

Guion Narrativo - Escenas

Angel Labraca Miranda

Contents

1 Secuencia 1	2
1.1 Escena 1.0	2
1.2 Escena 1.1	5
1.3 Escena 1.2	8
1.4 Escena 1.3	10
1.5 Escena 1.4	13
1.6 Escena 1.5	15
1.7 Escena 1.6	17
1.8 Escena 1.7	20
2 Secuencia 2	21
2.1 Escena 2.1	21
2.2 Escena 2.2	23
2.3 Escena 2.3	25
2.4 Escena 2.4	26
2.5 Escena 2.5	27
2.6 Escena 2.6	30
2.7 Escena 2.7	33
2.8 Escena 2.8	35
2.9 Escena 2.9	38
2.10 Escena 2.10	39
2.11 Escena 2.11	40
2.12 Escena 2.12	41
2.13 Escena 2.13	42
2.14 Escena 2.14	45
2.15 Escena 2.15	47
3 Secuencia 3	49
3.1 Escena 3.1	49
3.2 Escena 3.2	52
3.3 Escena 3.3	54
3.4 Escena 3.4	56
3.5 Escena 3.5	58
3.6 Escena 3.6	61
3.7 Escena 3.7	63
3.8 Escena 3.8	68
3.9 Escena 3.9	71
3.10 Escena 3.10	73
3.11 Escena 3.11	75

3.12 Escena 3.12	77
3.13 Escena 3.13	79
4 Secuencia 4	81
4.1 Escena 4.1	81
4.2 Escena 4.2	83
4.3 Escena 4.3	85

Guión Escena 1.0

Escena introductoria

Ver. 0.2

Angel Labraca Miranda

Figura 1: Boceto



Descripción: El Prot. conduce hacia el set de la película. Cuando enciende la radio se escucha estática y busca una emisora con señal. Al encontrarla, se escucha un noticiero narrando la historia de la nueva película donde el Prot. trabaja.

Personajes: Protagonista, Locutor

Objetos en la escena: Radio

El protagonista enciende la radio y se escucha estatica. Se mueve la emisora dos veces cambiando la estatica.

RADIO

... La provincia de Almería se está convirtiendo en la meca de las películas del lejano oeste. Su clima soleado y múltiples paisajes áridos hacen una llamada a todos los directores que buscan llevar sus historias a la gran pantalla. Ahora mismo se está esperando la "Muerte roja" del director, Leone Castiglione y protagonizada por Judd Dascal. Un western con toques de cine asiático. En otro orden de cosas...

El protagonista apaga la radio.

Guión Escena 1.1

Llegada al rodaje vaquero

Ver. 0.3

Angel Labraca Miranda

Figura 1: Boceto



Descripción: El Prot. llega al set de rodaje y se encuentra con el principal encargado de producción. Este se encuentra apoyado en una caravana tallando con una navaja un trozo de madera

Escenario: Entrada al set y Sitio del Director

Personajes: Protagonista, Encargado y Director.

Objetos en la escena:

El escenario se compone de varias cajas y partes de decorado junto a caravanas y otros vehículos.

Dialogo:

ENCARGADO

¡Hombre, Prot., buenos días!

PROT. *Todas las opciones llevan al mismo diálogo

ENCARGADO

No estoy haciendo mucho. La verdad hace unos días que no veo a nadie venir a trabajar ¿Es que estamos de vacaciones?. Tampoco encuentro ningun material que trasportar. Encima tengo la caravana sin gasolina, no puedo irme a ver a mi mamá al pueblo.

ENCARGADO

Oye Prot., y tu por qué vienes, con tu edad ya tendrías que estar descansando, haciendo lo que quieras, y en vez de eso vienes a trabajar aquí.

PROT.

Hombre, por el sueldo que dan me quedaría en casa, pero a mi nieta le encantan las películas, y no solo verlas ¡sino hacerlas!. Esa niña tiene más talento que cualquier director millonario. Quiero traerla y enseñarle como lo hacen por dentro, además con el dinero quiero comprarle una cámara.

ENCARGADO

Pues no quiero darte malas noticias, pero el jefe te buscaba, se le veía cabreado.

PROT.

Suspiro Cabreado está siempre, pero algo me dice que van a cancelar la película. Voy a ver que quiere. Estará donde siempre, al fondo de la entrada.

El protagonista procede al final de la escena e inicia conversación con el director.

DIRECTOR

¿Y QUIEN ERES TU?

PROT.

Jefe, me llamó usted.

DIRECTOR

AH. ¿Eres el camionero? Bien, tú vas a salvar esta película del fracaso.

PROT.

¿Perdone?

DIRECTOR

Mira, ya ha visto el estado del rodaje, no tenemos ni mano de obra ni vestuario ni nada. Estamos haciendo una peli de vaqueros sin pistolas. No me queda otra que cerrar, o, intentar un último empujón, y ahí entras tú. Conozco a varios directores que están haciendo sus películas en el país, podremos usar algo de lo que tengan ellos montado. Tú vas a ir a por lo que puedas coger y traertelo.

PROT.

Todo eso suena a que me pagas poco y me viene mejor irme a casa andando, que es bueno para el cuerpo.

DIRECTOR

Vale, ya te pillo, si haces el trabajo te daré el 1% de lo que cuesta la pelicula, que al cambio a vuestra moneda son un millón de pesetas, y como sé que no solo estás aqui por dinero, porque ya hubieras buscado otro hobby, le haré cualquier favor que me pida.

PROT.

De acuerdo, trato hecho.

A la camara

PROT.

Madre mía, ¡voy a ser rico! Además podría usar el favor de este hombre para que mi nieta vea como se hacen las películas.

DIRECTOR

Bueno, tengo cosas que hacer y ya me has costado suficiente dinero. Ve a hablar con los que quedan por aquí, tu amigo el otro camionero y los dos actores principales, y que te digan exactamente que tienes que buscar en los demás rodajes. Cuando termines de hablar con los tres ven a verme. Adios.

Guión Escena 1.2

Recogiendo los objetivos: Encargado - Primer encuentro

Ver. 0.4

Angel Labraca Miranda

Figura 1: Referencia



Descripción: El Prot. va a hablar con el encargado y este se enfada porque no recuerda su nombre.

Escenario: Entrada al set

Personajes: Protagonista, Encargado, Novia Encargado.

Objetos en la escena:

Rodeado de unas pocas caravanas en la parte cercana a la izquierda, se ve un claro con varias cámaras, cajas y una silla en donde se sienta el director de la película. Por detrás se ve el mismo paisaje desértico que en la anterior escena.

Dialogo:

PAREJA ENC.

Cariño, ¿quieres que vaya al pueblo de al lado a por gasolina?

ENCARGADO

No te preocupes mi vida, cuando termine de currar voy yo, tu ve a la caravana y termina tu libro.

PAREJA ENC.

Vale amor, luego nos vemos.

Se va de la escena

PROT.

Hola... eh.. colega. Mira el jefe me ha dich...

ENCARGADO

¡Hola, [Nombre]! Oye estaba hablando aquí con mi novia y va y me dice que mi nombre ¡es fácil de olvidar! ¿Te lo puedes creer? Yo no me acuerdo de muchas cosas pero del nombre de mis amigos siempre, ¿No es verdad, [Nombre]?

PROT.

Ehm... Jajaja, si, claro, cómo no. Bueno te quería comentar qu...

ENCARGADO

Yo no creo que sea difícil la verdad, yo llego a recordar hasta el nombre de sus mascotas. Por ejemplo, [Nombre], ¿Tu te acuerdas de mi nombre, no?

PROT.

¿Eh?... Hombre, claro que me acuerdo...

ENCARGADO

¡Es que es sencillo! Mira si yo digo, ¡Hola, [nombre]! ¿Tú cómo me respondes?

PROT.

Todas las opciones son erroneas, son aleatorias y sacadas de una lista de nombres

ENCARGADO

...

[Nombre] ¿En serio no te sabes mi nombre? Mira déjame en paz. Vuelve cuando al menos lo recuerdes.

El Prot. se da la vuelta.

PROT.

Vaya, habia pasado todo este tiempo intentando que no se notara, pero supongo que las mentiras tienen las patas muy cortas. Ahora necesito saber cómo se llama para que me ayude con la lista de cosas que recoger de las otras películas. A lo mejor alguien de por aquí me dice su nombre...

Guión Escena 1.3

Certamen de poemas

Ver. 0.4

Angel Labraca Miranda

Figura 1: Referencia



Descripción: El Prot. habla con la novia del encargado para conseguir que le diga el nombre

Escenario: Sitio del Director.

Personajes: Protagonista, Novia Encargado

Objetos en la escena:

Dialogo:

PROT.

Hola, buenos días, ¿eres la novia del chaval que trabaja conmigo, verdad?

NOVIA

Ah si, te he visto algunas veces con él, ¿te llamabas [Nombre], verdad? Yo soy Martina, encantada. ¿querías algo?

Opción para continuar: El nombre de tu novio rimaría con ¿qué?

NOVIA

¡Con muchísimas cosas! De hecho nos escribimos poemas constantemente. ¿Por qué lo dices, te interesa la poesía?

PROT.

Claro, ¿si te digo una rima me dices tu alguna de las que le haces a tu novio?

NOVIA

Venga, a ver esas rimas

Opción 1

PROT.

Las rosas son rojas...
Las violetas son azules...
Que bonita que es padules

Opción 2

PROT.

Las rosas son rojas...
Tus labios son sabor a miel...
Que hambre tengo, mejor voy a comier

Opción 3

PROT.

En el verano reina el sol...
En el otoño empieza el frío...
Mañana es lunes, ¡Que escalofrío!

Opción 4

PROT.

En el verano reina el sol...
En el otoño empieza el frío...
Mañana es lunes, ¡Que escalofrío!

Opción 5

PROT.

Tus ojos son color café...
Tus labios son sabor a miel...
Que hambre tengo, mejor voy a comier

NOVIA

¡Increible! Creo que te la voy a robar

NOVIA

Vale de acuerdo te voy a decir mi poema sobre el precioso nombre de mi amor

NOVIA

Empieza tu nombre con el septimo mes del año Y aunque un poco extraño,
con un anillo enorme, está el planeta que te da tu segundo nombre. Por
último, recordar, que de una familia de 5, tú segundo estás.

