

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN: ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

“INMORTALES”

Juego de rol que representa el tercer simulacro de Baudrillard

Tesista:

ASTROZ ROBAYO, Camila Andrea

Tutor:

PELLEGRINO FRODELLA, Francisco Antonio

Caracas, septiembre 2014

A mi madre, Diana Robayo quien siempre ha estado apoyándome y no juzga el vampirismo que existe dentro de mí.

A Patrick Rosell, quien me motivó en los momentos de crisis, quien siempre creyó en mí y a pesar de sus múltiples ocupaciones, nunca dudó en ayudarme.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	V
MARCO TEÓRICO	- 8 -
I. TEORÍA DEL SIMULACRO.....	- 10 -
1.1 Baudrillard, Biografía y trayectoria profesional	- 10 -
1.2. Cultura y Simulacro	- 14 -
1.2 Tipos de simulacro.....	- 21 -
1.2.1 Simulacro de primer orden	- 21 -
1.2.2 Simulacro de segundo orden	- 22 -
1.2.3 Simulacro de tercer orden.....	- 24 -
II. JUEGOS DE ROL	- 27 -
2.1 Historia de los juegos de rol.....	- 27 -
2.2 Reglas generales de los juego de rol	- 30 -
2.3 Géneros	- 32 -
2.3.1 Terror	- 32 -
2.3.2 Fantasía	- 34 -
2.3.3 Medieval	- 36 -
2.3.4 Comedia.....	- 38 -
2.3.5 Ciencia ficción	- 40 -
2.4 Tipos de juegos de rol	- 41 -
2.4.1 De mesa.....	- 41 -
2.4.2 Rol en vivo o REV	- 43 -
2.4.3 Rol online.....	- 45 -
2.4.3.1Juego por posteo o rol por foro	- 48 -
2.4.3.2Juego en vivo escrito.....	- 49 -
2.5 Beneficios de los juegos de rol	- 50 -
MARCO METODOLÓGICO	- 53 -
I. EL PROBLEMA	- 54 -

1.1	Objetivos	- 54 -
1.1.1	Objetivo general	- 54 -
1.1.2	Objetivos específicos	- 54 -
1.2	Planteamiento del problema	- 54 -
1.3	Justificación	- 55 -
1.4	Delimitación	- 57 -
II.	PREPRODUCCIÓN DEL JUEGO	- 58 -
2.1	Ficha técnica	- 58 -
2.2	Inmortales	- 58 -
2.2.1	Idea:	- 58 -
2.2.2	Sinopsis:	- 58 -
2.2.3	Guión literario	- 60 -
2.3	Perfil de los personajes	- 78 -
2.3.1	Leonardo	- 78 -
2.3.2	Aleksander Vólkov	- 79 -
2.3.3	Claudia	- 81 -
2.4	Claudia, la niña inmortal	- 82 -
2.4.1	Idea	- 82 -
2.4.2	Sinopsis	- 82 -
2.4.3	Guión literario	- 84 -
2.5	Sangre de tigre blanco	- 105 -
2.5.1	Idea:	- 105 -
2.5.2	Sinopsis:	- 105 -
2.5.3	Guión literario	- 106 -
2.6	La sombra de un lobo	- 132 -
2.6.1	Idea	- 132 -
2.6.2	Sinopsis:	- 132 -
2.6.3	Guión literario	- 133 -
2.7	Diseño de personajes	- 153 -
2.8	Presupuestos	- 158 -

2.9 Análisis de costos.....	- 161 -
I. ANÁLISIS.....	- 165 -
1.1 Baudrillard y el juego de rol	- 165 -
3.2 Resultados.....	- 174 -
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	- 176 -
BIBLIOGRAFÍA	- 178 -
ANEXOS	- 182 -

INTRODUCCIÓN

Muchas veces las personas se encuentran tan sumergidas en su realidad que ignoran que son parte de algo más grande. Las personas llegan a actuar de modo autómatas sin encontrarle un razón o un sentido a sus acciones, tanto es así que es necesario que alguien haga un llamado de atención e indique el rumbo que toma la sociedad.

Jean Baudrillard es un filósofo francés que se encargó, por medio de sus teorías de analizar la sociedad en la cual estaba inserto, pero no se quedó ahí, sino que concibió realizar un gran trabajo donde pronostica el futuro de la realidad y la humanidad. Éste autor consiguió aventajar a los grandes de su época, por su mezcla de estudios literarios, semióticos, estructuralistas, marxistas, de teoría de la comunicación, incluso de patafísica y el teatro del absurdo.

Baudrillard fue un hombre decidido, al cual no le dio temor criticar y denunciar la inconsecuencia y lo completo de las críticas de los grandes teóricos. Debido a esto logró analizar y explicar el consumo masivo y sus efectos desde dos puntos de vista: el estructural, como sistema de cambios y de signos, y el estratégico, como mecanismo de poder.

