

Tratamiento

Anochece, EIZA está en la parte trasera de un coche viejo y destartelado, el uniforme del trabajo impoluto, los padres manejan mirando a su alrededor como halcones. La ciudad agoniza lentamente, la radio grita noticias sangrientas, el padre la apaga, visiblemente incómodo. A un par de manzanas chirrían neumáticos, un grito sangriento rasga el aire, dos disparos lo atraviesan y un motor se aleja inmune en la oscuridad. La gente en las calles se apresura a volver a casa cerrando persianas y echando tranca a las puertas.

Eiza se despide de sus padres con un beso y salta del coche, los padres miran a su alrededor con el cambio puesto, la madre agarra el volante con una mano y con la otra busca sin pensar la funda bajo el asiento.

El padre parece apacible de la cintura para arriba, pero la tensión en su cuello nos dice que está listo para disparar. EIZA pierde tiempo como si nada, tarda pila, se tarda demasiado en entrar en la tienda, ambos la miran conteniendo la respiración y exhalan una vez que las puertas automáticas se cierran tras su hija.

Eiza entra en la tienda, está a reventar de gente que se apura a último momento, la gente se cuela en la fila, el Guardia marca tarjeta, Pablo y Ana están pitando las compras en la registradora, Eiza marca tarjeta y trota hasta atrás del mostrador para ayudar. Oímos las campanitas de la puerta y a muchos clientes saludando, hablando, pasando... las horas se funden en una melaza.

El guardia saluda e invita a alguien a entrar, Ana prepara café en la parte de atrás del mostrador. De forma un tanto descuidada el cliente entra arrastrando los pies, es un Tipo corpulento con un

traje elegante, sus ojos nublados y sus movimientos fluctúan entre aletargado a inquieto en el mismo segundo. Lo que sea que su cuerpo está pidiendo erosiona su fuerza de voluntad, el Tipo mira frenético a su alrededor.

Pablo parece reconocer al Tipo y se acerca a saludarlo, Ana y Eiza se hacen caras preguntándose en silencio si saben quién es, ninguna de ellas tiene ni mínima idea. El tipo saca de su saco un sobre lleno de billetes. Ana y Eiza atienden a unos cuantos clientes rápidos mientras Pablo y el Tipo hablan, el Tipo gesticula exageradamente con el sobre en su mano, claramente borracho e insistente le aprieta el hombro, Pablo le invita a su escritorio.

Ana y Eiza siguen trabajando, pero mantenemos el foco en la oficina de Pablo, el Tipo pierde la calma y el control: se abalanza sobre Pablo y lo ataca. Las chicas tardan un segundo de mas en darse cuenta de lo que está pasando. Ana y Eiza corren a la oficina tratando de detener al Tipo, el guardia cierra la puerta principal, activa el botón de pánico y entra corriendo a la oficina también. Hay un forcejeo, Ana tira la puerta abajo y se enfoca en detener al Tipo, Eiza se asegura de que Pablo está a salvo, el guardia entra rápidamente y les ayuda a sujetar al Tipo.

Escuchamos a alguien en la puerta tratando de entrar y Ana camina hacia el frente para decirles que está cerrada, antes de que llegue, hay un rugido terrible en la parte de atrás, el Cliente ha atacado al guardia y está tratando de escapar de Eiza, teléfono en mano. Ana se apura a volver, la puerta trasera vuela gracias a la caja de una camioneta, de la que baja un grupo de gente armada y desprolija que entra intentando llevarse al Tipo. Ana suspira en su reconocimiento, pero dura poco, ya que enseguida se da cuenta de que el guardia ya no respira, ha muerto.

