

Guión Narrativo

ver 0.3

Ángel Luis Labraca Miranda

14 de septiembre de 2023

1. Objetivo del documento

En este documento se describe la historia de manera general, incluyendo todas las acciones y personajes que la conforman. En sí, este guión constituye la sección del GDD sobre la historia del juego.

2. Sinopsis

El protagonista es una persona ya casi en edad de jubilarse que trabaja en los rodajes de películas como transportista y mozo en el rodaje de una película. Aunque el trabajo no le apasiona, lo hace todo para contarle a su nieta como es el mundo del cine por dentro, algo que la niña adora.

Actualmente está trabajando para Lione Castiglione, un director de westerns. Se conoce que en el set de rodaje ha ido desapareciendo una cantidad de objetos importante, así como gran parte de los trabajadores que parecen haberse desvanecido. Ya que quedan pocos trabajadores, y casi todo el presupuesto se fue en los actores principales, el director habla con el protagonista y le propone un trato, si consigue traer especialistas, extras y decorado que falta, le dará el 1 % de lo que cuesta la película, un millón de pesetas. El protagonista acepta.

Para poder realizar esto, el director le manda a ir a diferentes localizaciones donde se están filmando varios tipos de películas, y allí traer a los especialistas, extras y decorado que pueda. Aunque le advierte que los directores de esas películas no le tienen en alta estima y se negarán o pedirán algo a cambio.

3. Trama

Esta sección está dividida según los capítulos de la misma.

3.1. Capítulo 1

El protagonista llega al rodaje con su camión. Le recibe el Encargado del almacén quejándose de que las prisas que da el jefe a cargo, preguntándose como es que el protagonista aguanta todo con su edad. Este le responde que su nieta le encantan las películas y trabaja para poder contarle historias. El Encargado le advierte que el director le está buscando. El protagonista cruza todo el plató hasta la zona del director.

Al llegar, el director está gritando e insultando al que pueda oírle. Al hablar con él, le habla sobre el estado de la película. Practicamente todo el mundo ha desaparecido, también faltan varios decorados, vestimentas y atrezzo. Como de los 4 trabajadores, dos son actores cobrando millonadas y los otros dos son transportistas de poco sueldo, ha decidido que tu te ocupes del problema, ya que el otro es muy despistado. A cambio, le dará el 1 % de lo que cuesta la película, además de un favor que él le pida. El protagonista acepta para poder grabar una película junto a su nieta.

Para empezar a buscar, el director le manda hablar con los trabajadores que quedan para recabar todo lo que falta.

El protagonista habla con el Encargado, pero este acaba enervándose pues se da cuenta que el protagonista no se ha aprendido su nombre después de tanto tiempo. Le echa en cara que ayer mismo estuvo comiendo con él y su novia en su caravana y no intentó dirigirle la palabra. Para intentar adivinar el nombre, va a hablar con la novia del Encargado, en la puerta de su caravana. Esta le empieza a hablar de lo mucho que le quiere y que le ha escrito un poema para que recuerde todo lo que le recuerda a él. En el poema hay versos dedicados al nombre del novio, por lo que gracias a eso consigue adivinar el nombre y que el Encargado no esté enfadado con él. Finalmente, el Encargado le apunta que le robaron de su camión las cámaras para grabar, por lo que hará falta conseguir otras.

Cuando encuentra al Actor del Protagonista, se da cuenta que es un hombre orgulloso de todas las películas en las que ha trabajado, de las que no para de alardear. Tanto es así que le da al protagonista una foto firmada de él mismo y le trasmite su preocupación por los bienes robados al director. Rápidamente después, le da una lista de especialistas en pintura, acrobacias y guión para rehacer los que han perdido. Antes de dejar que te vayas, te dice que cuando les encuentres se los envíes a él directamente ya que el director le dejó a cargo de los decorados y se siente mal por su desaparición. Además le comenta que tenga cuidado con el actor del Villano pues se toma muy en serio su papel.

Entrando en el bar del set, el protagonista encuentra al actor del Villano, el cual parece totalmente agitado. Al iniciar la conversación, este le amenaza con la frase más vaquera del salvaje oeste que se le ocurre, diciéndole que no vuelva a pisar su pueblo si no es para batirse en duelo con él. Para terminar, el Actor se queja de que la música le está poniendo nervioso.

