Caracas, con palabras como menor, el mío o sustituyendo la r por la l.

Objetos: Un crucifijo franciscano que siempre lleva al cuello. Lo oculta debajo de su camiseta cuando va a matar.

Características físicas: Moreno y de pelo corto, rapado, con una cicatriz en la ceja que la divide en dos. Musculatura promedio y un poco delgado, que delata una historia de mala alimentación. Es alto y tiende a encorvarse.

Características psicológicas: Es una persona que la primera impresión que transmite es que es alguien presumido, extrovertido y sin filtro. Sin embargo, esto es una fachada, hasta cierto punto. Aunque parece una persona sin preocupaciones, le provoca ansiedad la sensación de siempre estar en peligro. No quiere tener hijos solo para llegar medio muerto como siempre lo hacía su padre.

SILVIA



Nombre completo: Silvia Herrera

Rol: Co-protagonista

Edad: 17

Sexo: Femenino

Nacionalidad/Etnicidad: venezolana, mestiza.

Misión: Salir de la torre y sentirse segura de nuevo.

Ocupación: Vendedora de una bodega.

Motivación: Mantenerse con vida y tranquila dentro de ese ambiente hostil.

Deseo interno/inconsciente: Poder reconciliarse con su familia.

Flaw: Reservada y chocante.

Backstory: Silvia siempre fue la niña bien, buena en sus estudios y llena de futuro. O al menos eso le decía su familia insistentemente. Resulta que Silvia siempre fue una romántica y se enamoró del chico que vendía drogas en la esquina del colegio. No pasó mucho tiempo y su familia le reclamó que estuviera con ese muchacho, llevándola a la decisión impulsiva de escapar con él. El chico la llevó a vivir en la torre, pero tan solo unos meses después el hombre se marchó sin dejar rastro. Abandonada y sin el valor de volver a su familia, Silvia está atrapada en la torre, reservada e intentando mantenerse segura.

Core Trait: Contestona.

Virtudes: Perspicaz, piensa muy rápido y poco violenta más allá de gritar de vez en cuando.

Defectos: Tiende a ser cínica y contesta impulsivamente.

Secretos: Silvia solo quiere volver a confiar en alguien luego de que la abandonaran, aunque no lo quiere admitir abiertamente.

Habilidades y conocimientos: Piensa muy rápido y su inteligencia que tanto presumía su familia se muestra constantemente. Es la más racional del grupo, pensando cuándo algo es posible y cuándo no.

Idiolecto: Habla diferente al resto de la torre, más pausado y sin comerse tantas sílabas, aunque tiende a hablar un poco bajo, excepto cuando hace sus respuestas impulsivas que la caracteriza.

Características físicas: Pelo corto, algo masculino y sin arreglar, ya que intenta no verse muy atractiva. No se maquilla y usa ropa holgada y que le queda muy grande. Tiene unos ojos grandes azabaches que todos dicen que la hace resaltar, aunque ella lo evite.

Características psicológicas: La primera impresión al ver a Silvia es que es una chica tímida, algo masculina en sus manierismos y poco coqueta. Sin embargo, realmente es una chica que le gusta responder con perspicacia en todo momento y tiende a alzar la voz.

GERMÁN



Nombre completo: Germán Manrique.

Rol: Co-protagonista

Edad: 48

Sexo: Masculino

Nacionalidad/Etnicidad: venezolana, blanco.

Misión: Encontrar al padre de Mayra.

Ocupación: Militar retirado, repara armas de fuego para Alexander, el líder de la torre.

Motivación: Volver a ver a sus dos hijas fuera de la torre.

Deseo interno/inconsciente: Sentir otra vez que tiene el poder y el control.

Flaw: No duda en usar la violencia extrema.

Backstory: Germán siente que su vida se arruinó luego de desobedecer una orden de su superior en el ejército. Tildado de traidor a la patria, fue retirado forzosamente luego de una larga carrera en las Fuerzas Armadas. Sin trabajo y sin una pensión que tuviera valor en la crisis económica, Germán cayó en el alcoholismo y en una depresión aguda. Finalmente, su esposa se divorcia de él y se queda con casi todo, incluyendo la casa y la custodia de sus dos hijas. Diez años han pasado desde el divorcio y Germán ahora vive en la torre, ganándose la vida reparando y manteniendo las armas de los matones de Alexander.

Core Trait: Silencioso.

Virtudes: Calculador y pausado.

Defectos: No se debe confundir su aire pausado con calma, pues tiende a una violencia mucho mayor que de cualquier otro. Aunque al principio pareciera empático con Mayra, realmente todas sus acciones están dirigidas a sentirse con poder de nuevo.

Secretos: Le encanta sentirse en una posición de poder.

Habilidades y conocimientos: Es excelente con todas las habilidades militares, es un “Rambo venezolano”. Tiene una sabiduría empírica en muchas áreas, incluyendo las relaciones interpersonales.

Idiolecto: Una voz rasposa y tosca, habla pausado y sin modular mucho.

Objetos: Una foto de sus hijas que tiene en su pieza.

Características físicas: Pelo corto y canoso, un poco rulo en la parte de arriba de su cabeza. Lleva casi siempre los pantalones arremangados dentro de unas botas militares y casi siempre anda en camiseta, revelando unos brazos musculosos a pesar de bordear los cincuenta años. Tiene unos ojos café claros.

Características psicológicas: Un hombre que va en cámara lenta en todo lo que hace, Germán se toma su tiempo en hacer todo de una forma calculada. Se prepara meticulosamente el café de la mañana, come con calma y sin desperdiciar un mordisco. En general, transmite un aire desconcertante de control total sobre su persona. Solo una cosa parece sacarlo de compostura y es que a Mayra le pase algo, ya que la relaciona con sus dos hijas que tiene años sin ver.

MAYRA



Nombre completo: Mayra

Rol: Secundario

Edad: 8

Sexo: Femenino

Nacionalidad/Etnicidad: venezolana, afro.

Misión: Saber qué ocurrió con su padre.

Ocupación: No estudia ni trabaja.

Motivación: Quedarse a salvo en la torre.

Deseo interno/inconsciente: Convencerse que su padre en verdad no era mala persona.

Flaw: Desconfiada y evasiva.

Backstory: Desde que tiene memoria, Mayra ha vivido en la torre junto con su padre. Aunque inicialmente siempre creyó la historia que su padre era el “cocinero” de Alexander, no le tomó mucho tiempo entender que “cocinero” era un eufemismo para sicario personal del líder de la torre. Sin embargo, siempre quiso mucho a su padre y cuando desaparece, decide empezar a buscarlo.

Core Trait: Nerviosa.

Virtudes: Perspicaz y audaz, muy madura para su edad.

Defectos: Desconfiada y mentirosa.

Habilidades y conocimientos: Sabe cocinar y entiende cómo sobrevivir en la torre, sabe dar lástima cuando lo necesita para defenderse.

Idiolecto: Habla con pocas palabras y frases incompletas.

Características físicas: Pelo largo hecho en trenzas (aunque como ya tiene varios días así, está maltratado), ojos azabache grandes y es pequeña para su edad.

Características psicológicas: Una niña acostumbrada a la pobreza y la violencia de Caracas y la torre, se comporta mucho más madura de lo normal para su edad, lo cual lleva a que desconfíe de todos. Confía en Osmar, en quien ve la voluntad de ayudarla de verdad, pero no en Germán. Aunque no lo quiere admitir, Mayra le gustaría comportarse como una niña normal y jugar, pero la torre no es un lugar para pasar la niñez.

ALEXANDER



Nombre completo: Alexander Daza

Rol: Antagonista

Edad: 42

Sexo: Masculina

Nacionalidad/Etnicidad: venezolana, mestizo.

Misión: Limpiar de pecado a la torre.

Ocupación: El jefe de facto de la torre.

Motivación: No tener oposición dentro de la torre.

Deseo interno/inconsciente: Le gusta sentirse en una posición de poder en todo momento.

Flaw: Cruel y violento.

Backstory: Alexander Daza era de joven un atracador más en Caracas, dedicándose a robar en una urbanización en el este de la ciudad. Sin embargo, es capturado por la policía y condenado a diez años de prisión. En la prisión, conoce a Rafa, un prisionero y pastor de un grupo pequeño de creyentes, quien lo convierte al cristianismo. Luego de salir de prisión, Alexander crea su propia iglesia con él como pastor, aunque realmente no dejó a un lado su vida criminal; tan solo consiguió una justificación divina para llevar a cabo su violencia. Dos años después de estar en libertad, empieza a vivir en la torre, liderando un grupo de criminales en la pelea de poder entre bandas dentro de la torre. Finalmente, Alexander sale al frente, eliminando sus contrincantes y declarándose el líder de la torre, la cual gobierna como un estado teocrático.

Core Trait: Grandilocuente.

Virtudes: Inteligente y persuasivo.

Defectos: Violento, mentiroso y estafador.

Habilidades y conocimientos: Excelente con el arma y tiene una red de contactos muy extensa dentro de la torre.

Idiolecto: Habla de una forma muy clara, marcando cada sílaba que dice, como si ocultara su acento o fuera un locutor de radio. Cuando pierde la paciencia, su acento sale a relucir y arrastra las palabras, susurrando de forma amenazante.

Objetos: Un viejo tocadiscos y una colección de discos de vinilo.

Características físicas: Pelo corto y gordo, casi siempre lleva una guayabera puesta y sus cejas son grandes y pobladas. Casi siempre tiene una pequeña sonrisa.

Características psicológicas: Alexander siempre ha sido violento, pero ahora considera que su violencia está justificada, comparándose en su mente con caballeros de las cruzadas. Le gusta pensar que él es una persona con un fin mayor, lo cual lleva a sus delirios de grandeza. Es por eso que ofender a Alexander es algo delicado, ya que casi siempre termina en prisión, tortura o hasta muerte.

SECUNDARIOS

Jairo

Un hombre mayor (58) que vive en la torre junto con su pareja, Andrés (26).

Torres

Un hombre de 32 años que es el principal competidor de Alexander por el control de la torre.

Tomás

El padre (35) de Mayra y el “cocinero” (eufemismo por sicario) de Alexander Daza. Colabora con Torres como doble agente, lo cual resulta en su muerte.

Migje

Una vendedora de bodega (25) que trabaja junto a Silvia. Vive en una situación de pobreza constante, pero bromea constantemente para ocultarlo. De vez en cuando apoya a Silvia a escapar de Osmar.

LOGLINE

Luego de que su padre desaparece en una torre abandonada, una niña de la calle recibe la ayuda de tres extraños para rescatarlo del poderoso líder religioso que gobierna la torre.

SINOPSIS

La Torre de David es la historia de Osmar, un delincuente consolidado, Silvia, una joven abandonada por su pareja, y Germán, un misterioso militar retirado, que buscan ayudar a

Mayra, una niña que vive en la torre y quien busca a su padre desaparecido. Cuando el grupo descubre que la desaparición de este hombre tiene algo que ver con Alexander, el violento líder religioso de la torre, deben enfrentarse entre ellos y a su pasado para poder sobrevivir. Al final, los tres extraños tendrán destinos muy distintos dentro de la torre, donde eres parte de la bestia o la bestia te mata.

ARGUMENTO

Osmar (19), un criminal que vive en la Torre de David pasa su día a día educando a niños para robar y tratando de obtener el poco dinero para comer. Cuando se encuentra en varias ocasiones a Mayra (8), una niña abandonada en el medio de uno de los pasillos de la torre, decide llevarla a su casa y ayudarla. Pero cuando descubre que el padre de Mayra, que desapareció sin dejar rastros, posiblemente tiene conexiones con el líder religioso y criminal de la torre, Alexander (42), decide pedir ayuda a Silvia (17), una joven abandonada en la torre por su expareja.

Silvia se resiste a cooperar con Osmar, un hombre violento y con mala reputación, pero no puede ignorar a Mayra, una niña abandonada en la torre. Sin embargo, mientras discuten, Mayra los deja atrás. Sola, Mayra es seguida por Germán (48), un militar retirado divorciado y separado de su familia, quien, proyectando a sus hijas en Mayra, intenta ayudarla.

Sin embargo, la situación se complica aún más cuando Germán vincula al padre de Mayra a una rebelión criminal dentro de la torre, liderada por Torres (32). Luego de contactar a Torres, Germán es reclutado por este otro líder criminal, pero cuando duda, Torres se enfrenta al grupo (Osmar, Silvia y Germán), finalmente asesinado por Osmar, ante el horror de Silvia. Después de ese enfrentamiento, Germán decide llamar a su familia, buscando perdón, pero cuando es rechazado rotundamente, toma una decisión radical.

Al Germán meterse en todo el asunto de Torres, Alexander se siente amenazado por Germán y envía una señal: cuelga el cuerpo de padre de Mayra, junto con otros cinco cadáveres, en la plaza central de la torre. Es un mensaje de advertencia. Germán, sin razón alguna para vivir luego de perder a su familia, asalta la capilla de Alexander en venganza, asesinando al líder criminal.

Amanece en la torre y Germán es reconocido como el nuevo gran líder criminal. Silvia, aterrada por la violencia, regresa a su familia junto a Mayra. Osmar, frustrado por sentir que no tiene

escapatoria, se queda en la torre, para luego ser asesinado por órdenes de Germán, quien lo siente como una amenaza a su poder.

Finalmente, Germán se queda solo en su despacho, luego de tomar la torre y continuando el ciclo de violencia que domina la torre.

ESCALETA

ACTO I

SECUENCIA 1: MIGUEL ES PERSEGUIDO

ESC 1. PROPAGANDA - TELEVISIÓN. DÍA.

Un hombre en una propaganda política habla de la comuna dentro de la Torre de David. Al final, vemos la torre a lo lejos y se escucha un disparo de revólver.

ESC 2. ESCALERAS - TORRE. DÍA.

Miguel (10) corre de dos niños que lo persiguen, armas en mano. Miguel llega al piso de abajo y se adentra a un corredor, pero uno de los niños lo sigue.

ESC 3. CORREDOR - TORRE. DÍA.

El niño armado empieza a disparar a las paredes para asustar a Miguel, pero una de las balas impacta en la pierna del niño armado. Este cae al suelo y poco después Osmar (19) se acerca y le quita el arma, cuestionando por qué persigue un niño y no sale a robar con su revólver. Osmar se retira y deja al niño solo.

SECUENCIA 2: DÍA A DÍA DE LA TORRE

ESC 4. PISO 12 - TORRE. DÍA.

Recorremos el piso 12 de la torre, donde observamos a diferentes personas en su día a día. Entre las personas, está Silvia, quien se cruza con Osmar y este le silba de forma coqueta, pero Silvia lo ignora. Tomás (padre de Mayra) se cruza con Osmar y se tropieza con él.

SECUENCIA 3: OSMAR INTENTA NEGOCIAR

ESC 5. QUINTA CRESPO - CARACAS. DÍA.

Osmar intenta negociar un buen precio por un par de celulares robados, pero se tiene que conformar con menos.

ESC 6. PISO 12 - TORRE. DÍA.

Osmar pasa al lado de Mayra, que está fuera de la pieza, sentada a un costado del pasillo. Osmar la ignora.

SECUENCIA 4: PASADO DE OSMAR

ESC 7. PIEZA DE OSMAR. TORRE. DÍA.

Osmar entra a su pieza y se deja caer en la cama. Enciende el ventilador y cierra los ojos.

ESC 8. CASA DE OSMAR DE NIÑO. CARACAS. NOCHE.

En un flashback, Osmar (10) ayuda a su padre, quien está herido de bala en el hombro, cerrando la herida de forma precaria. El padre de Osmar lo halaga, diciéndole a Osmar debería ser médico.

ESC 9. PIEZA DE OSMAR. TORRE. DÍA.

Osmar se levanta y revisa la hora del celular. Toma su pistola y sale de la pieza.

ESC 10. PISO 12 - TORRE. DÍA.

Osmar se cruza de nuevo con Mayra, quien está sentada en el pasillo, comiendo pan y mirando de un lado a otro.

SECUENCIA 5: OSMAR COQUETEA CON SILVIA

ESC 11. BODEGA - TORRE. DÍA.

Silvia está en la bodega donde trabaja, organizando los productos, cuando ve a Osmar acercarse. Pide a su compañera que la cubra y que debe ocultarse de Osmar, pero ya es muy tarde, pues Osmar la saluda desde el otro lado del mostrador. Osmar le coquetea y le pide leche, a lo que Silvia le responde de forma cortante que no hay. Silvia, luego de escuchar los coqueteos sin gusto de Osmar, decide retirarse al depósito en la parte de atrás. Osmar se va irritado y se cruza con Germán (52).

SECUENCIA 6: OSMAR AYUDA MAYRA

ESC 12. PISO 12 - TORRE. DÍA.

Osmar pasa de nuevo al lado de Mayra, pero esta vez se detiene, invitando a Mayra a que lo siga a la pieza. La niña lo sigue.

ESC 13. PIEZA DE OSMAR - TORRE. DÍA.

Osmar deja entrar a Mayra y le sirve un plato de sopa. Mayra cuenta su historia.

ESC 14. PIEZA DE MAYRA - TORRE. DÍA.

FLASHBACK. Tomás entra a su pieza y le explica a su hija, Mayra (9), que debe salir por cuestiones de trabajo. Le advierte que no puede salir de la pieza y que no le diga a nadie quién es. Tomás deja la pieza y Mayra se queda sola.

ESC 15. PIEZA DE MAYRA - TORRE. NOCHE.

Todavía en el flashback. Mayra mira la puerta y se acuesta aburrida. No deja de ver la puerta.

ESC 16. PIEZA DE OSMAR - TORRE. DÍA.

Presente. Osmar empieza a preguntar sobre el padre de Mayra, descubre que es el cocinero de Alexander y le parece peligroso meterse en asuntos del líder de la torre. Osmar sale de la pieza con Mayra.

SECUENCIA 7: OSMAR LE PIDE AYUDA A SILVIA

ESC 17. PIEZA DE SILVIA - TORRE. DÍA.

Silvia escucha la canción de “Él Me MintiÓ” de Amanda Miguel mientras limpia su pieza y hace como si estuviera cantando con la escoba. Alguien toca la puerta y cuando Silvia escucha que es Osmar, le pasa un seguro más a la puerta.

ESC 18. PISO 12 - TORRE. DÍA.

Osmar escucha cómo Silvia pasa el seguro y se cruza miradas con Mayra. Osmar insiste que le abra, pero es ignorado. Cuando Mayra habla y Silvia escucha la voz de una niña, esta abre la puerta y mira confundida a Mayra.

SECUENCIA 8: GERMÁN ES CUESTIONADO POR MATONES

ESC 19. PIEZA DE GERMÁN - TORRE. DÍA.

Germán entra a su pieza y empieza a trabajar en el mantenimiento de unos rifles, pero es interrumpido por alguien tocando la puerta. Cuando abre, son los hombres armados de afuera, quienes le exigen saber cuándo estarán listas las armas para Alexander Daza. Además, uno de los hombres detalla las fotos de la familia de Germán y empieza a preguntar sobre esta. Germán apunta a este hombre con el rifle, poniendo a todos los hombres en alerta, tan solo para avisar que ya terminó su trabajo. Los hombres se van con las armas.

SECUENCIA 9: PASADO DE GERMÁN

ESC 20. ANTIGUA CASA DE GERMÁN - TORRE. NOCHE.

Germán llega a su casa, borracho y sin poder pararse. Es afrontado por su esposa, quien lo avergüenza frente a su hija, insistiendo que es el peor ejemplo que existe. Germán yace sentado, avergonzado y sin poder ver a su esposa a los ojos.

ESC 21. PIEZA DE GERMÁN - TORRE. DÍA.

Germán observa la foto de su familia, que tiene la cara de Germán rasgada. Germán mira por la ventana que apunta al pasillo y ve a Osmar caminando con Mayra. Su mirada sigue a Mayra.

SECUENCIA 10: OSMAR LE PIDE AYUDA A SILVIA PARTE 2

ESC 22. PIEZA DE SILVIA - TORRE. DÍA.

Osmar le explica la situación de Mayra, quien sigue pensando que Osmar está haciendo algo raro con la niña. Mientras discuten, Mayra se aburre de escuchar la pelea y se va sin decir una palabra. Osmar le dice que es el cocinero de Alexander y ambos coinciden que no deben meterse con Alexander.

ESC 23. CAPILLA DE ALEXANDER - TORRE. DÍA.

Alexander se arregla su camisa de botones mientras escucha “Ave María” de Pavarotti en su tocadiscos. A lo lejos, en una habitación contigua, se escuchan gritos de tortura, así que Alexander le sube el volumen a la música.