Ana agarra su campera y se la pone sobre los hombros a Pablo, el Tipo pierde la calma, se cachetea para despejarse a pesar de la intoxicación, se tambalea y pelea con un par de Cazadores. Se escuchan sirenas de policía al frente, se miran confundidos, Eiza dice que ella no los llamó, los Cazadores no le creen y Ana entra en duda. Rápidamente trasladan a Pablo a la camioneta mientras la pelea continúa, Eiza le pregunta a Ana a donde los llevan, no confía plenamente en ellos. ¿Quiénes SON estas personas? Llevan armas y se tapan la cara, no pueden estar tramando nada bueno. Seguimos a uno de los Cazadores hasta la camioneta, rápidamente revuelve una una pelican y saca un mamotreto de 12 caños, como un revólver invertido, después de liberar varias trabas, le quita el seguro, martilla y dispara abriéndole el pecho al medio al cliente, como un sacabocados.

Silencio.

No corre ni un aire, Eiza no puede apartar la mirada, no puede gritar, no puede respirar. Es insoportable, Eiza mira a Ana llena de preguntas, Ana mira al guardia muerto, el pecho de Eiza se comprime, antes de poder desplomarse, las puertas principales se abren de golpe con un ariete y entran policías a raudales. Ana busca cobertura rápidamente, Eiza intenta hablar con los policías pero disparan enseguida, ella se agacha y en vez de ayudar a Ana a mantener a salvo el cuerpo del guardia, se lanza a por el sobre de guita que dejó en el suelo Tipo, corre agachada hacia la puerta de la camioneta y recién mira para atrás cuando oye gritar a Ana. Los policías se la llevan a la fuerza. Los Cazadores culpan a Eiza por no asegurarse de que Ana esté a salvo antes de saltar, ella mira la campera en su mano mientras la camioneta se aleja de la tienda, demasiado poco, demasiado tarde.

Eiza se deja caer al suelo, saca su teléfono y uno de los Cazadores se lo quita de la mano de un manotazo, ella les dice que necesita avisar a su familia, los Cazadores se miran y le dan un Nokia viejo, intrackeable, ella escribe el mensaje y le devuelve

el teléfono, el Lobo mantiene la mano extendida, ella le pregunta si al menos puede quedarse con su chip, el Lobo pone los ojos en blanco del hartazgo, pero se lo permite, un segundo después el teléfono de Eiza vuela por la ventana.

Hay una sensación de pánico dentro de la camioneta, el aire hierve; estabilizan y trabajan en las heridas de Pablo que sangra profusamente, quienes están en los asientos delanteros de la camioneta deciden hacer una parada, deshacerse de la camioneta reconocible de la escena del crimen y cambiar de ruta en la dirección opuesta hacia un lugar seguro a para evitar una persecución de cercanía. Eiza es empujada por las puertas traseras.

En una celda húmeda y oscura, Ana es empujada con desdén. Un guardia reconoce a Ana y ríe con todo el torso, le cuenta al resto de los guardias que es la hija de unos a ex-prisioneros que murieron allí, proceden a decirle horrores demasiado detallados de las últimas horas de la gente que perdió mientras le dan la paliza del siglo. Ella se acurruca, disocia y llora en seco sosteniendo un collar que pertenecía a su gente que murió en ese mismo calabozo.

Un ritmo sacarino, artificial y mal mezclado libre de derechos de autor irrumpe en unos altavoces de muy mala calidad mientras unos jóvenes de aspecto hegemónico, vestidos con moda rápida sobrevalorada entran en la tienda. Una voz en off muy muerta -pero pretenciosa- parlotea sobre la importancia de la salud en tiempos de indulgencia hedonista. Los vampiros, de aspecto joven, agarran snacks y bebidas de las góndolas, mientras uno de ellos arrastra una chica humana muy borracha a un cubículo y la inclina sobre una poltrona.

La voz en off no para de hablar de cómo van a dar a la élite vampírica la posibilidad inédita de elegir qué tipo de sangre humana quieren consumir. De normal a orgánica, de keto o con keta, incluso infusionada con vodka o thc; los chupasangres pueden

desintoxicarse un poco después de drenar a un junkie en la esquina. Mejor incluso, ofrecen unas cabinas en la tienda por un precio extra para disfrutar de la sangre de quien haya tenido la mala suerte de cruzarse en su camino con absoluta privacidad y comodidad. El resto de los vampiros entran con la picada y un vinito, la luz del interior se cierra junto con la puerta y el grito del humano queda casi mudo en el fondo.