PROT. procede a intentar adivinar el nombre del encargado

Guión Escena 1.4

Recogiendo Objetivos: Encargado - Segundo encuentro

Ver. 0.3

Angel Labraca Miranda

Descripción: El Prot. adivina el nombre del encargado

Escenario: Entrada al set.

Personajes: Protagonista, Encargado

Objetos en la escena:

Rodeado de unas pocas caravanas en la parte cercana a la izquierda, se ve un claro con varias camaras, cajas y una silla en donde se sienta el director de la pelicula. Por detras se ve el mismo paisaje desertico que en la anterior escena.

El Prot. se da la vuelta y va a hablar con el ENCARGADO

ENCARGADO

Ah, eres tu. ¿te has acordado ya de mi nombre?

PROT.

Opción correcta: Julio

ENCARGADO

...

Ya, vale, aún no creo que te acuerdes, has tenido suerte, venga, ¿cuál es mi segundo nombre?

PROT.

Opción correcta: Saturnino

ENCARGADO

...

Igual si te acuerdas, si. ¡Pero aún no me convences! ¡Dime mi tercer nombre! ¡Te tienes que acordar! Te lo dije no hace tanto.

PROT.
Todas son correctas

ENCARGADO

Jajajajaja, sabría que con este te confundirías. Es fácil confundirnos a mi familia y a mi porque todos somos Julio Saturnino.
Mi padre es Julio Saturnino Bienvenido, yo soy Julio Saturnino Segundo y mi hermano es Julio Saturnino Cuarto.

PROT.
Un momento, ¿y Julio Saturnino Tercero?

ENCARGADO

¡Es nuestro perro! Vale, ahora que al menos te acuerdas de mi nombre ¿Qué querías?

PROT.
Opción de dialogo
Han desaparecido muchas cosas y el jefe quiere que me digas qué necesitas para seguir trabajando.

ENCARGADO
Ya decía yo que había poco trabajo. Pues hace una semana que me pidieron buscar al camarógrafo y su cámara, la verdad es que me estaba quedando sin piedras donde mirar así que puedes empezar con eso.

Guión Escena 1.5 - Recoger los objetivos: Actor protagonista

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El Prot. se encuentra con Oscar Bell, el actor protagonista de la película.

Escenario: Calle Decorado

Personajes: Protagonista, PROT. PELICULA

Objetos en la escena:

EXT. PUEBLO VAQUERO DE DECORADO

Se ve una calle con edificios a cada lado que simulan un pequeño pueblo del oeste. A la derecha del todo se encuentra el Bar o Saloon del pueblo. Delante de la entrada se puede ver al protagonista de la película.

El protagonista puede elegir entre entrar al bar o hablar con el actor.

PROT. PELICULA

¡Buenos días! ¡Encantado de conocerte soy Oscar Bell! Igual ya me has visto antes, no por nada soy el protagonista de esta película. ¿Has visto “Por un puñado de bolívares”?

PROT.

Pues creo que n...

BELL

Bueno, ¡pues claro que la habrás visto! Fue la más taquillera del primer fin de semana del mes pasado. Pues yo era el chaval que recogía los caballos cuando salían espantados por el fuego. ¿Has visto “Grand Vaquillo”?

PROT.

Vi un cartel cerca de mi cas...

BELL

¡Yo era el que avisaba de los indios en la escena 345! Ven toma te doy una foto firmada. Guardala que eso se revaloriza.

Se añade una fotografía en el inventario

PROT.

Muchas gracias supongo..

BELL

Oye te queria decir otra cosa. Me he dado cuenta que ha dejado de venir mucha gente. ¿Podrías decirle al director que me busque un doble de acción decente y alguien para pintar los decorados y vestuario? No puedo ir por ahí vestido como un despojo. Muchas gracias por pasarte a conocerme ahora si me permites tengo que ensayar mis lineas ha sido un gusto.

PROT.

Mirando a cámara

Bueno supongo que eso cuenta como algo que buscar en los otros rodajes.

El protagonista encontes entra en el Bar.

Guión Escena 1.6

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

INT. BAR DE PUEBLO VAQUERO

En el escenario se pueden ver mesas y sillas junto a una barra de bar, todo de madera oscura. Suelos sucios y un ambiente lugubre con el personaje del villano de la pelicula a la derecha del todo.

PROT.

¡Tu eres Marlon Morgan! Me encantan tus peliculas de detectives. No sabia que hacias de *Biff "Perro Loco"* en esta pelicula, aunque es verdad que siempre te toca hacer de malo.

Morgan se acerca al jugador

Morgan

NO SE DE QUIEN ESTAS HABLANDO, PERO A ESTE LADO DEL MISSOURI NO NOS GUSTA QUE ENTREN TAN CONFIADOS A LAS TABERNAS.

PROT.

Ehm.....

BIFF

TE VOY A DECIR UNA COSA ALFEÑIQUE, YO SOY BIFF McCARTHEY, Y LO DE PERRO LOCO ME LO DICEN MIS AMIGOS.
¿ERES TU ACASO AMIGO MIO? ¿SABES CON QUIEN ESTÄS HABLANDO?

PROT.

Lo siento señor no queria ofenderle. Es más estoy investigando la desaparición de los acto... de las personas del pueblo y de sus objetos.

BIFF

IGUAL DEBERIAS METER TUS NARICES DONDE LAS LLAMEN Y NO EN MI PUEBLO. TE VOY A DEJAR IR POR ESTA VEZ PERO NI SE TE OCURRA MOLESTARME DE NUEVO.

PROT. *Se aleja*

Vaya por Dios, había oido que se tomaba muy en serio sus papeles, pero no a este nivel. También he escuchado que es muy intenso y se deja motivar mucho por el ambiente que le rodea, igual si relajo un poco el tono del bar se tranquiliza.

Se acerca al musico

PROT.

Buenas, maestro.

MUSICO

¡Hola!, ¿necesitas algo?

PROT.

Mi amigo el de la barra está un poco nervioso, ¿podrías tocar algo para relajarle?

MÚSICO

Faltaría más. Acercame una copa de la barra y te animo el ambiente.

Se acerca y pide al barman una copa, se la da y vuelve al músico

MÚSICO

Se toma la copa

De acuerdo, aquí va.

Saca una Gibson SG de los 60 y empieza a tocar Stoner Rock

BIFF

ESTA MUSICA...ME DA GANAS DE ROMPERLO TODO. AAAAGH.

PROT.

Ey,ey, ey, maestro.

MÚSICO

Para de tocar

¿Si?

PROT.

Estaba pensando algo que sea mas relajadito ya sabes.

MÚSICO

Ahh, ahora te pillo. Nada dejamello en mis manos.

Empieza a tocar Jazz ligero

BIFF

ESTA MUSICA...LA verdad es que es extrañamente relajante...

PROT.

Se acerca al actor

BIFF

Eh, ¿tu eras el de antes verdad? Tranquilo no te voy a hacer nada. Aunque no te hagas listo.

PROT.

Perdona por molestarle, pero quería preguntar si ha notado que algo falte en el pueblo.

BIFF

¡Que si algo falta? Ignorante, ¡faltan todos!. Llevo semanas intentando entrar al banco y llevarme sus ahorros. ¡Pero si no hay nadie trabajando no puedo abrir la caja fuerte! Además, ni si quiera podría escapar, alguien se ha llevado todos los caballos, pistolas ¡y hasta mi sombrero de la suerte! SI
ENCUENTRO A ESOS GRANUJAS. BAH.

PROT.

Entiendo, caballos, pistolas y sombrero. No hay problema, ire a buscarlo.

BIFF

¡JA! Un enclenque como tu no encontraria nada de eso por si solo. Pero si lo llegas a hacer seré el primero en agradecertelo.

Guión Escena 1.7

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

SITIO DEL DIRECTOR

El protagonista se acerca a hablar al Director.

DIRECTOR

¿Que quieres? Has hablado ya con todos?

PROT.

Ya tengo apuntadas todas las cosas necesarias.

DIRECTOR

¡Perfecto! Me da igual las que sean, solo que las traigas. Hasta que los demás no me digan que has traído todo no verás un centimo. Toma esto, te he marcado donde están grabando el resto de películas.

El Protagonista recibe un mapa de los rodajes.

DIRECTOR

Venga, andando. La gasolina te entra dentro de las dietas.

Protagonista mira a cámara y señala el mapa

PROT.

Bueno, pues vamos a ver a dónde vamos primero.

Guión Escena 2.1

Toma de contacto del medievo

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. llega al pueblo medieval y conoce al campanero

Personajes: Protagonista, Campanero

Objetos en la escena: Ninguno

El protagonista aparece andando por el lado de la pantalla

PROT.

Vaya, el paisaje es bastante bonito, y sólo esta a unas horas del desierto, lo cual no me lo explico con lo verde que es todo por aqui.

PROT.

Estoy cerca del pueblo, debería ir y buscar dónde estan grabando.

Al acercarse al otro lado de la pantalla le corta el paso un hombre jorobado.

Hombre con joroba

¡AH, NO, ESO SI QUE NO! POR AQUÍ NO PASA NADIE DE FUERA
HASTA QUE ESTÉ SEGURO DE MIS CAMPANAS.

Aqui se detallan las opciones de la conversación correctas

PROT.

¿De que campanas habla?

Hombre con joroba

DE MIS CAMPANAS. Aunque el cura os haya dejado grabar en la iglesia no pienso dejar que maltrateis mis campanas. Me habeis ignorado desde que os metisteis ahí dentro.¡Pero se acabo!¡De aqui no pasas hasta que me asegure que sabeis cuidarlas!

PROT.

¿Y que quiere que haga, que le enseñe mi carnet de campanero?

Hombre con joroba

¡Bah! Hoy en día se lo dan a cualquiera. Yo quiero oír como las tocas. ¡Alto y claro! Metete en la iglesia y que suene fuerte “El llamado”

PROT.

¿Me puedes recordar como se tocaba “El llamado”?

Hombre con joroba

¡Pero si es de primero de campanero!. ¿Te han dado el carnet en una tómbola?
Bueno mira te la recuerdo.
El campanero silba la melodía

PROT.

Vale, apuntado, voy a dar el concierto.

El protagonista va rumbo a la iglesia.

Guión Escena 2.2

Entrada a la iglesia

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. conoce a la artista del rodaje

Personajes: Protagonista, Artista

Objetos en la escena: Ninguno

El PROT. entra a la iglesia. Al fondo ve multiples lienzos a medio pintar mientras que a su derecha tiene las escaleras del campanario. Se acerca igualmente hacia los lienzos.