ESC 24. PIEZA DE JAIRO - TORRE. DÍA.

Jairo (68) mira un tablero de ajedrez y le concede la victoria a su pareja, Andrés (28). Jairo le insiste a Andrés que ande con cuidado, porque Alexander persigue a homosexuales, pero Andrés no le da mucha importancia, besa a Jairo y se va de la pieza.

ESC 25. PIEZA DE ANDRÉS - TORRE. DÍA.

Andrés está vestido de mujer y se admira en el espejo, pero se voltea a la puerta de su pieza cuando escucha pasos afuera. Poco después, disparos de un rifle con silenciador atraviesan la puerta. Andrés cae muerto y en el fondo se sigue escuchando “Ave María”.

ACTO II

SECUENCIA 11: GERMÁN SE ENCUENTRA A MAYRA

ESC 26. PIEZA DE GERMÁN - TORRE. DÍA.

Germán está cocinando y mira de reojo la ventana, donde ve a Mayra, esta vez caminando sola. Germán apaga la cocina.

ESC 27. PISO 12 - TORRE. DÍA.

Mayra se pasea por el pasillo y escucha a unos niños jugando más adelante, quienes resultan ser un grupo jugando basquetbol en una cancha improvisada. Mayra decide unirse y jugar. Pero decide retirarse al ver a Germán viéndola fijamente desde el pasillo. Mayra se aleja de él.

ESC 28. PISO 12 - TORRE. DÍA.

Silvia pelea con Osmar mientras buscan en el piso a dónde se fue Mayra. Silvia insiste que Osmar no debió quitarle la mirada de encima a la niña, pero Osmar le dice que le puede reclamar lo mismo. La pelea se acalora y Silvia termina insultando a Osmar, quien la mira con rabia. Al verle esa expresión, Silvia recuerda quién es Osmar (un delincuente asesino) y parece encogerse y alejarse de Osmar, preguntándole a un señor fumando por la ubicación de Mayra.

ESC 29. PASILLO - TORRE. DÍA.

Mayra se oculta de Germán, quien la sigue por el pasillo poco iluminado. Mayra cree perder a Germán y se oculta detrás de los escombros de una pared. Se asusta cuando escucha los pasos de Germán cerca, pero para su sorpresa, Germán le habla detrás de los escombros y le promete que no va a herirla que solo quiere ayudarla. Mayra se asoma con miedo y mira con sospecha a Germán. Germán solo sonríe de forma forzada.

SECUENCIA 12: JAIRO QUIERE ENTERRAR A ANDRÉS

ESC 30. PIEZA DE JAIRO - TORRE. DÍA.

Jairo mira el cadáver de Andrés en su cama. Parece contener el llanto, con los ojos humedecidos. Llama a una funeraria, pero cuando le dicen el precio, simplemente niega y cuelga el teléfono. Llama a otro número.

ESC 31. PIEZA DE JAIRO - TORRE. DÍA.

Jairo toma la comida de su nevera y las mete en una bolsa.

ESC. 32. BODEGA - TORRE. DÍA.

Jairo recibe un poco de dólares en efectivo por vender su comida. Agradece a la vendedora y vuelve a tomar su teléfono.

ESC 33. RÍO GUAIRE - SAN MARTÍN. DÍA.

Unos hombres de mal aspecto acompañan a Jairo mientras cargan el cuerpo de Andrés. Jairo les pregunta si en verdad lanzar el cuerpo al río es garantía que medicina legal entierre a Andrés, los hombres le insisten que han hecho eso mil veces. Finalmente, Jairo los autoriza a lanzar el cuerpo y ve a Andrés ser llevado por la corriente del río. Les paga a los hombres con los dólares en efectivo.

SECUENCIA 13: INVESTIGACIÓN DEL COCINERO

ESC 34. PIEZA DE MARTÍN - TORRE. NOCHE.

Germán toca la puerta de Martín (34), el “cocinero” de Alexander, y le pregunta por Mayra. Martín no sabe de qué habla, hasta que finalmente entiende que el cocinero es el sicario de Alexander y se lo explica a Germán. Germán se queda pensativo y solo dice que eso complica las cosas. Martín le insiste que no se meta con Alexander, usando de ejemplo la matanza de Andrés hace poco, a lo que Germán le pregunta si cree que tendrá algo que ver con el padre de Mayra. Martín dice que no sabe, pero igualmente le pide la dirección de la pieza de su pareja, Jairo.

ESC 35. PISO 12 - TORRE. NOCHE.

Osmar y Silvia están cansados, sentados en un costado del pasillo. Le preguntan a cada persona que pasa si han visto a una niña como Mayra, pero les dicen que no o son ignorados. Jairo pasa junto a ellos, triste y cabizbajo, y parece llamarle la atención la pregunta. Al escuchar la descripción de Mayra, entrecierra los ojos con sospecha y pregunta si esa no es la niña del cocinero. Cuando Silvia y Osmar, con dudas, dicen que sí. Jairo los invita a su pieza.

ESC 36. PIEZA DE JAIRO - TORRE. NOCHE.

Jairo les cuenta su historia con Andrés y cómo fue asesinado por Alexander. Sospecha que debió ser el sicario de Alexander, por lo que piensa que el padre de Mayra es el asesino. Osmar no puede superar el hecho que el hombre mayor sea homosexual, pero Silvia lo ignora y cuestiona si pudo ser el padre de Mayra el asesino, pues ya el hombre había desaparecido en ese momento. Jairo no está muy convencido de eso. Osmar se va sin decir nada. Silvia se extraña y sigue a Osmar fuera de la pieza.

ESC 37. PISO 12 - TORRE. NOCHE.

Osmar está escandalizado por la sexualidad de Jairo y Silvia lo cuestiona por eso, insistiendo que es un buen hombre, pero que igual ella no esperaba mucho más de él. Al preguntarle a qué se refiere Silvia, esta le cuenta en su rabia que le recuerda a ese hombre que la dejó abandonada en la torre, que es un machista más y que por eso no lo quiere ver ni en pintura. Osmar se queda callado y la mira con rabia contenida. Toma un respiro y Osmar le dice que no lo conoce en verdad y cuando Silvia le dice furiosa por qué, Osmar solo se marcha, dejando a Silvia sola e irritada.

ESC 38. PIEZA DE JAIRO - TORRE. NOCHE.

Silvia vuelve a entrar a la pieza de Jairo, quien está mirando unas fotos de Andrés en la cocina. Habla con Silvia de Andrés e intenta recordarlo en los mejores momentos, contando su historia. Silvia lo escucha con atención. Silvia también le cuenta su historia y por qué desconfía de los hombres de la torre. Jairo le dice que entiende que no confíe en Osmar, pero que no puede cerrarse siempre, que más bien intente salir de la torre y vivir una vida normal. Silvia no responde. Jairo se despide de Silvia y esta deja la pieza.

ESC 39. PIEZA DE JAIRO - TORRE. NOCHE.

Jairo mira con nostalgia las fotos de Andrés. Mira por la ventana y mira la iluminación sobre el río Guaire. Toma una corbata, la amarra al techo y se ahorca. El silencio invade el cuarto.

SECUENCIA 14: DESCUBREN LA MUERTE DE JAIRO**ESC 40. PISO 12 - TORRE. DÍA.**

Germán se acerca a la pieza de Jairo junto a Mayra y ve una pequeña multitud. Entre las personas, se ven un par de hombres cargando el cuerpo de Jairo. Germán suspira y se prepara para marcharse. Sin embargo, se fija en Torres (36) liderando a los hombres. Torres es un líder oponiéndose a Alexander. Cuando Germán le pregunta por el supuesto cocinero de Alexander, Torres le presta más atención y le dice que está a su mando. Al enterarse que ha desaparecido, Torres simplemente se marcha con sus hombres, con urgencia.

ESC 41. PISO 12 - TORRE. DÍA.

Silvia se acerca a la pieza de Jairo y ve la multitud. Ve el cuerpo de Jairo y se horroriza ante eso. También mira a Germán alejándose con Mayra y otro hombre. Corre de regreso en el pasillo, con urgencia.

ESC 42. PIEZA DE OSMAR - TORRE. DÍA.

Osmar está revisando su revólver, cuando de repente se escucha Silvia tocando la puerta. Precavido, abre la puerta y apunta con el revólver a Silvia. Silvia grita del susto y Osmar se sorprende al ver que es ella y baja el arma. En shock, Silvia le dice que encontró a Mayra, que estaba con Germán. Osmar sale, pregunta dónde está y corre a la pieza de Jairo.

SECUENCIA 15: GERMÁN RECIBE UNA PROPUESTA

ESC 43. PIEZA DE GERMÁN - TORRE. DÍA.

Germán abre la puerta de su pieza y ve a Torres afuera junto con otros dos hombres. Torres se excusa y entra la pieza. Adentro está Mayra. Torres le plantea la situación de conflicto que vive con Alexander y cómo el padre de Mayra era una pieza importante, como doble agente. Torres le deja una dirección en una nota para encontrarse en la noche y se marcha.

ESC 44. PIEZA DE GERMÁN - TORRE. DÍA.

Mayra observa las fotos de la familia de Germán y le pregunta sobre eso. Germán le cuenta con detalle lo que pasó con su familia. Cómo lo expulsaron del ejército por insubordinación, su alcoholismo, conflictos y, finalmente, cómo fue echado de la casa. Al final, Germán solo guarda silencio y Mayra lo mira inexpresiva, bajando la mirada.

ESC 45. CALLE DE SAN MARTÍN - CARACAS. NOCHE.

Germán gira en la calle y se encuentra con Torres. Torres le dice que lo investigó un poco y sabe que es el encargado del mantenimiento de las armas de Alexander. Un niño observa la reunión entre Torres y Germán y corre de vuelta a la torre.

ESC 46. CAPILLA DE ALEXANDER - TORRE. NOCHE.

Alexander reflexiona sobre la información que le dio el niño y le dice que se vaya. Con una ira contenida, da un discurso sobre dios a sus matones. Dice que Dios saca del camino a los que debe y deja a los que se lo merecen. Admite que no pueden entregar a Germán a manos de Torres. Vuelve a declarar que Dios saca del camino a los que debe.

ESC 47. BODEGA DE SAN MARTÍN - CARACAS. NOCHE.

Torres plantea que Germán es una pieza importante y que, por una recompensa muy grande, podría redirigir las armas de Alexander al bando de Torres. Le sugiere que con ese dinero, Germán podría dejar la torre y regresar con su familia. Esto deja pensando a Germán.

ESC 48. CALLE DE SAN MARTÍN - CARACAS. NOCHE.

Germán camina por la calle con Torres y se queda observando la torre a lo lejos. Ve al lado contrario, al resto de la ciudad de Caracas. Suspira.

SECUENCIA 16: SILVIA Y OSMAR SON ACORRALADOS**ESC 49. FUERA DE LA PIEZA DE GERMÁN - TORRE. NOCHE.**

Osmar toca la puerta con fuerza, pero nadie responde. Silvia, asustada mira de un lado a otro y ve unos hombres asomándose en el pasillo. Los miran a ambos fijamente. Al Osmar darse cuenta de la situación, toma del brazo a Silvia y corre a otro pasillo. Uno de los hombres da un paso al frente y se lleva una mano a la espalda.

ESC 50. PASILLO - TORRE. NOCHE.

Silvia está asustada y alterada. Osmar intenta calmarla, pero ella insiste que uno de los hombres estaba armado, que tiene que creerle, que les iba a disparar. Osmar la interrumpe gritando que ya lo sabe. Osmar le pregunta por qué está en la torre. Silvia le cuenta que vino allí con un hombre que al final la dejó. Osmar se ríe, incrédulo, explicándole a Silvia que nadie está en la torre teniendo otra opción. Silvia lo mira con rabia.

ESC 51. FUERA DE LA PIEZA DE GERMÁN - TORRE. NOCHE.

Germán está fuera de su pieza junta a Torres. Mira a los lados y ve los hombres acercarse. Mira a Torres, quien suspira y asiente con la cabeza. Germán toma un respiro largo y abre la puerta de golpe. Adentro está Mayra, que se sobresalta. Germán la carga y sale corriendo junto a Torres. Los hombres los siguen, corriendo. Los tres se meten dentro de una pieza abandonada, perdiendo a los hombres.

ESC 52. PIEZA ABANDONADA - TORRE. NOCHE.

Torres maldice porque los descubrieron y le insiste a Germán que es urgente redirigir las armas a su gente. Germán se queda pensativo y señala a Mayra, sentada en una esquina. Primero encontramos al padre de la niña, le dice a Torres, y luego tenemos un trato. Torres pierde la

cordialidad que tenía antes y amenaza de muerte a Germán. “O me ayudas o te jodo”. Germán ignora el comentario y sale de la pieza.

ESC 53. FUERA DE LA PIEZA DE GERMÁN - TORRE. NOCHE.

Osmar se asoma precavido a la puerta de la pieza. Descubre la puerta abierta y los hombres no están en ninguna parte. Silvia le pregunta qué ve. Osmar mira a Germán, Torres y Mayra acercarse. Sale corriendo detrás de ellos, junto con Silvia. Tanto Osmar como Silvia le preguntan a Mayra qué hace allí, pero Germán también les pregunta quiénes son ellos dos. Mayra solo observa a ambos. Torres se impacienta y les dice que entren a la pieza.

SECUENCIA 17: OSMAR MATA A TORRES

ESC 54. PIEZA DE GERMÁN - TORRE. NOCHE.

Apenas cierran la puerta, Torres se acerca amenazante a Germán. “Ya está bien de juegos”, le dice. Torres se interpone en la puerta con un revólver y dice que no los dejará ir hasta que tengan un acuerdo. Osmar se enfrenta de una forma impulsiva a Torres. Discuten e intercambian insultos, hasta terminar en golpes. Osmar es gravemente golpeado por Torres. Torres agarra su revólver y apunta a Germán. Se escucha un disparo y Torres cae muerto, disparado por Osmar detrás de él, bañando en sangre a Germán. Germán está inmutado. Silvia grita, horrorizada.

SECUENCIA 18: SILVIA ACONSEJA A GERMÁN

ESC 55. PIEZA DE GERMÁN - TORRE. NOCHE.

Germán está en el baño, limpiándose la sangre con una toalla. Silvia se acerca a la puerta del baño. Germán pregunta por Marya. Silvia le pregunta a Germán por qué se preocupa tanto por Mayra. Germán para de limpiarse por un momento y mira su reflejo, su cara todavía con sangre. Le explica la situación de su familia a Silvia. Silvia le pregunta si ha intentado llamarlos y Germán le contesta que no.

ESC 56. FUERA DE LA PIEZA DE GERMÁN - TORRE. NOCHE.

Germán llama desde afuera de la pieza a su esposa. Espera por mucho tiempo. Finalmente, la voz de una mujer contesta. Germán guarda silencio, asustado. Le dice que es él. Le pregunta muchas cosas, pero recibe respuestas monosilábicas de su esposa. Finalmente, le pregunta:

¿puedo volver? Escucha un largo suspiro de su esposa. Silencio. Poco después, su esposa cuelga sin decir nada más. Germán se queda solo y con un silencio que pesa.

ACTO III

SECUENCIA 19: LOS CUERPOS COLGANTES

ESC 57. FUERA DE LA PIEZA DE GERMÁN - TORRE. DÍA.

Se ve la puerta de la pieza de Germán siendo derribado por unos hombres. Sacan el cadáver de Torres. Alexander está afuera. Se queda observando fijamente el cuerpo. Los hombres reportan que no hay nadie más adentro. Alexander se queda pensativo.

ESC 58. FUERA DE LA CAPILLA - TORRE. DÍA.

Personas se reúnen alrededor de la plaza central. Cuerpos de media docena de personas cuelgan de los soportes del domo. Hay un silencio absoluto y las personas se intercambian miradas. Silvia y Mayra entran a la plaza, detrás de la multitud. Mayra mira entre las personas más altas que ella y mira horrorizada el cuerpo de su padre. Silvia se percata de su reacción y le intenta apartar la vista. Las dos se van de la plaza. En uno de los balcones de la plaza está Germán, mirando fijamente y sin expresión los cuerpos colgando y girando.

ESC 59. PIEZA DE SILVIA - TORRE. DÍA.

Silvia está sentada en su cama. Mayra está de pie frente a la cocina, quieta y sin decir ni una palabra. Silvia solo la mira con preocupación y se va al baño. En el baño, Silvia llama a su madre. No se escucha la voz de su madre, solo se puede escuchar a Silvia diciendo que es ella y conteniendo un llanto.

ESC 60. PASILLO - TORRE. DÍA.

Osmar, lleno de heridas y con la cara inflamada, compra un combo de costura en la bodega. Ve a Germán caminando lentamente por el pasillo. Germán lo observa con una mirada sin vida, sin quitarle la mirada. Osmar sostiene la mirada. Germán gira en otro pasillo y se pierde de vista. Osmar mira fijamente el combo de costura.

SECUENCIA 20: OSMAR SE ALEJA DE SILVIA

ESC 61. PASILLO - TORRE. DÍA.

Osmar se detiene en el pasillo y mira a la ciudad de Caracas a través del ventanal. Voltea y ve cerca de él a Silvia, quien lo observa con precaución. Osmar le sonrío de poca gana. Silvia observa con él la ciudad de Caracas, en silencio. Osmar cuenta que se decía a sí mismo que eventualmente iba a estar allí, mirando con nostalgia a su barrio. Silvia le anuncia a Osmar que se va de la torre y Osmar solo sonrío.

SECUENCIA 21: ATAQUE DE GERMÁN**ESC 62. PIEZA DE GERMÁN - TORRE. NOCHE.**

Germán prepara silenciosamente, en forma de ritual, sus armas. Rifles, granadas, balas. Con una tranquilidad perturbadora recorre y limpia y carga cada una de las armas. Detrás de él, las fotos de su familia están ocultas por la oscuridad. Germán se dirige al baño y se mira fijamente en el espejo. Mira sin expresión alguna su reflejo. Cierra los ojos. Toma una maleta grande de su mesa de trabajo y se marcha, sin ver atrás a las fotos de su familia.

ESC 63. ENTRADA DE CAPILLA DE ALEXANDER - TORRE. NOCHE.

Un matón de Alexander habla con otro matón en la entrada de la capilla. Bromean con cosas obscenas. Escuchan un sonido de la plaza central. Ambos guardan silencio. Finalmente, entre las sombras sale Germán y ataca a ambos hombres.

ESC 64. SALÓN PASTORAL - TORRE. NOCHE.

Alexander se mantiene en su escritorio, tranquilo, mirando fijamente la entrada de su oficina.

ESC 65. CAPILLA DE ALEXANDER - TORRE. NOCHE.

Germán recorre sigiloso la capilla y se encuentra a Alexander. El enfrentamiento a continuación es tenso y silencioso al principio, con ambos enemigos evaluando los movimientos del otro. Poco a poco se va haciendo más intenso hasta terminar en una pelea cuerpo a cuerpo. Alexander no para de sonrío en esta última parte de la pelea, llegando a cantar emocionado un Ave María. Finalmente, Germán acorralla a Alexander y le apuñala su cuello con un cuchillo.

SECUENCIA 22: AMANECE EN LA TORRE**ESC 66. TORRE DE DAVID - CARACAS. DÍA.**

Nuevamente, la escena es abierta por el presentador de la propaganda, exhibiendo las maravillas de la vida comunal. Arrastran el cuerpo del hombre asesinado por Germán y una señora mayor, la madre del joven, rompe en un llanto silencioso. Matones de Alexander se intercambian miradas entre los pasillos.

ESC 67. FUERA DE LA TORRE - CARACAS. DÍA.

El presentador continúa su discurso. Vemos la torre en la distancia, con Silvia llevando de la mano a Mayra en el centro de Caracas, lejos de la torre.

SECUENCIA 23: GERMÁN TOMA EL PODER**ESC 68. PIEZA DE OSMAR - TORRE. DÍA.**

Osmar se cierra las heridas con el combo de costura que compró. Se marcha de su pieza.

ESC 69. PASILLOS - TORRE. DÍA.

Osmar cierra con llave su pieza y mira a un lado cómo se llevan el cuerpo de un hombre por el pasillo. Un par de señoras cerca comentan cómo es el quinto de hoy. Mencionan a Germán como el nuevo jefe. Osmar baja la mirada.

ESC 70. CAPILLA - TORRE. DÍA.

Vemos cómo diferentes matones arrojan sus rifles frente a Germán. Todos miran a Germán con una mezcla de miedo y respeto. Germán solo mira sin mucho interés las armas en el suelo.