Por otro lado, el pensador francés pudo darse cuenta de gran mal que inunda a las sociedades avanzadas, esa degradación de los hechos y de la verdad, la conversión de realidad a un simulacro guiado por el espectáculo y los objetos de consumo. Ya no importa que los hechos sean reales, porque todo será gradualmente transformado en un espectáculo pornográfico y es por ello que las masas han asesinado a la realidad.

Día a día, las personas son seducidas por las imágenes hasta el punto en que ya no se puede escapar de ella, se ha intentado rehuir al simulacro, pero con esto solo se ha conseguido caer en el gran simulacro de la hiperrealidad; razón por la cual la verdad o realidad se ha transformado en una ilusión.

Con el presente trabajo, se busca mostrar como la hiperrealidad seduce a la gente, haciéndola parte de ella, introduciéndola a un mundo de libertad e indeterminación y redefiniendo la intersubjetividad entre las personas. Además, ejemplifica como los signos han perdido sentido y, aunque una entidad *online* sea una extensión de la entidad *offline*, esta no tiene conexión o no se corresponde a la vida que vivimos en la “realidad”, es algo nuevo.

Lo anterior puede ser explicado en palabras de Jean Baudrillard cuando señala que, ya no existe un modelo original, sino una suplantación de la realidad por su doble operativo, el cual ofrece todos los signos de lo real y hasta consigue mejorarlo.

La hiperrealidad promete dar la libertad y los juegos la hacen más palpable, pues ofrecen un mundo en el cual el usuario puede actuar sin dar explicaciones, hay una normativa, pero no es tan rígida. Los juegos de rol al ser modelos de comportamiento social, proporcionan la posibilidad de tener múltiples vidas, identidades y lo más importante suministran la posibilidad de ser otro.

Hoy en día, las metrópolis están inmersas en sus ideas de buscar la eterna juventud y la moda, como dice Baudrillard, cool o way. Por este motivo, las audiencias ya no son pasivas, sino que han adquirido un papel activo en el cual están dispuestas a ir a donde sea con tal de obtener ese objeto que los seduce, pues siempre están en un estado constante de demanda por el juego de las imágenes. Una necesidad inducida por el sistema de producción del cual vienen y que jamás será satisfecha. Pero, gracias a lo que el filósofo llama “miniaturización genética” que es propio del simulacro, siempre se tendrá la posibilidad de reproducir los modelos de la realidad un sinnúmero de veces.

Entender la suplantación de la realidad muchas veces se hace complicado, por lo cual un juego es la mejor manera para comprender la realidad que nos rodea; aunque al hacer esto estamos quitando el valor al signo de juego y pasa de ser algo meramente lúdico a ser un instrumento de aprendizaje y comprensión.

Puede darse el caso donde el juego Inmortales pase a convertirse en un Disneylandia, que solo está ahí para hacer creer que su entorno es lo real, pero la verdad es que él es lo real. Una realidad que intenta esconder que no hay verdad. Para que eso no suceda, es que se recurre a enlazar el juego de rol con Baudrillard, quien permitirá ver el universo estetizado en el que se vive hoy en día, lleno de simulacros sociales y políticos, en palabras del filósofo “un totalitarismo de la simulación”.

Aun así, debido a la suplantación de la realidad en la virtualidad, que como ya se dijo, es más real que lo real debido a su perfección en cuando a acabado y terminado. Por el desvío que sufre el signo al no tener referente, al estar vacío de contenido simbólico, donde su función se ha perdido y su ocupación máxima pasa a ser el ocultamiento de la falta de realidad, es que a pesar que se busque hacer un llamado con este trabajo con la ayuda de Baudrillard, la sociedad igual quedará condenada a habitar un mundo de simulacros.

MARCO TEÓRICO

Esto es la historia de un crimen, del asesinato de la realidad. Y del exterminio de una ilusión... Lo real no desaparece en la ilusión, es la ilusión la que desaparece en la realidad integral.

Baudrillard, J. 1997, p.5

I. TEORÍA DEL SIMULACRO

1.1 Baudrillard, Biografía y trayectoria profesional

En 1929 nace en Reims, Francia Jean Baudrillard, luego de la primera crisis que tuvo la modernidad: La caída de Wall Street. Provenía de una familia humilde, sus abuelos eran campesinos y sus padres empleados públicos. Horrocks, C., Jevtic, Z. (2001).

Antes de empezar su carrera sociológica, dio clases de alemán. Fue ayudante de cátedra en la Universidad de Nanterre, más tarde se convirtió en profesor de la facultad de Letras y Ciencias Humanas. Jean Baudrillard (s/f). Biografías y vidas. [Página web en línea]

A pesar de su formación académica, Baudrillard se movilizaba al margen del mundo intelectual francés. Se dice que su formación era más eclética que solida. “Mezclaba estudios literarios, semióticos, estructuralistas, marxistas, de teoría de la comunicación, incluso de patafísica y el teatro del absurdo (Alfred Jerry) o el teatro de la crueldad de Antonin Artaud”. Baudrillard y la sociedad del simulacro (2010). Metrópolis (revista de información y pensamientos urbanos). [Página web en línea]. El filósofo logro encarnar el modelo de execrado, por lo que se ganó un lugar central en el debate intelectual sobre la base del atrevimiento y la polémica.