APLAUSOS, algunos inseguros y otros muy emocionados. Las aguas están divididas.

Presentamos a la Junta: Paredes cubiertas de madera labrada, cuasi-monolíticas abrazan una mesa imponente alrededor de la cual se sientan 13 vampiros muy diferentes entre si. Algunos de ellos, mas estereotípicos, modo Nosferatu, otros indiscernibles frente a los humanos normales.

Algunos de los más vocales apoyan el video, otros parecen permanecer pensativos, mientras que otros arremeten contra la flagrante violación de la mascarada que mantienen para permanecer ocultos de la humanidad, la conversación se agita.

Un becario de unos tiernos 120 años interrumpe, todos se voltean amenazadores hacia él mientras informan a la junta de lo sucedido en la tienda, descubrimos que la tienda de Eiza y Ana es la tienda modelo de este programa. Estalla otra pelea a gritos, muchos lo ven como una prueba de que han sido demasiado descuidados a la hora de guardar las apariencias y han sido descubiertos, las amenazas que creían extinguidas (Los Cazadores) han vuelto y necesitan solucionar problemas reales antes de ponerse a intentar establecer franquicias.

Eiza está trancada en las barracas, sentada en su cama, escucha a los Cazadores hablando mierda de ella y decide no unirse, llora en silencio hasta que se da cuenta de la campera de Ana, se la pone y eso la tranquiliza un poco, el aire entra más fácil ahora, va,

agarra una linterna chica y se escabulle para tomar un poco de aire.

Arriba, en el techo de una de las estructuras viejas, Eiza se esconde en un lugarcito, un nicho entre los techos y se abraza su torso, sorprendida encuentra los fumables de Ana en el bolsillo y prende uno, llora un poco más, es la primera vez en años que sale de noche y es surreal. Se pierde mirando para arriba. Unas voces no tan lejanas la sacan de su ensueño, rápida y sigilosa pero no tan hábil, se cuelga por la ventana más cercana, esperando a que las voces se pierdan en la lejanía.

Una vez segura de que se alejaron lo suficiente, Eiza mira alrededor de la habitación, diferentes carpetas y documentos están esparcidos sobre un escritorio, mira para afuera de nuevo para ver si alguien se acerca, cuando nadie parece hacerlo, prende la linterna chiquita sobre los documentos. Hay de todo: fotos de planos y maquetas de los cubículos que vimos en el video corporativo de antes; hay fotos y posibles ubicaciones de algunos de los miembros de la junta, algunos coinciden con los retratos de los fundadores de la tienda que estaban en la sala de empleados.

Eiza anota un montón de información antes de oír ruido y salir corriendo por la ventana. Escucha decir que el guardia murió y atraparon a Ana por su culpa y que no necesitan perder a más gente por su ella. Dice que la van a dejar en el camino a la ciudad. Después de que salen de la habitación, Eiza vuelve a entrar para ver si dejaron algo nuevo, alguien parece estar acercándose, así que agarra una de las pequeñas cajas de armas y se va.

La Madre de Eiza está envuelta en una manta calentita y extremadamente suave, duerme profundamente mientras el sol baña su cara con suavidad; en la parte de atrás, la imagen de la paz y la calma, los hermanos de Eiza roncan como troncos, muy cómodos, apoyados el uno con el otro.

Un par de manos callosas amasijan el volante con inquietud, Padre mira por todos los espejos una, dos veces, checkea el velocímetro y los otros medidores, les da unos golpecitos y mira hacia delante y hacia los lados, luego vuelve a mirar por los espejos. Está tranquilo, completamente tranquilo, cómo no va a estarlo si se trata de un viaje improvisado a un par de pueblos para descansar un par de días?... al menos la noche está a punto de terminar.