SECUENCIA 24: SILVIA LLEGA A CASA Y GERMÁN DESCANSA**ESC 71. FUERA DE LA CASA DE SILVIA - CARACAS. DÍA.**

Silvia es recibida junto a Mayra con los brazos abiertos.

SECUENCIA 25: EL ASESINATO DE OSMAR

ESC 72. PASILLOS - TORRE. DÍA.

Osmar le explica a un niño cómo apuntar con el arma. El niño lo escucha con atención. Osmar le da el arma y lo deja ir. Osmar ve unos hombres siguiéndolo y baja la mirada. Se detiene y es acorralado por varios hombres. Osmar sonríe con tristeza.

ESC 73. SALÓN PASTORAL - TORRE. DÍA.

Germán recorre la oficina y se detiene frente al tocadiscos. Revisa los diferentes discos de vinilo y toma uno. Arranca el tocadiscos. Germán se sienta en su silla y escucha la canción, “Lo que es la vida” de Felipe Pirela.

GUIÓN LITERARIO

TORRE DE DAVID

POR ARMANDO BENZECRI

Torre de David

Por

Armando Benzecri

Armando Benzecri
+573219101602
armandobehe@unisabana.edu.co
Bogotá
Carrera 54d #134-51 Interior 2
Apartamento 901

FADE IN:

INT. PROPAGANDA - TELEVISIÓN - DÍA.

Un PRESENTADOR (40) vestido con una guayabera se pasea por los pasillos de la Torre de David.

A su alrededor hay personas que caminan por la plaza central de la torre, algunos cargan cajas o bolsas, otros hablan entre ellos, algunos se gritan entre ellos.

Una joven vende una caja de productos en una bodega. Un señor mayor siembra cosas en un jardín vertical. Otro hombre le corta el cabello a otro en una silla en medio de uno de los pasillos de la torre.

La torre está deteriorada y sus paredes con el ladrillo expuesto, en general un estado de infraestructura lamentable.

Alrededor de ese entorno deteriorado hay un ambiente movido y caótico.

El presentador mira a la cámara.

PRESENTADOR

Autonomía, autosuficiencia, paz.
(pausa, sonrisa) Todo esto define a la comuna de David, un gran ejemplo revolucionario.

El presentador apunta a un par de personas echando agua en unas pequeñas mecetas frente a su casa.

PRESENTADOR

Cultivan y se alimentan con todo lo que es producido dentro de la comunidad, sin depender de las cadenas opresoras del capitalismo. (pausa) El sueño bolivariano es retomar nuestro origen. Aquel de ese indígena luchador, que era uno con la naturaleza. (pausa) La autosuficiencia es el primer paso al sueño de nuestro comandante.

Varias personas sonrían a la cámara. Finalmente, el presentador sonrío a la cámara rodeado de personas.

PRESENTADOR

Y por eso decimos, todos juntos:
¡Gracias por todo, comandante!

Vemos la Torre de David a lo lejos, rodeada por la ciudad de Caracas. La vista de televisión CRT desaparece.

Se escucha el disparo de un revólver.

INT. ESCALERA DE LA TORRE - DÍA.

MIGUEL (10) baja apresuradamente las escaleras de la torre.

Detrás de él, otros dos niños lo persiguen, NIÑO 1 (12) y NIÑO 2 (10).

NIÑO 1
(gritando
)
¡Miguelito! ¡Ven pa'ca!

Miguel los ignora y sigue bajando por las escaleras. Al girar, empuja a una señora fuera de su camino.

La señora, confundida, voltea y mira a Miguel alejarse. Al voltearse de nuevo, se asusta y le abre paso al niño 2 que tiene un revolver en su mano.

El niño 2 se asoma entre las barandas de las escaleras y mira a Miguel. El niño 2 le apunta con su pistola a Miguel.

Miguel salta de la escalera, que no tiene pared o varanda que proteja los costados, y cae en el siguiente piso, temporalmente fuera de vista del niño 2.

El niño 1, furioso, se acerca al niño 2.

NIÑO 1
Dame esa vaina.

El niño 1e quita el revolver de la mano al niño 2.

INT. PASILLO DE LA TORRE - DÍA.

Miguel corre hacia un pasillo en uno de los pisos.

Está poco iluminado. Las goteras han causado charcos por todo el recorrido.

Unos segundos después de que Miguel entra al pasillo, lo sigue el niño 1 con la pistola levantada.

El niño 1 empieza a disparar sin apuntar, al techo, para intimidar a Miguel.

Miguel escucha los disparos golpear las paredes y el techo, pero sigue corriendo sin ver atrás. Cierra los ojos del terror y acelera el paso.

De repente, una de las balas disparadas por el niño 1 rebota en una pared y se entierra en el fémur del niño 1, que cae con fuerza y todavía con el momentum de cuando corría.

Cae al suelo y se desliza por un momento.

El niño 1 está retorcido del dolor en el suelo, rodando un par de veces y desploma mientras se toma la pierna impactada.

Miguel sigue y gira al otro lado del pasillo sin mirar atrás.

Poco después, se acerca OSMAR (19) al niño 1. Osmar es un joven alto y con el pelo corto y afeitado con formas por un lado (líneas más afeitadas, que hacen un zig zag por su cabeza).

Osmar niega con la cabeza de forma burlona.

OSMAR

Vamo' a repasa', mi pana... (toma la mano del niño que sostiene la pistola). Esta vaina...es para roba', ¿no?

Osmar se queda callado por un par de segundos esperando una respuesta del niño. Cuando el niño asiente, sigue.

OSMAR

Porque robar nos trae plata. ¿Verda'?

Osmar habla en un tono condescendiente. El niño vuelve a asentir.

OSMAR

Eso. (pausa) 'Tonces, cuéntame cuánta plata vas a encontra' tú, en la torre. Te di el arma pa' robar y sales corriendo a reventa' al niño que te cae mal.

Esta vez el niño 1 no responde. Solo mira a Osmar, aterrado. El niño 1 presiona su herida en el fémur, tratando de aguantar el dolor.

Osmar le quita el revolver y entierra la empuñadura en la herida con la bala en el niño.

El niño suelta un grito de dolor que retumba en el estrecho pasillo, pero no hay nadie cerca que lo escuche. Osmar acerca su boca al oído del niño. Hace un ademán con la cabeza en dirección a la pistola.

OSMAR

(susurrando, con una pausa en cada palabra)

Esta vaina no es barata. Y esas balas que disparaste tampoco, mi hermano. Me estás saliendo caro (pausa) ¿oyó?

Osmar se queda mirando el rostro del niño lleno de dolor. Quita la pistola de la herida del niño 1.

Le apunta por un momento con la pistola.

La sonrisa, que había dibujado en la cara de Osmar, desaparece.

Osmar respira hondo, se levanta y se va. Tira la pistola frente al niño, que no voltea a mirar por el dolor y se retuerce en el piso.

Mientras Osmar se aleja se escucha todavía los sollozos del niño en el fondo.

INT. PASILLO DEL PISO 12 - DÍA.

Osmar se guarda la pistola casualmente en la parte de atrás de su pantalón.

Se cruza con tres matones con armas largas. Tienen el cuerpo ancho, ya que llevan chaleco antibalas debajo de la ropa.

Los matones tocan la puerta de una pieza. Osmar sigue de largo y nos quedamos con los matones.

Cuando abren la puerta de ese apartamento, entran violentamente.

Más adelante, unos hombres fumando se ríen al ver a los matones entrar al apartamento.

Luego, en un espacio que se abre luego del pasillo, unos niños jugando chapitas se gritan entre ellos.

Junto a los niños, un hombre secretivo mira alrededor y entra a una pieza.

Adentro hay unos hombres vestidos de mujer fumando hierba en un cuarto lleno de humo. Reciben al hombre que acaba de entrar con gritos efusivos.

Una joven, SILVIA (17), en el cuarto continuo, huele la hierba y cierra la ventana. Silvia es una joven con ropa holgada y cabello corto. Toma su bolso y sale al pasillo.

Camina y se cruza con Osmar, quien le silva en forma de coqueteo. Ella lo ignora, su expresión una combinación de miedo e indignación.

TOMÁS(36) corre y tropieza en el hombro a Osmar.

OSMAR

¡Quelooquees, mamagüevo!

Tomás ignora a Osmar y sigue caminando con cierta urgencia. Osmar lo mira con sospecha, pero sigue su camino.

Poco después, Osmar pasa frente a un ventanal, que desde un piso 12 se puede ver toda la ciudad.

Osmar voltea y mira por la ventana, a la ciudad de Caracas.

Osmar sigue caminando.

EXT. PASAJE MIRANDA EN QUINTA CRESPO - DÍA.

En una calle ocupada de Quinta Crespo, donde se puede conseguir repuestos de carros, accesorios de celular, cargadores y hasta celulares.

Es un lugar de Caracas donde muchos ladrones de celulares intercambian lo que han obtenido por dinero.

Osmar está apoyado con sus brazos en el mostrador de una de las muchas tiendas de la ocupada calle.

OSMAR

Mira, el mío, esa vaina no la vas a vender en bolívares. Entonces, ¿por qué no me da de los verdes? ¿Mm?

El VENDEDOR (40), alto, moreno y gordo, con una cabeza calva, niega con la cabeza.

VENDEDOR

(con una mueca
)

No hay verdes, Osmar. La cosa está

dura, es así.

OSMAR

E' que...han sido días lentos, ya no es lo mismo. (pausa) Necesito los verdes.

El vendedor suspira, fastidiado por la actitud de Osmar. Mira a un lado a su ASISTENTE (25) y le asiente con la cabeza. El vendedor pone 20 dólares en efectivo sobre la mesa.

Osmar mira con detalle lo dólares en efectivo y se queda viendo el celular que tiene en su mano.

Osmar hace una mueca de desagrado.

Le pone de un golpe el celular en el mostrador al vendedor y se lleva los dólares.

Baja las escaleras a la calle y se sube a su moto. Enciende la moto con una patada a la palanca.

INT. PASILLO DEL PISO 12 - DÍA.

Osmar camina por el pasillo y se cruza con MAYRA (9), sentada en el suelo junto a una pared. Osmar sigue de largo sin detenerse. Gira a su pieza.

Nos quedamos un tiempo con Mayra, que solo ve de un lado al otro en el pasillo.

INT. APARTAMENTO DE OSMAR - DÍA.

Osmar se saca la pistola de la parte de atrás de su pantalón. Se quita la camiseta y enciende un ventilador ruidoso al lado de su cama.

Guarda el revolver debajo de su almohada y se sienta en su cama, reposando su espalda en la pared.

Mira por la venta a la ciudad y luego ve su reflejo en el vidrio.

SUEÑO - INT. CASA DE OSMAR DE NIÑO - NOCHE

Una aguja penetra la piel de una persona. Se escucha un respingo de dolor.

PADRE DE OSMAR

Con cuidadito, Osmar...

Osmar (10) solo asiente y sigue cosiendo la herida a un costado del torso de su padre. Su padre está sentado en el suelo y apoyado contra la pared.

A lo lejos se escucha el motor de una moto. El PADRE DE OSMAR (35), un hombre con la cabeza rapada, se eriza y sus ojos parecen recorrer las paredes.

El padre le hace una seña al interruptor de la luz. Osmar para de cocer y apaga la luz. Toma una pequeña lámpara de mesa e ilumina la herida de su padre. Sigue cociendo.

El padre hace otro pequeño quejido. Se escucha la respiración agitada de su padre. Osmar no hace ningún ruido. El padre sonríe.

PADRE DE OSMAR

Te has puesto bueno en esto.

El padre de Osmar se ríe con dificultad y mira fijamente a Osmar.

PADRE DE OSMAR

(con un tono burlón

)

Deberías ser médico.

Osmar mira fijamente a su padre a los ojos.

Una mirada acusadora. El padre de Osmar evade su mirada, avergonzado.

Osmar vuelve a bajar la mirada y empieza a cortar la punta del hilo.

El padre aprieta la mandíbula. Toma de la nuca a su niño y lo mira afectuosamente. Sonríe de forma agridulce.

Mientras lo toma de la nuca, Osmar vierte alcohol sin algodón directo en la herida. El quejido del padre es aún mayor y se toma la herida mientras pega su cabeza contra la pared.

Osmar se aleja.

FIN DE FLASHBACK

EXT. APARTAMENTO DE OSMAR - DÍA.

Osmar despierta de golpe.

Se sienta sobre su cama y mira alrededor. Reacciona y lleva su mano debajo de la almohada.

La pistola sigue allí. Respira con alivio.

Se levanta y se dirige al baño, donde se lava la cara. Se mira al espejo y se revisa la herida cocida que tiene en la ceja.

Se lame los labios resecos.

Mira su celular, reposando en la única mesa de la pieza. Son las 10 de la mañana.

Osmar se pone la camiseta, guarda su pistola en la parte de atrás del pantalón y sale de la pieza.

INT. PASILLO DEL PISO 12 - DÍA.

Osmar sigue su camino con zancadas y se cruza de nuevo con Mayra.

Mayra está comiendo más pan mientras mira de un lado a otro en el pasillo. Aprieta con más fuerzas las llaves de la pieza.

INT. BODEGA DE LA TORRE - DÍA.

Silvia carga una caja y la coloca junto al mostrador. Mira por el pasillo.

Silvia se encoge de hombros al ver a dos hombres recorren su cuerpo con sus miradas. Cierra más la enorme sudadera que tiene encima, con las manos en sus bolsillos.

Se muerde un labio con nervios e intenta concentrarse en cargar otra caja más.

De reojo, mira el pasillo de nuevo, evitando las miradas de los hombres.

Ve a Osmar acercarse con decisión a la bodega. Silvia suelta un suspiro.

Silvia voltea a ver a su compañera, Migje (25), que está tomando notas en el mostrador.

SILVIA
Migje. Hey, Migje.

MIGJE

¿Mm?

SILVIA

Viene Osmar. Voy pa' atrás.

MIGJE

No, ya va, Silvia. Hay mucha vaina que hacer...

OSMAR

Silvita.

Silvia se sobresalta y se voltea a ver a Osmar, sonriente, apoyado con sus brazos de una forma holgazana sobre el mostrador. Osmar sonr e m s, mostrando sus dientes.

SILVIA

(a la defensiva
)

Osmar.

Osmar mantiene la sonrisa presumida, inmutado.

OSMAR

P seme medio litro de leche, mi amor.

SILVIA

No hay.

OSMAR

 Descremada?

SILVIA

No hay.

Silvia se agacha y pretende buscar algo en las cajas debajo del mostrador.

OSMAR

(apretando los labios
)

Mm.

Osmar entrecierra los ojos mientras mantiene la sonrisa. Osmar se asoma encima del mostrador y observa con intensidad la parte posterior de Silvia.

Silvia ignora la mirada, se pausa por un momento en su tarea falsa y sigue sin voltear la cabeza.

Osmar abre la boca como para decir algo, pero Silvia se levanta de golpe con la caja y va para atrás del local. Osmar se queda con la boca abierta.

Migje se acerca a Osmar y se queda esperando su pedido en silencio, a la expectativa. Osmar la mira y hace una mueca.

OSMAR
(irritado
)
Dame un chicle.

Migje le deja el chicle en la mesa y Osmar lo toma.

INT. PASILLO DEL PISO 12 - DÍA.

Mayra se sienta en el mismo lugar de las otras ocasiones y saca un pequeño pedazo de pan de su bolso pequeño. Empieza a comer lentamente, como si quisiera saborear cada bocado.

Osmar está más atrás, tomando un chicle de su cajita y metiéndolo en su boca. Pasa al lado de Mayra. Pero esta vez Osmar se detiene.

La observa mientras mastica su chicle. Frunce el ceño un poco. Se acerca a Mayra y la mira desde arriba.

Mayra ve la sombra de Osmar sobre ella y levanta la mirada. Inmediatamente, Mayra se encoge de hombros, a la defensiva.

OSMAR
¿Hace cuánto no comes?

Mayra se queda pensando por un momento. Empieza a contar con los dedos. Levanta tres dedos de su mano que no sostiene el pan que tiene.

OSMAR
Tres. (pausa) ¿Minutos? (pausa)
¿Horas? (Mayra niega con la cabeza)

Osmar suspira con pesar y voltea a ver de un lado a otro en el pasillo. Está vacío.

OSMAR
Necesitas líquido, una sopa o una vaina así. Meterte pan solo te va a dar sed y eso es peor que el hambre. Te digo porque... ¿Cómo te llamas?

La niña se queda observando a Osmar. Osmar levanta las cejas

esperando su respuesta.

MAYRA

Mayra.

Osmar asiente y vuelve a recorrer su mirada por el pasillo.
Pausa.

OSMAR

Párate. Me queda una sopa allí. Mala
mía si está dañada. La nevera se me
escoñetó con los apagones.

Osmar empieza a caminar sin ver si Mayra lo está siguiendo.
Mayra se queda pensando por un tiempo y mira el pedazo de
pan. Vuelve a tomar otro bocado y luego se para.

INT. PASILLO DEL PISO 12 - DÍA.

Osmar entra junto a Mayra a su pieza. Abre la nevera. Mayra
hace una mueca mientras huele la peste de la nevera.

Mayra está en el medio de la pieza, parada incómoda sin
moverse a ningún lugar.

Mientras tanto, Osmar toma una olla de sopa y toma una
cuchara. Osmar mira a Mayra parada en el medio.

OSMAR

Siéntante pues.

Mayra se dirige a la cama y se sienta. Osmar le da la olla
completa y un cucharón de madera.

Mayra lo toma y empieza a comer con ganas la sopa. Osmar se
sienta en una silla junto a su cama y la mira comer en
silencio.

OSMAR

Yo sé que esa vaina no se pregunta en
la torre, pero no todos los días ves
una carajita en el medio de la torre,
sola y demás. (pausa) ¿Qué haces aquí?

Mayra no responde.

OSMAR

¿Tu mamá?

Mayra niega con la cabeza. Osmar empieza a columpiarse con la

silla mientras piensa un poco más.

OSMAR

¿Papá?

MAYRA

No sé.

Osmar abre los ojos un poco más y aprieta los labios.

FLASHBACK - INT. PASILLO DEL PISO 12 - TORRE. DÍA.

Tomás corre y tropieza en el hombro a Osmar.

OSMAR

¡Que lo quees, mamagüevo!

El hombre pierde por un momento el equilibrio, pero se recupera. Llega a su pieza y saca sus llaves. Sus manos tiemblan. Con dificultad, logra abrir la puerta.

FLASHBACK - INT. APARTAMENTO DE TOMÁS Y MAYRA - DÍA.

MAYRA se levanta de golpe al ver a su padre entrar.

PADRE

(con urgencia
)

Mayra. Mayra...

El padre le hace un ademán con la mano para que se acerque. Mayra se acerca y la besa en la frente. La mira con ojos húmedos.

El padre parece querer decir unas palabras, pero no logra sacar su voz. Abre la boca y la vuelve a cerrar. Solo sonrío una sonrisa agridulce.

PADRE

Mija. Tengo que salir, ¿ok? Y...
(pausa) No sé cuándo vuelva. Pero voy a estar bien y solo quiero que te quedes aquí, hay comida, agua, la bodega está cerca. (le da las llaves en la mano a Mayra) Pero no te tardes mucho afuera. Sabes que es peligroso y... (pausa) No le digas a nadie quién eres. Voy a volver. ¿Ok?

Vuelve a besar a Mayra en la frente y se da la vuelta, rápido, sin ver atrás. Abre la puerta y la cierra detrás de

él.

Mayra baja la mirada y se sienta en su cama.

FLASHBACK - INT. APARTAMENTO DE TOMÁS Y MAYRA - LUEGO.

Ya es de noche y Mayra no se ha levantado de su cama, con las llaves en su mano. No deja de mirar la puerta. Se levanta y coge un pedazo de pan de la precaria cocina.

Le da un mordisco y sigue comiendo, sin quitarle la mirada de la puerta.

FIN DEL FLASHBACK

INT- APARTAMENTO DE OSMAR - DÍA.

Retomamos a Osmar diciendo su comentario a Mayra.

OSMAR

Esos papás de verdad que no sirven pa'
un carajo, ya sabes qué...

MAYRA

(interrumpe
)

Dijo que volvería.

Una larga pausa.

OSMAR

Todos lo dicen.

Mayra baja la mirada. Se levanta de la cama con la olla y la deja en la cocina. Se queda mirando la olla como si tuviera un debate interno largo e intenso.

Abre la boca para decir algo, pero se toma tiempo antes de decir algo.

MAYRA

¿Me ayudas?

OSMAR

¿En qué?

MAYRA

A conseguir a mi 'apá.

OSMAR
(bufando
)
Ese bicho ya está ido, chamita.