PROT.

¿Hola? ¿Hay alguien ahí?

ARTISTA

¿Quién es el que me molesta mientras intento inspirarme?

PROT.

Perdona, he entrado porque el campanero no me deja cruzar al pueblo. Estoy buscando dónde están grabando una película.

ARTISTA

Has encontrado dónde se hace la película, no donde se graba. Soy la directora de arte del rodaje. Eso o su esclava. Ese director se ha gastado todo el presupuesto de arte en equipamiento de grabación y yo estoy haciendo todo el decorado.

ARTISTA

No sé en qué momento, yo, la máxima nota del mejor colegio de arte del país, me dejé envelesar por este directucho, que sólo grababa anuncios de detergente hasta que le dieron presupuesto para una película por pesado.

ARTISTA

¿Y qué necesitas tú de ese esperpento de hombre?

PROT.

Vengo de otro set de rodaje, nos han robado mucho equipamiento me han mandado a pedir ayuda. De hecho, estamos buscando alguien para los decorados.

ARTISTA

Si consigues que te atienda avisame para decirle dos o tres cosas. Desde que llegamos a aquí está encerrado “buscando su musa”. No le culpo, a mí me convenció prometiendome que encontraría la inspiración en este pueblo, pero solo encuentro aburrimiento.

ARTISTA

Hagamos un trato, si consigues traerme algo que me inspire me iré haré todo el apartado artístico de tu película.

PROT.

¿Algo como qué?

ARTISTA

Una escultura, una pintura, una animal, lo que sea, pero que me evoque una sensación.

PROT.

Bueno ahora no solo campanero, sino ojeador de arte. Mira madre hasta donde he llegado.

El PROT. se dirige entonces hacia lo alto de la iglesia.

Guión Escena 2.3

Concierto de 8 campanas

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. sube al campanario a tocar la melodía

Personajes: Protagonista

Objetos en la escena: Ninguno

El protagonista sube la escalera. Puede ver 8 campanas con una cuerda colgando por cada una de ellas.

PROT.

Bueno, ¿cómo era la musiquilla?

El protagonista silba la melodía de “La llamada”. Procede entonces a probar todas las campanas hasta intentar sacarlo. Eventualmente, lo consigue y se escuchan vtores desde afuera.

Guión Escena 2.4

Fin de la subtrama del Campanero

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. sube al campanario a tocar la melodía

Personajes: Protagonista, Campanero

Objetos en la escena: Ninguno

El PROT. sale de la iglesia y se encuentra con el campanero aplaudiendo.

CAMPANERO

¡Muy bien hecho amigo!

PROT.

¿Que te ha parecido?

CAMPANERO

¡Increíble, maravilloso, bravo! El tiempo, el ritmo y el toque ha sido perfecto, sabía que tenías manos de campanero en cuanto te ví, ahora sé que estan a buen recaudo. Si quieres seguir al pueblo sigue este camino.

Guión Escena 2.5

Subtrama de los acróbatas

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. conoce a los actores acróbatas de la película y hace con ellos un trato para contratar a uno de ellos

Personajes: Protagonista, Acróbata 1, Acróbata 2

Localizaciones: Plaza del pueblo

Objetos en la escena: Ninguno

El PROT. llega a la plaza del pueblo y se acerca a unos acróbatas realizando trucos.

PROT.

¿Como lo llevais, compañeros?

Los acróbatas paran sus movimientos.

ACROBATA 1

¡Vaya, tenemos un fan!

ACROBATA 2

¿Quieres que te firme algo? Por favor, nada de ropa interior.

A continuación se muestran las opciones de la conversación que llevan a avanzar la narrativa

PROT.

Queria preguntaros mas bien sobre si trabajais en la película que se está rodando.

ACROBATA 2

No lo se, ¿estamos trabajando?

ACROBATA 1

Yo diría mas bien esclavitud pagada

ACROBATA 2

”Pagada.^{es} una palabra muy generosa

ACROBATA 1

Trabajar trabajamos, pero pagar no nos paga bien

PROT.

¿Por algun motivo en especial?

ACROBATA 1

Dice que como solo grabará a uno de nosotros, nos va a pagar el sueldo de uno.

ACROBATA 2

Me gustan las bromas, pero esa no tuvo gracia.

ACROBATA 1

Broma fue la que le gastamos al conductor del bus y ahora no nos dejan usar transporte publico.

ACROBATA 2

Estamos atrapados en las garras de un patán.

PROT.

¿Y si yo os ayudase a salir del pueblo? Necesitamos a unos acróbatas en la pelicula donde trabajo y tengo un coche.

ACROBATA 2

Ah, imposible.

ACROBATA 1

Los autobuses los aguantamos, pero los coches...

ACROBATA 2

Aunque si encontrases otra forma me lo podría pensar.

ACROBATA 1

¡Ey! Pero si te vas nos podría denunciar por no obedecer el contrato.

ACROBATA 2

¡Pero si no nos distingue! Solo hay que buscar alguien o algo que me sustituya en el trampolin.

ACROBATA 1

Algo con peso...

ACROBATA 2

Bueno eso te lo dejamos a ti amigo. Encuentra algo con lo que pueda irme de aquí...

ACROBATA 1

Y alguien que pueda sustituirle en el trampolin.

ACROBATA 2

O algo, preferiblemente con una cara.

ACROBATA 1

¿Por qué una cara?

ACROBATA 2

Me siento raro intercambiandome con algo sin cara.

El protagonista se aleja de la conversación.

PROT.

Bueno mejor les dejo con sus divagaciones. Tengo que buscar la manera de que salga del pueblo y con lo que sustituirle.

Guión Escena 2.6

Encuentro con el Director del pueblo

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. habla con el Director del pueblo para acordar un trato para llevarse material del set.

Personajes: Protagonista, Director del pueblo

Localizaciones: Interior de la carpa

Objetos en la escena: Ninguno

El PROT. entra a la carpa de la plaza del pueblo y se encuentra con una sala llena de camaras de grabación.

DIRECTOR

¿Quién entra a molestarme durante mi tercera meditación inspiracional?

PROT.

Perdone la molestia. Vengo del rodaje de Lione Castiglione. Me envían a pedirle ayuda.

DIRECTOR

Entiendo que querais mi ayuda, ¿pero no ves lo ocupado que estoy? Estoy intentando revalorizar el cine, no como ese director que solo busca rehacer la misma pelicula una y otra vez, pero con diferente nombre.

PROT.

Necesitamos unos cuantos materiales, como una de esas cámaras. Os compensariamos con parte de la recaudación de nuestra película.

DIRECTOR

¡Cámaras! ¿Cómo podría deshacerme siquiera de una? Necesito cada una de estas lentes para captar cada movimiento de cada momento para llevarlo a la gran pantalla. Son las armas de mi legión. Aun pagandome parte de vuestra recaudación (que seguramente no llegue a lo que vale una cámara), no podríais pagarme hasta despues del estreno (si es que estrenais)

PROT.

Bueno pero no usarás todas a la vez, podríamos alquilarla o...

PROT.

¡Ni hablar! Ya he perdido mucho tiempo contigo, necesita meditar para mis siguientes escenas. Vete de este santuario de las ideas.

El protagonista intenta salir de la carpa cuando el director le interrumpe

DIRECTOR

Oye, espera un momento.

DIRECTOR

¿Sabes por qué vine a este pueblo a rodar siquiera?

PROT.

...No...

DIRECTOR

Fue porque aquí se han rodado las tres mejores películas de la última década.

Todas obras de arte, grabadas, actuadas y montadas a la perfección. Pero todas grabadas con una sola cámara.

DIRECTOR

Una sola cámara que todas esas películas han utilizado, para grabar todas esas escenas.

DIRECTOR

Y creo que esa cámara sigue en el pueblo.

DIRECTOR

Verás, después de grabar la última película, "El barón Sanguinario", la cámara desapareció del rodaje. La robaron la noche antes de irse de este pueblo, y justo después de estrenarse las dos primeras. Creo que quien la robó, vió esas películas, todo lo que recaudaron, y robó la cámara antes de que se volviera más famosa.

DIRECTOR

Voy al grano. Si consigues encontrar esa cámara, te doy no solo todas las cámaras detrás mía. Te puedes llevar lo que quieras de ese set. Esa cámara es suficiente para grabar una película de éxito, aunque solo aparezca yo con un saco de patatas por sayo.

PROT.

A ver, me parece un buen trato. ¿Pero no tienes algo por donde empezar?

DIRECTOR

Si tuviera algo, no te lo pediría, obviamente. Puedes empezar intentando hablar con el cura del pueblo, que es quien manda por aquí. Se encuentra cerca de la antigua muralla, cruzando la plaza. Nos vemos cuando la encuentres.

Guión Escena 2.7

Encuentro con el cura

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. habla con el cura sobre la cámara perdida.

Personajes: Protagonista, Padre Miguel

Localizaciones: Muralla

Objetos en la escena: Ninguno

El PROT. llega a una placilla llena de gente que se arrejunta alrededor de una persona vestida de cura.

PADRE MIGUEL

Por favor, os pido calma con la situación. Esta gente de las películas no van a hacer nada malo al pueblo.

Hombre de la muchedumbre

¡No puedo ir de la huerta a mi casa sin que estén cortando una calle!

Niña de la muchedumbre

¡No podemos jugar en la plaza, el circo encima es de mentira!

Mujer de la muchedumbre

¡A los animales les molesta los ruidos que hacen por la noche!

PADRE MIGUEL

Entiendo todas vuestras quejas, os pido que seáis pacientes. El dinero que están invirtiendo en el pueblo nos servirá para mejorar las carreteras de trabajo a la casa, hacer plazas más grandes y comprar más ganado. Ellos solo quiere hacer una película.

Hombre de la muchedumbre

¡La última vez solo consiguieron ensuciar el pueblo!

PADRE MIGUEL

¡Recordad que esa pelicula pagó por las obras en la iglesia y por las fachadas de algunas casas!

El Padre Miguel sse gira y mira al PROT.

PADRE MIGUEL

¡Eh, usted! ¿Usted no es de aquí verdad? Viene con los de la pelicula seguro, digales que solo quiere hacer bien.

PROT.

Bueno, no trabajo para el director, pero si he venido buscando algunas cosas para otro. Aunque el director de esta me ha pedido buscar una cámara especial. ¿Sabe usted algo de eso?

