

Decisiones forzadas / El cuelgue / Press start

Escrito por

Jeremías Cavallero

Profesores

Hernan Picker y Marcelo Goyeneche

08/11/2023

Tec. de Desarrollo de
Videojuegos
Universidad Nacional Scalabrini
Ortiz

SINOPSIS

Santi, un adolescente de Munro, es un apasionado de los videojuegos y el fútbol. Está con un grupo de amigos luego de jugar un partido en la plaza La Paz. Está por largarse a llover y Rama, uno de sus mejores amigos, le presta una bici para que pueda usarla para trabajar de Rappi y así juntar plata para poder estudiar. De regreso, la lluvia se largó fuerte. Sin prestar atención por el cansancio, se tira en la cama hasta que observa que la computadora se está mojando por una gotera que filtra desde el techo. La computadora está quemada, no sirve más.

A fin de poder estudiar, SANTI sabe que tiene que conseguir una computadora. No tiene dinero, la plata no sobra en casa y es imposible que le regalen una compu nueva. Por eso es que además de trabajar de Rappi, SANTI decide tomar un trabajo en el Bar "La Sarita". Su viejo conocía al dueño, Manuel está siempre en la barra y hace rato que el cartel de "Se necesita mesero al mediodía" está pegado en la puerta. Santi lo sabe porque siempre pasa por la puerta cuando va a jugar al fútbol, así que decide proponerse como mesero para juntar la plata. Los días pasan y tener dos trabajos agotan a Santi que apenas llega a la cama a acostarse.

Es el último día para inscribirse en la universidad y de tanto trabajar Santi no tiene la legalización del título hecha. Necesita ir al Ministerio de Educación para legalizar el título y poder anotarse en la universidad. Santi le pide a Manuel que lo deje irse antes para poder legalizar el título puesto que el horario del Ministerio y el de su trabajo como mozo no son compatibles, pero Manuel no lo deja irse. Santi contiene su emoción y la acumula. Manuel con mucho prejuicio entiende que Santi se quiere ir a jugar al fútbol y lo confronta sin ningún sentido. Santi colapsa de la tensión que se le genera y rompe un pingüino contra el piso. Renuncia ante la mirada desconcertada de Manuel. Se va apurado al Ministerio de Educación, pero cuando llega la oficina de legalización ya no atiende. Sin reclamarlo, una empleada se apiada de Santi y le legaliza el título. Un rato más tarde, llega a la facultad para firmar los papeles y en Bedelía le preguntan en qué carrera se anotó. Santi comenta que está anotado en la "Tecnatura de desarrollo de videojuegos", a lo que le comentan que tiene que pasar por la oficina de planta baja para retirar una tablet que le da el estado para poder programar. Santi se sorprende.

MOTIVACIÓN

Uno de los puntos importantes para lograr encausar la escritura del guión en cuestión fue escribir el presente documento, sugerencia de Marcelo Goyeneche.

¿Por qué escribir un guión sobre la inscripción a la carrera?

El primer punto respecto a porqué escribir este guión surge de una propuesta personal de hacer, mientras sea posible, los trabajos prácticos orientados a ser utilizados como elementos de promoción de la carrera. No siempre se puede, pero en este caso sí. A tales fines decidí encarar un guión sobre la inscripción a la carrera de la Tecnicatura en desarrollo de videojuegos de la UNSO. Este guión tiene como objetivo funcionar como introducción a un juego vinculado a la vida académica. Dicho juego debería, en algún momento, formar parte de la herramientas de promoción.

En segundo lugar me interesa rescatar la idea de escribir sobre las problemáticas que se presentan en la selección de una carrera más allá de la cuestión vocacional. En este caso, la dicotomía que presenta para un posible estudiante: trabajar o estudiar. Considerando incluso aristas vinculadas a las cuestiones familiares, pero también a las realidades que les toca vivir a los pibes hoy día.

En tercer lugar me interesa resaltar lo clave que resulta la intervención del estado en la educación pública y gratuita. No sólo desde la cuestión de ofrecer la carrera, sino de acompañar la realidad de los pibes que se inscriben.

En cuarto lugar me interesa construir elementos que ayuden a la difusión de la educación pública y gratuita, en particular para la UNSO porque son cuestiones que muchas veces son asumidas como obvias, pero no son valoradas.