MAYRA
No.

Osmar se queda pensativo.

OSMAR
Cuéntame por qué.

MAYRA
Estaba angustiado por...algo, no sé. Y
me dijo que no sabía cuándo volvería.
Sudaba, creo que estaba corriendo.

OSMAR
¿Qué hacia tu papá?

Mayra mira la cocina.

MAYRA
Cocinaba.

OSMAR
¿Para quién?

MAYRA
Un tipo alto y que habla mucho.

Osmar deja de columpiarse en la silla y las patas de la silla golpean fuerte contra el piso. Mayra se sobresalta. Osmar solo mira el suelo con fuerza, pensativo.

OSMAR
(susurrando
)
Ven.

La niña mira desconcertada a Osmar.

INT. APARTAMENTO DE SILVIA - DÍA.

Silvia enciende una vieja radio y suena cómo inicia a reproducirse un CD.

En el fondo se escucha la canción "Él Me Mintió" de Amanda Miguel.

Silvia empieza a limpiar con la escoba su pieza mientras hace la mímica de cantar junto a la canción, con mucho dramatismo y usando la escoba de micrófono.

Mientras empieza el coro se escucha que tocan la puerta. Silvia le baja el volumen a la música.

SILVIA

¿Quién?

OSMAR (O.S)

Silvita, abre.

SILVIA

No.

Silvia le pasa un seguro más a la puerta.

INT. PASILLO DEL PISO 12 - DÍA.

Osmar está junto a Mayra mientras escuchan el seguro cerrarse en la puerta. Tanto él como Mayra se cruzan miradas. La música vuelve a subir de volumen.

Osmar suspira exasperado y vuelve a tocar la puerta.

OSMAR

Silvia.

Sin respuesta.

OSMAR

¡Silvia, coño! Es importante.

Nada.

OSMAR

¡Silviaaaa!

MAYRA

¡Silvia!

Osmar se queda mirando con una expresión de "¿qué coño haces?" a Mayra. Mayra sonríe inocentemente.

La música baja de volumen y se escucha los seguros abrirse.

Silvia abre la puerta y mira a Osmar y luego baja la mirada a Mayra. Se queda con la boca abierta por unos segundos.

SILVIA
¿Qué coño, Osmar?

Osmar sonríe incómodo.

Al fondo, los observa GERMÁN (48). Los mira detenidamente, pasa su mirada por la niña y continúa su camino en dirección contraria.

INT. BODEGA DE LA TORRE - DÍA.

Retomamos la escena 11.

Migje se acerca a Osmar y se queda esperando su pedido en silencio, a la expectativa. Osmar la mira y hace una mueca.

OSMAR
(irritado
)
Dame un chicle.

Migje le deja el chicle en la mesa y Osmar lo toma.

Detrás de Osmar pasa Germán, un hombre cincuentón con apariencia de militar, alto y cabeza rapada.

Germán camina por el pasillo y mira fijamente a TRES GUARDIAS de la torre que lo observan fijamente. Germán los ignora y llega a la puerta de su pieza. Entra.

INT. APARTAMENTO DE GERMÁN - DÍA.

Germán recorre su mirada por la pieza. Un lugar organizado. De hecho, demasiado organizado.

Al costado derecho está su mesa de trabajo, con armas apiladas una encima de otra, categorizadas en revolvers, rifles de asalto, algunas escopetas y un par de granadas.

Al costado contrario está su cama y un gavetero de ropa.

Sobre el gavetero están las fotos de su familia. Su esposa en el medio y sus dos hijas.

En el otro extremo de la foto, está el cuerpo de Germán, aunque su rostro está rasgada de la foto.

Germán se dirige a la mesa de trabajo y toma uno de los rifles. Lo desarma con cuidado y toma sus utensilios de limpieza.

De repente, se escucha un fuerte golpe a la puerta. Germán da un último vistazo al cañón del rifle y solo desvía un poco la mirada a la puerta.

Vuelve a sonar la puerta. Germán parece desinflarse ligeramente.

Germán abre la puerta y los tres guardias que vio anteriormente están parados frente a él. Germán asiente y se devuelve a su silla.

Los tres hombres entran. Uno de ellos se sienta en la cama y el otro empieza a explorar la pieza con su mirada.

El último, guardia 1, sigue a la mesa de trabajo donde está Germán.

GUARDIA 1

¿Cómo le va con ese trabajito, Germán?

Germán sigue su trabajo limpiando el arma.

GERMÁN

Falta poco.

GUARDIA 1

¿Un estimado?

GERMÁN

Poco.

GUARDIA 1

El pastor necesita esas armas, capitán.

GERMÁN

Teniente.

GUARDIA 1

(desconcertado
)

¿Qué?

Germán continúa trabajando mientras habla.

GERMÁN

Fui teniente, no capitán. Ambos somos subalternos, pero el capitán está más alto que un teniente. Dos rangos, de hecho.

GUARDIA 1
(irritado
)

Ajá.

Germán solo se encoge de hombros mientras sigue trabajando en el rifle. Revisa el gatillo y nota que algo lo está trancando. Empieza a revisarlo.

GUARDIA 1
El pastor quiere un estimado de
verdad, loco.

GERMÁN
Mm.

Germán empieza a reconstruir el rifle.

GUARDIA 1
(molesto
)
¡Párame bolas, nojoda!

El guardia 1 toma a Germán del hombro y le da la vuelta de golpe. Germán le pone el mango al rifle y apunta con él al guardia 1.

El guardia 1 se sobresalta y los otros dos guardias reaccionan.

El guardia 2 se levanta de la cama y el guardia 3 se lleva la mano a la parte de atrás de su pantalón.

GERMÁN
Ya.

GUARDIA 1
(agitado
)
¿Mm?

GERMÁN
Era la última.

GUARDIA 1
Ah.

El guardia 1 asiente y toma con cuidado el rifle. Sigue asintiendo repetidas veces, como en un estado de shock.

Germán señala las armas sobre la mesa.

GERMÁN
Son todas estas.

El guardia 1 le hace una seña a los otros dos guardias. Entre todos, se llevan cargadas las armas.

GUARDIA 2
Capi- Teniente, están lindas sus hijas. (se ríe) Cuando pueda me las presenta.

Germán mira las fotos de reojo y voltea a la puerta. Ya los tres guardias están afuera.

Voltea a ver detrás de las figuras de los guardias como Mayra sale corriendo atravesando el pasillo. Germán pestañea y duda por un instante antes de cerrar la puerta.

INT. APARTAMENTO DE GERMÁN - NOCHE.

La foto de la familia de Germán yace en la mano de Germán. La observa inmutado, con una mirada fija que no parece expresar mucho.

Ya es de noche. Las voces de unas niñas parecen retumbar en la pieza.

FLASHBACK - ENTRADA DE CASA DE GERMÁN - NOCHE.

HACE 10 AÑOS.

Una botella rueda por el pasto y se detiene con el pie de una mujer.

Germán (38) está colapsado en el suelo, haciendo algunos quejidos mientras intenta levantarse.

En su mirada borrosa, logra ubicar a la mujer. Es Mariela, su esposa, que lo mira con asco.

GERMÁN
Mi vida, yo...

Mariela entrecierra los ojos sin decir nada.

GERMÁN
Lo siento.

Mariela lo ayuda a levantarse y lo arrastra adentro de la casa. En la entrada se asoma detrás de una pared el rostro de su hija menor, de tan solo ocho años.

Germán evade su mirada.

Mariela le dice algo que no comprende Germán y la niña sale corriendo. Germán la ve correr lejos de él.

FIN DE FLASHBACK

INT. APARTAMENTO DE GERMÁN - NOCHE.

Germán deja reposar la foto de nuevo. Camina lentamente a la ventana de su pieza que mira al pasillo. Aparta la cortina y observa el pasillo.

Pasa Mayra, corriendo. Pero por un momento le pareció ver a su hija de ocho años, corriendo como aquella noche que recordó.

Germán se queda quieto por unos segundos con la boca abierta.

INT. APARTAMENTO DE SILVIA - NOCHE.

Vuelve a repetirse "Él Me Mintió" de Amanda Miguel. Osmar mira con los ojos muy abiertos, con una cara de "¿es en serio?".

SILVIA
(a Mayra
)
¿Cómo te llamas?

MAYRA
Mayra.

Silvia asiente y mira cómo Osmar hace una mímica exagerada con la canción. Silvia lo mira, irritada. Abre el compartimiento de CDs y para la música.

Osmar suelta una carcajada.

SILVIA
Ajá, ¿pero por qué andas con esta
niñita, Osmar?

Osmar evita la mirada de Silvia mientras se sienta en una silla rimax cercana.

SILVIA
(horrorizada
)
No...

OSMAR
(escandalizado
)
¡NO! ¿Qué me crees, mujer?

SILVIA
Un malandro asesino que vive usando
carajitos de mini malandros. Creería
que tus gustos serían muy variados.

OSMAR
¡Qué bolas! ¡Pues no! (pausa,
reflexivo, baja la voz) Me la encontré
varias veces en el pasillo sola. Tenía
días sin comer y, pues...

Silvia se queda callada por un momento.

SILVIA
No me creo el cuento del malandro con
el corazón de oro.

OSMAR
Ni que fuera monstruo...

SILVIA
¿Ah, no?

OSMAR
(mirando fijamente a Silvia
)
Me gusta pensar que no.

Silvia mira a Mayra, que está de nuevo parada sin hacer nada
en el medio de la pieza. Silvia toma otra silla Rimax y se la
ofrece a Mayra, quien se sienta sin decir una palabra.

SILVIA
Ok, pero cuéntame, tukki de oro.
(Osmar voltea los ojos). ¿Por qué me
la traes?

Osmar voltea a ver de forma furtiva a la niña. Se levanta y
se va a un rincón de la pieza y señala a Silvia para que lo
siga. Silvia se acerca y él se acerca de forma secretiva su
boca a su oído.

OSMAR
(susurrando
)
Es la hija del cocinero del pastor.

SILVIA
(más duro
)
¿Quién?

Osmar le hace una seña angustiada con un dedo para que baje la voz.

OSMAR
(susurrando
)
Alexander.

SILVIA
Ajá, es cocinero de...

Silvia parece que le hubiera caído un balde de agua fría y mira horrorizada a Osmar. Osmar asiente, reconociendo el horror de Silvia.

SILVIA
Y el papá está...

OSMAR
Se fue. No ha vuelto.

SILVIA
A la verga.

OSMAR
Sí.

SILVIA
Virgen santísima.

OSMAR
Vaya doña, pero sí. Mierda.

Los dos voltean a ver a Mayra, quien les devuelve la mirada.

OSMAR
¿Qué coño hacemos?

MAYRA
Será qué coño haces tú. Tú fuiste la

que la recogiste. No me metas en esa vaina.

OSMAR
(molesto
)
No me jodas...

OSMAR
El punto es... (pausa) Que es el cocinero de él.

SILVIA
De...

OSMAR
Alexander. No nos deberíamos meter en peo con Alexander...

Mayra observa a Osmar cuando dice ese comentario. Gira su mirada por la pieza y suspira. Mira la puerta. Se baja de la silla rimax.

INT. CAPILLA DE ALEXANDER - NOCHE.

Suena la canción "Ave María" de Pavarotti en el fondo, proviniendo de un viejo tocadisco.

Una voz de un hombre sigue la letra de la canción en un murmullo melódico.

ALEXANDER (45), el pastor de la torre, un hombre alto y moreno, se está afeitando con un gillete frente al espejo sucio de su habitación.

INT. APARTAMENTO DE JAIRO - DÍA.

Se sigue escuchando el tema de Ave María en el fondo.

JAIRO (58), vestido con una vieja guayabera beige, observa con detalle un viejo tablero de ajedrez.

Al otro lado no hay ningún jugador, pero las piezas están en posiciones en el medio de una partida.

Jairo se lleva la mano a su barbilla y hace un sonido pensativo. Entrecierra los ojos.

JAIRO

No, no hay forma, jaque mate, hombre.

Jairo se inclina en el sillón, negando con la cabeza. Detrás de él, hay un hombre joven, ANDRÉS (26), poniéndose una camisa de botones. Jairo se acerca al hombre y lo abraza por atrás. Andrés sonríe y voltea a darle un beso a Jairo.

ANDRÉS

Fue una buena partida, Jairo.

JAIRO

(riendo
)

No tuve chance para nada y tú lo sabes, cariño. Perdí desde el momento que moví la primera pieza.

Andrés abre la boca para decir algo, pero no dice nada y solo le limita a sonreír en silencio. Jairo le señala de forma acusatoria en silencio.

JAIRO

(sonriendo
)

¿Ves?

Andrés se encoge de hombros y toma su bolso del sofá deteriorado a un costado. Mientras se pone el bolso en su espalda, Jairo deja de sonreír.

JAIRO

Andrés. (pausa) Cuídate, por favor.

ANDRÉS

¿Mm? ¿Por qué?

JAIRO

Es que...vives muy cerca a ese loco.

Andrés no mira a Jairo a los ojos.

ANDRÉS

¿El pastor?

JAIRO

Sí. Si llega a saber (pausa) quién eres. Quiénes somos. Te va a joder.

Andrés sonríe. Se acerca a Jairo y lo toma de la cara con ambas manos.

ANDRÉS
Voy a estar bien, mi amor.

Le da un beso a Jairo.

ANDRÉS
Ahora descansa. Es tarde.

Andrés se va de la pieza. Jairo se queda viendo el tablero de ajedrez, solo en la pieza.

INT. CAPILLA DE ALEXANDER - NOCHE.

La música sigue y ahora Alexander se viste con una camisa de botones que le queda apretada. Luego se pone una corbata.

Luego, Alexander empieza a cantar la canción a toda voz mientras se peina.

Se observa con detenimiento y se marcha, levantando el tocadisco y deteniendo la música con un fuerte "scratch".

INT. SALA DE TORTURA - NOCHE.

Sin embargo, la música sigue mientras se observa un grupo de hombres en una habitación consiguiente gritando de dolor por torturas.

INT. APARTAMENTO DE ANDRÉS - NOCHE.

ANDRÉS se admira vestido de mujer en el espejo, feliz, con una sonrisa de oreja a oreja.

Recorre su mano por el vestido largo que se puso. Su rostro, con toques femeninos, hacen que se vea verdaderamente como una hermosa mujer.

Suena la puerta y un grupo de hombres armados disparan a través de ellas con rifles de asalto con silenciadores.

Las balas atraviesan la puerta de la pieza y rompen el espejo y atraviesan al hombre, quien cae muerto frente al espejo.

En el fondo, se sigue escuchando "Ave María".

INT. APARTAMENTO DE GERMÁN - NOCHE.

Una pequeña pechuga de pollo cae sobre un sartén y se escucha el ruido de carne con aceite.

Germán se sienta en su silla rimax cerca de la cocina. Toma

un cigarro y está cerca de encenderlo cuando una figura le atrapa la atención, a través de la ventana.

Mayra camina frente a su pieza, esta vez sola.

Germán se queda mirando la ventana, reflexivo.

INT. PASILLO DEL PISO 12 - NOCHE.

Mayra se pasea por el pasillo y escucha unos gritos de niños jugando, en la distancia. Sigue los gritos, acelerando el paso poco a poco. Finalmente, llega a una pequeña plaza con unos ventanales (ya rotos) rodeando el lugar y unos pilares enormes extendiéndose por más de 15 metros.

INT. CANCHA DE BASKETBALL - NOCHE.

Mayra está en un balcón y abajo, en la plaza como tal, están varios niños y niñas jugando basketball.

Una vieja canasta de basket está en un solo lado de la cancha improvisada, con su base rota, revelando que fue robada de una cancha pública de algún lugar de Caracas.

Los niños se pasan entre ellos el viejo y desgastado balón de basket.

Mayra baja las escaleras y cuando escuchan el sonido metálico de las escaleras, los niños se detienen y miran a Mayra.

Mayra por un momento se siente intimidada.

MAYRA
(con voz baja
)
¿Puedo jugar?

Los niños se le quedan viendo.

NIÑO DE BASKET
¡Juan! Mira, ya tienes a la que te faltaba. Dele pues.

El niño corre a su posición. Mayra mira a quien debe ser Juan y le sonrío. Juan le hace seña que se ponga en posición.

Mayra juega con los niños. No es muy buena, con algunos pases pasándose de largo. Pero todo el tiempo se ríe.

En un momento, Mayra levanta la mirada y ve a Germán. En primera instancia lo ignora, pero cuando lo vuelve a ver, se

percata que la mirada de Germán está clavada en ella.

Mayra se detiene y mira a Germán de vuelta. Baja la mirada y se marcha de la cancha de basket.

Los niños se quedan mirando a Mayra, ofendidos que se marche sin decir nada. Se miran entre ellos, extrañados.

INT. PASILLO DEL PISO 12 - NOCHE.

Se ve una cortina de una pieza cerrarse. Frente a la pieza pasan Osmar y Silvia.

SILVIA

Yo creía que estabas pendiente de ella.

OSMAR

Yo no tengo ojos en la espalda, coño.

SILVIA

Pero si estaba justo allí. Todo es porque te pusiste todo "ay no sé, que Alexander, que yo no sé qué".

Osmar se muerde un labio mientras mira al fondo de un pasillo, buscando a Mayra.

OSMAR

Te digo. Es peligroso. Ese carajo da miedo.

SILVIA

Tú no eres una joyita tampoco y aquí estamos, hablándote como si nada. Tremendo miedoso que eres.

Osmar abre la boca para decir algo, pero se detiene.

OSMAR

(voz baja
)

Tú también debiste estar pendiente, Silvia.

SILVIA

¿Yo? ¿Quién fue el que recogió a una niña cualquiera del pasillo?

OSMAR
(levantando la voz
)
Ah dale, la debí dejar allí tirada,
¿no?

SILVIA
¡No! O sea, no sé. Hay muchos niños en
la torre, Osmar.

Osmar asiente, impacientemente.

OSMAR
Sí.

Osmar sonrío, es una sonrisa con ira contenida.

OSMAR
Pero no me dio la puta gana dejar a
esta tirada.

SILVIA
¿Ahora me vas a venir que eres el
malandro con el corazón de oro?

Osmar toma un largo respiro.

OSMAR
No, sigo siendo un maldito
desgraciado. Piensa de mí lo que
quieras. Pero me dio la gana llevarme
a esa carajita...

SILVÍA
¿Por qu..?

OSMAR
(gritando
)
¡Porque yo fui ese carajito, coño!

Silvia se retrocede con el grito de Osmar. Lo mira fijamente,
con una expresión precavida y desafiante.

Osmar baja la mirada.

OSMAR
(en voz baja
)
Y porque me dio la puta gana.

Osmar sigue caminando y Silvia le pregunta a un señor que está fumando cerca de ellos.

SILVIA
(voz educada
)

¿Ha visto una niña, como de este tamaño (hace el gesto con su mano), morena?

El hombre hace una mueca arqueando su boca hacia abajo y niega con la cabeza. Bota humo de su cigarro casi en la cara de Silvia. Silvia lo mira con irritación.

Silvia voltea y mira de reojo a Osmar, quien está mirando alrededor.

INT. PASILLO DEL PISO 12 - DÍA.

Mayra ve una pila de basura tirada en el pasillo y se oculta detrás de ellas, con urgencia.

Justo después, Germán llega al pasillo y mira alrededor, pausado, casi robótico en sus movimientos.

Mayra escucha los pasos de Germán acercarse. Mayra se lleva la mano a su boca para ocultar su respiración. Cierra los ojos.

De repente, los pasos se detienen. Mayra abre los ojos.

Silencio.

GERMÁN (O.S)
(susurrando
)
Hola.

Mayra no responde. Germán le habla detrás de la pila de basura.

GERMÁN
No soy... (pausa) Solo quiero ayudar.
No sé en qué exactamente, pero...
Dejame ayudarte.

Mayra no sale, pero frunce el ceño, pensando en las palabras de Germán. Detrás de la pila de basura, Germán solo sonríe forzosamente.

INT. APARTAMENTO DE JAIRO - DÍA.

Jairo mira fijamente su cama. Sobre la cama, está el cadáver de su pareja, Andrés, con su ropa de mujer ensangrentada y con huecos de bala en su pecho.

Jairo se acerca al cuerpo, que tiene los ojos abiertos. En un gesto sentimental, intenta cerrarle los ojos a Andrés, pero, debido al rigor mortis, no logra mover sus párpados.

Con nauseas, Jairo se aleja del cuerpo y su cara se retuerce de tristeza.

Sus ojos se humedecen y se lleva una mano a su cara. Suelta un corto sollozo y se aleja de Andrés.