PADRE MIGUEL

¿Una camara? Bah, dejese de habladurias. Eso son invenciones de la gente del cine. No hay ninguna camara que haga sus peliculas buenas por arte de brujeria.

PADRE MIGUEL

Además, ¿quien le manda usted meterse en cosas del pueblo? Apuesto que también ha sido usted el que estaba tocando las campanas de mi iglesia hasta hace poco. El campanero no las toca a estas horas. ¡Mantengase fuera de mi iglesia y de los asuntos de mi pueblo!

PADRE MIGUEL

Si va a seguir por aquí, haga algo a su favor y digale al campanero que venga a verme. Le voy a dejar claro que no deje a nadie entrar a las campanas. Especificamente a usted. Ahora vayase.

PROT.

Madre mia, que humos le han dado derrepente. Y todo por preguntar por una camarita de nada. Apuesto que sabe más de lo que dice.

Guión Escena 2.8

Sospechas de la iglesia

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. habla con el campanero sobre el cura y este le advierte que ha estado haciendo extrañas cosas en el campanario. Luego el prot intenta ir a enervar a la gente del pueblo para poder tocar las campanas.

Personajes: Protagonista, Campanero, Padre Miguel

Localizaciones: Afueras del pueblo, Muralla

Objetos en la escena: Ninguno

El PROT. se acerca al campanero a las afueras del pueblo.

PROT.

Hola amigo.

CAMPANERO

¡Hola! ¿Como está el prodigo de las campanas?

A partir de este punto solo se ponen las opciones de diálogo que avanzan la trama

PROT.

Me encontré con el cura y no parece que le haya gustado que haya tocado las campanas.

CAMPANERO

...

No me digas que le dijiste que estuviste en el campanario

CAMPANERO

Ay Dios mio, la que me va a caer. No debí dejar a nadie pasar, tenia que haberme quedado callado. Por favor que no me venga a buscar el Padre Miguel....

PROT.

De hecho, te está buscando.

CAMPANERO

Temblando de miedo

N-no... Por favor... Debí haber tocado las campanas cuando hay más jaleo en la placilla...

PROT.

¿Qué pasa cuando hay mucho jaleo?

CAMPANERO

C-cuando hay mucho alboroto el cura no puede oir las campanas sonando desde la placilla... N-normalmente no hay mucho, pero si alguien dice algo como que van a vender el pueblo, la gente se vuelve loca durante horas...

CAMPANERO

¡T-todo es culpa de vuestras peliculas! Antes de que vinieran los ultimos que estuvieron aqui no habia tanto revuelo!! Antes podía tocar cuando quisiera!

CAMPANERO

¡Desde que vinisteis solo puede tocar el Padre Miguel! Se pasa el día tocando la misma melodía! Primero la toca al revés y luego del derecho!

PROT.

¿La misma melodía del revés?

CAMPANERO

Si, "La llamada". La misma que tocaste tu. ¡Pero la toca al revés!

CAMPANERO

Yo creo que no tiene claro como tocarla. Empezó a practicar con las campanas justo despues de las obras de la iglesia, es normal. Le dije que le enseñaría pero siempre me grita y me dice que no me acerque a las campanas.

PROT.

Que extraño...

El protagonista va hacia la muralla donde se encuentra el cura y su multitud

PADRE MIGUEL

¿Otra vez tu?

La multitud ruge

PROT.

Perdone que le moleste padre, pero vengo a preguntar algo importante.

PADRE MIGUEL

No quiero hablar nada contigo. Vete y no molestes más.

PROT.

¡Entonces no quiere hablar sobre lo de vendernos el pueblo para hacer películas?

La multitud ruge mucho más fuerte

MUCHEDUMBRE

¡¿COMO?! ¡¿QUÉ HA DICHO?! ¡¿QUE VENDEN EL PUEBLO?!

PADRE MIGUEL

¡¿Pero que dice?!

PADRE MIGUEL

¡Calma, calma! Por favor. ¡CALMA!

PROT.

Es mi momento, puedo ir a tocar las campanas sin que me escuche.

Guión Escena 2.9

El secreto de la iglesia destapado

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. habla con el campanero sobre el cura.

Personajes: Protagonista

Localizaciones: Laberinto subterraneo, Campanario

Objetos en la escena:Ninguno

El protagonista entra en el campanario.

PROT.

Vale, ahora que el padre Miguel está distraido no debería escuchar las campanas.

PROT.

El campanero dijo que siempre tocaba la misma melodía, pero unas veces al revés y otras del derecho. Probaré a tocar la que me dijo en el orden inverso.

El protagonista toca la melodía en orden inverso. En ese momento, se escucha algo muy grande moviéndose, y un temblor.

PROT.

No se que ha sido eso, pero mejor salgo de aquí antes de que esto se derrumbe.

Al intentar salir, el protagonista sigue las escaleras hasta llegar a una nueva sala con varias puertas.

PROT.

Vaya, vaya... Parece que el padre Miguel tiene unos cuantos secretos. Aquellas obras en la iglesia no fueron solo tapar grietas por lo que se ve...

PROT.

Puede que no tenga que ver con la cámara, pero vale la pena ver hasta donde lleva esto.

Guión Escena 2.10

Puzzle: Laberinto

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. se encuentra en un laberinto debajo de la iglesia y debe recorrerlo.

Personajes: Protagonista

Localizaciones: Laberinto subterraneo

Objetos en la escena: Ninguno

La estancia en la que se encuentra el protagonista consta de varias puertas sin marcas en ninguna de ellas.

Se puede ver una nota caída en el suelo. Al recogerla se puede ver unos dibujos con flechas sugiriendo un orden.

PROT.

Parecen unas instrucciones. Debe de haber algo por aquí que hacer con esto.

El protagonista utiliza la nota para identificar el camino hasta la última cámara del laberinto. En cada una de las estancias hay un dibujo parecido a las de las notas, indicando qué salas hay que cruzar.

Guión Escena 2.11

Descubrimiento de la cámara especial

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. se encuentra la cámara dorada

Personajes: Protagonista

Localizaciones: Cámara del tesoro

Objetos en la escena: Cámara dorada

El protagonista entra en una especie de cueva con pequeños riachuelos de agua subterránea que rodean una isleta. Clavada de una piedra en el centro de esa isla, se encuentra clavada una cámara dorada.

El protagonista se acerca a la isleta y extrae la cámara de la piedra con una pose victoriosa.

PROT.

Definitivamente esta no es una cámara cualquiera, se nota nada más verla.
Debe ser la misma cámara que buscaba el director, ahora solo queda cerrar el trato.

Guión Escena 2.12

Fin de la subtrama del Director del pueblo medieval

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. le da la cámara dorada al director.

Personajes: Protagonista, Director del pueblo medieval

Localizaciones: Carpa

Objetos en la escena: Cámara dorada

El protagonista entra en la carpa y le muestra la cámara al Director del pueblo medieval.

DIRECTOR

No puede ser...

El director se lanza hacia el protagonista y le quita la cámara.

DIRECTOR

¡Es real! Ja,ja,ja,ja ¡ES REAL, LO SABÍA!

PROT.

¿Puedo llevarme entonces una cámara?

DIRECTOR

¿Una? ¿Dos? ¿Tres? Por lo que a mi respecta llevate todas amigo. ¡LLEVATE LOS DECORADOS, LOS ACTORES, LOS VESTIDOS Y HASTA EL GUIÓN!

DIRECTOR

¡YO SOLO NECESITO ESTA CÁMARA! ¡MI CÁMARA! ¡MI TESORO!

El director sale corriendo de la carpa.

PROT.

Espero que le vaya bien.

El protagonista entonces se acerca a recoger la cámara.

Guión Escena 2.13

Continuacion de la subtrama acrobatas y artista: ganadero

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. llega a los pastos cerca del pueblo y conversa con el ganadero sobre prestarle un caballo

Personajes: Protagonista, Ganadero

Localizaciones: Pastos de la montaña

Objetos en la escena: Hacha, Tronco de extraña forma, Estatuilla de madera

El protagonista toma la salida de la plaza del pueblo contraria a por donde entró y llega a una zona con pastos, caballos y establos. Sentado en un tocón se encuentra un ganadero tallando un trozo de madera.

DIRECTOR
Buenos días

GANADERO
Buenas, ¿Necesita algo?

Apartir de aquí se describen las líneas de texto importantes

PROT.
Me preguntaba por esos caballos.

GANADERO
Ah si, los cuido yo. Me dedico a criarlos, algunos me los quedo pero otros los vendo o los alquilo para eventos.

PROT.
Estamos buscando uno para la película en la que trabajo. En el desierto.

GANADERO

Por mi no hay problema mientras me pagueis. El problema es que ahora mismo estoy bastante liado como puede ver. Si quiere llevarse uno de los caballos tendrás que llevartelo tu y dejarme algo de garantía.

La siguiente parte sucede si se ha hablado con los acróbatas

PROT.

¿El caballo llegaría al desierto? Tengo unos socios en la plaza del pueblo que necesita un medio de transporte

GANADERO

Hombre claro, suelen hacer el viaje una vez al año por el festival del oeste, pero aún me debes una garantía.

PROT.

Uno de mis socios en la plaza del pueblo necesita ir hasta el desierto. El otro se queda aquí para trabajar, puede quedarse lo que quiera de ellos como garantía.

GANADERO

Ya he visto a esos acróbatas. Le dejaron el autobús hecho unos zorros al bueno de Marcelo. A mi personalmente me da igual, pero que se comporten. Puedo usar al que se quede de mozo de cuadra mientras el otro se lleva el caballo.

PROT.

Perfecto. Le pasaré los detalles a mi jefe y ya hablaréis. Primero se lo comentaré a los acróbatas.

La siguiente parte sucede si se ha hablado con los acróbatas y la artista

PROT.

¿Podrías dejarme el hacha?

GANADERO

Sirvete, pero no hagas daño a nadie

El protagonista corta el tronco de forma extraña.

GANADERO

¿Vas a tallar algo?

PROT.

No, es que tiene una forma extraña y puede que me sirva para una cosa. ¿Por qué lo preguntas?

GANADERO

Oh... Es que llevo toda la vida tallando madera. Me gustaría conocer a alguien que se dedique también a eso para que me diga si lo estoy haciendo bien.

PROT.

Si encuentro a alguien así podría enseñarle algo que hayas hecho.