El Protagonista se acerca al músico del bar para tratar de calmar con la música al Actor del Villano. El músico parece no entender la petición y al momento empieza a tocar una canción de Heavy Metal a todo volumen, lo que hace que el Villano se altere y pegue varios tiros al aire. Esto precede al golpe de un ave contra el Bar, dada la confusión del momento. Rápidamente, el protagonista le pide al músico que tocara algo más calmado, por lo que este dice comprenderlo finalmente y empieza a tocar jazz ligero.

Una vez calmado al Actor del Villano. Este le comenta lo mucho que quiere robar el banco de esta ciudad, por lo que le pide encontrar un caballo, una pistola y su sombrero de la suerte. El protagonista apunta como si fuera lo que están buscando pues no parece sacarle una conversación normal al Villano.

Una vez tiene todas las cosas que buscar, el protagonista vuelve al Director para avisarle que ya puede irse. El Director entonces le da un mapa de carreteras para poder ir a los demás rodajes.

3.2. Capítulo 2

El protagonista decide entonces utilizar el mapa para ir al rodaje de una película medieval por encima de las montañas. Al llegar al borde del pueblo puede ver la iglesia y un camino que va hacia el pueblo, pero cortado por un hombre jorobado. Este le dice que no le dejará pasar hasta que se asegure de que sus campanas están bien. En ese momento el protagonista entiende que es el campanero del pueblo y el cura ha dejado al director grabar en la iglesia, pero este personaje no se fía de que vayan a cuidar de sus campanas. Para dejarle pasar quiere escuchar una melodía concreta por lo que le toca ir a la iglesia.

Al llegar a la iglesia, se encuentra con una mujer rodeada de lienzos. Cuando habla con ella, descubre que ella es la directora artística de la película, algo que justo es lo que busca el protagonista, pero ella no puede dejar el trabajo hasta que no encuentre algo por lo que valga la pena irse. Ya que no encuentra por ahora la forma de ayudarle, decide ir al campanario y tocar la melodía. Como no sabe qué campanas hacen qué sonidos, debe intentar sacar la melodía probando cada una. Una vez conseguido, se escucha al campanero aplaudir desde afuera.

Al salir, el campanero le halaga y le dice que ahora le confía la seguridad de sus campanas. Ahora que puede avanzar al pueblo, encuentra un circo en mitad de la plaza central. En ella, ve dos acróbatas vestidos de arlequines realizando trucos en un trampolín. Estos resultan ser actores de la película, contratados para realizar las escenas de un extravagante circo medieval. Como el director les paga el sueldo de solo una persona, uno de ellos está dispuesto a irse del rodaje, pero solo si encuentran a alguien que les sustituya gratis.

Más adelante, el protagonista entra a la carpa del circo donde el director está sentado rodeado de un montón de cámaras de rodaje. La conversación con el director no avanza como se espera, habiéndole pedido poder llevarse una de sus múltiples cámaras y este rechazando la idea por necesitarlas para grabar “cada momento del arte”. Dejándole confundido, el protagonista intenta abandonar la estancia pero el director le para en seco para darle una alternativa. Al parecer, él eligió ese pueblo para su película porque las últimas tres que se grabaron allí han sido un completo éxito, y cuentan los rumores que las tres fueron grabadas usando la misma cámara. Esa cámara ha estado perdida desde el último rodaje, nadie sabe donde está pero se piensa que está en el pueblo, escondida en algún lado. El trato queda en que si el protagonista encuentra la cámara, se puede llevar lo que quiera del set.

Antes de irse de la carpa, le comenta al protagonista que hable con el cura del pueblo, este puede que conozca donde puede estar la cámara, aunque el no ha conseguido sacarle nada. Dicho esto, se propone buscar al cura del pueblo.

El padre Miguel se encontraba hablando con los residentes del pueblo que hacían cola para hacerle preguntas, con un gran barullo de fondo. El protagonista le explica quien es y qué hace allí, con varias subidas de tono del pueblo cuando comentaba estar allí por la película, algo a lo que al padre no parece hacerle tampoco gracia. Rápidamente le pregunta si ha sido él el que ha estado tocando las campanas, a lo que sigue diciéndole que eso solo lo puede hacer el campanero. Molesto por esto, le manda a decirle al campanero que le venga a buscar para darle una reprimenda, mientras que le deja claro que no toque más las campanas.