Toma un viejo celular de su cama y marca un número.

Repica el teléfono en el silencio de su pieza.

JAIRO

Ah. Hola. ¿Cómo está? Quería preguntar cuánto... (mira el cuerpo de Andrés)
Cuánto me cuestan sus servicios.

Jairo se queda en silencio mientras escucha. Asiente lentamente.

JAIRO

Si, claro. En dólares. Entiendo.
¿Cuánto?

Jairo baja la cabeza al escuchar la respuesta.

JAIRO

Yo... Sí, claro. Comprendo. Sí. Yo
estaré... (traga saliva fuertemente)
Estaré en contacto y les comento.
Dale. Muchas gracias.

Jairo cuelga el teléfono. No respira y mira con angustia el cuerpo de Andrés. Aparta la mirada.

El silencio domina la pieza de Jairo y este se lleva las manos a la cabeza.

Jairo se levanta y recoge comida de su nevera, metiéndolas en una bolsa. Sale de su pieza y cierra la puerta con llave.

INT. BODEGA DE LA TORRE - DÍA.

Jairo recibe un par de billetes de 10 dólares por toda su comida.

JAIRO
Solo esto...

Migje, quien atiende la bodega, solo se encoge de hombros y continúa sus labores.

Jairo levanta la mirada, queriendo decir algo más, pero se arrepiente, baja la cabeza y se marcha con su efectivo.

EXT. RÍO GUAIRE - DÍA.

DOS HOMBRES de mal aspecto, uno de ellos lleno de cicatrices en el brazo y otro con su cara cortada, hacen sonidos de esfuerzo mientras cargan una bolsa negra.

HOMBRE 1
¿Qué paso, el mío? ¿'Ta muy pesado? Si esto no es nada.

HOMBRE 2
Guevón, este es el tercero hoy, esta vaina me va a volver nada la espalda.

Jairo está detrás de los hombres y observa con tristeza cómo cargan la bolsa negra.

Finalmente, llegan al río Guaire y dejan el cuerpo en el suelo.

JAIRO
(en voz baja
)
Entonces... La cosa es...

HOMBRE 1
A ver, las funerarias son atracadores armados, ¿no? Pero hay que tener los cuerpos en alguna parte, mi hermano.

HOMBRE 2
Entonces repasando, uste' no tiene jardín, ¿me equivoco?

Jairo asiente.

HOMBRE 1

Lo lanzas pa'l río y ese lo consiguen
y se lo llevan pa' Bello Monte. Allá
lo limpian, lo ponen bonito y lo
llevan a una fosa común. (pausa)
Listo, tenemos entierro. Le hace una
misa y ya es buen cristiano, hermano.

Jairo vuelve asentir, sin prestar mucha atención. No le quita la mirada a la bolsa negra.

Uno de los hombres le sigue la mirada al cuerpo. Sonríe de forma burlona y le hace un gesto al otro. Entre los dos, cargan el cuerpo de Andrés y lo lanzan al río Guaire.

HOMBRE 1

A ver si trabajan esos señores de forense.

El otro hombre se ríe.

Jairo ve cómo la corriente se lleva la bolsa negra.

Los dos hombres guardan silencio y miran a Jairo, expectantes.

Jairo comprende, saca dos billetes de 5 dólares que tiene y se los da. Los hombres examinan los billetes asienten satisfechos y se van, dándole una palmada en el hombro a Jairo.

Jairo se queda solo.

INT. APARTAMENTO DE GERMÁN - NOCHE.

Germán sale de su apartamento. Mayra lo ve irse y se queda sola, sentada en la cama.

Mayra mira a un lado, luego al otro, aburrida.

Se baja de la cama y abre la nevera pequeña. Está casi vacía, fuera de unas cervezas.

Cierra la puerta de la nevera y se balancea, muy aburrida.

Hace una mueca y sale del apartamento.

INT. APARTAMENTO DE MARTÍN - NOCHE.

Germán toca la puerta de una de las muchas puertas del piso. Espera un rato y no recibe respuesta.

Toca con más fuerza la puerta.

MARTÍN (O.S.)
(gritando
)
¿Quién?

Germán intenta ver por la ventana interior de la oficina, pero está tapada por una cortina.

GERMÁN
(gritando
)
Escuché que eras el cocinero de
Alexander.

Silencio. Se escucha cómo Martín pasa un seguro más a la puerta. Germán se lleva las manos a su cintura y toma un largo respiro.

GERMÁN
No vine a causar problema, si es lo
que...

MARTÍN
Shhh.

Germán escucha cómo se abre la ventana interior a su izquierda. Entiende que significa que debe acercarse a la ventana.

Germán se acerca e inmediatamente ve con el rabillo del ojo el brillo de un revolver. Martín lo apunta desde atrás de su ventana.

Germán arquea las cejas.

Martín (51) es un hombre calvo en la parte de arriba de su cabeza y mucho cabello a los costados. Mira con desconfianza a Germán.

MARTÍN
Qué quiere.

Germán levanta las manos.

GERMÁN
Solo quiero hacer unas preguntas.

Martín entrecierra los ojos.

MARTÍN
¿Te conozco?

GERMÁN
No personalmente. Soy Germán.

Martín abre los ojos aún más.

MARTÍN
Eres el... Las armas de Alexander.

Germán asiente tranquilamente.

MARTÍN
¿Qué tipo de preguntas?

GERMÁN
Estoy buscando al cocinero de
Alexander. Pregunté por la torre y me
dijeron que eras tú.

Martín asiente lentamente.

GERMÁN
Pero... (pausa) Me imagino que no
conoces a una niña llamada Mayra.

Martín lo mira confundido, luego su expresión cambia a una pensativa y por último asiente con la cabeza. Le hace un ademán a Germán para que pase.

Le abre la puerta y Germán entra a la pieza.

INT. PLAZA CENTRAL DE LA TORRE - NOCHE.

Mayra se pasea por la torre, mirando la gente ir a sus piezas al final del día.

Ve a un niño caminar rápido y entrar a un pasillo. El niño es Miguel.

Curiosa, Mayra lo sigue, pero se detiene al oler un mal olor. Hace una mueca de desagrado y se tapa la nariz con la camiseta.

Gira en el mismo pasillo por el que entró Miguel.

INT. BASURERO - NOCHE.

Mayra recorre su mirada al entrar a una suerte de plaza. No

es realmente una plaza, sino una parte de la torre donde se desplomó el techo.

El lugar sirve de basurero, repleto de todos los desechos de la torre. El olor hace que Mayra cierre los ojos y no deje de hacer una mueca.

Entre la basura está Miguel, inmutado por el olor.

Mayra se le acerca.

MAYRA
¿Qué haces?

Miguel da un brinco del susto y voltea a verla. Inmediatamente, Miguel se pone a la defensiva, encogido de hombros.

Miguel no contesta.

Mayra ladea la cabeza a un lado, curiosa.

Miguel se relaja un poco al ver que es una niña indefensa.

MIGUEL
Buscando.

MAYRA
¿Qué buscas?

MIGUEL
No lo sé.

MAYRA
(impaciente
)
No puedes no estar buscando nada.

Miguel se queda callado y confundido por un momento, tratando de descifrar lo que acaba de decir Mayra.

MIGUEL
Comida, tal vez. Efectivo. Vainas que pueda vender.

MAYRA
Eso no es nada. Estás buscando muchas cosas.

Miguel sonríe ligeramente. Deja de prestarle atención a Mayra y sigue buscando entre la pila de basura.

Cada movimiento de la mano de Miguel libera un olor que obliga a Mayra a volverse a tapar la cara con la camiseta.

Miguel se da cuenta de reojo.

MIGUEL

No tienes que estar aquí si no quieres.

MAYRA

Mm.

MIGUEL

¿Qué quieres?

MAYRA

Solo curioso.

MIGUEL

Mm.

Silencio incómodo, solo se escucha a Miguel mover la basura y tomar algunas cosas. Toma una batidora de cocina, la revisa, pero se da cuenta que está rota y la bota a un lado.

Mayra se acerca y toma algo que Miguel lanzó a un lado. Un muñeco de soldado, con un arma en sus manos.

Miguel voltea a verla.

MIGUEL

¿Te gusta?

MAYRA

No.

Miguel la mira confundido.

MAYRA

No me gusta que tenga un arma.

MIGUEL

(confundido
)

¿No? Se ve fino.

Mayra niega con la cabeza. Miguel mira al muñeco.

MIGUEL

Me gustaría tener una de esas.

MAYRA

¿De qué?

MIGUEL

Sabes, el... (pausa) El rifle.

MAYRA

Ah... (pausa) Pero es peligroso.

MIGUEL

Al menos me podría defender.

MAYRA

¿De quién?

MIGUEL

De todos.

Mayra abre un poco los ojos y luego baja la mirada al muñeco de soldado.

Mayra se mantiene reflexiva.

MAYRA

Mi papá usaba mucho estos.

MIGUEL

¿Era militar?

Mayra niega con la cabeza.

Miguel está intrigado. Se aparta de la basura y se sienta en el borde de la pared que da a la ciudad y a una larga caída.

Miguel mira a Mayra, curioso.

MAYRA

Es raro. Nunca vi... (pausa) Nunca vi cosas que no debía. Porque mi papá me protegía. No he visto sangre, no he visto heridos, no me han robado...

MIGUEL

Bendecida.

MAYRA

Sí...

MIGUEL

Por esa vaina quiero uno de esos.

MAYRA

Pero mi papá no aparece y creo que es por tener uno de esos.

Miguel se queda callado, en shock.

MIGUEL

Verga. Este...

Mayra le sonr e, inc moda.

MIGUEL

Pero mira que aunque sea corta, es vida. Vives m s tranquilo,  no?
(pausa) No es como si vaya a ser m s larga buscando comida en la basura.

Miguel se r e un poco y Mayra baja la mirada, al mu eco.
Silencio.

Miguel se levanta y le asiente como forma de despedida. Mayra le devuelve la despedida silenciosa. Miguel se marcha devuelta al pasillo desde donde entraron.

Mayra se va con el mu eco en la mano.

INT. APARTAMENTO DE MART N - NOCHE.

Germ n se sienta en la peque a mesa de comedor y Mart n se dirige a la cocina.

MART N

(sin ver a Germ n
)
 Caf ?

GERM N

S , negro, sin azucar.

MART N

(riendo con voz ronca
)
Menos mal, porque no tengo ni leche ni azucar.

Germ n asiente lentamente. Mira fijamente los movimientos de Mart n, luego a la cocina. Probablemente la cocina mejor equipada de la torre, con cacerolas, utensilios, un horno grande perfecto para pasteler a. Todo relativamente viejo, pero usable.

Finalmente, Martín le pone una pequeña taza de café negro frente a Germán y se sienta al otro lado de la mesa.

MARTÍN

Ok. (pausa) Entonces, ¿qué es esto de Mayra?

GERMÁN

Niña, de (pausa) 9 años más o menos. Morena, pequeña para su edad.

Germán hace un gesto con su mano para demostrar la altura de Mayra.

MARTÍN

Sí sí, la conozco. ¿Pero por qué preguntas?

Germán asiente con comprensión.

GERMÁN

Hace unos dos días su padre desapareció sin dejar pista. La niña lleva sin nadie que la cuide desde entonces, casi sin comida y... (pausa) Estoy buscando al padre por ella.

Martín baja la mirada.

GERMÁN

La única información que tengo es la descripción de Mayra y que es el...

MARTÍN

Cocinero de Alexander, sí. Yo soy el cocinero.

GERMÁN

Pero entonces...

MARTÍN

Pero no soy el "cocinero", ¿me explico?

Germán suspira.

GERMÁN

(exasperado
)

Un alias, obvio.

Martín toma un largo sorbo de su café.

MARTÍN

Tomás, se llama. He trabajado con él, Mayra... la conocí hace unos meses. Una niña callada, no resalta mucho. (pausa) Pero sobre todo, no le envidio el título a Tomás.

GERMÁN

¿Por qué?

MARTÍN

Tomás es el sicario personal de Alexander. Básicamente hace el trabajo sucio de ese tipo. Entenderás que hay MUCHO trabajo sucio por hacer con él.

Martín se ríe para sus adentros.

MARTÍN

Alexander está cada vez más paranoíco, pobre. Espero que Tomasito no se haya metido en alguna vaina.

Germán entrecierra los ojos.

GERMÁN

Alexander y tú. (pausa) ¿Son cercanos?

MARTÍN

Pues me gusta pensar que sí. Él... (pausa, sonrío) Él era mi compañero de celda hace ya diez años.

Germán toma un sorbo de su café y se inclina con atención hacia Martín. Martín se le borra la sonrisa.

MARTÍN

Soy cristiano. Pero cometí errores, pecados que me terminaron en prisión. Allí conocí a Alexander y él fue una de las personas que (hace una seña de comillas con las manos) convertí. Pero él era distinto. Era como un Chávez de prisión. Ese tipo sabía hablar como no tienes ni idea. (pausa) Unos meses de convertido y se hizo el pastor de la prisión. Si le sumas la labor del pastor tener un grupo de matones, pero era prisión, qué carajo.

Martín recoge su taza de café vacía y va al lavaplatos.

MARTÍN

Alexander salió primero que yo. Cuando yo salí un par de años luego, no tenía nada. Ni como buhonero podía trabajar. No quería volver a la violencia y... Alexander me contrató, como cocinero. No sabía cocinar, pero entendía que solo me quería ayudar. Le debo mi vida a Alexander.

Martín mira fijamente a Germán.

MARTÍN

Pero como alguien que conoce a ese señor, ten cuidado. Tomás... (pausa) Me espero lo peor para él. Quién sabe qué fue lo que hizo, pero la gente no simplemente (chasquea los dedos) ¿Sabes?

GERMÁN

¿Qué te hizo cambiar sobre Alexander?

MARTÍN

No vale, no he cambiado. Sigo amando ese hombre a la muerte. (pausa) Solo que lo he visto trabajar. Me caes bien. (pausa) No te vayan a lanzar al río Guaire, es lo único que digo.

Germán baja la mirada a la taza de café vacía.

MARTÍN

Mira lo que pasó el otro día en el piso 8.

GERMÁN

(extrañado
)

¿Mm?

MARTÍN

Un grupo de maricas asesinados a sangre fría por Alexander. (pausa) Según dicen, maricas y conspiradores.

GERMÁN

¿Hay algún sobreviviente?

Martín niega con la cabeza.

MARTÍN

Me imagino que una que otra pareja, no sé. No me mezclo con esos maricos.

Germán se queda pensativo.

INT. PASILLO DEL PISO 8 - NOCHE.

Jairo camina cabizbajo por el pasillo, en camino a su pieza.

Un poco más adelante, Osmar y Silvia están sentados, exhaustos, en un costado.

SILVIA

Estoy mamada.

OSMAR

Que si no.

Osmar levanta la mirada. Se concentra en una señora que pasa frente a ellos.

OSMAR

Epa, ¿ha visto a una niña más o menos de...?

La señora acelera el paso y se aleja de Osmar. Silvia suelta un bufido.

SILVIA

Qué tal si me dejas preguntar a mí.

OSMAR

Verga...

SILVIA

Das cagueta, Osmar.

Osmar arquea las cejas y tensa sus labios. Se inclina contra la pared. Le hace un ademán con la mano a Silvia, señalando que "adelante, inténtalo".

Silvia mira alrededor y se topa con Jairo.

SILVIA

(a Jairo
)

¡Disculpa!

JAIRO
(disperso
)
¿Mm?

Jairo mira con ojos distraídos a Silvia. No se había percatado de las dos personas sentadas cerca de él.

SILVIA
¿Ha visto una niña como (seña con la mano) de este tamaño, morena, de 9, como tímida y calladita? Se llama Mayra y...

JAIRO
¿Mayra?

Osmar levanta la cabeza con interés.

SILVIA
(con esperanza
)
Sí, Mayra.

JAIRO
No la he visto, pero la conozco...
¿Qué necesitan?

Osmar se levanta de golpe. Esto sobresalta un poco a Jairo.

OSMAR
Está perdida. Su padre desapareció hace poco y la estábamos ayudando, pero se fue a no sé donde y ahora...

JAIRO
(preocupado
)
¿Tomás? No...

Silvia se levanta también del suelo, con más delicadeza que Osmar.

SILVIA
¿Los conoce?

Jairo sonríe con un toque de tristeza.

INT. APARTAMENTO DE JAIRO - NOCHE.

Apenas entran Osmar y Silvia a la pieza, Osmar huele

alrededor y hace un gesto de desagrado.

OSMAR
Huele a quema'o.

Jairo suelta un pequeño "ah" y va a un barril de metal, donde se ve restos de sábanas quemadas. Toma una olla con agua y la echa sobre el barril.

JAIRO
Lo siento.

OSMAR
Pero si eran buenas sábanas.

JAIRO
Lo eran.

OSMAR
Mm.

Jairo se reclina contra la cocina y ve a Osmar y Silvia.

JAIRO
Entonces, Tomás. (pausa) ¿Por qué lo buscan?

OSMAR
Porque Mayra está sola y...

JAIRO
¿Saben quién es?

Silvia y Osmar se miran entre ellos.

SILVIA
(dudosa
)
El cocinero de Alexander, ¿no?

JAIRO
El sicario.

Silvia se queda con la boca abierta. Osmar asiente con tranquilidad y normalidad.

JAIRO
¿Escucharon lo que pasó ayer? ¿La purga de maricos?

Osmar asiente. Silvia abre más la boca.

JAIRO
Mi novio, Andrés, fue una de las
víctimas.

Esta vez Silvia asiente con comprensión y Osmar es el que
tiene la boca abierta.

JAIRO
Y creo que (pausa) Tomás fue el
responsable, el que orquestó la vaina
pues.

La mirada tranquila de Jairo se torna a una de rabia.

Silvia va a decir algo, pero Osmar la interrumpe.

OSMAR
Ya va, me perdí. Andrés, novio. Eres
uno de los... Ok, ya va. No me gusta
por donde va la vaina.

SILVIA
Osmar, ese no es tu peo...

OSMAR
Y encima te pasas repartiendo culpa.
Maricón, la cosa es sencilla, solo
quiero conseguir el padre la carajita.
No me vengas con...

SILVIA
¡Osmar!

Jairo sonrío, acostumbrado a los insultos.

JAIRO
Si dicen que desapareció, puedo ayudar
a buscarlo por ustedes. Tengo algunos
contactos.

OSMAR
A ver si lo matas por lo de anoche.

JAIRO
Yo no...

SILVIA
Osmar tiene razón. Estás acusando sin
pensar. Ya Tomás estaba desaparecido

cuando ocurrió eso.

JAIRO

No me demuestra nada.

Silvia mira fijamente a Jairo.

JAIRO

Andrés era el mundo para mí. Ninguno
de los dos entendería...

Silvia baja la mirada furtivamente. Osmar se levanta de golpe
y se va de la pieza. Silvia lo sigue, extrañada.

INT. PASILLO DEL PISO 8 - NOCHE.

Silvia sigue a Osmar.

Osmar está visiblemente alterado, llevándose las manos a la
cabeza.

SILVIA

¿Qué te pasa?

OSMAR

Ese Jairo.

Silvia se mantiene callada esperando que Osmar siga.
Eventualmente Osmar levanta una mano señalando la puerta de
la pieza de Jairo.

OSMAR

Es gay.

SILVIA

(extrañada

)

Sí.

Osmar voltea los ojos. Silvia niega con la cabeza, un gesto
de desaprobación.

SILVIA

Primero que nada, no tenemos tiempo
para tu mariquera.

Osmar levanta la cabeza, por la ironía de lo que dijo.

SILVIA

Segundo. El señor Jairo puede hacer lo que le dé la gana, no es nuestro peo. Además, le mataron a su novio, no me puedo imaginar como está.

Osmar vuelve a voltear los ojos, incrédulo por lo que dijo Silvia. Silvia lo mira con desprecio.

SILVIA

Ok. (pausa, sonrisa irónica) No me esperaba más.

OSMAR

¿Qué?

Silvia le quita la mirada de encima y se retira.

OSMAR

No no, ya va, espérate. Cómo así que no esperabas... ¡Silvia!

La forma que llamó a Silvia es molesta y autoritaria. Silvia se detiene.

SILVIA

Recapitulemos. (se voltea y empieza a contar con los dedos) Le das armas a los niños, has robado a no sé cuántas personas, eres un machista de mierda y encima vives cayéndome creyendo que de alguna forma, por alguna razón, te voy a para media bola. (pausa) No, tenía las expectativas bajas y las cumpliste (énfasis) ¡perfecto!

Osmar tiene la boca abierta. No esperaba recibir un sermón por parte de Silvia.