GANADERO

Toma esta esculturilla. La hice pensando en transmitir algun sentimiento al que la vea pero no estoy muy seguro que haga algo así.

Guión Escena 2.14

Final subtrama artista

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. enseña a la arista la estatuilla del ganadero y esta se decide a ayudarle en la pelicula del desierto.

Personajes: Protagonista, Artista

Localizaciones: Iglesia

Objetos en la escena:Cubo con pintura

El protagonista llega a la iglesia y conversa con la artista

PROTAGONISTA

Tengo algo para ti.

ARTISTA

Espero que no me estés haciendo perder el tiempo

El protagonista le da la estatuilla

ARTISTA

Dios mio. ¿De donde has sacado esto?

PROT.

Digamos que me lo ha prestado un amigo.

ARTISTA

¿Un amigo? Dime por favor quien ha hecho esta maravilla

ARTISTA

¡Tanto detalle! ¡Tanto cariño en un trozo de madera! ¡Cuantas emociones transmitidas a través de una simple estatuilla!

PROT.

Antes de nada, ¿vendrás al set de rodaje en el desierto a ayudarnos?

ARTISTA

¡Allí nos veremos! Dime quien ha hecho esto y que se pudra ese director de pacotilla que me ha retenido aquí tanto tiempo.

PROT.

Si vas a la plaza del pueblo y vas por el camino que te lleva a los pastos cercanos encontrarás a un hombre cuidando a los caballos. Puedes hablar con él.

ARTISTA

Hasta la vista.

La artista desaparece de la escena

PROT.

Perfecto. Una cosa más que tachar.

Guión Escena 2.15

Final subtrama acróbatas

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. enseña a la arista la estatuilla del ganadero y esta se decide a ayudarle en la película del desierto.

Personajes: Protagonista, Acróbatas

Localizaciones: Plaza del Pueblo

Objetos en la escena:

El protagonista realiza una combinación del tronco con forma extraña y con la brocha de pintura.

El protagonista llega a la plaza del pueblo y conversa con los acróbatas. Les da el tronco con la cara pintada.

PROTAGONISTA

Os he traído un sustituto

ACROBATA 1

Eh, es más guapo que tu. ¡Vaya mejora!

ACROBATA 2

Eso no lo sabes hasta que empiece a saltar

ACROBATA 1

Probemoslo entonces

El acróbata 1 procede a saltar con el tronco en el trampolin

PROT.

Yo lo veo bien

ACROBATA 2

Bueno, solo espero que no nos pidan más autógrafos. Me daría una depresión

ACROBATA 2

Ahora solo queda que nos encuentres una forma de llegar al desierto amigo.

La siguiente conversación sucede si se ha hablado con el ganadero de los caballos

PROT.

De hecho la he encontrado, ¿te gustan los animales?

ACROBATA 2

Depende de las pulgas que tengan.

Fundido a negro y aparece el acróbata encima de un caballo

ACROBATA 2

También hubiera aceptado un trineo. Con la inclinación de la montaña igual llegaba al desierto deslizandome.

ACROBATA 1

Te quejas tanto que empieza a gustarme más tu sustituto

PROT

¿Nos vemos entonces en el desierto?

ACROBATA 2

Allí nos veremos forastero. YEEEEEEEEEHAW.

El acróbata sale de la escena con el caballo.

Guión Escena 3.1

Llegada a la ciudad

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. llega a la ciudad de Gran Urbana, concretamente al barrio rico, delante de una mansión privada.

Personajes: Protagonista, Directora Greta

Objetos en la escena: Ninguno

Lozalizaciones: Entrada a la mansión

El protagonista aparece andando por el lado de la pantalla

PROT.

Hacia años que no venia por la ciudad. Menos aun por esta parte.

PROT.

No parece haber mucho montaje de rodaje, voy a ver si encuentro a alguien que trabaje en la pelicula.

Al acercarse a la entrada de la mansión ve a una mujer sentada en cerca de la entrada en una pequeña tienda.

PROT.

Hola, ¿podría ser que trabajaras para la pelicula que estan rodando?

GRETA

Pues claro, ¡como que soy la directora!

PROT.

A la primera he acertado. Perdone que la moleste pero vengo de parte de Lione, el que está grabando su pelicula en el desierto, venia a pedirle un par de cosas.

GRETA

¿Lione? ¿Ese manirroto quiere mi ayuda? JAJAJAJA. Venga ya, entiendo que esté mal de dinero pero de ahí a pedirme auxilio, sabiendo lo que va diciendo de mis películas...

PROT.

Bueno, no se mucho de eso, pero definitivamente me ha mandado él en persona para pedir ayuda. Resulta que han desaparecido del set bastantes cosas...

GRETA

Echa el freno, mira yo estoy bastante ocupada. A nosotros nos han desaparecido los guiones, todos, hasta el manuscrito original, estoy aquí intentando escribir la historia de nuevo, no puedo estar ayudando a la gente ahora mismo, ¿entiendes?

PROT.

Solo necesitamos algunas cosas de decoración, puede que algun extra que hayais contratado.

GRETA

Mira, las cosas estan así. Tengo un elenco entero pagado esperando en esa casa para grabar una pelicula de la que no tengo historia, y mientras intento recordar de qué iba la cosa, lo unico que pienso es que todo está mal. Si tienes tu alguna idea de como solucionar esto te puedes llevar lo que quieras de aqui, ya nos apañaremos luego de eso.

PROT.

No se... ¿Puedo ayudarte con el guión?

GRETA

No se te ve muy escritor la verdad. Aunque...

GRETA

Ultimamente he estado considerando una idea. Me gustaría que el guión se sienta mas vivo y cotidiano, como si los dialogos fueran espontaneos, ¿sabes? Te voy a proponer entonces un trato.

GRETA

La pelicula es un thriller policiaco, los actores conocen a sus personajes y la mansión en sí es todo el escenario que necesitas. Haz como si fueras un agente de policía que va a investigar un asesinato. Les diré a los actores que actuen en todo momento como si fueran realmente sus personajes. Si me gusta la historia que conseguís improvisar, te puedes llevar lo que quieras del escenario.

PROT.

No veo por qué no... Vale, hagamoslo.

GRETA

Voy a avisarles, tu preparate.

PROT.
Al lío.

Guión Escena 3.2

Inicio del caso

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. se viste de agente de policia e inicia la improvisación del caso

Personajes: Protagonista, Mayordomo

Objetos en la escena: Ninguno

Lozalizaciones: Entrada a la mansión, Despacho, Salon

El protagonista aparece andando por el lado de la pantalla

PROT. No actuó desde la función de teatro del pueblo cuando era pequeño.

Toca a la puerta de entrada.

El mayordomo abre la puerta.

MAYORDOMO ¿Necesita algo agente?

PROT. Si, ehm... Ah, me han avisado de que están lanzando petardos desde aquí y molesta a los vecinos.

MAYORDOMO ... Creo que usted se refiere a la casa de mas abajo en la calle-

Se escucha un disparo desde dentro de la casa.

PROT. Eso a mi me ha sonado a petard-

MAYORDOMO Eso ha sido un disparo, señor.

PROT. Ah...¿Como un disparo?! Eso es peligroso, voy a entrar ahí a ver lo que pasa.

Cambia la escena al despacho de la mansión, todos los personajes están ahí.

MUJER *Soñozo*¿Como ha podido pasar esto Dios mio?*Sollozo*

PROT. Atrás soy agente de policía, dejadme ver que esta pasando.

Aparece en la habitación el protagonista.

PROT. Definitivamente no fue un petardo...

Cambio de escena al salón de la mansión.

MAYORDOMO Bueno señor agente las cosas están asi.

MAYORDOMO El señor de la casa, Don Chevoj, ha sido disparado por la espalda. El arma ha desaparecido, las ventanas estaban todas cerradas por dentro y todos los habitantes de la casa llegaron a la vez a la escena del crimen. Si me pregunta a mi la unica manera de haber perpetrado este crimen habría sido disparar al señor Chevoj y correr por el pasillo, para luego volver fingiendo que no sabes nada de esto.

MAYORDOMO Por lo tanto todos los que estaban a la distancia de la habitación, muy a mi pesar, son sospechosos.

MAYORDOMO He intentado llevarles a una habitación a cada uno para que pueda hablar con ellos. Actualmente en la casa estaban la esposa del señor, Doña Chevoj, su hijo Gregor, su socia de negocios, la señora Delilah, y por ultimo el jardinero de la casa, el cual se encontraba en el jardín, pero como entenderá, es mejor que se quede para dar la información que pueda.

MAYORDOMO Por mi parte, llevo cuidando de la familia Chevoj desde que el señor era un veinteañero, teniamos la misma edad. No se si considerar que eramos amigos, pero definitivamente eramos muy cercanos. Haré lo que pueda para ayudarle a esclarecer este misterio. Me podrá encontrar en esta sala para consultar cualquier cosa.

MAYORDOMO Algo basico de toda investigación es tener un sospechoso, un motivo y una prueba. Si consigue algo así de alguno de los residentes, por favor digamelo y lo sopesaremos entre los dos. Puedo serle de utilidad dandole contexto, pues soy el que más conoce a esta familia. Vaya y hable con ellos.

PROT. Confie en mi. Voy a ello.

Guión Escena 3.3

Conversación con la socia

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. conversa con la socia del fallecido

Personajes: Protagonista, Delilah

Objetos en la escena: Ninguno

Localizaciones: Alcoba de la socia

PROT. Buenas tardes, mi pesame por su compañero. Lo siento por la situación pero me gustaría hacerle unas preguntas.

DELILAH Lo entiendo, no se preocupe. Aun estoy un asimilandolo...

PROT. ¿Cual era su relación con el fallecido?

DELILAH Somos... Eramos socios en una empresa de compra-venta de arte. Llevabamos ya 20 años trabajando juntos, siempre al 50-50.

PROT. Entiendo que erais cercanos.

DELILAH Si, muy cercanos. Sin ir mas lejos, en vez de quedarme en un hotel insistieron en que me aposentara en esta habitación.

PROT. ¿Cual era el motivo de su visita?

DELILAH Negocios. Tratabamos de hacer una compra importante de una colección en una subasta. Mirar la historia de la pieza, su rareza, cuanto podríamos sacar, el precio maximo por el que pujar...

PROT. ¿Qué estaba haciendo en el momento del disparo?