Según Horrocks y Jevtic (2001), este personaje se vio interesado por los asuntos políticos cuando la izquierda se opuso a la guerra de Argelia, esta recién adquirida afición lo llevó a publicar diversas críticas literarias en la revista Les Temps Modernes, entre 1962 y 1963.

En el artículo de Metrópolis, se dice que el Crac del 29, el nazismo, el gulag estaliniano y la Guerra civil española, marcaron a la generación de este filósofo. Entre los más cercanos a él están: Jean-François Lyotard (1924-1998), Gilles Deleuze (1925-1995), Michel Foucault (1926-1984) y el norteamericano Andy Warhol (1928-1987).

Así mismo, se afirma que el autor consiguió obtener una relevancia en el mundo científico jugando a aventajar a los grandes nombres de su generación. Denunció a sus compañeros como críticos inconsecuentes e incompletos que no terminaban sus críticas o temblaban ante la lógica de ésta, lo cual los llevaba a la claudicación de sus propios pensamientos.

Como un alter ego de Nietzsche, aunque más mundano y menos solitario, Baudrillard sigue una crítica generalizada muy similar, nihilista y radical. Sobre todo, adapta la crítica nietzscheana a la sociedad de consumo y de los mass media, que considera una “sociedad simulacro” (tanto porque es donde “adviene el simulacro” como porque ella misma no es más que un inmenso simulacro). Baudrillard afronta un radical “intercambio simbólico” que quiere subvertir el sistema mediante la sistemática “radicalización de todas las hipótesis” e imponiendo a todos los “modelos” o “simulacros” “una reversibilidad minuciosa” (El intercambio simbólico y la muerte, 1976). Baudrillard y la sociedad del simulacro (2010). Metrópolis (revista de información y pensamientos urbanos). [Página web en línea].

En la reflexión de Baudrillard hay que destacar la forma de investigación sociológica de lo cotidiano, partiendo que reflexiones concretas que lo llevan al análisis de la evolución semiúrgica que se opera en el siglo XX. El marco teórico que utiliza como referencia es el de una contra-economía que escapa al valor de uso como al signo. Es por esto que en su primera obra importante Baudrillard explica el consumo masivo y sus efectos; abordando el consumismo desde dos puntos de vista: el estructural, como sistema de cambios y de signos, y el estratégico, como

mecanismo de poder. Jean Baudrillard (s/f). Biografías y vidas. [Página web en línea].

En el artículo titulado Baudrillard y la sociedad del simulacro, se expone que, en mayo de 1968 junto a Debond, Jean participa en la Baudrillard explica el consumo masivo y sus efectos; abordando el consumismo desde dos puntos de vista: el estructural, como sistema de cambios y de signos, y el estratégico, como mecanismo de poder. Jean.

En la página web llamada Biografías y vidas, se afirma que para este personaje la sociedad ha entrado en el final de siglo con una retrovisión de la historia que se vivió en los ochenta, esto produce un deje de melancolía.

El filoso francés, también asegura que “(...) el destino y la condición de las sociedades avanzadas actuales es que cualquier hecho tiende a degradarse como tal y a pasar a ser espectáculo u objeto de consumo, al margen de que sea verídico o falso.” Baudrillard y la sociedad del simulacro (2010). Metrópolis (revista de información y pensamientos urbanos). [Página web en línea].

Ahora bien, el autor se impone a enfrentar un nuevo reto y es aquí donde analiza la potencia líder Estados Unidos y la gran metrópolis Nueva York, esto lo lleva a culminar con las contradicciones y fascinaciones de la sociedad actual. En su libro América publicado en 1986, teoriza con agudeza el mundo que Andy Warhol supo vivir y plasmar de forma intuitiva. Jean Baudrillard descubrió en Norteamérica la amenaza que subyace en las metrópolis actuales, la metrópolis física y la cosmópolis telemática: rehuir el simulacro para caer en la hiperrealidad. Por otro lado, señala como la fascinación o DÍAléctica llevan a la búsqueda afanosa de la perfección corporal, la eterna juventud, la moda cool y la identidad way, sin importar que hasta el conocimiento y la información se degraden al consumo del espectáculo. El sociólogo hace un análisis de lo popular y la publicidad, concluyendo que las sociedades avanzadas son el mundo del simulacro por el simulacro (1991).

En el libro *La guerra de Iraq* no ha tenido lugar desarrolla el aforismo de Canetti, en cual hace notar como todo lo que se muestra en los medios de comunicación termina siendo un mero simulacro.

Glosa la famosa “transmisión en directo” de los bombardeos de Bagdad por la CNN, que, ciertamente, acababa degradada a una especie de juego de ordenador malo (además, en las antiguas pantallas verdes fosforescentes). Se pretendía mostrar el acontecimiento histórico en directo tejiendo unas borrosas trayectorias luminosas en el cielo, algún lejano fuego de hipotéticos impactos de misiles..., pero sin ningún sentido ni “acontecimiento humano” propiamente dichos. La muerte y los muertos, la sangre y el sufrimiento humanos, estaban totalmente elididos; la vida y, sobre todo, la muerte habían sido reducidas a un videojuego, escamoteadas. Baudrillard y la sociedad del simulacro (2010). *Metrópolis* (revista de información y pensamientos urbanos). [Página web en línea].

