**IDEA.**

*Ideas para nombres:*

1. Temporada de tormentas.

Grupo de amigos estudiantes de cine que van a filmar un documental a una isla remota con un pueblo pequeño, con su pasado oscuro, en el cual se llevó a cabo un genocidio a su antigua población nativa. El grupo se queda varado; debido a tormentas no pueden regresar en la avioneta. El equipo tiene que aguantar que el clima sea apto.

**HISTORIA.**

El protagonista con sus compañeros llega a la isla, los espera un/una guía experimentad/a en el lugar, este les enseña la isla y le brinda hospedaje en una posada. El guía les da un reloj antes de despedirse y ordena que no se lo quiten ya que los ayudara mucho en su aventura. El personaje vive sucesos extraños, pero decide dormir y averiguar al siguiente día que ocurre. El jugador comienza a cuestionar la actitud de los nativos, hacia las preguntas que hace, ya que lo evaden constantemente. Entonces el jugador con sus amigos decide investigar por su parte que ocurre. Nuestro grupo se adentra en los lugares inhóspitos de la isla, comienzan por el viejo teatro, antes de llegar a dicho lugar nuestro grupo se topa con un viejo ermitaño que habita en una casa deteriorada. Charlan con él y les advierte que luego de cierta hora es mejor que no se acerquen a los lugares conocidos de la isla, ya que estos han sido clausurados por razones extraoficiales. Al escuchar esto nuestro grupo lo toma con atención y precaución, así que deciden partir para evitar cualquier sobresalto, aprovechan el reloj que les dio el guía para orientarse. Están llegando al teatro, (aprovechan para ir a ese lugar hoy ya que no hay funciones) comienzan a investigarlo, toman fotos y registran el lugar. En primer momento no pasa nada extraño, pero cuando están saliendo del teatro se topan con una nota pegada en la pared, la cual anteriormente no estaba allí. Uno de los integrantes la lee:

“Frase misteriosa, criptica que los incite a ir hacia otro lugar”

La frase resulta ser muy cautivadora para el grupo, aunque no hay razón lógica por la que tenga que estar ahí. Nuestro grupo debate sobre si ir o no, pero finalmente se van a la posada para investigar por la mañana. Nuestro personaje lee la carta en la posada, y se da cuenta que el mensaje original ha cambiado (“mensaje cambiado”), ahora la carta está dirigida a él. De forma encubierta, agarra una mochila, mete objetos que considera útiles (linterna, cuchillo, vendas, comida, agua, etc.) y sale de forma silenciosa, Comienza el camino hacia el nuevo lugar (crematorio, antiguo penal, administración pública, cualquiera que sea), observa que no hay nadie por las calles del pueblo principal, pero a lo lejos se escuchan ruidos de (gruñidos, llantos, etc.), a medida que se acerca al lugar estos sonidos se escuchan cada vez más intensos.

//Investigando se encuentra con una cabaña/casa alejada donde vive un ermitaño//

//Los nativos dicen que la isla no es de ellos//

**PERSONAJES.**

Grupo de amigos universitarios que van a filmar un documental. (4)

\_Camarógrafo / Sonidista (Liam, Erik, Jake, Theodor, John, Guts, Nicolas)--name

\_ Locutor / Historiador (Daisy, Abigail, Katherine, Elizabeth, Lucy, Violet, Ixaiana)--name

(Kelly, Galager)—last name

Espíritu de la isla

Espíritus atados a la isla por una maldición.

Nativo destacado.

DOCUMENTACION

En la Isla Martín García funcionó un campo de concentración indígena como parte del “Proceso de Organización Nacional” llevado a cabo por el Estado argentino entre los años 1870-1890. Su objetivo era la ocupación del territorio a través del etnocidio/genocidio de los pueblos indígenas.

Carlos Enrique José Pellegrini presidente que realizo el genocidio.

LUGARES

1. Crematorio
2. Escuela
3. Teatro
4. Antiguo penal
5. Cementerio
6. Monumento Histórico