DELILAH Me encontraba aquí mismo, comprobando algunas biografías y cartas de mis expertos en ciertos artistas. Me da miedo pensar que estaba a punto de salir hacia a su despacho para hablarle de una de esas cartas, no se que podría haber encontrado...

DELILAH Digame, ¿saben ya algo de lo que sucedió?

PROT. Por ahora no puedo confirmarle nada, lo siento.

DELILAH Entiendo...¿Necesita algo mas? Me gustaría estar un rato a solas.

PROT. Por ahora nada, aunque debo decirle que mientras esté por aquí puede que necesite volver a hablar con usted.

DELILAH Lo entiendo...Entonces, hasta luego.

Guión Escena 3.4

Conversación con el hijo Chevoj

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. conversa con el hijo del fallecido

Personajes: Protagonista, Gregor Chevoj

Objetos en la escena: Vodka Samagonka

Lozalizaciones: Terraza de la segunda planta

PROT.

Buenas tardes, me gustaría darle mi pesame por su padre.

GREGOR

¡¿Y tu quien eres?! ¡¿Quien ***** te dejó entrar?! Osea, ¿me tengo que creer que apareces tu derrepente y, por casualidad, van y le meten un tiro a mi padre por la espalda?! ¡Dime por qué no debería dejarte KO ahora mismo!

PROT.

A ver, a ver, tranquilízate. ¡Que soy la policía!

GREGOR

¡¿Y que queriais?! ¡Ya os dije que yo no hice nada!

PROT.

¡Nada! Estaba aquí por una queja de unos petardos que molestaban a los vecinos y me equivoqué de dirección, cuando justo sucedió. Y ahora estoy a cargo de investigarlo preliminarmente.

GREGOR

¡¿Y ponen a un tio que no sabe ni donde tiene que ir a cargo de buscar el asesino de mi padre?!

PROT.

Bueno aún no sabemos nada de un asesino. No saltemos a conclusiones, para eso estoy yo. Estoy aquí para ayudar, de verdad.

PROT.

Dejame hacerte unas preguntas y te dejo en paz. Por ejemplo, ¿dónde estabas en el momento del disparo?

GREGOR

Hfm... Estaba en mi habitación, lo que hacia no te importa. Pero nada ilegal, solo mis cosas.

PROT.

¿Qué pasó para que viniera la policía?

GREGOR

Preguntale a tus compañeros, yo no hice nada. ¡Vinieron buscando a un amigo mío, no tenían derecho a llevarme a mí también!

PROT.

¿Crees de alguien que pudiera tener algo contra de tu padre?

GREGOR

Yo que sé, algún rival de su empresa supongo. No es que estuviera al tanto de la vida de mi padre.

PROT.

¿Erais cercanos?

GREGOR

Si te refieres a que si nos sentábamos a hablar, no. Solo me hablaba de trabajar. Como todos los padres.

PROT.

Bueno, con esto es suficiente, aunque no te puedo asegurar que no vuelva.

GREGOR Hfm...

Antes de irse, el protagonista se lleva la botella de vodka que hay debajo de la mesa.

PROT.

No parece que le importe... Aunque mejor llevármela para evitar cualquier cosa.

Guión Escena 3.5

Conversación con el Jardinero

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. conversa con el jardinero de la casa

Personajes: Protagonista, Jardinero

Objetos en la escena: Limonero

Lozalizaciones: Patio de atrás.

PROT.

Buenas tardes, soy de la policía. Me gustaría hacerle unas preguntas sobre lo acontecido.

JARDINERO

Si, claro. Pregunte lo que quiera. Yo cobro por horas igualmente.

PROT.

¿Era usted cercano a la familia?

JARDINERO

No mucho. La verdad que solo hablo con el mayordomo. Todo lo que necesitarian decirme, me lo decían a través de él.

PROT.

¿Qué estaba haciendo en el momento del disparo?

JARDINERO

Estaba regando las plantas justo debajo del despacho del señor Chevoj. Se puede imaginar el susto.

PROT.

¿Notó algo extraño o fuera de lugar?

JARDINERO

Fuera de lo normal no. Pero momentos antes del disparo, escuché a alguien hablando con el señor Chevoj. Bueno no se si alguien, al fin y al cabo, desde aqui no se puede escuchar demasiado, pero claramente había alguien hablando.

JARDINERO

Hubo un momento que alzaron la voz y entendí algo del estilo de ”¿Más? ¡Pues claro que hay más! ¿Crees que era algo único?”, de nuevo, no lo entendí demasiado.

PROT.

¿Esta seguro que no era de los vecinos o la televisión de alguien? ¿Cualquier cosa que pudiera ser aparte de el señor Chevoj?

JARDINERO

Los vecinos no pudieron ser de ninguna forma, estan muy alejados y la televisión de esta casa queda muy lejos de este muro. Definitivamente era del despacho del señor Chevoj, pero no puedo confirmar que fuera alguien. Yo escuché murmullos, pero una cosa que me he dado cuenta es que el señor Chevoj se grababa continuamente.

JARDINERO

Ensayaba sus discursos para cuando iba a hacer algún tipo de trato de negocios. También se grababa en vez de escribir en notas. No es que bebiera mucho, pero de vez en cuando se le escuchaba grabándose haciendo la lista de la compra, un poco tocado.

JARDINERO

No puedo decirte si estaba grabándose o si estaba discutiendo con alguien.

PROT.

¿Sabes algo de esas grabaciones? ¿Dónde las guardaba o desechara?

JARDINERO

Ni idea. Ya le digo que solo le escuchaba desde afuera. No entro demasiado a la casa.

PROT.

De acuerdo, muchas gracias. Aun necesitamos que se quede por aquí, por si tenemos que preguntar algo más.

JARDINERO

De acuerdo. Yo cobro por horas, como ya he dicho.

PROT.

Me gustaría preguntarte una cosa más.

JARDINERO

Si, digame.

PROT.

¿Por qué hay un limonero ahí en el jardín? Creía que en este clima no pueden crecer.

JARDINERO

Ese limonero es de una variedad muy rara. Los limones son tan ácidos que disuelven piedras. Yo me llevo de vez en cuando unos pocos para quitar los chicles de la acera de delante de mi casa.

El protagonista entonces recoge uno de estos limones.

PROT.

¿Quién sabe cuando tenga que disolver una piedra o quitar un chicle de la acera?

Guión Escena 3.6

Conversación de la Sra Chevoj

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. conversa con la esposa del fallecido

Personajes: Protagonista, Sra Chevoj

Objetos en la escena: Ninguno

Lozalizaciones: Salita

SRA CHEVOJ *Sollozo**Sollozo*

PROT. Perdone la intromisión. Soy de la policía-

SRA CHEVOJ

Sollozo¡¿Ay Dios mio?!¡Digame que han encontrado al que hizo
esto!*Sollozo*¡Ay, mi pobre Antón!¡Le dije que tirara esa pistola, que no nos
hacia falta! *Sollozo*

PROT.

Lo siento, pero aun no podemos decirle nada sobre qué paso. Vengo a hacerle
unas preguntas, para ayudar a la investigación.

SRA CHEVOJ

Sollozo...Si...Digame...*Sollozo*

PROT.

¿Que estaba haciendo cuando sucedió el disparo?

SRA CHEVOJ

Estaba en mi habitación, escribiendo en mi diario cuando...*Llanto
estridente*¡Ay Dios mio!¡¿Por que?!*Sollozo*

SRA CHEVOJ

Sollozo...Igual se lo merecía...¡Si, ese hombre no sabía tratarme bien! ¡No es ni la mitad de hombre que el que trae el butano! ¡¿Sabe qué tenía una querida?! *Mas llanto*

SRA CHEVOJ

¡Pero le quería de verdad! ¡Creame!*Aun más llanto*

PROT.

No se preocupe le creo.

PROT.

¿Si alguien tenía algo en contra de su marido?

SRA CHEVOJ

No... El mayor problema que podíamos tener era con los vecinos. *Sollozo*
¡Que son unos envidiosos! *Sollozo*

PROT.

De acuerdo, no se preocupe.

PROT.

No creo que tenga mas preguntas por ahora.

SRA CHEVOJ

Si me disculpa, me gustaría estar sola. Estoy al límite de mis energías.

PROT.

Lo entiendo, descansé.

El prot sale del salón.

PROT.

Puede que en ese diario encuentre algo...

Guión Escena 3.7

Incriminación al hijo

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. busca pistas que relacionen al hijo

Personajes: Protagonista, Mayordomo, Marco

Objetos en la escena: Trapo, Folleto Academia Militar, Periódico sobre cuadro, Cuadro del despacho de Chevoj

Lozalizaciones: Cocina, Habitación del hijo, Salon, Despacho de Chevoj

El protagonista va a preguntar al mayordomo sobre el hijo de los Chevoj.

PROT.

Buenas, me gustaría preguntar un par de cosas.

MAYORDOMO

Claro, digame.

PROT.

Sobre Gregor Chevoj.

PROT.

Me ha comentado que vino la policía a por él, ¿me lo puede explicar?

MAYORDOMO

El señorito Gregor lleva unos años sin mucho rumbo en su vida. Se junta con un muchacho llamado Marco del otro lado del barrio con el que planeó llevarse el coche de su padre.

MAYORDOMO

La policía vino pues tenían pinchado el teléfono de ese muchacho debido a otros trapicheos suyos. Se lo llevaron bajo sospecha de que estuviera involucrado. Al final les dejaron ir, pero no les permiten verse.

PROT.

¿Sabes si aún se comunican?

MAYORDOMO

El señor Chevoj me pidió vigilar sus llamadas telefónicas. Nunca pude verle llamar, pero tengo mis sospechas de que siguen en contacto.

PROT.

De acuerdo, muchas gracias.

El protagonista se dirige entonces al cuarto de Gregor Chevoj.

En el escritorio de la habitación hay dos objetos. Un periódico recortado con la foto del cuadro que se encuentra en la habitación de su padre y un teléfono.

PROT.

¿Eh? ¿Qué es esto?

PROT.

¿Por qué tendría el Gregor un recorte del cuadro de su padre?

El protagonista se fija en el teléfono.

PROT.

Este teléfono es de los que tiene marcado rápido. Veamos cuáles tiene guardados.

La elección es elegir el numero 6

MUCHACHO JOVEN

¿Si? ¿Eres tú Gregor?

PROT.

Si, soy yo.

MARCO

¡Imbécil! ¡Ya sabes que no me puedes llamar! Haz al menos lo del trapo para llamar, aunque ya se te escucha acatarrado de más. ¡Piensa antes de hacer esto, zopenco!