En *Las estrategias fatales*, libro publicado en 1983, es donde el filósofo plasma su idea de la sociedad simulacro que surgen en las sociedades avanzadas y su dinámica. En *De la seducción* (1979) escribe la manera en que el ser humano es seducido por estas sociedades que permite la dominación del universo simbólico; por último en *Simulacros y simulaciones* (1981), y en *La ilusión del fin* (1992) señala la imposibilidad de escapar de la seducción y la verdad o realidad que radica solo en esta ilusión que las atraviesa pasando a ser una gran fuerza productiva.

A los 77 años de edad el sociólogo y filósofo Jean Baudrillard, fallece tras una enfermedad. “Dueño de una prosa plena de hallazgos y oscuridades, Baudrillard era

antes que nada un escritor fascinado por las imágenes y los rituales del mundo contemporáneo.” (Molina, M. (2007) Número: 39, p. 106).

Gracias a este personaje los hombres han visto el universo estetizado en el que habitamos, lleno de simulacros sociales y políticos, lo que él llamo un totalitarismo de la simulación. Sus libros no fueron más que indagaciones, repletos de ironía, humor negro y una gran amargura; esto es evidenciado en una de sus mejores obras conocidas como *El crimen perfecto* o *La transparencia del mal*.

"Entre sus obras cabe señalar *La génesis ideológica de las necesidades* (1969), *El espejo de la producción* (1973), *De la seducción* (1981), *La moral de los objetos* (1969), *Cultura y simulacro* (1978) y *La izquierda divina* (1985)." Jean Baudrillard (s/f). *Biografías y vidas*. [Página web en línea].

1.2. Cultura y Simulacro

Este libro enfrenta al lector con la lógica de la simulación, definiendo esta como “(...) la generación por los modelos de lo real sin origen ni realidad: lo hiperreal.” Baudrillard, J. 1984, p. 9. Baudrillard dice que la auténtica dimensión de la simulación es lo que él denomina como miniaturización genética; la realidad se produce a partir de las células en miniatura, de las matrices y la memorias, solo los modelos abren la posibilidad de que esta realidad pueda ser reproducida un fin sin de veces.

El tema de la hiperrealidad es tratado con mayor profundidad en el capítulo titulado *La Precesión de los Simulacros*. En este se expone el simulacro como un fenómeno al cual están sometidas las sociedades contemporáneas y es en este ambiente donde surge la hiperrealidad y la simulación, donde se crea una confusión entre signo y sentido, siendo que el primero anula al segundo. (Ruiz, M. (2011). Número 75).

Baudrillard (1984) dice que ya no existe un modelo original, como ocurría en el simulacro de primer orden, ahora lo que existe es una suplantación de la realidad, es decir, disuasión del proceso real por su doble operativo, este ofrece todos los signos de lo real con sus respectivas peripecias.

Ahora bien, hay que decir que la sociedad actual tiene una característica particular que es conocida como: la doble concentración humana. Esto se refiere a que tenemos una concentración física en las grandes urbes o metrópolis y paralelo a esto existe la conexión telemática en grandes redes comunicativas que entrelazan todo el planeta haciendo una globalización. Baudrillard y la sociedad del simulacro (2010). Metrópolis (revista de información y pensamientos urbanos). [Página web en línea].

“Paradójicamente, la globalización telemática, económica, tecnológica o turística parece alejarnos violentamente del ‘mundo’, la ‘realidad’ o la ‘verdad de las cosas’, más que aproximarnos suavemente a ella.” Baudrillard y la sociedad del simulacro (2010). Metrópolis (revista de información y pensamientos urbanos). [Página web en línea].

Hoy en día, el valor de cambio eclipsa el valor de uso, ya no circula lo que vale sino que vale lo que circula; por esta razón, es que la sociedad se encuentra en un vaciado de contenido donde prolifera lo simbólico. Nace la sustitución de lo real por lo hiperreal. El asesino de lo real: Jean Baudrillard y la “Estética de lo peor” (2011). Culturamas, la revista de información cultural en internet. [Página web en línea].

Mauricio Molina apunta que el filósofo ve la obra de arte como un objeto, esto es consecuencia de la producción masiva. Se ha creado un sistema de objetos donde todo es intercambiable y una cosa puede ser otra; por ejemplo, un par de zapatos se pueden cambiar por una fotografía, una pintura por un automóvil, etc. (Molina, M. (2007). Número 39).

Una prueba de esta conversión del arte en objeto es la fotografía, para el filósofo ésta no es un documento de lo social, por el contrario, el autor lo toma como muestra de la irrealidad del mundo, de la conversión de lo fotografiado en ficción de una segunda realidad que estamos condenados a habitar.