1 INT. CASA DE SANTIAGO / HABITACION SANTIAGO - DIA**1**

Una media sucia sobre un tapete bordo viejo y gastado cubierto con algo de polvo gris. El suelo de cemento, solo carpeta. Dos juegos de camas cucheta de pino sin pintar, una de cada lado de la habitación, tres tienen colchón. Cuelgan unas sabanas con dibujos infantiles muy gastadas, un acolchado azul viejo y desliahachado. Una almohada sin cobertura. Una pared pintada de celeste, con humedad y apenas descascarda. Un cuadro de minecraft torcido seguido de un toma eléctrico amarillento partido. Los bordes de las camas que están dibujados con birome, se divisa el escudo de Colegiales. Hay una luz fuerte que proviene del techo, de una bombilla colgada del directamente con un cable porque afuera está muy nublado. No hay puerta, pero si bisagras en el marco. Al lado de la única ventana hay un escritorio hecho con una tabla y dos caballetes, encima una computadora relativamente nueva y muy limpia, debajo unos botines viejos y gastados.

2 EXT. PLAZA LA PAZ - DIA**2**

Una plaza sin gente, las chicharras sonando fuerte. Pocos árboles. Sentados en el suelo un grupo de 3 chicos en cuero, transpirados. RAMA (23) está parado a unos metros del grupo, tiene apoyada la camiseta de Colegiales un poco sucia. En el piso están SANTI (19), el GORDO (19) y JAVI (18). Santi tiene acné y picaduras de mosquitos. Tiene la barba entrecrecida, pero con pelos muy juvenes. Narigón, de pelo corto y despeinado. Ojos color marrón y cejas bien definidas exponen el calor del ambiente. Tiene una remera blanca muy sucia y muy transpirada. Javi está vestido de arquero. Al lado del grupo hay una bicicleta tirada en el piso.

El Gordo está agotado y tirado en el piso con la respiración en gran ritmo y Javi se está sacando los guantes de arquero.

Rama se acerca al grupo rascándose el codo y se queda parado al lado de sus amigos.

En silencio comparten una botella de Coca-Cola de dos litros y cuarto sin etiqueta con agua congelada adentro. Están cabizbajos.

Rama se pone las manos en jarra y mira el cielo.

RAMA

Se viene...

SANTI

¡Uy si!

Santi le pasa el agua al Gordo.

GORDO

Gracias.

JAVI

Che, yo voy arrancando que tengo facu...

GORDO

Banca que yo también. Arranco el turno temprano hoy.

Se saludan entre todos con sonrisas.

Rama levanta la bici del piso y se la extiende a Santi.

RAMA

Tomá chabón.
No encontré el casco, pero no creo que te digan nada...

SANTI

Gracias Rama, te debo una.

RAMA

Dejate de joder, no me debés nada.
Nos vemos el sábado.

Yéndose hacia atrás.

RAMA

¿Te anotaste en la facu al final?
Ibas a estudiar jueguitos, ¿No?

Suenan truenos de fondo.

SANTI

Todavía no. Colgué.
Igual faltan unos días para el cierre de la inscripción.

Santi se sube a la bici.

SANTI

Vamos a ver si llego antes de que se largue...

3 INT. CASA DE SANTIAGO / HABITACION SANTIAGO - NOCHE

3

Santi ingresa mojado a la habitación y sacude su cabeza.
Se saca la remera y la revolea al tacho.

Se escucha un trueno muy fuerte y se ve un relámpago por la ventana, llueve a cántaros.

Santi se sienta en la cama y se saca los botines. Se tira de espaldas y se queda mirando el techo.

Santi observa una gotera que cae encima de la computadora.

De un salto se levanta de la cama.

SANTI
¡Putá madre!

4 INT. CASA DE SANTIAGO / HABITACION SANTIAGO - DIA 4

Santi se despierta y se queda mirando el techo, mira la gotera. De un salto se levanta de la cama y en calzones se dirige a la computadora.

Apreta el botón de encendido y se sienta en el escritorio, dormido se refriega la cara.

La computadora no prende.

Mueve el mouse. Presiona las teclas.

La computadora no prende.

Presiona una y otra vez el botón de encendido.

Se va a la cama y se queda mirando el techo.

Saca de abajo de la cama una lata, se sienta en la cama y sacude la lata. Una moneda hace ruido.

Se agarra la cabeza y baja las manos por su cara. Resopla, va a golpear el colchón.

5 EXT. BAR LA SARITA / FACHADA - DIA 5

Una vereda de dameros violetas y blancos. Una parada de colectivo de la línea 184. La esquina es un bar llamado La Sarita, es un bodegón de barrio. En una de las ventanas hay un cartel que dice "Se busca mozo para turno de 11 a 16". Santi tiene un pantalon largo y una remera blanca. Tiene una mochila colgada en la espalda. Tiene un casco de bici en la mano.