El teléfono cuelga.

PROT.

Creo que se refiere a utilizar un trapo para que no se note mi voz. ¿Dónde puede haber trapos en esta casa?

En la cocina se encuentran varios trapos de este estilo, por lo que va y se lleva uno. El protagonista vuelve a llamar esta vez con el trapo.

MARCO

¿Si?

PROT.

Soy yo.

MARCO

Ah, si. ¿Que quieres? Vamos a hacer lo del cuadro?

PROT.

Aun no lo se.

MARCO

Pues espabila. Si te van a llevar en poco no vamos a tener tiempo de revenderlo. ¿Que pasa tienes miedo de tu padre? Ya te dije que no tiene que a lo mucho será un susto.

PROT.

Te llamo luego.

MARCO

Bueno, venga.

Cuelga.

PROT.

Eso de revender algo... El recorte del cuadro... Y eso de un susto... Me parece que querían darle un escarmiento al señor Chevoj, pero ¿por qué?

El protagonista se dispone entonces a entrar al despacho del señor Chevoj. En el escritorio se puede observar un folleto de una academia militar con una hoja rellenada con los datos de su hijo.

PROT.

Asique el señor Chevoj quería llevar a su hijo a una academia militar. Depende de como se lo tomase esto puede significar un motivo por el que querer enfrentarse a su padre.

Antes de irse, el protagonista compara el periódico del cuadro con el original.

PROT.

Un momento.... Aquí hay cosas que no me cuadran.

La cámara cambia a una comparación entre el cuadro original y el del periódico. El protagonista se da cuenta de al menos 7 diferencias entre las imágenes.

PROT.

Vaya parece que alguien falsicó uno de estos. ¿Pero para qué?

PROT.

Hay cambios entre las dos imágenes, igual debería inspeccionar el cuadro en esas partes.

Al tocar con el dedo el cuadro para marcar las diferencias, este parece descolgarse dejando a la vista una caja fuerte.

PROT.

¿Eh?

PROT.

¿Por qué no me extraña? Es lo típico en cada mansión.

Finalmente el protagonista va a decirle al mayordomo sus pensamientos sobre el hijo de los Chevoj.

PROT.

Buenas, me gustaría preguntar un par de cosas.

MAYORDOMO

Claro, digame.

PROT.

Creo que puedo haber encontrado al culpable.

Lo siguiente son opciones de dialogo

PROT.

Gregor Chevoj

PROT.

Su motivo es que su padre le quería llevar a una academia militar para endurecerle.

PROT.

Mi prueba del delito es que su amigo Marco me ha confirmado que querían revender el cuadro del despacho y darle un susto a su padre. Gregor entró en el despacho para llevárselo o mirarlo, le pilló su padre, discutieron y en el calor del momento le disparó con la pistola de su padre, por accidente creyendo que estaba descargada o adrede.

MAYORDOMO

He de decir que el señorito si ha tenido altercados así, dado su poco temple.
Pero lo siento se ha equivocado.

MAYORDOMO

El señorito Gregor iba a ir a la academia militar de forma voluntaria, hace unas semanas decidió decirselo a su padre. Además, el plan del cuadro fue descubierto hace unos días por su madre, lo que le llevó a quedarse sin teléfono hasta media hora antes del disparo. Mi suposición es que querían vender el cuadro para llevarse dinero a la academia militar y hacer negocio haciendo compra-venta de artículos prohibidos dentro del campamento. Dado su fracaso, estaría avergonzado de decirselo a su compañero.

MAYORDOMO

Debería continuar su busquedad con otro sospechoso, si me pregunta.

Guión Escena 3.8

Incriminación a la madre

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. busca pistas que relacionen a la esposa.

Personajes: Protagonista, Mayordomo

Objetos en la escena: Diario de la señora Chevoj, Receta extraña

Lozalizaciones: Alcoba de la señora, Salon

El protagonista va a preguntar al mayordomo sobre la señora chevoj.

PROT.

Buenas, me gustaría preguntar un par de cosas.

MAYORDOMO

Claro, digame.

PROT.

Sobre la señora Chevoj.

PROT.

¿Cree que le importaría que investigase su cuarto?

MAYORDOMO

Usted es la ley. Tiene permiso para hacerlo. La alcoba está junto a las demás habitaciones.

El protagonista se dirige hacia la habitación.

En la habitación se encuentra el diario de la señora Chevoj.

PROT.

Vaya, parece que es el diario de la señora Chevoj.

PROT.

Cuenta su dia a día, además de pequeñas notas y pensamientos...

PROT.

Segun esto, la señora tenia muy claras sospechas de que su marido tenia una aventura. Llamadas, viajes sin motivo,y volviendo a altas horas de la noche... Se repite durante varias paginas, desde hace años.

PROT.

¿Y esto? Parece que hay una nota entre las paginas.

El protagonista obtiene una receta extraña.
El protagonista se la lleva al mayordomo.

PROT.

He encontrado esto, ¿sabes de qué se puede tratar?

MAYORDOMO

Esto mi señor, es una forma casera de hacer un ácido tan potente como para derretir el metal.

PROT.

Creo que puedo haber encontrado al culpable.

PROT.

La señora Chevoj

PROT.

En su diario cuenta bastantes pruebas de una infidelidad por parte de su marido. Según cuenta, este hecho la estaba afectando psicologicamente.

PROT.

La prueba de que la señora Chevoj es la culpable, es que encontré entre las paginas de su diario la receta para crear un ácido muy potente, con el que podría haber intentado asesinar a su marido, por despecho.

MAYORDOMO

Es verdad que la señora lleva años echandole en cara al señor Chevoj sus supuestas infidelidades.

MAYORDOMO

Pero, usted se ha equivocado en la prueba del delito. Para empezar, claramente este asesinato no ha sido usando un ácido, sino una pistola. Pero es que esa receta fue tomada de una revista, ya antigua sobre fenómenos parapnormales y ungüentos milagrosos, que encontró la señora por casualidad en un banco durante uno de sus paseos. En la revista comentaban que esa mezcla era capaz de transformar la piedra en oro. Claramente, esa revista la cerraron poco después.

MAYORDOMO

Debería continuar su busquedad con otro sospechoso, si me pregunta.

Guión Escena 3.9

Dudas sobre la socia

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. busca pistas que relacionen a la socia.

Personajes: Protagonista, Mayordomo

Objetos en la escena: Limon Infernalmente Acido, Vodka Samagonka, Amoniaco, Papel Arrugado

Localizaciones: Cocina, Salon, Despacho de Chevoj

El protagonista va a preguntar al mayordomo sobre la señora chevoj.

PROT.

Buenas, me gustaría preguntar un par de cosas.

MAYORDOMO

Claro, digame.

PROT.

Sobre la señora Delilah.

PROT.

Me ha comentado que lleva mucho tiempo haciendo negocios con el señor Chevoj.

MAYORDOMO

Desde la universidad.

PROT.

¿Donde están los papeles de la empresa?

MAYORDOMO

El señor Chevoj guardaba todo con bastante celo en su caja fuerte. Nadie en la casa sabe como abrirla.

Lo siguiente sucede si se ha encontrado la receta de la Sra Chevoj

PROT.

Sobre la señora Chevoj.

PROT.

¿Ese ácido podría derretir metal grueso?

MAYORDOMO

En proporciones grandes, podría abrir un agujero en cualquier metal. Aunque la reacción termina rápidamente.

PROT.

¿Qué se necesita para crearlo?

MAYORDOMO

El ácido no reacciona con el cristal, por lo que solo necesita encontrar los ingredientes y mezclarlo todo en un recipiente de cristal.

El protagonista se dispone a recrear la fórmula.

Para ello va hacia la cocina cruzando el vestíbulo. Momento en el que se da cuenta que en el suelo hay un papel arrugado.

PROT.

”Proyecto de revalorización empresarial. Director y dueño: Antón Chevoj.” Que raro, ¿no estaban los dos, la señora Delilah y el señor Chevoj en la empresa?

En la cocina, coge el amoniaco del armario de limpieza. Combina entonces los contenidos en la botella de vodka, junto con el limón, creando así un ácido muy potente.

Guión Escena 3.9

Dudas sobre la socia

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. abre la caja fuerte y encuentra una grabadora

Personajes: Protagonista

Objetos en la escena:Ácido,Grabadora.

Lozalizaciones:Despacho de Chevoj

El protagonista entra en el despacho de Chevoj y utiliza el acido para abrir la caja fuerte.

PROT.

Espero que no me lo cobren.

PROT.

¡Ajá! Libros de cuentas y una grabadora.

PROT.

En estos libros pone que de la gran mayoría de los tratos de la empresa, Chevoj se llevaba el 80 % y Delilah el 20 %. ¿No me dijo que iban al 50-50?

PROT.

Un momento... ¡Esta grabadora aún esta grabando! Solo se le ha acabado la cinta, pero puede que haya algo grabado aqui.

El protagonista reproduce la cinta.

Chevoj

Kentaro Miura es uno de los artistas que más admira el publico de a pie.

Actualmente sus obras postumas son.... ¿Eh?¿Que haces aqui?

Delilah

¿Que hago aquí?¿Me invitas a quedarme en tu casa y te sorprende que venga?

Delilah

Acabo de leer de uno de mis contactos que en la ultima subasta nos pagó 40 millones, ¿como es que yo solo he recibido 10?

Chevoj

Oye, cariño, si te has dado cuenta ahora es que eres tonta.

Delilah

No me lo puedo creer. ¿Después de tantos años? ¿Despues de irme de la universidad por ti y tirar mi carrera artistica?

Delilah

¿Encima de tener que verte casarte con alguien que no amas por conveniencia tuya, sabiendo que estamos juntos desde el principio? ¿Es que acaso hay más? ¿Más que no me hayas contado?

Chevoj

¿Más? ¡Pues claro que hay más! ¿Crees que era algo unico?

Se escucha como cierra la caja fuerte

Chevoj

Más dinero, mas aventuras, mas de todo. ¿por qué iba a conformarme con una casa en una ciudad de mala muerte con un hijo delincuente y una mujer que nunca amé?

Delilah

Eres un monstruo.

Chevoj

Parece mentira que no te dieras antes cuenta. Ahora que te has enterado solo te queda aceptarlo e irte o quedarte y dejarte de tonterias. En cualquier caso no me importa, mi mujer no te creerá y la empresa está a mi nombre.