OSMAR

(riéndose
)

¿Todo por perturbarme con un marico?

SILVIA

(gritando
)

¡No me jodas!

OSMAR

Pero...

SILVIA
(interrumpiendo
)
¡Igualito!

Silvia se lleva las manos a la cabeza.

SILVIA
Eres idéntico a ese coño 'e madre.
(pausa) Machista, creído, no te tomas
nada en serio.

OSMAR
¿Quién?

SILVIA
El guevón que me dejó en esta torre
con personas como (énfasis, señalando
a Osmar) tú.

Osmar abre la boca con comprensión.

OSMAR
Te viniste con un tipo.

Silvia le da la espalda y se muerde un labio.

OSMAR
Y te dejó. (pausa) ¡Verga!

Silvia no responde. Osmar se ríe un poco y luego se calla al
ver a Silvia ponerse más tensa.

OSMAR
Pues sí, dale Silvita, digamos que soy
como él. Soy la puta comiquita que me
pintas. (sarcasmo, sonriendo) El
malandro cara corta'a que se la pasa
matando gente y que disfruta esta
vida, (sin sonreír, cada vez más
molesto) porque esta así la vida.

Osmar toma un largo respiro, con ira.

OSMAR
No, no tiene ni puta idea de quién
soy. Qué quiero, qué busco, (gritando)
¡nada!

Silvia se encoge de hombros, todavía sin voltear.

Osmar respira con rabia, tensando los labios. Se voltea y se marcha, dejando a Silvia sola.

Silvia voltea finalmente y ve a Osmar marcharse.

INT. APARTAMENTO DE JAIRO - NOCHE.

Silvia entra cabizbaja a la pieza de Jairo. Jairo la observa sin expresión.

Silvia le evita la mirada.

JAIRO
(sonriendo
)
Hasta Alexander debió escuchar ese
griterío.

Silvia se sienta en la mesa del comedor. Jairo se acerca con una taza.

JAIRO
(gentil
)
Té. Para calmarse.

Silvia sonríe como agradecimiento.

Silvia mira a la repisa y detalla una foto de Andrés.

JAIRO
Todos piensan lo mismo.

Silvia mira a Jairo.

JAIRO
(sonriendo
)
Que yo estaba muy viejo, que él era
muy joven, viejo verde, perturbado.
(se encoge de hombros) Pero lo amaba.
(toma un sorbo de té) Él era (pausa)
un amigo de mi ex-esposa. (se ríe para
su adentro) Veinte años de casados.
¿Puedes creerlo? Cinco de esos años se
cruzaron con Andrés. No me siento bien
por haber hecho lo que hice. Pero al
mismo (pausa) no podía negar quién
era, ¿verdad? Y yo me arrepiento, sí,
pero no habría buscado a otra persona
que no fuera Andrés, tarde o temprano.

Y viceversa. (sonríe con tristeza)

Jairo se percata de algo y se levanta. Le trae azúcar a Silvia, quien no ha tomado un sorbo de su té.

JAIRO

Estoy seguro que en el edificio de mi ex-esposa sigo siendo el esposo gay que le monto cachos. Pero para mí y Andrés era mucho más que eso.

Silvia levanta la mirada a Jairo.

JAIRO

No te diré que no lo cuestionen por quién es, a ese niño Osmar. Pero. Trata de entender de dónde viene. Nadie está en la torre porque quiere.

Jairo mira fijamente a Silvia.

JAIRO

(inquisitivo
)
¿O sí?

SILVIA

(negando con la cabeza
)
No. (pausa) Me gustaría haber conseguido mi Andrés. (baja la cabeza) Yo creí tenerlo. Me fui de mi casa por él, dejé todo (énfasis, rompiéndose su voz) todo... por él. Pero no teníamos ni medio y llegamos a la torre. Dos semanas. Dos miserables semanas y el tipo desapareció. Poof. Nada. Me sentí como la guevona más grande del mundo.

Jairo arquea las cejas.

JAIRO

No, no era tu Andrés.

Silvia sonríe.

JAIRO

Pero mi Andrés llegó a mis cincuenta y pico. (pausa) Dime, ¿y tu familia?

SILVIA
Me deben odiar.

JAIRO
¿Segura?

SILVIA
Sí.

Jairo levanta las manos de forma defensiva. Le pone una mano sobre la de Silvia.

JAIRO
No confíes en Osmar, él es una víctima de sus circunstancias. (pausa) Pero tampoco lo odies. Y tampoco pienses que no tienes opción. (con énfasis) Siempre tienes opción.

Silvia sonrío y se queda callada.

INT. PASILLO DEL PISO 8 - LUEGO.

Jairo se despide de Silvia con un beso en la mejilla. Silvia se marcha.

INT. APARTAMENTO DE JAIRO - NOCHE.

Jairo está solo en su pieza.

Recoge las cosas de la mesa y los pone en la cocina. Abre la nevera, mira lo vacía que está y la cierra.

Camina hacia la foto de Andrés. Está sonriente en la foto, en su casa antes de llegar a la torre.

Jairo mantiene su mirada en la foto. Sonríe con tristeza. Acaricia con cariño el rostro de Andrés.

Jairo toma una corbata de un deteriorado closet y la amarra en una viga del techo.

Se sube a una silla del comedor. Se deja caer y vemos como se retuerce hasta quedar sin vida, ahorcado en su pieza.

INT. PASILLO DEL PISO 8 - DÍA.

Germán se acerca a la pieza de Jairo con Mayra tomada de la mano.

Hay una multitud rodeando la pieza.

Ve a DOS HOMBRES cargar el cuerpo sin vida de Jairo fuera de su apartamento.

Germán voltea a Mayra para que no vea la escena, pero Mayra igual voltea a ver el cuerpo. Mayra permanece inmutada mientras ve el cuerpo sin vida.

Germán se prepara para marcharse, pero le capta su atención un hombre que parece liderar a todos los demás, alto y con el cabello claro y tez trigueña.

TORRES (36) capta la mirada de Germán, pero lo ignora.

Germán piensa por un momento y camina hacia Torres con Mayra a su lado.

Torres está marchándose cuando Germán lo toma del hombro. Torres se sobresalta un poco.

TORRES

¿Mm?

Torres mira a Germán de forma cuestionante.

GERMÁN

¿Quién eres?

TORRES

¿Quién pregunta?

GERMÁN

No eres de los de Alexander.

TORRES

Observador.

Silencio entre los dos hombres. La multitud sigue empujando para ver la escena, ignorándolo a ambos.

GERMÁN

Dicen que algunos de los gays de este piso conspiraban contra Alexander...

TORRES

Eso dicen.

GERMÁN

Ese hombre es uno de ellos.

TORRES

Y de los mejores. Una lástima.

Torres se marcha y Germán lo sigue. Mayra corre junto a ellos.

GERMÁN

Busco al padre de la niña.

Germán señala a Mayra. Torres la ve por un momento y sigue caminando.

GERMÁN

Lleva días desaparecido y la niña no tiene a más nadie.

Torres lo sigue ignorando.

GERMÁN

Lo conocen como el cocinero de Alexander.

Torres se frena en seco.

Germán, tomado de sorpresa, también se detiene.

TORRES

Tomás, sí. Está a mi mando.

GERMÁN

Creía que estaba bajo Alexander.

TORRES

También.

GERMÁN

Es un doble agente.

Torres mira a ambos lados y asiente ligeramente.

GERMÁN

(susurrando
)

Tiene casi 4 días desaparecido, dejó a su hija (señala a Mayra) y necesito información.

Torres entrecierra los ojos.

TORRES

Tú eres Germán, ¿verdad? El que le

lleva las armas a Alexander. (pausa)
Me llaman Torres. Digamos que soy la
piedra en el zapato de nuestro
maravilloso pastor.

Los dos hombres estrechan manos.

INT. PASILLO DEL PISO 8 - DÍA.

Silvia camina hacia la pieza de Jairo y se topa con la multitud. Entre las personas logra ver cómo cargan el cuerpo de Jairo.

Silvia suelta un respingo y se lleva las manos a la boca. Sus ojos se humedecen.

Aparta la mirada del cadáver y se encuentra a Mayra, junto a Germán y Torres.

Mira a su alrededor, sin saber qué hacer. Se da media vuelta y corre por el pasillo.

INT. APARTAMENTO DE OSMAR - DÍA.

Osmar está sentado en su cama. Se quita su camiseta y revela un herida cocida en su abdomen. Toma una tijera y con mucho cuidado empieza a quitarse los puntos que se hizo.

De vez en cuando hace una mueca de dolor. Finalmente, termina el proceso y se levanta.

Toma su revolver y lo empieza a revisar con cuidado.

Se escucha alguien tocando su puerta. Osmar se sobresalta y carga su revolver. Abre la puerta apuntando con el arma.

Silvia está al otro lado, asustada por ver a Osmar con el revolver, apuntándola.

OSMAR
(sorprendido
)
¿Silvia?

Silvia no quita la mirada del revolver. Osmar baja la pistola. Silvia mira la herida recién curada en el abdomen expuesto de Osmar.

OSMAR
¿Qué hace aquí?

SILVIA
Encontré a Mayra.

OSMAR
¿Qué?

SILVIA
Está cerca de la pieza de Jairo. Con Germán.

OSMAR
(escandalizado
)
Germán. Germán el loco traficante de armas. Germán el robot, posiblemente violador.

Silvia mira de un lado a otro con impaciencia.

SILVIA
(impaciente
)
No sé de lo último, pero ajá.

Osmar se queda quieto por unos segundos.

SILVIA
¡Bueno, pero para hoy!

Osmar reacciona y toma su camiseta, se la pone rápidamente, guarda su revolver en la parte de atrás de su jean y sale corriendo con Silvia.

INT. PASILLO DEL PISO 12 - DÍA.

Germán lleva de la mano a Mayra. Toma su llave y abre la puerta de su pieza. Voltea y ve de reojo a Torres en el pasillo. Está esperando a Germán.

Germán le da una una pequeña palmada en la espalda a Mayra y ella entra a su pieza. Germán cierra la puerta y camina hacia Torres.

TORRES
Es igualita a Tomás.

GERMÁN
No sabía que lo conocía personalmente.

Germán mira detrás de Torres y observa a dos hombres más a una distancia prudencial, atentos a la conversación.

TORRES

Sí sí, era un pana más del grupo.
(pausa) Y una pieza importante.

Germán permanece inmutado.

TORRES

Sin él, estamos metidos en un mierdero. Ya no sé qué hace o qué piensa Alexander, uno de los tipos de atrás mío puede ser un sicario listo, tú puedes ser una pieza atractiva y al mismo tiempo una trampa.

Torres mira fijamente a Germán. Germán comprende y aparta la mirada asintiendo.

Torres hace un gesto rápido con la cabeza, indicando a un hombre de atrás que se acerque. Le entrega un papel pequeño. Torres se coloca unas gafas viejas y hace un gesto de esfuerzo con los ojos.

TORRES

(mecánicamente
)

Veamos. Ajá. Germán Manrique. Militar retirado, rango medio, forzado a retirarse por insubordinación. (pausa) Entiendo esta jerga. (mira a Germán) Le mentaste la madre al oficial equivocado o no te quisiste meter en alguna marramucia. Tal vez eras muy escuálido para sus gustos. (pausa, vuelve a mirar el papel) Experto en ingeniería militar, sorprendentemente. Estudiaste esta especialización en la escuela militar, todo un profesional. Y... (vuelve a mirar a Torres) Ahora vives en la torre, quién sabe por qué, no averigué tanto.

Torres se acerca a Germán y le pone una mano en el hombro.

TORRES

(sonriendo con confianza
)

Pero lo que sí sé, es que eres el mandamás con todo esto del armamento. Eres los dientes de Alexander. AKs, glocks, granadas... Lo que quieras, tú lo consigues. (pausa) Pero Alexander

te tiene monopolizado, eso no me cae bien. Yo solo quiero...descentralizar la economía.

Germán sonríe agriamente. Torres se aleja levantando las manos. Le da un papel. Germán lee una dirección a una bodega cerca de San Martín.

Germán vuelve a ver a los ojos de Torres.

TORRES

Sin Tomás estoy desprotegido, no me gusta estar con el culo afuera.
(pausa) Piensa que me tienes ventaja.

Torres le sonríe por última vez y se marcha con los otros dos hombres.

INT. APARTAMENTO DE GERMÁN - DÍA.

Mayra observa con detalle las fotos de la familia de Germán. Se queda viendo la foto del grupo completo, donde Germán tiene el rostro quemado. La mira con curiosidad.

Escucha la puerta abrirse y se da la vuelta. Germán entra a la pieza.

Se ve cansado y se desploma sobre la silla rimax.

Germán la ve y sonríe un poco. Vuelve a bajar la mirada.

Mayra abre la boca para decir algo, pero decide no hacerlo. Sin embargo, Germán se da cuenta.

GERMÁN

Dime.

Mayra se queda callada por un momento.

MAYRA

¿Por qué no sales en las fotos?

Germán mira fijamente la colección de fotos.

GERMÁN

Aah... (pausa) Sonará extraño, pero no me gusta verme allí.

MAYRA
(curiosa
)
¿Por qué?

Germán se encoge de hombros.

GERMÁN
Tan solo no merezco estar allí.

Germán mira a los ojos de Mayra. La niña no dice más, pero no le quita la mirada. Quiere saber más. Germán suspira.

GERMÁN
Fui militar, hace muchos años. (pausa)
Por eso, con las armas y demás, soy
bueno. Me gano la vida así. No llegué
muy lejos en mi carrera. (pausa) Le
dije la cosa equivocada a la persona
equivocada (se ríe) en el tiempo
equivocado.

Germán se lame los labios. Ya no ve a Mayra, sino al vacío.
Se hunde un poco más en su silla.

GERMÁN
Tenía unos 40 años nada más cuando me
retiré. Sentí que se me fue el mundo
y...empecé a tomar. Antes de darme
cuenta, me la pasaba menos tiempo en
casa.

Germán sonríe.

GERMÁN
Tenía dos hermosas niñas. Ana, la
menor, se parecía mucho a ti.

Germán mira a Mayra por un momento y desvía la mirada.

GERMÁN
No recuerdo bien, todo en ese momento
es borroso. Creo haber perdido un
cumpleaños o dos. No sé. Finalmente,
mi esposa...

Sus ojos se humedecen un poco.

GERMÁN
No aguantó más y con razón. Y después
del divorció, no quedé con nada. Pero

sabía de armas y matar eficientemente.
Preferí tomar la primera opción. Así
terminé en la torre.

Germán abre la boca para decir algo más, pero se queda quieto
por un momento.

GERMÁN

No recuerdo cuando tomaron esa foto.
(señala la foto con su cara quemada)
No estuve en foto. No realmente.

Germán sonríe.

GERMÁN

No he podido ni llamarlos. No me
atrevo. (pausa) Y tal vez así es
mejor.

Germán guarda silencio y Mayra lo observa sin decir nada.
Mayra vuelve a ver la foto de la niña menor, Ana.

INT. BASURERO - NOCHE.

Mayra entra al basurero y mira entre los deshechos a Miguel.

Se acerca a Miguel.

Está apunto de decirle algo a Miguel cuando observa lo que
tiene en las manos el niño.

Un revolver.

Mayra se detiene y se queda mirando boquiabierta.

Miguel se percata de Mayra.

MIGUEL

(después de una larga pausa
)

Hola.

Mayra le asiente como saludo. No le quita la mirada al
revolver.

Miguel sigue su mirada y comprende.

MIGUEL

Esto es... Sí, sabes, lo del rifle que
hablamos la otra vez. (pausa, sonrisa

mientras muestra el revolver) No fue fácil conseguirlo, pero ya creo que puedo estar...

Miguel se percata de la mirada de miedo de Mayra al verlo mover el revolve de un lado al otro.

MIGUEL
...más tranquilo.

Miguel se guarda el revolver.

MIGUEL
¿Qué pasa?

Mayra no se acerca a Miguel.

MAYRA
¿Quién te la dio?

MIGUEL
Uno de tantos, lo mismo de siempre, una cuota de robo por tenerla. Robo aquí, robo allá.

Mayra no responde.

MIGUEL
Ya solo busco cosas de valor en la basura, ¿me entiendes? Nada de comida. La comida ya me la cubro.

Mayra asiente, comprendiendo, pero sin acercarse todavía.

Miguel no se excusa más.

Mayra le asiente como despedida y se da media vuelta.

MIGUEL
¡Ya va! (pausa) Al menos dime cómo te llamas. No te pregunté la otra vez y me quedé con la duda.

Mayra voltea, ve a Miguel a los ojos, baja la mirada a su cadera, cerca de donde está la pistola.

Mayra vuelve a levantar la mirada.

MAYRA
Camila.

MIGUEL

Camila.

Mayra asiente y vuelve a bajar la mirada. Se retira del basurero rápidamente.

EXT. CALLE SAN MARTÍN - NOCHE.

Germán mira de lejos la bodega. Iluminado por un solo farol y sentado en una mesa barata de bodega está Torres, completamente solo. Mira alrededor, buscando a Germán.

Germán está oculta en la oscuridad, evaluando la situación.

Mira de un lado al otro, buscando algún guardaespaldas. Nada. Mira detrás de él, nada. Toma un largo respiro y camina hacia Torres.

Torres lo ve. Se levanta de su silla.

TORRES

¡Mister Germán!

Estrecha su mano cordialmente y sonrío. Jala un poco la mano de Germán y lo acerca a Torres.

TORRES

(susurrando
)

¿Has pensado en mi propuesta?

Germán asiente ligeramente.

Ambos hombres se sientan.

Germán toma un largo respiro.

GERMÁN

(inmutado
)

Mi respuesta es no.

Torres deja de sonreír. Lo mira fijamente.

Al fondo, en la oscuridad, un niño mira la reunión entre los dos hombres. Mira de un lado al otro y se aleja corriendo.

TORRES

No entiendes. El trato puede ser muy ventajoso. Coño, te podrías hacer rico.

Germán no dice nada.

TORRES

(sonriendo, perdiendo la paciencia
)

Vas a arruinarme, eres un coño 'e madre. (pausa) Bueno.

Torres se inclina hacia adelante.

TORRES

Investigué un poco más. Quién eres, de dónde vienes. Fue fácil, tu nombre es real. (pausa) Sé por qué estas en la torre.

Germán baja la mirada ligeramente.

TORRES

No te estoy dando dinero nada más, hermano. Te estoy dando una (con énfasis) oportunidad. Con ese dinero no vas a necesitar la torre. Podrás irte.

El rostro entero de Germán se tensa. Sigue sin cruzarse miradas con Torres.

TORRES

Tengo una niña pequeña. (pausa) Haría lo que fuera por ella.

Torres se levanta de la silla y le pone una mano en su hombro.

TORRES

Tienes hasta mañana. Esta vez, piénsalo muy bien, cabeza fría.

Germán se queda solo en la silla.

EXT. PUENTE PEATONAL - NOCHE.

Germán camina solo por el puente. Mira al horizonte y observa la ciudad de Caracas al este, subiendo por la montaña, las luces de la noche por todas partes.

Voltea de nuevo y ve la silueta de la Torre de David al fondo. Se queda quieto por un tiempo y sigue caminando.

INT. CAPILLA DE ALEXANDER - NOCHE.

El niño que observaba a Germán y Torres permanece muy quieto, manos entrelazadas en su espalda. Mira de un lado al otro con nervios.

Alexander, vestido con una camisa de botones blanca, prepara un vaso de whiskey.

INT. FUERA DEL APARTAMENTO DE GERMÁN - NOCHE.

Osmar toca la puerta de la pieza con fuerza. Silvia está junto a él. Nadie responde.

Osmar y Silvia intercambian miradas. Osmar levanta el brazo para volver a tocar la puerta, pero nota a Silvia mirando a un lado, con una expresión de miedo.

Un total de cuatro hombres salen de los pasillos a su derecha y a su izquierda. Miran a Osmar y Silvia fijamente.

No se ven armados, pero tienen una mano hacia sus espaldas, indicando que deben estar armados.

Osmar respira profundamente, sin terminar de voltearse, entendiendo al situación. Toma un último respiro y toma a Silvia del brazo. Corre a su izquierda y va directo contra los hombres.

Uno de ellos empieza a sacar su arma. En ese instante, Osmar se lanza junto a Silvia contra una ventana de una de las piezas.

Silvia grita mientras rompen el vidrio y caen dentro de la pieza. La pieza está abandonada.

SILVIA
(gritando
)
Qué verg...

Osmar vuelve a llevar a Silvia del brazo y rompe otro vidrio que conecta a otra pieza. Sigue haciéndolo por otras dos piezas.