El protagonista va y busca al Campanero para explicarle la situación. Este, apenado y asustado, dice preferir quedarse ahí hasta que se le pase el enfado. Algo que él mismo no entiende, porque al parecer, el cura mismo pasa mucho

tiempo en el campanario, tocando la misma melodía una y otra vez, aunque la mayoría de veces la toca al revés. Intrigado por esto, el protagonista le pregunta por qué la toca al revés, a lo que este le explica que el tampoco lo entiende, que todo empezó después del rodaje de la última película que se hizo allí. Cuando se fueron del pueblo, el padre Miguel mandó hacer obras en la iglesia. Cuando terminaron, empezó a pasar mucho tiempo tocando las campanas. El propio Campanero le preguntó si quería que le diera clases a lo que le contestó de muy mala manera.

Entregado a encontrar por qué el cura practica tanto con las campanas, pregunta al campanero si puede tocar las campanas un rato más. Este le dice que no hay problema, pero el cura no puede enterarse. Ya que las campanas se escuchan por todo el pueblo, tiene que encontrar una manera de hacerlo sin que el cura se entere. El campanero le aconseja que lo haga cuando los habitantes están armando follón, pues todos sus gritos hacen que las campanas no les lleguen. Él mismo lo ha hecho un par de veces, solo hay que comentar delante de ellos algo indignante, como que van a comprar el pueblo.

El protagonista va hacia la multitud del padre Miguel, y al hablar con él, suelta la mentira. En un momento toda la multitud se lanza a gritar lo que hace que el padre Miguel le eche de la plaza pues ahora tiene que tratar con la muchedumbre. El protagonista aprovecha y va hacia el campanario, en donde toca la melodía de "La llamada." al revés, lo que hace que se escuche un clic. Al bajar del campanario descubre que las escaleras llevan hacia un nivel más profundo de la iglesia, a lo que parece un laberinto.

El laberinto parece llevar hasta una pequeña gruta en donde se encontraba la cámara especial. El protagonista la recoge y parte hacia la carpa del director, donde se la da y este se va corriendo gritando de la alegría. Aquí es cuando entonces, el protagonista por fin, obtiene la cámara de grabación que necesitaba.

Ahora, con el permiso del director, procede a buscar algo con lo que sustituir a uno de los arlequines. Prueba yendo al prado cerca de la plaza del pueblo. Allí encuentra a un ganadero sentado en un tronco de árbol tallando una esculturilla. Cerca de este, se encuentra un tronco de árbol joven con una cierta forma que le recuerda vagamente a uno de los arlequines. El protagonista decide entonces pedirle el hacha al ganadero. Este se la presta sin mucha complicación, también le cuenta que él se dedica a cuidar caballos, normalmente los cuida y vende o alquila para eventos, lo que lleva a preguntar si un caballo podría llevar a una persona de aquí al desierto para grabarlo en una película. El ganadero le comenta que mientras paguen esta bien.

El protagonista entonces procede a talar el extraño tronco con forma extraña. Es cuando entonces el ganadero le pregunta si va a tallar algo en la madera. El protagonista niega esto, preguntándole por qué lo menciona. Al parecer, el ganadero pasa sus ratos libres esculiendo en madera y quería saber si alguien con más conocimiento en arte le dijera si son buenas esculturas. Este entonces, le enseña una esculturilla al protagonista la cual dice intentar evocar algún sentimiento a la persona que lo ve. El protagonista le dice poder ayudarlo llevando esa escultura a la directora de arte de la película. El ganadero acepta.

Estando ahora en la iglesia de nuevo, el protagonista ve una de las brochas de la artista. recordando que debe pintarle una cara al tronco del arlequin, procede a pintar una. Luego de hacerlo, le enseña la esculturilla a la artista, la cual queda ensimismada con ella. Pregunta entonces quién ha hecho esa estatuilla, lo que le lleva a irse corriendo de la escena, no sin antes comentarle al protagonista

que el trato está hecho y que le verá en el rodaje del desierto.

De la misma manera que con la artista, los arlequines quedan encantados con el tronco arlequin y uno de ellos se sustituye por el mismo, yéndose entonces al desierto a caballo.

3.3. Capítulo 3

La tercera película producida en la zona se encuentra en la ciudad de Gran Urbana. Se trata de una película de género policiaco donde todo sucede en la misma casa. Aunque la película se roda en la ciudad, el escenario es una mansión en la zona rica de la metrópolis.