Santi pasa por la puerta, se detiene en el cartel.

Se toca el mentón, amaga a arrancar y vuelve.

Mira hacia adentro.

Ingresa.

6 INT. BAR LA SARITA - DIA 6

Una barra de madera con banquetas de madera, mesas y sillas diferentes componen el interior del bar. Hay una cafetera muy grande en apoyada en la izquierda el bar. De fondo de la barra hay un espejo muy grande donde se

reflejan las botellas de vermouth. Detrás de la barra está MANUEL (58), un hombre de pelo canoso y con una panza prominente. Tiene una camisa blanca con manchas de café, un delantal blanco, una boina y le faltan algunos dientes. Sus barba es de dos días y huele a transpiración mezclada con alcohol.

MANUEL
¿Qué queré' pibe?

SANTI
¿Buscas gente todavía?

MANUEL
¡Sos muy pibe! Acá se labura en serio...

Manuel hace un silencio y lo mira a los ojos a Santi.

MANUEL
¿Seguro queré arranca'?

Santi mira para afuera unos segundos.

SANTI
Bueno, dale. ¿Cuándo?

MANUEL
Agarrá el trapo nene.
Las propinas vamo-y-vamo. ¡eh!

Santi sonríe y agarra un trapo sucio.

7 EXT. BAR LA SARITA / FACHADA - DIA 7

Santi limpia las mesas y las sillas que están en la vereda y le cobra a unos clientes. Sonrisas.

8 EXT. EDIFICIO MAIPU 831 / PORCHE - NOCHE 8

Una puerta de madera con vidrios repartidos. Un porche con una luz amarilla. Santi llega en bicicleta y se baja. Se saca el casco y lo deja en el manubrio. Se saca la mochila-caja y la deja en el piso. Toca el timbre 9 D.

SANTI
¡Rappi!

Se escucha una campanita desde el celular de Santi.

9 INT. CASA DE SANTIAGO / HABITACION SANTIAGO - NOCHE 9

Santi entra en la habitación encorvado y bosteza. Se saca la remera y la revolea al tacho.

Toma una lata que está debajo de la cama y pone dinero que saca de su bolsillo.

Se tira en la cama y se queda mirando el techo, sonríe.

10 EXT. BAR LA SARITA / FACHADA - DIA 10

A través de una ventana se ve a Santi caminando a la barra cabizbajo. Manuel se ve que está enojado. Santi deja la bandeja y devuelve unos platos a Manuel. Manuel lo mira fijamente y sin quitar la mirada, toma los platos y los tira detrás de la barra.

11 EXT. EDIFICIO MAIPU 831 / PORCHE - NOCHE 11

Santi toca el timbre 9 D.

SANTI

¡Rappi!

CLIENTE (en off)

¡Boeh! ¡Ya voy!

Suena un sonido de pedido mal entregado en el celular de Santi.

12 INT. CASA DE SANTIAGO / HABITACION SANTIAGO - NOCHE 12

Santi entra en la habitación y vestido como está se cae en la cama.

13 EXT. BAR LA SARITA / FACHADA - DIA 13

A través de una ventana se ve a Manuel gritando en dirección a Santi. En la otra ventana Santi se asusta y se le cae la bandeja con los cafés.

14 EXT. EDIFICIO MAIPU 831 / PORCHE - NOCHE 14

Santi toca el timbre 9 D, se escucha un sonido de pedido mal entregado. Santi gira su cabeza mirando la bici. Está pinchada.

SANTI

(En voz baja)

¡Putá madre!

Suena un trueno.

15 INT. CASA DE SANTIAGO / HABITACION SANTIAGO - NOCHE 15

Lluve a cántaros. No hay luz en la habitación. Santi toca la perilla varias veces, pero no prende. Mojado como está se deja caer en la cama.

16 INT. CASA DE SANTIAGO / HABITACION SANTIAGO - DIA 16

Suena la alarma del celular durante un rato. Santi se despierta, toma el celular y lo mira.

Lee una notificación que dice: "Ultimo día de inscripción en la UNSO".
 Luego observa la hora en el celular que marca las 10:58hs.
 Se levanta muy rápidamente, se pone el pantalón y la remera en dos movimientos veloces.
 Sale corriendo por la puerta.

17 INT. BAR LA SARITA - DIA

17

El reloj sobre la barra marca las 14:30hs. Santi está limpiando las mesas y las sillas que están cerca de la barra. En las mesas del fondo hay un pingüino y unos platos de unos clientes que ya no están. Manuel está detrás de la barra. Santi se acerca a Manuel.

SANTI

¿Me puedo ir?