La carretera se extiende adelante casi infinita, nos quedamos con ellos un momento vibrando con la ansiedad del Padre contra la carretera serpenteante en una batata poco fiable.

Montaje de persecución: diferentes miembros de La Junta discuten dónde atacar primero, dónde deben asignarse los recursos más importantes. La familia de Eiza está en la carretera vacía, el sol amenaza con asomar; hombres con trajes antidisturbios se preparan y suben a furgonetas.

Algunos miembros dicen que los objetivos más importantes son los que buscan activamente un enfrentamiento, sugieren neutralizarlos lo antes posible. Otro miembro sugiere atacar a los cómplices de los implicados, raptar a sus seres queridos y jugar con ellos durante un tiempo para luego usarlos finalmente como cebo. Algunos están de acuerdo, otros dicen que la otra opción es mejor. Otro vampiro sugiere una de cada una.

Eiza huye llevando puesta la campera de Ana (y un pasamontañas en posición de gorrita). La persecución hace parecer que están a punto de atrapar a la familia de Eiza, pero las fuerzas atacan el lugar donde los Cazadores cambiaron de camioneta, es una masacre.

Este vampiro dice que deben atacar a los cómplices y colaboradores. que no solo son importantes para esta gente, si no que para que cualquier otro posible colaborador se lo piense dos veces antes de involucrarse con ellos.

Eiza sigue corriendo pero es atrapada también antes de llegar a su familia, ellos no están comprometidos todavía. Los vemos seguros desde su POV en el suelo.

El mismo vampiro continua, y sugiere atacar al otro objetivo que se mueva mas rápido hacia alguno de los funcionarios u oficinas principales.

Eiza es arrojada a la celda de Ana, Ana está enojada pero se alegra de ver a Eiza viva. No se hablan, es incómodo.

Se intercala el presente con un Flashback 2 años atrás a la tienda. Se encienden las luces fluorescentes: Eiza mira hacia afuera de la tienda, Ana fuma y habla con un grupo de gente de aspecto sospechoso alrededor de sus coches. Eiza destapa una lata de bebida energizante y la vierte en su termo, luego se ceba un mate, toma y hace un ruido -un vaso de ácido de batería probablemente sea mas rico que esto. Un cliente deja los productos en el mostrador y Eiza vuelve a centrarse, no ve que varias de las personas sospechosas le dan un abrazo super apretado a Ana, se derraman lágrimas en silencio. El cliente sale, Ana devuelve el porro y vuelve a entrar, Eiza vigila a la gente sospechosa.

Se oye una alarma muy fuerte, Eiza se queda mirando. Terminan los Flashbacks, suena la alarma, los guardias irrumpen en la celda que comparten Ana y Eiza, la puerta traquetea y las chicas se sobresaltan alarmadas.

El diálogo de los flashbacks se filtra en el presente. A Eiza no le gusta el aspecto de las personas con las que se junta en el trabajo y le pregunta quiénes son.

Ana está enojadísima, pero Eiza es insistente y se comporta como una imbécil al respecto.

Las porras y las botas conectan con costillas, los puñetazos mas hacia la cabeza. Los guardias ríen, escupen y orinan sobre Ana y Eiza.

Ana revela que los sospechosos de los que tanto se queja Eiza es la gente que ha estado cuidando de ella desde que su madre desapareció y Eiza ahoga un murmullo tratando de disculparse.

Un oficial de rango grita, se burla de ellas desde el exterior y les dice que van a ir a por los que les quedan y les van a hacer lo mismo que a su madre. Luego le dice a los guardias que aflojen porque las necesitan vivas como carnada y muertas ahora no le sirven de nada a nadie.

Los Cazadores entran a rescatar a Ana, gran pelea con los guardias, recuperan su equipo. Eiza les cuenta que sabe lo que están haciendo y dónde se esconden, pero los Cazadores no quieren a Eiza, no confían en ella -Ana duda y casi intercede pero no lo hace. Eiza no está resentida, sólo dolida sabe que se lo merece.