El protagonista llega al set para hablar con la directora del filme. Esta se encuentra en la entrada de la mansión escribiendo en su mesa. Charlan sobre la posibilidad de ayudarles prestando algunas partes del decorado, a lo que la directora accede con una condición. Al parecer, alguien le ha robado el manuscrito del guión, la única copia de la historia, y se ha visto obligada a reescribirlo, pero está teniendo problemas para terminarlo. Propone entonces, realizar un teatro improvisado del guión, donde todos los actores harán su papel y el protagonista hará del agente de policía que resuelve el caso. Si al terminar todo, le convence la historia improvisada, le dejará llevarse lo que quiera del set. El protagonista acepta.

La historia comienza de la siguiente forma. El agente de policía llega a la mansión por quejas de los vecinos sobre unos fuegos artificiales siendo lanzados por allí. Le recibe el mayordomo, el cual actúa de forma confundida, y le dice que eso está sucediendo en la casa de al lado. Les interrumpe un disparo que viene desde dentro de la casa. Deprisa y guiado por el mayordomo, entran en la casa hasta la habitación donde se agrupan los habitantes de la mansión. Se encuentran con un hombre de mediana edad tirado en el suelo con una herida de bala en la espalda.

Cambia la escena y se encuentran de nuevo el mayordomo y el agente, donde el primero narra el contexto de lo sucedido. Se trata del dueño de la mansión, el señor Chevoj. A su parecer, no hay forma de que haya sido alguien de fuera, el jardinero se encontraba fuera y no ha visto nadie salir ni entrar, igual que para el mayordomo. El asesino sigue en la casa y podría ser cualquiera de los habitantes, aunque todos llegaron a la vez a la escena del crimen. Los sospechosos se encuentran cada uno en una habitación distinta y hasta que lleguen los refuerzos es trabajo del agente investigar el caso.

Los sospechosos, exceptuando al mayordomo pues estaba delante del agente, estaban a una distancia suficiente para disparar y correr para que pareciera ser que acababa de llegar, el arma había desaparecido, por lo tanto no hay huellas y las ventanas estaban cerradas por dentro.

Con la ayuda del mayordomo, se propone descubrir quien ha perpetrado el crimen. Empieza hablando con la socia del señor Chevoj. Esta se encontraba esperando en su alcoba, la más cercana a donde se encontraban ellos. Ella le explicó su historia con el señor Chevoj, pues llevan años llevando una empresa a medias de venta de arte. Es muy cercana a la familia y estaban planeando algunas decisiones importantes en la empresa, por lo que decidió quedarse un tiempo en la casa. En el momento del disparo se encontraba en esa habitación mirando algunas biografías de un artista en el que estaban interesados.

Después vino la entrevista con el hijo, el cual estaba bastante molesto pues en vez de poder despejarse después de lo sucedido le habían mandado ir a la terraza. Poco cooperativo, el hijo se dedicó a decir que él estaba en su cuarto hablando por teléfono con su amigo, que él mismo puede confirmárselo.

El siguiente fue el jardinero, que se encontraba en la entrada. Era un hombre tranquilo por lo que respondió todo calmadamente aunque un poco en shock. Este le dijo que estaba regando las orquídeas cuando escuchó el disparo muy cerca de él, pues estaba cerca de la ventana de su oficina. No vio a nadie extraño ni entrar ni salir, obviamente, aunque si recordó escuchar al señor Chevoj discutir con el alguien. No entendió demasiado de la conversación, pero si hubo un grito de rabia del señor diciendo "¿Más? ¡Pues claro que hay más! ¿Crees que era algo único?". Poco después de eso sucedió el disparo.

Por último, el protagonista entrevistó a la señora de la casa, que se encontraba en su habitación, donde lloraba desconsoladamente. El protagonista habló con ella con pocos resultados ya que solo podía hablar entre sueños. Entendió que la señora se encontraba en su alcoba, escribiendo sus memorias cuando escuchó el tiro. Siguió entonces llorando sobre supuestas infidelidades, que se lo merecía.

El protagonista sospechaba de todos los entrevistados por lo que deliberó mientras investigaba la casa.

En la habitación del hijo encontró un teléfono y un recorte de periódico que trataba del cuadro presente en el despacho de su padre. El teléfono tenía un marcador rápido que el protagonista utilizó para trastear hasta que en el otro lado de la línea respondió una voz joven, el amigo investigado por la policía del hijo de los Chevoj. Este, después de hacerle creer que era su amigo el que estaba llamándole, le dejó caer que querían hacerle algún tipo de fechoría al señor Chevoj. Esto le llevó al despacho donde encontró un folleto de una academia militar con los datos del hijo escritos. Ante las evidencias, fue al mayordomo a explicarle su suposición, que el hijo planeaba vender el cuadro de su padre para vengarse de que quisiera enviarlo a la academia militar.