MANUEL

¿Eh?

SANTI

Que si me puedo ir. Tengo que hacer un trámite.

MANUEL

¿Qué trámite? Nah. No te podés ir.
 ¿Mirá si viene gente? ¿Quién atiende?

SANTI

Por favor...

MANUEL

Psst... Haceme el favor y limpiá las mesas del fondo.

Santi encorvado se aleja refunfuñando a las mesas del fondo y con el trapo las limpia. Repasa una y otra vez la mesa con fuerza.

Mira hacia arriba. Tiene los cachetes colorados.

Desde la barra Manuel a la distancia le habla a Santi.

MANUEL

Vos te querés rajar temprano para ir al fulbo, ¿no? ¿No te parece que ya sos grande para eso?

SANTI

(para adentro)

Tengo que hacer un trámite.

MANUEL

Seguro que es para el fulbo.

El reloj marca las 14:50. Santi mira la hora. Rezonga.

SANTI
Manuel tengo que legalizar el
titulo, es para anotarme en la facu.

MANUEL
Cuando termines, limpiá el baño.

SANTI
¿Me estás escuchando?

MANUEL
Si, si. Cuando termines, limpiá el
baño.

Santi toma el pingüino y lo mira. Los ojos se les llenan
de lágrimas.

SANTI
¡Putá madre!

Santi estrella el pingüino contra el piso. Se escucha un
sonido de cerámica roto.

MANUEL
¡¿Qué hace'?! ¡¿Estás loco pibe?!

SANTI
¡Me voy!

MANUEL
¡¿Pero quién te creés que sos?!
Pendejo de mierda.

Santi se acerca a la barra y le revolea el trapo a Manuel.
Levanta la cabeza y el mentón. Está erguido.

SANTI
(con relajo)
¡Chau! Limpialo vos el baño.

Santi se va caminando hacia la puerta.

18 EXT. MINISTERIO DE EDUCACION CABA - DIA

18

Un edificio blanco gigante. Rejas blancas. Poca gente
caminando. Hay sol, pero también nubes.

Santi corriendo se acerca a la puerta y mira hacia la
parte superior del edificio. Mira el celular, lo guarda en
el bolsillo. Ingresa rápidamente al edificio.

**19 INT. MINISTERIO DE EDUCACION CABA / OFICINA DE
LEGALIZACION - DIA**

19

Una oficina blanca. Un reloj de pared setentoso marca las
15:15hs. Varios escritorios con gente encorvada
trabajando. TERESA (62) es una mujer alta, pelirroja y con

anteojos. Lleva una remera blanca y una pollera negra. Usa una cantidad exagerada de maquillaje en su cara. Tiene una voz muy fuerte y un tono de voz muy grave, una sonrisa muy grande y muy blanca. Está parada guardando cosas del escritorio en la cartera. La computadora está apagada.

Santi agitado se acerca a un escritorio y le toma el hombro a Teresa que está de espaldas.

SANTI
(con agitación)
Disculpame.

TERESA
¿Si?

SANTI
Necesito legalizar el título secundario.

TERESA
El horario de atención es de 9 a 15hs. Volvé mañana.

SANTI
Pero...

TERESA
Mañana.

SANTI
Pero... Mañana ya es tarde.

Santi baja la cabeza. Mira el título.

Silencio.

TERESA
A ver... dejame ver.

Teresa toma el título, lo mira y se acomoda en la silla. Prende la computadora.

20 EXT. SEDE UNSO / FACHADA - DIA

20

Un cartel que dice: "Inscripción abierta". Un edificio grande y gris con una puerta de vidrio. Hay un guardia en la puerta.

Santi camina por la vereda con velocidad. Se detiene en la puerta y mira hacia arriba. Consulta algo al guardia e ingresa.

21 INT. SEDE UNSO / OFICINA - DIA

21

Una amplia oficina blanca. Muebles minimalistas y de catálogo de oficina. Hay un cartel que dice: "Inscripción

abierta". PAULA (39) es la recepcionista y está con una computadora. Morocha, pelo lacio y maquillada sutilmente. Santi ingresa por la puerta y se acerca a la recepcionista.

SANTI

Hola, ¿Cómo estás?

PAULA

Bien, ¿Vos?

SANTI

Bien, gracias. ¿Me puedo inscribir?

PAULA

Obvio. ¿Tenés la documentación?

Santi le pasa la documentación.

Paula escribe en la computadora.

Le devuelve los papeles a Santi.

PAULA

No te olvides de pasar por la oficina de abajo a retirar tu tablet.

Santi levanta las cejas.

EL FIN