Por todo lo que se ha dicho, es que el sociólogo Baudrillard, J. (1984) dice que:

(...) vivimos en un universo extrañamente parecido al original –las cosas, aparecen dobladas por su propia escenificación, pero este doblaje no significa una muerte

inminente pues las cosas están en él ya expurgadas de su muerte, mejor aún, más sonrientes, más auténticas bajo la luz de su modelo, como los rostros de las funerarias. (P. 28).

En el artículo llamado El asesino de lo real: Jean Baudrillard y la “Estética de lo peor”, se exalta la siguiente idea, en un mundo donde la verdad misma es falsa, no puede haber un pensador que pueda denunciarlo pues caería en la lógica que pretende combatir. La consecuencia de esto es un mundo más extraño, más ininteligible, más difícil de manipular y por ellos más vivible. Baudrillard pone como ejemplo Disneyland, que no es otra cosa que un Estados Unidos en miniatura; solo existe para hacer creer que es imaginario y el mundo que le rodea real. Es un método para ocultar que lo real ya no es real, es la hiperrealidad que se levanta mediante la simulación. “Estamos condenados al mismo destino, vivimos en un mundo en el que la más elevada función del signo es hacer desaparecer la realidad, y enmascarar al mismo tiempo esa desaparición”. El asesino de lo real: Jean Baudrillard y la “Estética de lo peor”. (2011). Culturamas, la revista de información cultural en internet. [Página web en línea].

“(…) una de las funciones de lo real es la de devorar toda tentativa de simulación, reduciendo todo a la realidad”. Baudrillard, J. 1984, p. 48. Pero la realidad encuentra un problema en la acelerada circulación de informaciones y las infinitas interpretaciones que estas pueden tener, así como en las manipulaciones consientes, ya que la igualan a simulacro, es aquí donde desaparece la distinción entre lo verídico y lo falso. Solo hay imágenes y opiniones contra opiniones, pero no se encuentra la verdad. Baudrillard y la sociedad del simulacro (2010). Metrópolis (revista de información y pensamientos urbanos). [Página web en línea].

Molina (2007) dice que para Baudrillard el mundo que es regido por simulacro, virtualidad y la abstracción, por esto el lenguaje simbólico se alza como forma suprema de acercarse a los fenómenos sociales, políticos y estéticos. (Número 39).

Hoy en día, cuando se sabe que ya no existe la realidad pasa a ocuparnos lo virtual. La virtualidad es ahora más real que lo real debido a su perfección en cuando a acabado y terminado. El ser humano y la sociedad en general están tan inmersos en lo tecnológico que devenimos en lo virtual, a esto hace referencia el intelectual cuando dice que lo virtual nos piensa. Las nuevas tecnologías acaban con las distancias, se hacen más interactivas y entonces ocurre que todo es indeterminado. Con la llegada de la hiperrealidad, lo virtual y sus derivados ya no hay separación posible entre la existencia y su doble, se entra en una vida como pantalla. El asesino de lo real: Jean Baudrillard y la “Estética de lo peor”. (2011). Culturamas, la revista de información cultural en internet. [Página web en línea].

A la Sombra de las Mayorías Silenciosas es uno de los subtítulos que trae el libro de Cultura y Simulacro, el cual está compuesto por cinco partes: La Mayoría Silenciosa, Ni Sujeto ni Objeto, De la Resistencia al Hiperconformismo, Masa y Terrorismo y Sistemas Implosivos Sistemas Explosivos. Aquí surgirá lo que se conoce como: La Masa y La Mayoría Silenciosa. Ruiz, M. (2011). Número 75.

Los principales destructores de la cultura y los que han hecho que perdamos la realidad es la sociedad de masas, pues apunta Baudrillard que se les invitó a participar, a simular y a jugar con los modelos, pero no se contaba con que borrarían el sentido que se les quería dar, por su experticia en la manipulación de éstos, se convirtieron en exterminadores de cultura. (Baudrillard, J. 1984).

Un claro ejemplo de lo que se dijo anteriormente se puede apreciar en el cine. Debido a que sus inventores lo pensaron como un medio racional, documental, informativo y social; pero este al igual que todo terminó por formar parte del campo de lo imaginario; de esta manera se desligó, gracias a las masas, de su sentido inicial.

En el artículo Razón y palabra se dice que las masas simulan y las mayorías silenciosas disimulan; con esto se refiere a que las masas simulan tener algo que no poseen y ser lo que son, en este caso individuos; por otra parte, las mayorías silenciosas disimulan ser individuos pero se camuflan entre la masa, con respecto a esto sociólogo dice que “(...) no son buenas transmisoras ni de sentido ni de lo social

y que cual esponjas absorben toda la energía de los social hasta caer por su propio peso.” (Ruiz, M. 2011. Número 75).

Se debe acotar que las mayorías silenciosas se esconden como forma de protección a su identidad, utilizan el silencio como forma de desestabilización del orden que los ha convertido en caricatura de la ciudadanía; de lo que no están consientes es de que este orden no ejerce un poder político sobre ellos, sino que simulan ejercerlo pues dicho poder no es ni reconocido, ni otorgado por estas mayorías quienes encuentran su venganza en las encuestas, estadísticas políticas, de mercado y ponen un jaque a la economía.