Los Cazadores salen para reagruparse con otros grupos y Eiza corre para intentar proteger a su familia.

Al llegar a la casa donde se están escondiendo, Eiza se preocupa al ver un camper demasiado caro y moderno estacionado en la entrada, decide ir por las propiedades linderas para mantenerse imperceptible. Escucha los gritos de uno de sus hermanos y ve que están siendo atacados, Eiza desesperada corre y ataca a los agentes que están aterrorizando a su familia. Rápidamente con la ayuda de sus padres Eiza logra reducir y neutralizar a los agentes. La casa esta destrozada, le ponen su ropa a los agentes, mueven las provisiones que rescatan de la casa, las pertenencias de los agentes y el resto de sus cosas al camper táctico en el que vinieron los agentes y prenden fuego lo que queda de la casa y el auto para fingir su muerte.

Llamas.

La familia se lleva el camper de los atacantes a la carretera, son las vacaciones más raras y a la vez las mas típicas y familiares del mundo. Eiza está perseguida, aún alterada por lo violenta que se sintió y enmascara el dolor con el deber de cuidado y la

necesidad de arreglar esto. La imagen familiar viajando sería muy dulce de ser en otro contexto.

Cuando todo el mundo está durmiendo, Eiza rastrea las actividades de la junta y sus colaboradores, intimidada a varios para obtener información. Al volver al camper con su familia, Eiza tiene ataques de pánico que esconde de forma muy poco efectiva. Vómitos nerviosos.

Ana y los Cazadores acribillan a unos vampiros que los atacan en la ruta. Eiza descubre a un miembro de la Junta escondido en un pueblo, antes de que ella lo mate, él le dice que está dispuesto a cooperar entregando a otros miembros de la junta, facilitando su eliminación y la de sus linajes.

Eiza intenta varias veces enviar un mensaje de audio a Ana sobre lo que encontró allí, aunque no lo escuchen o ni siquiera la tomen en serio, ella necesita que Ana lo sepa; no concibe una realidad en la que no comparta sus temores con ella. Eiza le pide que cuide a su familia si la cosa derrapa.

Ana guarda su teléfono sin mirar antes de abrir
abrir el mensaje siquiera, sabe que la única persona que le puede escribir en este momento es Eiza.

Tensión y tristeza en el campamento de Eiza, los padres saben lo que está intentando hacer. Ana está muy inquieta, no se puede enfocar, algo se siente muy mal. No hay realidad en la que Ana no abra ese mensaje. Con las manos temblorosas, Ana agarra el teléfono y escucha el mensaje y abre el punto en el mapa.

Al amanecer, Eiza vigila la ronda de guardias en la casa del Informante, indentifica a los otros miembros al llegar y se escabulle. Tenemos flashes de Ana en camino. Al acercarse Eiza descubre que al informante le tendieron una trampa los vampiros mas viejos al verlo como estorbo para sus planes. Una pelea se desata, el informante intenta retener los ataques pero la

superioridad numérica es abrumadora: Eiza cae, el informante también. Los matones de la junta están a punto de acabar con ellos, Ana y un grupo de Cazadores llegan y los destruyen. Ana ayuda a Eiza a ponerse en pié.

Juntas, Ana y Eiza enfrentan al resto de los miembros presentes de la junta, los matan reflejando su trabajo en la tienda; no importa donde estén trabajando, no importa lo que estén haciendo: Eiza y Ana funcionan como mecánicos de Fórmula 1, la magia de atender al público en hora pico.

Con los datos y recursos que les dejó el Informante, la familia y algunos de los Cazadores viajan eliminando lentamente miembros de la junta, Ana y los otros Cazadores se quedan en la ciudad y se hacen cargo de la tienda protegiendo el barrio, cuelgan un nuevo cartel en la puerta: CAMBIO DE FIRMA, NUEVOS DUEÑOS.