En la última pieza se encuentra una señora rezando, la cual grita de terror cuando ve a Osmar irrumpir en la pieza.

En esta última pieza, Osmar abre la puerta y sale por el pasillo. Los hombres corren detrás de ellos. Osmar corre junto a Silvia en dirección contraria a los hombres.

Osmar gira de repente a la izquierda, jalando con fuerza a Silvia, quien mira detrás de ella con miedo.

Osmar la jala por última vez y entra a una pared derrumbada, oculta por la falta de luz en ese pasillo.

Los hombres siguen de largo. Uno de ellos se detiene y examina con detalle el hueco derrumbado.

INT. ESCOMBROS - NOCHE.

Osmar y Silvia permanecen inquietos a un costado. Osmar se lleva un dedo a la boca, pidiendo silencio. Mantienen la respiración.

Finalmente, el hombre se aleja. Osmar hace una seña de esperar con la mano. Pasan unos segundos y Osmar suelta un suspiro largo.

SILVIA

Esos tipos...

Osmar sale de los escombros al pasillo.

INT. PASILLO DE PISO 12 - NOCHE.

Silvia sale detrás de Osmar.

OSMAR

(con calma
)

Segurito iban contra Germán. Y habrán creído que estábamos metidos o encompinchados.

Silvia se le queda mirando, con una expresión de "ese no es el problema". Osmar le devuelve una mirada que dice "¿Qué?".

SILVIA

Uno de esos tipos tenía una pistola.

OSMAR

(sonriendo
)

No no, estoy seguro que TODOS estaban cargados.

Silvia abre la boca, incrédula.

SILVIA
Nos podían haber matado.

Osmar se encoge de hombros.

OSMAR
(riendo
)
A ver, Silvita, ¿qué esperabas?
Estamos en un hueco. En un puto hueco.

SILVIA
Pero...

OSMAR
(interrumpiendo
)
¿Qué esperabas?

Silvia se queda callada.

OSMAR
¿Qué carajo haces aquí?

Silvia no responde.

OSMAR
(con énfasis en cada palabra
)
¿Qué verga haces en la torre?

Silvia baja la mirada.

SILVIA
Escapé con un tipo...

OSMAR
(sorprendido, sonriendo
)
¡Te viniste con un jevo!

Silvia hace un gesto de desagrado e irritación. Tensa los labios.

OSMAR
Y te dejó y vaina.

Silvia no contesta. Osmar siguen sonriendo y niega con la cabeza, incrédulo. Empieza a reírse por un largo tiempo y cuando al fin se calma.

OSMAR

A ver. A ver... Mira, te entiendo.
(pausa) Nadie está en la torre porque
le da la gana. Esto es un hueco.
(pausa) Pero tampoco nadie se queda si
tiene otra vaina que hacer.

Silvia desvía la mirada.

OSMAR

Marico, tienes familia, de alguna
parte te escapaste. En otra parte que
no es está torre de mierda. Por eso es
que no entiendes. (pausa) No entiendes
que está torre te quita y te da de una
sola puta forma.

Osmar saca su arma de la parte de atrás de su pantalón.
Silvia se sobresalta cuando apunta al techo con el arma.

OSMAR

Con esto. (pausa) O sea, yo quería ser
médico. Yo. Médico. Pero no tengo un
coño 'e madre y aquí estoy,
consiguiendo lo que puedo.

Osmar niega con la cabeza. Ya no sonrío, parece molesto.

OSMAR

Verga... (Pausa) ¿Por qué sigues aquí?

Osmar suspira. Los dos guardan silencio por un largo tiempo,
sin verse a la cara.

OSMAR

(con voz baja

)

No te preocupes. Esos tipos van es por
Germán. Mejor que no nos metamos en
ese peo y todo va a estar bien.

Silvia asiente.

SILVIA

Pero también van por Mayra, ¿no?

Osmar asiente con una mueca. Juega con su revolver,
revolviéndolo en sus manos. Los dos guardan silencio.

INT. APARTAMENTO DE GERMÁN - NOCHE.

Germán entra al apartamento. A un pasillo a un lado está Torres, mirándolo fijamente. Germán le hace un gesto de que pase adelante.

Torres entra junto a Germán. Mayra está sentada en la cama.

MAYRA

Señor...

Mayra mira con desconfianza a Torres. Germán niega con la cabeza, diciendo "no hay problema".

MAYRA

Alguien (pausa) estaba afuera.

GERMÁN

(tenso
)

¿Alguien?

MAYRA

Tocaron la puerta con fuerza.

Germán mira con preocupación a Torres. Torres tensa los labios.

TORRES

Seguro es Alexander. Ya lo sabe.
Coño...

GERMÁN

Tenemos que irnos...

TORRES

(interrumpiendo
)

No. ¡No!

Torres detiene a Germán, quien caminaba a la puerta, poniendo una mano en el pecho de Germán.

TORRES

(enfático
)

La prioridad es que me des las armas.
¿Quieres salir vivo? Me das las armas
y nadie se te acerca.

Germán guarda silencio por un momento.

GERMÁN

No tengo acceso a las armas en este momento.

TORRES

Paja. Ya investigué, me las puedes dar en la madrugada, estoy seguro.

Germán no responde.

La expresión de Torres se torna agresiva y amenazantes. Aprieta su mano contra el pecho de Germán.

TORRES

(furioso
)

O me das las armas... (pausa) O te jodo.

Germán aparta la mano de Torres y se va a la puerta. Justo antes de abrir la puerta, se escucha que tocan la puerta.

Germán voltea a ver a Mayra y a Torres. Ambos tienen la boca abierta.

Germán toma un arma de su pantalón.

GERMÁN

¿Quién?

Silencio.

OSMAR (O.S.)

Osmar.

Germán entrecierra los ojos.

GERMÁN

(susurrando
)

¿Quién es Osmar?

Mayra se baja de la cama.

MAYRA

Lo conozco. Él...me quiso ayudar.

Germán asiente con comprensión. Guarda el arma y abre la puerta. Osmar está afuera junto a Silvia.

Mira con desconfianza a Germán.

Osmar desvía su mirada a Mayra.

OSMAR
¡Mayra! ¡Al fin! Verga, te perdiste
y...

Osmar avanza dentro de la pieza. Germán lo detiene con una mano en el hombro. Osmar lo mira amenazante.

GERMÁN
Todavía no sé quiénes son.

OSMAR
Suélteme.

Germán no lo suelta.

Ambos se miran fijamente.

TORRES
¡No me jodas! No tengo tiempo para
esto. Germán, las armas. ¡Ya!

Torres tiene su arma afuera, apuntando a Germán. Germán se sorprende y levanta las manos. Torres también apunta a Osmar, quien levanta las manos, acorralado.

OSMAR
¿Y este quién coño es?

GERMÁN
Torres.

OSMAR
¿Quién?

GERMÁN
Líder opositor contra Alexander.

OSMAR
Verga, qué MUD de la torre ni qué
vainas...

Torres apunta a Osmar.

TORRES
Di una palabra más.

OSMAR
(sonriendo, desafiante
)
Una palabra más.

Antes que se dé cuenta, Torres se acerca a Osmar y le mete un golpe en la cabeza con la culata de su arma. Osmar se masajea en la cabeza, encorvado.

OSMAR
(desafiante
)
Me han dado más duro.

Torres lo mira con rabia mientras vuelve a apuntar a ambos.

Silvia está a un costado de la pieza, asustada, viendo a los tres hombres intercambiando miradas. Mira a Mayra, quien se oculta debajo de la cama.

Silvia se queda boquiabierta por la calma de Mayra.

Osmar de repente golpea en la mandíbula a Torres, quien pierde el equilibrio y se tambalea hacia atrás. Osmar se abalanza sobre Torres.

Ambos forcejean, Osmar tratando de sostener la mano de Torres que sostiene el arma. Torres forcejea devuelta y ambos hacen sonidos de esfuerzos mientras se tambalean por toda la pieza.

Torres logra tumbar contra el piso a Osmar y empieza a golpear con la culata la cara de Osmar. Una y otra vez.

Empieza a escucharse cómo se rompe la nariz de Osmar y la culata del arma se llena de sangre.

La golpiza es interrumpida por Germán que toma a Torres de la muñeca y lo lanza contra la pared. Mientras se vuelve a recuperar Torres, Germán lo golpea contra la pared.

El arma de Torres se cae de su mano y ambos hombres se golpean. Finalmente, Germán le da un derechazo en la cara y Torres cae detrás de Germán.

Torres observa su arma en el suelo y rápidamente se levanta y apunta en la cara a Germán. Germán se tensa, apuntado por Torres.

Torres empieza a presionar el gatillo.

Se escucha un disparo y la cabeza de Torres se rompe y su

sangre baña a Germán frente a él.

Detrás de Torres, mientras se desploma, está Osmar sosteniendo su propia pistola, respirando con fuerza y pestañando con fuerza apartando la sangre de sus ojos.

Germán permanece lleno de sangre, inmutado mientras mira a Osmar con firmeza.

Silvia mira el cuerpo de Torres y grita aterrada.

Osmar parece salir de un trance cuando escucha el grito. Mira a Silvia y baja la mirada, avergonzado.

Osmar se va rápidamente de la pieza. Silvia se tapa la cara, evitando ver el cuerpo de Torres.

INT. APARTAMENTO DE GERMÁN - LUEGO.

Sale agua del lavamanos. Las manos de Germán acumulan un poco de agua y suben a su cara. Se ve cómo cae sangre con agua dentro del lavamanos.

Silvia se acerca a la puerta del baño, dando su espalda al cuerpo de Torres.

Germán siente cómo se acerca y la ve a través del espejo.

Silvia baja la mirada, evitando ver la sangre.

GERMÁN
(volviendo a lavarse la cara
)
¿Cómo está Mayra?

Silvia mira a Mayra, que está tranquila en la cama.

SILVIA
Bien... (pausa) Muy bien. Está (pausa)
muy tranquila.

GERMÁN
Perturbante, ¿no?

Silvia guarda silencio por un momento.

SILVIA
(dudosa
)
Sí...

GERMÁN
No es normal, ni en la torre ni en
ninguna parte. Pobre.

SILVIA
Sí... Pobre.

Germán se mira al espejo y nota que todavía tiene sangre,
vuelve a abrir el agua del lavamanos.

SILVIA
Pero tú...

GERMÁN
Son muchos años, este...

SILVIA
Silvia.

GERMÁN
(asintiendo
)
Silvia... Muchos años viendo cosas
así. Pero ella reaccionando así... Es
horrible, pero es cada vez más común.

SILVIA
(despues de una pausa)
¿Por qué te preocupas tanto por Mayra?

Germán la mira a través del espejo.

SILVIA
O sea, si hubieras querido hacerle
daño, ya hace rato lo hubieras hecho.
Está viva, ha comido...

Germán mira su reflejo, su rostro con sangre.

GERMÁN
Soy padre de dos. (pausa) O lo era.
Pero metí la pata, me botaron del
ejército. (pausa) El alcohol...me hizo
hacer cosas que... Bueno, el punto
es... Dudo mucho que mi familia quiera
tener mucho que ver conmigo y...

Germán baja la mirada.

GERMÁN
Pensé que tal vez podría pensar de mi

no como la puta mierda que me siento,
sino como alguien que podría ayudar.

Mayra juega con una parte rota de la cobija de la cama. El cuerpo de Torres está detrás de ella.

GERMÁN

No sé. Seguramente el papá de la niña ya está... Y mira. (señala a su espalda con sus ojos, refiriéndose a Torres) Siempre termina igual.

Silvia asiente con comprensión.

SILVIA

¿Dónde está tu familia?

GERMÁN

Asumo que en Caracas, pero no sé.

Silvia sonríe incómodamente.

SILVIA

Osmar (pausa) me dijo que nadie está en la torre porque quiere. O si tiene otra opción, la toma. ¿Por qué no los llamas?

Germán no suelta la mirada de su cara con sangre. Guarda silencio.

GERMÁN

Tal vez porque me da miedo.

SILVIA

(sonriendo

)

Somos dos.

Silvia se retira del baño.

INT. FUERA DEL APARTAMENTO DE GERMÁN - NOCHE.

Germán, Silvia y Mayra salen de la pieza. Germán cierra la puerta. Silvia toma de la mano a Mayra y camina delante de Germán. Germán se detiene.

GERMÁN

¿Me dan un momento?

Las dos voltean a verlo. Silvia mira fijamente a Germán y asiente con comprensión. Germán se queda solo. Toma un celular viejo de su bolsillo y se inclina contra la pared.

Marca un número. El celular repica por un largo tiempo. Finalmente, alguien contesta.

GERMÁN

Hola. Soy yo. (pausa) Germán.

Germán escucha.

GERMÁN

Lo siento...por no llamar. (pausa)
¿Cómo están las niñas? (pausa) ¿Qué estudian? (pausa) Qué bueno, estoy muy...orgullosa de ellas. Sí, es verdad. (pausa) ¿Y tú? (pausa) ¿Cómo se llama? (pausa) Aah...

Una pausa larga.

GERMÁN

(con voz temblorosa
)

Dime. (pausa) ¿Puedo volver?

Una pausa aún más larga.

Su esposa cuelga la llamada.

Germán se queda solo y con un silencio que pesa.

INT. APARTAMENTO DE GERMÁN - DÍA.

La puerta de la pieza cae con un gran ruido. Hombres armados de Alexander entran, apuntando sus rifles de un lado al otro.

Uno de ellos apunta el arma al cuerpo de Torres, manchado de sangre seca y tirado en el suelo.

INT. FUERA DEL APARTAMENTO DE GERMÁN - DÍA.

Alexander espera afuera y observa cómo cargan el cuerpo de Torres fuera de la pieza. Observa fijamente el cuerpo.

Toma un pañuelo blanco de su bolsillo y se tapa la nariz. Mira con disgusto el cadáver de Torres.

Uno de los hombres se acerca a Alexander y duda por un momento, abriendo la boca y volviéndola a cerrar, antes de

decir algo.

HOMBRE DE ALEXANDER

(con voz temblorosa
)

No hay nadie más adentro. (pausa)
Señor.

Alexander asiente con calma, mientras sigue tapándose la nariz con el pañuelo. No dice más y el hombre que le informó, incómodo, se aleja de Alexander

Alexander levanta la mirada y su expresión parece decir que ya tomó una decisión.

INT. FUERA DE LA CAPILLA - DÍA.

Una señora camina por el pasillo y saluda a otra señora, que está dentro de una bodega pequeña.

Un niño corre al lado de las señora y entra a la plaza central. Unas tres personas miran hacia arriba.

Intrigado, el niño se detiene y se abre paso entre las personas. El niño queda boquiabierto.

Frente a él hay media docena de cuerpo colgando de una viga de concreto de la plaza central.

Poco a poco, una multitud pobla la plaza.

Germán camina por uno de los balcones superiores de la plaza y voltea a ver los cuerpos.

Silvia camina entre la multitud y Mayra la sigue detrás.

Silvia aparta la mirada de inmediato, horrorizada, viendo los cuerpos de varios hombres colgando en el techo.

Mayra logra abrir paso entre piernas y mira, frente a frente, el cuerpo de su padre, Tomás, colgando junto a los otros seis cuerpos.

Mayra se queda paralizada.

Silvia se da cuenta de que Mayra ve uno de los cuerpos y entiende la situación.

Toma a Mayra de la mano y la saca de la plaza. Mayra se deja llevar sin decir nada, sin dejar de mirar hacia atrás, hacia el cuerpo de su padre.

Germán está apoyado en la baranda del balcón. Mira fijamente los cuerpos colgantes, que giran lentamente. Los ve con una cara de póker indescifrable.

INT. APARTAMENTO DE SILVIA - DÍA.

Silvia entra con Mayra a su pieza y se deja caer sobre su cama, tapándose su cara con las manos. Silvia está angustiada y horrorizada por lo que vio.

Después de un tiempo, la respiración de Silvia se calma y observa a Mayra.

Mayra está totalmente quieta, mirando fijamente la cocina sin motivo alguno. Su expresión en blanco y en shock total.

Silvia se intenta levantar para decir algo, pero se arrepiente y se vuelve a sentar en la cama.

Silencio.

Silvia baja la mirada y va al baño.

Dentro del baño, toma su celular y marca un número.

Se escucha el celular repicar hasta que contesta alguien.

SILVIA
(dudosa
)
Hola...

El rostro de Silvia se va retorciendo, conteniendo lágrimas.

SILVIA
(voz temblorosa
)
Mamá... Soy yo...

Silvia empieza a sollozar sin poder contenerse más.

INT. PASILLO DEL PISO 12 - DÍA.

Osmar camina por un pasillo de la torre. Tiene la cara inflamada y llena de heridas por la golpiza de Torres.

Se detiene en la bodega.

OSMAR
(con dificultad para hablar
)
Hola, Migje.

Migje está dentro de la bodega y está de espaldas a Osmar. Se empieza voltear.

MIGJE
Hola, Osmar. Mira, ya te busco el
chicle, dame un momen... ¡Coño!

Osmar sonríe a través de todas sus inflamaciones. Migje lo mira, horrorizada.

MIGJE
¿Te pasó una aplanadora por la cara o
qué?

OSMAR
Larga historia.

MIGJE
Tengo tiempo.

OSMAR
(evadiendo su mirada
)
Muy larga. No seas chismosa.

Migje se encoge de hombros.

MIGJE
¿Qué necesitas?

OSMAR
Un combo de esos de costura.

MIGJE
Un pasatiempo bastante femenino,
Osmarcito.

Osmar señala una de sus heridas abiertas. Migje asiente, entendiendo.

OSMAR
Y alcohol. El ron sirve.

Osmar voltea a ver al pasillo y detiene su mirada en Germán, quien camina mirando al suelo.

Germán mira a Osmar, con esa mirada sin vida. Osmar le devuelve la mirada. Germán gira en uno de los pasillos y se pierde de vista.

Osmar sigue mirando donde estaba Germán, sospechoso y entrecerrando los ojos.

Migje le pone el combo de costura y una media botella de ron. Osmar se queda mirando ambas cosas.

INT. APARTAMENTO DE SILVIA - DÍA.

Silvia entra a su pieza. Apenas cierra la puerta, toma un largo respiro de alivio.

Mira al frente y ve a Mayra sentada en su cama.

SILVIA
El ambiente está pesado, pero horrible.

Mayra baja la mirada.

SILVIA
Lo que viste allá...

MAYRA
(susurrando)
Mi papá...

Silvia se queda callada por unos segundos y Mayra no dice nada más.

SILVIA
Y... (pausa) Mayra, ¿qué vas a hacer?

Mayra niega con la cabeza con una mueca, parece decir "no tengo ni la menor idea".

Mayra parece estar en shock, sin procesar lo que acaba de pasar. Su expresión está en blanco y mira a la nada, sin ver fijamente a Silvia.

Silvia suspira.

SILVIA
Mayra, hablé con mi mamá.

Silvia observa la expresión de Mayra, buscando alguna señal de reacción. Nada.

SILVIA
Creo que si vamos a mi casa... (pausa)
Tal vez nos reciba. No sé qué opinas.

Mayra pestañea y levanta la mirada.

MAYRA
(susurrando
)
No me puedo ir.

SILVIA
¿Por qué?

MAYRA
Alexander mató a mi papá. No lo voy a
dejar así, yo...

SILVIA
(interrumpiendo
)
¿Lo vas a matar?

Mayra no dice más y Silvia la mira con detalle, esperando su respuesta.

Silencio.

SILVIA
No vas a arreglar nada.

Mayra se queda en silencio.

SILVIA
Aún si por obra y gracia del señor
logras matar el malandro en jefe de
toda la torre, solo te vas a poner un
blanco lindo en la espalda. (pausa) Te
matarán.

Mayra asiente lentamente, comprendiendo.

SILVIA
Por favor, Mayra.

Silvia se acerca a Mayra y se sienta en la cama junto a ella.

SILVIA
Vámonos de la torre.

Mayra baja la mirada y no le responde a Silvia.

INT. PASILLO DEL PISO 12 - DÍA.

Osmar se detiene en el pasillo y mira a la ciudad de Caracas a través del ventanal.

Está atardeciendo y puede ver algunas luces de edificios y barrios encenderse.

Debajo del edificio, observa buhoneros (vendedores informales) gritando sus productos en venta y personas caminando de un lado al otro, aglomeradas cerca de una estación de metro.

Voltea y ve cerca de él a Silvia, quien lo observa con precaución.

Silvia guarda distancia, a unos metros de él. Osmar le sonríe de poca gana, con algo de resignación y pena.