En el libro Cultura y simulacro, el autor advierte que las masas no quieren seriedad de contenido, que era lo que se pretendía en un principio, se quería que la tecnología fuera informativa, pero ellos solos quieren signos, idolatran el juego de los signos y de los estereotipos, solo desean ver contenidos con resoluciones espectaculares.

Las masas, ellas, lo aceptan todo y lo desvían todo en bloque hacia lo espectacular, sin exigencia de otro código, sin exigencia de sentido, sin resistencia en el fondo, sino haciéndolo deslizar todo en una esfera indeterminada que no es siquiera la del sinsentido, sino la de la fascinación/manipulación en todas las direcciones. (Baudrillard, J.1984, p. 149).

En la revista Metrópolis se indica la idea del sociólogo francés sobre cómo debido a la manipulación, a esa fascinación es que todo tanto la realidad como la verdad termina siendo espectáculo y consumo. La cultura se vive como un hecho espectacular con un proceso de consumismo, con sus modos, sus mitos, sus efímeros panteones que otorgan breves instantes de gloria que pronto son olvidados; la ciudad y el internet no se salvan de esto.

Jean Baudrillard en su teoría de simulacro anuncia y refleja el destino y la condición a la cual está condenada la sociedad simulacro; solo existe una apariencia de verdad que busca por todos los medios ocultar su esencia y desviar la atención de la única realidad o verdad posible que no es más que el simulacro.

El simulacro no es el que oculta la verdad. Es la verdad la que oculta que no hay verdad. El simulacro es verdadero. El simulacro –cuando se sabe que lo es– no engaña, es lo que es (en su epifanía, como se dice en religión). El engaño tiene lugar cuando se quiere hacer pasar un simulacro por verdad; más radicalmente: cuando se dice que hay verdad, y no simulacro. Baudrillard y la sociedad del simulacro (2010). Metrópolis (revista de información y pensamientos urbanos). [Página web en línea].

En este punto se puede observar con más detalle el subtema llamado El Fin de lo Social, aquí Baudrillard habla de la forma en que los mass meDÍA y la información, a pesar de lo dicho anteriormente, producen cosas sociales en apariencia pero siguen neutralizando las relaciones sociales y lo social.

Hipótesis de lo social según Jean Baudrillard, destacado en el artículo Razón y palabra:

- 1) Lo social en el fondo jamás existió.** Jamás hubo relaciones sociales, no hubo jamás otra cosa que la simulación de lo social y de las relaciones sociales.
- 2) Lo social existió efectivamente, existe incluso más y más.** Es la realidad de lo social lo que se impone, pero lo social como resto es lo que tomo ‘fuerza de realidad’ lo que para el constituye una forma de muerte más sutil y es

que al invertirse la dinámica, ‘el sistema social entero se convierte en residuo’

3) Lo social existió totalmente, pero ya no existe. En palabras del autor: ‘Lo social no siempre fue una añagaza como en la primera hipótesis, ni un resto como en la segunda. Pero justamente no tuvo sentido... más que en un espacio perspectivo de distribución racional,...en una palabra en la horquilla estrecha de los simulacros de segundo orden y muere hoy en día resorbido en los simulacros del tercer orden’. (Ruiz, M. 2011. Número 75).

El Efecto Beaubourg, este es otro de los temas que aborda el pensador. En este apartado se hace una analogía y una crítica al Centro Pompidou (París) por ser un significante de la cultura moderna. Horrocks, C., et al. 2001.

Ruiz, M. (2011) dice que se hace una crítica a la arquitectura de este edificio por considerarse un monumento de disuasión cultural, por fuera es muy moderno y rompe con lo que es la cultura, pero en su interior presenta un escenario museístico que sirve como método de salvación a la ficción humanística de la cultura, al que acuden las masas como un cortejo fúnebre a la cultura. Número 75.

Martha Ruiz en un análisis que hace sobre Cultura y Simulacro pone como aportes que logra Baudrillard, con este libro, las siguientes:

- El desarrolla un lenguaje literario poderoso y poético con más fuerza de claridad. La reivindicación del lenguaje literario, poético, un lenguaje netamente teórico y filosófico. Esto hace ver otra característica de la postmodernidad en la cual la forma es tan importante como el fondo.
- El concepto de Hiperrealidad que, como ya se ha expresado, anula la realidad y toda posibilidad de existencia.

- El concepto de paradoja que es la contradicción más cruda de nuestro tiempo. Consiste en que entra más perseguimos el objeto de deseo o estudio, más lo perdemos, lo anulamos esto sucede tanto con el deseo como con la voluntad de poder.
- Por último, se encuentra lo que él denomina como mayoría silenciosa. El concepto hace referencia a los humanos que usan el silencio como su arma de resistencia, es un acto casi terrorista contra el estado opresor o la sociedad Canibalesca y los mass meDÍA a los cuales las masas les han quitado su poder de manipulación, pero aun así los siguen acusando. (Ruiz, M. 2011. Número 75).