Delilah

Me voy a ir. ¡Claro que me voy! ¡Pero antes de irme dejame preguntarte una cosa más!

Delilah

¿Sigue cargada la pistola que te regalé?

PROT.

La cinta se terminó justo en el momento del disparo.¡Tengo que ir rapido a decirselo al mayordomo!

Guión Escena 3.11

Incriminación a la socia

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. incrimina a la socia y esta escapa.

Personajes: Protagonista, Mayordomo, Delilah

Objetos en la escena: Ninguno

Lozalizaciones: Salon

PROT.

Buenas, me gustaría preguntar un par de cosas.

MAYORDOMO

Claro, digame.

PROT.

Creo que he encontrado al culpable.

PROT.

Delilah

PROT.

Dentro de la caja fuerte del señor Chevoj habia una grabación de lo que sucedió. Al parecer habia estado teniendo una aventura con Delilah, pero la engañó con otras amantes y , además, durante todo este tiempo habia estado quitandole dinero a su socia. Al final de la grabación se escucha como Delilah pregunta por la pistola que le regaló.

MAYORDOMO

¡Claro! Justo esa pistola no la encontrabamos, obviamente por ser el arma del delito. ¡Debemos apresar a esa criminal!

Se escucha a alguien correr y abrir una puerta.

MAYORDOMO

¡Esa era la puerta de la entrada! ¡Se está escapando!

MAYORDOMO

¡Corre! ¡Tras ella!

Guión Escena 3.12

Persecución

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. incrimina a la socia y esta escapa.

Personajes: Protagonista, Mayordomo, Delilah

Objetos en la escena: Ninguno

Lozalizaciones: Callejon.

Aparecen en un callejon, cerca de la mansión.

MAYORDOMO

¡Se ha subido al tejado por estas cajas!

PROT.

¡No la alcanzaremos!

MAYORDOMO

Tranquilo, ese tejado no tiene salida, se ha encerrado ella misma.

DELILAH

¡Atrás! ¡Dejadme en paz!

PROT.

¡Delilah, dejalo, la policia esta al venir y no tienes a donde ir, no hagas esto peor!

DELILAH

¡Esa grabación! ¡¿La escuchaste verdad?! ¡Ese hombre era un monstruo, nunca le importó nadie!

PROT.

¡Delilah, puede que tengas razón, pero la vida no es justa, aunque intentes hacerla por tu propia mano!

PROT.

¡Si y te rindes, no sumarás agravantes al asunto! ¡Ya estás muy metida en esto,
no lo hagas peor!

DELILAH

...

MAYORDOMO

Parece que está dudando.

PROT.

¡Voy a subir y lo hablamos mejor! ¡Dame un momento que organice las cajas!

Guión Escena 3.13

Director's Cut

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. incrimina a la socia y esta escapa.

Personajes: Protagonista, Delilah, Directora Greta

Objetos en la escena: Ninguno

Lozalizaciones: Callejon.

El Protagonista reordena las cajas como si fueran una torre.

PROT.

¡Vale, Delilah, voy a subir lentamente! ¡¿Vale?!

El protagonista sube las cajas.

PROT.

Vamos, Delilah, ya se acabó...

DELILAH

¡Y como se que no me estas mintiendo tu también?

Levanta una pistola

PROT.

Delilah, yo solo hago mi trabajo, no estoy aquí para engañarte.

DELILAH

Mi vida entera... Se ha ido al traste. ¡Y todo porque tu tenias que aparecer en la puerta! ¡Con el tiempo que esta tardando la policia podría haber escondido las pruebas!

DELILAH

Si yo caigo. ¡TU TAMBIEN!

Directora Greta
¡CORTEN!

Directora Greta
¡Ha sido fantastico! ¡Ha tenido todo lo que les gusta ahora a hollywood!

Directora Greta
Venga, bajad de ahí.

Cambio de escenario al frente de la mansión

ACTRIZ DE DELILAH

Estaba empezando a creer que era Delilah. Llevo tanto tiempo en el personaje... Creia que tendría que dispararte, jajajaja.

PROT.

Bueno esa pistola no está cargada, ¿verdad?

DIRECTORA GRETA

¡No te preocupes por esas pequeñeces! Actuas muy bien para no haber actuado nunca.

PROT.

Solo una vez, en el teatro del pueblo.

DIRECTORA GRETA

Bueno definitivamente has cumplido. ¿Que necesitas llevarte?

PROT.

Pues necesito unos especialistas de acción y decoración, una cámara de grabación, un caballo, un sombrero, una pistola....

DIRECTORA GRETA

¡Oye, tu vienes a robarme o a pedirme prestado?

ACTRIZ DE DELILAH

Toma la pistola. Ten cuidado, no va a matar a nadie pero pega un buen picazón.

DIRECTORA GRETA

Toma este sombrero, lo encontré antes aquí cerca. La verdad que va que ni pintado.

PROT.

Muchas gracias a las dos. Y bueno a todo el reparto. Ya iré a ver la pelicula cuando salga.

Guión Escena 4.1

Mandados terminados

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. informa al director que ha encontrado todos los objetos

Personajes: Protagonista, Director Lione

Objetos en la escena: Ninguno

Lozalizaciones: Sitio del director, Afueras del desierto

PROT.

Jefe, encontré todo lo que me pediste.

DIRECTOR

¿Los encontraste? ¿Tu has visto por aquí a alguno de los especialistas que has contactado?

PROT.

Tendrán que estar al llegar...

DIRECTOR

No. Ya llegaron, estuve hablando con ellos. Pero lo que no entiendo es, ¡dónde están!

DIRECTOR

Llegaron dos personas con un caballo. Un tío con unas pintas como de payaso de circo y una tipa con pinceles.

DIRECTOR

¡Y van y desaparecen de nuevo! Esto ya se pasa de castaño oscuro, no es casualidad ni mucho menos.

DIRECTOR

Mira, he encontrado un rastro de ruedas que se adentran en el desierto. Están al final del decorado del pueblo.

DIRECTOR

Por lo que a mi respecta, aqui todavía no has conseguido traer a nadie. Asique investiga de quien son esas huellas y por qué nos esta robando el material.

El protagonista va hacia el poblado de decorado y marcha hacia el fondo. LLega a las afueras del desierto.

PROT.

¿Como? Pero si acabo de salir del set. ¿Que está pasando?

Guión Escena 4.2

Mundo doble

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. encuentra un poblado exactamente recreado.

Personajes: Protagonista, Oscar Bell

Objetos en la escena: Ninguno

Lozalizaciones: Pueblo duplicado

PROT.

¿Que es todo esto? Es como si hubieran hecho una copia exacta del decorado del pueblo.

BELL

Ciertamente es una copia bastante exacta, debo felicitarme por ello.

PROT.

¡¿Tu eres?!...¿Quien eras?

BELL

¡Bell! ¡Oscar Bell, el mejor actor de esta generación!

PROT.

Ah, el que hace de bueno, si. Un momento, ¿dices que has hecho tu esto?

BELL

Y tanto que lo he hecho, ¿donde iban a vender todo esto? Llevo meses trayendo el decorado de un sitio a otro, avisando a todos los trabajadores que ahora se trabajaba en esta zona. ¿Tu has visto que ese zopenco de Director se diera cuenta de algo?

BELL

¡Ese inutil no sabe dirigir! ¡No sabe de cine, no sabe de nada! ¡Solo sacar la misma pelicula una y otra vez!

BELL

Por eso he estado robando todo esto de su set. Ese vago bueno-para-nada no iba a levantar el culo de su silla para comprobar como iba la cosa.

BELL

¡No iba a dejar que me hundiera la carrera haciendo una pelicula palomitera!
¡Por eso iba a hacer mi propia pelicula, donde yo pueda relucir de verdad!

BELL

Y obviamente, no iba a hacer nada tan arriesgado sin tener por seguro que la pelicula iba a ser un exito.

BELL

Verás, yo he sido el que ha estado en los otros rodajes causando estragos.
Total, si no pueden sacar la pelicula, no pueden competir con la mia.

BELL

Yo robé el guión de Greta, la verdad que era muy bueno, de hecho el guión de mi pelicula pasó a ser muy parecido, digamoslo así... Y tuviste que meter las narices, dandole un nuevo guión, robando también la camara especial que escondí con el cura del pueblo en la montaña, ¡con la que conseguiría el Oscar!.

BELL

Asique amigo, hasta aqui has llegado.

BELL

Como no quiero ser un asesino, haremos lo siguiente. Te desafio a un duelo.

BELL

Vamos a coger nuestras pistolas, y cuando el sol deje la sombra de este palo totalmente derecha, dispararemos.

PROT.

Oye, un momento. ¡No he accedido a nada de esto!

BELL

¡Demasiado tarde, se que tienes una pistola ahí! ¡En guardia!

Los dos personajes se batén en duelo

Guión Escena 4.3

Final

Ver. 0.1

Angel Labraca Miranda

Descripción: El prot. encuentra un poblado exactamente recreado.

Personajes: Protagonista, Oscar Bell

Objetos en la escena: Ninguno

Lozalizaciones: Pueblo duplicado

Ocurre un fundido a negro y aparecen los siguientes créditos e historia.

El prot. venció a Oscar bell.

La pistola era de balines, pero Bell se sorprendió del tiro certero del prot. y se cayó hacia atrás, quedando inconsciente al golpearse la cabeza.

Más tarde, al descubrir lo sucedido, echaron a Bell y lo sustituyeron por una inanimada tabla de madera.

Nuestro protagonista no solo consiguió desbaratar sus planes, sino que se embolsó el dinero acordado y llevó a su nieta al set de rodaje luego de comprarle un helado.

Fin del juego

Créditos

-Historia, desarrollo y diseño de todos los departamentos-

Ángel Luis Labraca Miranda

-Ayudante de desarrollo narrativo-

Sergio Arcos Cano

-Música original-

Gabriel Lema Makianich

Juan Antonio Vidaña Barranco

Ángel Luis Labraca Miranda

-Ayudante en desarrollo artístico-

Gema García Miranda

-Testers-

Sergio Arcos Cano

Cristobal Arcos Cano

Enrique Samuel Medina Amador

-Agradimientos especiales-

Miriam, por estar siempre ahí

Mi madre, por cuidarme todo este tiempo

Familia y amigos, por no detener la incessantes conversaciones sobre mi TFM

Gracias por jugar