Silvia voltea a ver la ciudad y ambos se quedan observando a Caracas, en silencio.

Unos segundos después, Osmar señala a su derecha, a un barrio popular que se extiende sobre un cerro.

OSMAR

Yo crecí allí, ¿sabes? (pausa) No era bonito. Ni de vaina tengo buenos recuerdos. Ni nostalgia. (pausa) Crecí solo con mi papá, nunca conocí a mi mamá.

Osmar apoya su brazo sobre el vidrio del ventanal y se recuesta sobre el brazo, inclinándose sobre la ventana.

OSMAR

Quería ser médico. Pero de vaina tuve tiempo de estudiar. No terminé el bachillerato, traté de buscar trabajo. (pausa) Y pues nada, no conseguí nada. Mi papá... Empezó a atracar, secuestrar, de todo, con un pana de él del barrio.

Osmar sonríe de forma agridulce.

OSMAR

Sin educación, sin trabajo, sin un coño. No es como si tuviera muchas opciones y... Bueno, aquí estamos. Mi papá murió acribillado hace dos años.

Yo dejé el barrio y me vine aquí.

Mira más allá del barrio, hacia el este de Caracas.

OSMAR

Yo veía esos edificios todos los días desde mi ranchito. De niño, era muy loco ver edificios de más de tres pisos. Y desde niño, bueno, quería vivir allá, todo alto, en un piso 10 o 12.

Osmar se aleja de la ventana y mira a Silvia. Silvia lo ve con atención y lástima.

OSMAR

Todos los días pensaba que quería vivir allá. Pero mi papá llegaba todos los días medio muerto y me tocaba arreglarlo un poco. (pausa) Era un golpe de realidad para un carajito.

Osmar mira abajo, a la altura de la torre en un piso 12.

OSMAR

(sonriendo
)

Al menos me quedé con la altura.

Silvia guarda silencio, esperando a Osmar, por si dice algo más. Osmar no dice más.

SILVIA

(con voz baja
)

Llamé a mi mamá.

Esto capta la atención de Osmar, quien la ve con curiosidad.

SILVIA

Me dijo que me quiere ver otra vez.
(pausa, sonrisa débil) Estaba muy feliz, imagínate.

Osmar sonrío su sonrisa más dulce hasta ahora. Levanta su mano y pega su dedo en la ventana. Señala al barrio popular. Lentamente, desliza el dedo hacia los edificios altos.

De fondo se escucha "Los Hijos de la Oscuridad" de Franco de Vita.

Silvia entiende, lo ve fijamente, pero él no le devuelve la mirada, conservando su mirada en los buhoneros de la calle de abajo. La está ignorando.

Silvia se marcha, no sin antes ver un último momento detrás de su hombro, a Osmar solo y cabizbajo.

MONTAJE - LA TORRE DE NOCHE

Se sigue escuchando la canción.

La torre se ve oscura rodeada por Caracas de noche. Unas cuantas luces iluminan sus ventanas.

Vamos fuera de la torre y vemos a una mujer rodeada de un chal viejo, sentada en la acera. Mira unos hombres con aspecto peligroso pasar cerca. Oculta un poco más su cara con el chal.

Dentro de la torre, Migje, la amiga de Silvia de la bodega, está sentada en uno de los pasillos de la torre. Moja un trozo de pan diminuto y empieza a comerlo.

Una madre sostiene un niño de 2 años, muy delgado y quieto. La madre lo balancea sin expresión, en shock.

Los pies descalzos de un niño corriendo pisa un charco de agua. Se acerca a una pila de basura y empieza a buscarla. Miguel, el niño del principio, corre buscando al niño. El niño se oculta dentro de la pila de basura.

Miguel tiene un revolver en la mano y se asoma alrededor de la pila de basura.

FIN DEL MONTAJE

INT. APARTAMENTO DE GERMÁN - NOCHE.

Sigue sonando "Los Hijos de la Oscuridad". Germán prepara sus armas, una por una, como un ritual. No tiene expresión, se comporta como un robot que trabaja en automático.

Rifles, granadas, pistola, balas... Todo esto sobre la mesa.

Con una tranquilidad perturbadora recorre, limpia y carga cada una de las armas.

Detrás de Germán están las fotos de su familia, con su cara rasgada de las fotos. Están ocultas por la oscuridad de la pieza.

Germán se levanta y va al baño. Se lava la cara con una cubeta de agua a un lado del lavamanos. Sube su mirada y se ve fijamente al espejo. Por un momento, una mirada acusadora y luego, nada, vuelve su inexpresividad y calma.

Germán cierra los ojos.

INT. ENTRADA DE LA CAPILLA DE ALEXANDER - NOCHE.

Ya no se escucha la canción.

Dos matones de Alexander están frente a la entrada, cada uno armado con un rifle. Migje pasa frente a ellos. Uno de ellos señala a Migje con la boca y sonríe.

MATÓN 1

Mírala, siempre se la pasa por aquí.

MATÓN 2

Verga socio, está más buena...

MATÓN 1

Sí, menor. Provoca caerle.

Los dos hombres se ríen y siguen conversando en voz baja.

Ambos se sobresaltan cuando escuchan un ruido de la plaza central frente a ellos. La oscuridad oculta buena parte del lugar, solo un par de espacios iluminados por el tragaluz en el techo.

Ambos guardan silencio y observan con detenimiento la oscuridad. Sostienen con más fuerza sus rifles. El matón 2 le tiembla un poco las manos.

Pasos unos largos segundos de silencio.

De repente, se escucha un pitido bajo y agudo. El matón 1 cae muerto con un tiro en la cabeza.

El matón 2, muerto del miedo, levanta su rifle y recorre su mirada de un lado al otro. Traga fuertemente y entrecierra los ojos, tratando de ver entre la oscuridad en vano.

El matón 2 es tomado por la espalda por Germán, quien le hace un fuerte movimiento y lo tira al suelo.

Germán pone una rodilla sobre el cuello del matón 2 para mantenerlo quieto.

GERMÁN
(susurrando
)
Suelta el arma.

El matón 2 está en shock y no sabe qué hacer, sigue sosteniendo el rifle con fuerza.

GERMÁN
(susurrando
)
Dije (pausa, pausando en cada palabra)
suelta, el, arma.

El matón 2 suelta el arma. Sus labios tiemblan del miedo.

Germán asiente con aprobación, pero no suelta su rodilla del cuello del hombre.

GERMÁN
(susurrando
)
¿Dónde está Alexander?

MATÓN 2
(de inmediato
)
En el salón pastoral.

Germán es tomado por sorpresa por la respuesta inmediata del matón 2.

Rápidamente Germán recupera la compostura, suelta el hombre y toma su rifle. Le saca las balas y se las guarda en uno de sus muchos bolsillos.

Se adentra a la capilla.

El matón 2 respira entrecortado y se lleva las manos a la cabeza, lleno de angustia.

INT. SALÓN PASTORAL - NOCHE.

Alexander está solo en su salón pastoral, reflexivo.

Mira fijamente la puerta del salón.

Se levanta de su escritorio.

INT. CAPILLA DE ALEXANDER - NOCHE.

Germán entra en silencio a la capilla y se oculta detrás de un pilar deteriorado.

Se asoma con cuidado y recorre su mirada por la capilla. Está completamente vacía y en total silencio. Se escucha en el fondo un goteo de agua y nada más.

Germán entrecierra los ojos, sospechoso.

De repente, se escucha un muy bajo pitido y Germán rápidamente reacciona y oculta su cabeza detrás del pilar. Un impacto de bala rompe el borde del pilar. Luego de eso, silencio otra vez.

Germán toma un largo respiro, manteniendo la calma luego del disparo.

Se desplaza en silencio al otro lado del pilar, abrazando la estructura y pasando a otro costado. Se asoma con cuidado y detalla el balcón, como una mezzanina o medio piso dentro de la plaza de la capilla.

Es Alexander, que recorre de forma amenazadora el borde del balcón. Está buscando a Germán entre la oscuridad y tiene una pistola con silenciador. Colgado a su hombro, un rifle enorme.

Alexander se percata de Germán y le apunta. Germán sale del pilar y corre a otro pilar. Dos disparos impactan justo detrás de él.

Alexander chasquea la lengua, frustrado. Sigue caminando por el balcón y guarda detrás de su pantalón la pistola. Se sienta al borde del balcón, piernas afuera, y toma el rifle colgado en su hombro.

Pone su cara en la mira y mira con detalle el pilar por donde está Germán.

Al otro lado está Germán. Toma una granada de uno de sus bolsillos y escucha atentamente por algún ruido de Alexander. Lleva su mano a remover al gatillo de la granada, pero duda por un momento.

Alexander sigue observando el pilar, esperando que salga Germán. Escucha un ruido a su derecha y rápidamente gira su mira en dirección al sonido.

Un pitido de bala y Alexander siente como la bala roza su

mejilla, abriendo una herida. Alexander hace un grito de dolor y gira su cabeza a la izquierda, donde Germán corre y se acerca al balcón. Germán se pierde de vista.

Alerta, Alexander se pone de pie y se dirige a las escaleras que suben al balcón.

Germán está oculto detrás de una pared, justo antes de girar la escalera y entrar en la mira de Alexander. Está en silencio, evaluando la situación, mirando de un lado al otro.

Detiene su mirada en una tubería suelta en el techo. Apunta con su pistola silenciada, con cuidado de no ser visto por Alexander. Dispara la tubería y esta se desploma frente a Alexander, junto con escombros del techo. En la destrucción también se ve afectado el cableado de las luces, que empiezan a parpadear una y otra vez.

En el caos, Germán entra corriendo al piso donde se encuentra Alexander. Entre la tierra levantada por los escombros divisa a Alexander.

Empieza a correr a Alexander, pero uno de los cables rotos toca un charco de agua. Se levanta algo de fuego que rápidamente se propaga alrededor.

Germán empieza a toser entre el humo. Abre un poco los ojos y ve a Alexander.

Germán corre hacia él y se abalanza sobre Alexander. Alexander forcejea y ambos se caen al suelo.

Germán empieza a golpear a Alexander con fuerza, primero con puños y luego toma su pistola y empieza a pegarle con la culata. Alexander, ensangrentado, toma la pistola y tumba boca arriba en el suelo a Germán. La pistola de Germán se cae a un lado, lejos del alcance de Germán.

Esta vez es el turno de Alexander de golpear a Germán, un puño tras otro. Se escucha cómo se rompe la nariz de Germán.

Germán extiende la mano, tratando de alcanzar la pistola. Intenta extender lo más que puede mientras Alexander lo sigue golpeando, pero en un último esfuerzo logra alcanzar la pistola.

Rápidamente, sube la pistola y dispara, hiriendo a Alexander en el hombro.

Alexander se distrae por un momento. Germán aprovecha la distracción y le hace una llave a Alexander, acorralándolo

contra el piso. Toma el rifle de Alexander y lo lanza lejos de su alcance, igual con su pistola.

Germán toma un cuchillo y pone la punta en el cuello de Alexander.

Ambos están en silencio, respirando con fuerza. Alexander está indefenso y mira con terror a Germán.

Germán no le quita una mirada asesina de encima.

ALEXANDER
(voz temblorosa
)
Por favo--

Germán empuja el cuchillo, que penetra lentamente el cuello de Alexander. Sangre sale de su cuello y Alexander hace un ruido como si se estuviera ahogando.

Convulsiona un par de veces y Alexander deja de moverse.

Germán se aleja del cuerpo de Alexander, dejando el cuchillo clavado en su cuello. Germán respira con fuerza y se sienta en el suelo, rodeado del fuego en la capilla. Alexander está muerto frente a él.

INT. PROPAGANDA - TELEVISIÓN - DÍA.

Amanece en la torre.

Nuevamente la escena es abierta por el presentador de propaganda del principio.

El presentador mira a la cámara.

PRESENTADOR
Autonomía, autosuficiencia, paz.
(pausa, sonrisa) Todo esto define a la
comuna de David, un gran ejemplo
revolucionario.

El presentador apunta a un par de personas echando agua en unas pequeñas mecetas frente a su casa.

PRESENTADOR
Cultivan y se alimentan con todo lo
que es producido dentro de la
comunidad, sin depender de las cadenas
opresoras del capitalismo. (pausa) El

sueño bolivariano es retomar nuestro origen. Aquel de ese indígena luchador, que era uno con la naturaleza. (pausa) La autosuficiencia es el primer paso al sueño de nuestro comandante.

Varias personas sonríen a la cámara. Finalmente, el presentador sonríe a la cámara rodeado de personas.

INT. FUERA DE LA CAPILLA - DÍA.

Una multitud mira hacia arriba.

PRESENTADOR (V.O)
Y por eso decimos, todos juntos:
¡Gracias por todo, comandante!

Mientras termina de decir eso el presentador, vemos cómo bajan los cuerpos colgantes del techo.

Algunas personas siguen viendo a los cuerpos, pero otras miran con curiosidad la entrada de la capilla.

El cuerpo del matón 1 es cargado y apartado de la entrada por un par de hombres.

Matones de Alexander se intercambian miradas, confundidos por toda la situación.

EXT. FUERA DE LA TORRE - DÍA.

Silvia se aleja de la torre, tomando a Mayra de la mano.

INT. APARTAMENTO DE OSMAR - DÍA.

Osmar se quita los puntos de costura con una tijera. Hace algunos gestos de dolor. Termina el proceso y guarda el kit de costura. Se queda mirando con melancolía el combo frente a él.

Se levanta y se marcha de su pieza.

INT. FUERA DEL APARTAMENTO DE OSMAR - DÍA.

Osmar cierra con llave la puerta.

Mira a un lado y observa cómo se llevan el cuerpo de un hombre por el pasillo. Un par de señoras miran con horror

cómo se lo llevan.

SEÑORA 1

Es el quinto de hoy.

SEÑORA 2

Dios mio. (pausa) Desde que ese hombre se hizo con todo, esto ya es una masacre.

Osmar baja la mirada y suspira profundamente.

INT. CAPILLA DE ALEXANDER - DÍA.

Varios matones entran a la capilla y miran con miedo al centro de la plaza.

Uno por uno, arrojan sus armas (pistolas, revolvers, rifles) al suelo. La arrojan a los pies de Germán.

Todos miran a Germán con una mezcla de miedo y respeto.

Germán permanece inmutado, inexpresivo, mirando sin mucho interés las armas que arrojan frente a él.

Germán voltea a ver a un MATÓN, de baja estatura y calvo, hablando con otro matón.

MATÓN

(susurrando
)

Escuché que se llevó a Alexander y Torres al mismo tiempo...

El rostro de Germán se tensa. Aprieta los labios y frunce el ceño. Exhala por la nariz.

INT. PASILLO DEL PISO 12 - DÍA.

Osmar camina encorvado y mirando detrás de él una y otra vez.

EXT. FUERA DE LA CASA DE SILVIA - DÍA.

Silvia toca la puerta de su casa. Mayra está junto a ella.

Pasan unos largos segundos antes de que abran la puerta. Es la madre de Silvia, quien se lleva una mano a la boca, conteniendo el llanto.

La madre de Silvia abraza a Silvia con fuerza. Silvia le dice algo que no escuchamos y señala a Mayra. La madre asiente,

entendiendo la situación.

Deja pasar a Silvia y Mayra y ambas entran a la casa.

INT. PASILLO DEL PISO 12 - DÍA.

Osmar está con un niño.

OSMAR

Mira, apuntas así, nunca pongas la mano en el gatillo, a ver si te pegas un tiro en el pie.

El niño pone el arma de medio lado.

OSMAR

No lo agarres así, te vas a dislocar el hombro.

Toma el brazo del niño y ajusta su posición.

OSMAR

Bien.

Osmar le da una palmada en el hombro y lo deja salir corriendo con el arma. Ve al niño marcharse.

Osmar se da media vuelta y hace una mueca de dolor. Se lleva una mano a una de las heridas en su cara. Cierra los ojos por un momento, aguantando el dolor. Sigue caminando por el pasillo.

Voltea por un momento y ve de reojo a un par de hombres siguiéndolo.

Se detiene y otros dos hombres salen de otro pasillo frente a él.

Osmar sonrío tristemente y ve por el ventanal a Caracas.

INT. SALÓN PASTORAL - DÍA.

Germán recorre su mano, rozando todos los muebles de la oficina. Está completamente solo.

Revisa varios discos de vinilo y toma uno de ellos.

Lo lleva al tocadisco y lo enciende. Germán se sienta en su silla, lleno de confianza y autoridad. En el fondo se escucha el tocadisco, con la canción "Lo que es la vida" de Felipe Pirela.

Germán cierra los ojos.

FADE OUT.

BIBLIOGRAFÍA

- Anderson, J., 2017. *El Poder Y La Torre*. [online] Prodavinci. Disponible en: <<https://prodavinci.com/el-poder-y-la-torre/>> [Consultado 3 abril 2019].
- Romero, S. y Díaz, M.E, 2017. *A 45-Story Walkup Beckons the Desperate*. [online] New York Times. Disponible en: <<https://www.nytimes.com/2011/03/01/world/americas/01venezuela.html>> [Consultado 10 abril 2019].
- Velasco, A. (2015). *Barrio rising: Urban popular politics and the making of modern Venezuela*. University of California Press.
- Miranda, O. (2017). *La Torre de David*. Universidad Politécnica de Madrid.
- Pitanga, V. (N/A). *Informal and Insurgent Planning: Torre de David*. Lincoln University.
- García, G., 2020. *Fotos: La 'Torre De David' En Caracas*. [online] EL PAÍS. Disponible en: <https://elpais.com/elpais/2014/04/02/album/1396462699_312448.html> [Consultado 12 septiembre 2020].
- Krivoy, R. D. (2000). *Collapse: The Venezuelan banking crisis of 1994*. Washington, D.C.: Group of Thirty.
- UCAB (Universidad Católica Andrés Bello) (2001), *El camino por recorrer, documentos del Proyecto Pobreza*, vol. 2, Caracas, UCAB.
- Moreno, A. (2016). *Antropología cultural del pueblo venezolano*. Caracas, Venezuela: Fundación Empresas Polar.
- Rodríguez-Mora, Yudey J., & López-Zambrano, María A. (2009). *Niñez en situación de calle en Venezuela. ¿Un problema público?* Revista de Ciencias Sociales (Ve), XV(1),68-88.[fecha de Consulta 29 de octubre de 2020]. ISSN: 1315-9518. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=280/28011674006>
- CIDH (Comisión Interamericana de Derechos Humanos) (2015). *Violencia, niñez y crimen organizado*. OAS. Documentos Oficiales. [fecha de Consulta 28 de octubre de 2020]. ISBN: 978-0-8270-6531-4
- Briceño León, R. (2012). *Los Ciclos de la Violencia y la Democracia en Venezuela*. Tribuna del Investigador, 13, 21-30. <https://observatoriodeviolencia.org.ve/wp-content/uploads/2020/08/Bricen%CC%83o-Leo%CC%81n-2013-Los-Ciclos-de-la-Violencia-y-la-Democracia-en-Vzla-Tribuna-del-Investigador.pdf>

- Briceño-León, R. (2017). *¿Qué enseña el fracaso en la reducción de homicidios en Venezuela?* Revista CIDOB d'Afers Internacionals, 116, 53-76.
<https://doi.org/10.24241/rcai.2017.116.2.53>
- Briceño-León, Roberto (2007). *Violencia, ciudadanía y miedo en Caracas*. Foro Internacional, XLVII(3),551-576.[fecha de Consulta 31 de Octubre de 2020]. ISSN: 0185-013X.
Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=599/59911150004>
- Observatorio Venezolano de Violencia. (2019, 27 diciembre). *Informe Anual de Violencia 2019*.
<https://observatoriodeviolencia.org.ve/news/informe-anual-de-violencia-2019/>
- Observatorio Venezolano de Violencia. (2012, 27 diciembre). *2012 - La violencia no se detiene*.
<https://observatoriodeviolencia.org.ve/news/2012-la-violencia-no-se-detiene/>
- Grosman, C. (1992) *Violencia en la Familia*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Universidad
- OMS. *Estudio multipaís de la OMS sobre salud de la mujer y violencia doméstica*. Disponible en: www.who.int/gender/violence/who.../summaryreportSpanishlow.pdf
- Marcano, A., y Palacios, Y. (2017). *Violencia de género en Venezuela. Categorización, causas y consecuencias*. Comunidad y Salud, 73-85. <http://ve.scielo.org/pdf/cs/v15n1/art09.pdf>
- Diz, Tania (2007). *Diccionario de estudios de género y feminismos*. Buenos Aires: Biblos.

ANEXOS

Fotos utilizadas como principal inspiración visual del guion de largometraje.