1.2 Tipos de simulacro

El ordenamiento de los simulacros solo demuestra, para el francés Jean Baudrillard, la circulación, dominación y la forma en que estos reemplazan la realidad. Así mismo demuestra un sentimiento nostálgico por lo que fue y ya no será en cuanto al orden simbólico; la etapa feudal, medieval y primitiva, son las que extraña el filósofo pues en ellas los signos no eran problemáticos y gracias a esto la realidad no se ponía en cuestionamiento. Horrocks, C., et al. 2001

1.2.1 Simulacro de primer orden

Horrocks, C., et al. 2001 sitúa este primer orden de simulacro en el Renacimiento, siglos XV y XVI, hasta finales del siglo XVIII en la Revolución Industrial.

Xavier Puig Peñalosa (2000) analiza el caso de este simulacro y se da cuenta de que Baudrillard notó que la falsificación es el esquema dominante de la época clásica, el primero orden juega con la ley natural del valor.

La época feudal se caracterizó por tener un orden simbólico, los signos remitían a un estatus, cada uno es obligación recíproca entre castas, clanes o personas; pero al llegar el renacimiento los signos perdieron su valor y su carácter distintivo, obligatorio y no arbitrario, esto por el surgimiento de una competencia a nivel de signos distintivos.

La burguesía da paso a la circulación restringida de signos fuertemente simbólicos y ahora estarán en función de la demanda y el límite corresponderá a su disponibilidad universal. Un signo puede ser cualquier cosa (estatus, prestigio y riqueza) ya no se puede confiar en ellos; ahora existe un intercambio de signos entre los clanes.

“Es pues en el Renacimiento cuando lo falso nace con lo natural, con la imitación de la naturaleza.” (Baudrillard citado en Vaskes Santches, I. 2008. Número: 38, p. 200) Pues solo este simulacro garantiza la verdad del original, lo que se denomina verdad sobre verdad. Es la era de lo sintético, del plástico y del estuco, los nuevos signos tratan a toda costa de imitar a la naturaleza para encontrar el sentido de su fundamento.

Jean Baudrillard alerta sobre este nuevo signo multiplicado el cual ya no guarda relación con el anterior signo que era de restringida difusión, sino que es su falsificación. El nuevo signo se propone buscar “(...) su primigenia y perdida referencia (obligación simbólica) dadora de unidad, meDÍAnte su asignación a un valor cuyo horizonte de sentido viene constituido/ legitimado por su apelación a la naturaleza (valor natural), es decir, lo real, a lo objetivo. “ (Puig Peñalosa, X. 2000, p. 62).

El libro Baudrillard para principiantes habla de la manera en que los falsos signos sueñan con el orden simbólico que solo pueden aparentar. Debido a la perdida primigenia de referencia, es que estos signos abrazan ahora todos los aspectos de la vida social y tienen un equivalente esquemático que los reemplaza.

“Situación de la realidad: los signos ya no reflejan una realidad básica sino que encubren o desnaturalizan. Pero debido a que son falsos, se puede detectar una diferencia entre la similitud y la realidad. “(Horrocks, C., et al. 2001, p. 106).

1.2.2 Simulacro de segundo orden

Este simulacro se enmarca en el periodo Industrial en el siglo XIX. La producción es el esquema dominante de esta época, este segundo orden juega con la ley mercantil del valor. Puig Peñalosa, X. 2000.

Los nuevos signos producidos ya no tienen la necesidad de apelar a la tradición o al problema del origen porque se fundamentan en la serie (producción serial, idéntica e indefinida de signos y objetos) le dispensa de cualquier analogía de lo real, al tiempo que institucionalizan la equivalencia generalizada.

“En la “serie” de la industrialización los objetos producidos en masa no se referían a un original o un referente sino que generaban sentido el uno en relación con el otro, según la referencia a una lógica de mercancía (...)” (Vaskes Sanches, I. 2008. Número: 38, p. 200).

Horrocks, C., et al. (2001) anuncia que la producción y reproducción de los signos los hacen repetitivos, esto influye en las personas pues ahora todas son iguales, semejante al sistema de objetos. En estos tiempos para conseguir u obtener un signo no hace falta, como en otrora, posee poder social solo se necesita dinero. Un objeto no se compra por su uso, sino se por lo que representa. Una nevera no se compra por su uso se conservación de alimentos; sino porque simbolizan estatus, poder, etc.

“Solo la extinción de la referencia original permite la ley generalizada de las equivalencias, es decir, la posibilidad misma de la producción.” (Puig Peñalosa, X. 2000, p. 63).

La producción como referente le dará valor al signo, lo que aniquilará las referencias originales por la capacidad de reproducirse indefinidamente. Esto es un desafío al orden natural de la representación del sentido.

Situación de la realidad: los signos enmascaran la ausencia de una realidad básica y no la pueden presentar sino bajo el signo de la (re) producción. En las series industriales, el signo no es una falsificación de un original, sino que se refiere, en cambio, indistintamente a otros signos de la

serie. El origen no es un problema. Esta es la ley comercial del valor. (Horrocks, C., et al. 200I, p. 107).