El mayordomo desestimó esta acusación, pues el hijo fue quien escribió sus datos en ese boletín, seguramente para hacer trapicheos con los cadetes de la academia y su amigo delincuente, en una operación de contrabando menor. Siendo esto solo suposiciones, siguió investigando la casa.

Entró entonces a la habitación de los dueños, donde encontró el diario de la mujer. En él, se encontraba una receta extraña hecha de un licor, un limón y productos de limpieza. A esto se le sumaba que en el diario la señora Chevoj describía su tormentosa relación con su marido, al cual acusaba continuamente de infidelidad. Dadas estas cosas, fue al mayordomo a exponerle sus ideas, que la mujer asesinó a su marido por celos y que su prueba era la extraña receta, que podría ser un posible veneno. El mayordomo desestimó nuevamente estas acusaciones ya que esa receta correspondía a un ácido que publicitaban en una revista, en la que aseguraban que la mezcla servía para quitar toda clase de manchas. Nada más lejos de la realidad, esa mezcla conseguía derretir hasta el metal más duro. Siguió entonces investigando la mansión.

En su investigación, cada vez menos fructífera, fue hacia el despacho del señor Chevoj para empezar de nuevo desde el lugar de los hechos. Una vez allí, se dio cuenta que el recorte del periódico no era igual al cuadro de la habitación. Comparándolos, se dio cuenta de algunas diferencias notables, que al pulsar en el cuadro pintado donde recaían estas se accionaba un mecanismo que

hacía descolgar el cuadro. Justo detrás de este, se encontraba una caja fuerte sin cerradura. Hecho este descubrimiento, fue a preguntar al mayordomo discretamente, pues no quería que se supiera que estaba husmeando demasiado. Preguntó por la empresa que tenía con la señora Delilah, pensando que igual los papeles de esa empresa se encontrarían en la caja fuerte. El mayordomo contestó que, efectivamente, se encontraban en una caja fuerte que solo sabía abrir el dueño. Devastado por esta declaración, intentó una medida desesperada para abrirla. Preparó el ácido recetado con ingredientes de la casa y lo vertió sobre la caja de metal.

Dentro de esta, encontró unos libros de cuentas y una grabadora. En los libros había evidencias de que Chevoj estaba quedándose con la mayoría del dinero de la empresa, pero la prueba más firme contra un posible asesinato por parte de la socia fue la grabadora. Esta se encontraba aún grabando, pero estaba sin cinta. Al parecer, el señor Chevoj le gustaba tomar notas de voz en vez de escritas y mientras grababa su última apareció su compañera de negocios en la habitación. Esta le acusó no solo de timarla, sino también de engañarla amorosamente pues estaban en una relación extramatrimonial desde antes de conocer a la esposa, con la que se casó por conveniencia.

El protagonista fue corriendo a decírselo al mayordomo, pero mientras se lo confesaba se escuchó la puerta principal cerrándose. La socia se estaba escapando.

Corriendo detrás de ella, la acorralaron en un callejón de la ciudad, donde casi dispara a nuestro protagonista cuando intentaba dialogar con ella. Justo antes de hacerlo, la directora de la película paró la acción, recordando a todos que esto realmente era una especie de teatro vivo.

De vuelta en el set de rodaje, esta le agradeció al protagonista su auda y le dió la pistola de atrezo y un seombrero.

3.4. Capítulo 4

Dado que el protagonista tenía todo lo que le había pedido su jefe, volvió a su lugar de trabajo.

En un giro de los acontecimientos, el jefe le dijo que habían vuelto a desaparecer todas las cosas que había mandado y harto de esto, él mismo se levantó de su silla e investigó los alrededores. Al parecer, encontró unas huellas que se dirigían al desierto y, suponiendo que tenían algo que ver con todo esto, manda al protagonista detrás de los presuntos culpables.

El protagonista llegó atravesando el desierto hasta un decorado exacto del set de rodaje donde trabajaba. Derrepente, de las sombras apareció Oscar Bell, el protagonista de la película donde trabajaban, y le expuso su plan. El actor estaba robando parte a parte todo lo que podía para construir su propia película. Dado que no quería que nadie se enterase, reta al protagonista a un duelo.

Afortunadamente, el protagonista gana la batalla y consigue el premio que le prometieron.