1.2.3 Simulacro de tercer orden

Xavier Puig Peñalosa (2000) dice que el simulacro de tercer orden se enmarca en el siglo XX. La simulación es lo que domina la fase actual regida por el código, se juega con la ley estructural del valor.

Esta nueva era la cultura y la sociedad se rigen por modelos; lo digital, la genética y la cibernética son ejes primordiales de la simulación. Ya no existe la ficción, ni la realidad ya que estas fueron anuladas por la hiperrealidad. Lo que denominamos como real aparece en la simulación; pero las simulaciones no son apariencia de la realidad. Horrocks, C., et al. 200I [itálicas añadidas].

En el libro Baudrillard para principiantes se define simulación como: la confusión de lo real con lo imaginario es lo verdadero con lo falso; ésta no da equivalentes para lo real, ni lo reproduce sino que lo reduplica y lo genera.

La realidad es aquello de lo cual es posible brindar una reproducción equivalente. Lo real no solo puede ser reproducido, también es lo que ya está reproduciendo siempre; es lo hiperreal que es más real que lo real.

Irina Vaskes Santches (2008) argumenta, citando a Jean Baudrillard, que lo hiperreal es la fase más avanzada dentro de los simulacros y lo justifica diciendo que la contradicción entre lo real y lo imaginario queda borrada en este orden. “La irrealidad no es en él la del sueño o del fantasma..., es la de alucinante semejanza de lo real consigo mismo.” Número: 38, p. 201.

“Situación de la realidad: los signos no guardan relación con ninguna realidad, son puros simulacros... simulaciones.” Horrocks, C., et al. 200I, p. 108.

Nuevamente se recurre al ejemplo de Disneyland y en el artículo llamado Hiperrealidad y metarrealidad se explica de la siguiente forma:

(...) existe para ocultar una simulación de tercer orden: Disneyland es presentada como imaginaria con la finalidad de hacer creer que el resto es real, mientras que cuanto la rodea, Los Ángeles, América entera, no es ya real, sino perteneciente al orden de lo hiperreal y de la simulación. No se trata de una interpretación falsa de la realidad (la ideología), sino de ocultar que la realidad ya no es la realidad y, por tanto, de salvar el principio de realidad. (Anónimo. 2004. Volumen 5, Número 9).

En esta instancia es preciso conocer qué entiende el sociólogo y filósofo francés Jean Baudrillard, con respecto a la ilusión. En el artículo nombrado La transestética de Baudrillard: simulacro y arte en la época de simulación total, se dice que la ilusión tiene que ver con un equivalente de la realidad que no es reconocido, pues al momento de su reconocimiento deja de ser ilusorio. (Vaskes Sanches, I. 2008. Número: 38).

Debido al consumo, a la pérdida del referente real y a la ilusión es esta época de simulación total abarca las esferas de lo epistémico-científica, ético-moral, político-social y, por supuesto, estético-artística.

“Como resumen de esta genealogía de los simulacros podemos presentar el siguiente cuadro:

Época	Orden de la representación	
1. Clásica	Falsificación	simulacro como imitación
2. Industrial	Producción	simulacro como producción en serie
3. Postindustrial (Postmoderna)	Simulación	simulacro como reproducción del modelo (hiperrealidad)”

(Vaskes Sanches, I. 2008. Número: 38, p. 201).

El juego nos permite desarrollar nuestra imaginación, el juego nos abre las puertas a la libertad, a la expresión, facilita la comprensión de la realidad. El juego permite la equivocación, es aprender.

Aguirre, M. (2012). El Juego de Roles con la realidad del salón de clases. Pontifica Universidad Javeriana.

II. JUEGOS DE ROL

2.1 Historia de los juegos de rol

Ana María Escobar y Juliana Sánchez (2009), en la tesis titulada *La Capacitación Lúdica como Herramienta Comunicativa en la gestión del Conocimiento*, dicen que la cultura brota desde los juegos; pero éste no puede ser concebido como parte de la manifestación cultural de un pueblo, pues existió antes que ella. Así mismo, se puede observar en el teatro los primeros indicios de juegos de rol, pues en el siglo XVII surge lo que se denominó Teatro Secular.

El Teatro Secular es un tipo de arte dramático que consiguió dominar al arte poético; pues consiste en la personificación de un personaje a veces hasta de forma improvisada. En el escenario se representa un papel; pero la vida DÍAria también obliga a las personas a interpretar roles diferentes, para adaptarse a las exigencias del trabajo, familia, etc.

La actividad lúdica, al no ser la vida misma, permite crear espacios de representación, lo que posibilita la creatividad, la catarsis, y la interacción. Además es importante resaltar, que lejana a la concepción que se tiene del juego como algo banal, este es serio dado el grado de compromiso que asumen los participantes así como las reglas que éste contiene. Escobar, A.M., Sánchez, J. (2009). *La capacitación lúdica como herramienta comunicativa en la gestión del conocimiento*. Pontificia Universidad Javeriana

En el documental *Juegos de Rol*, se hace alusión a como las técnicas de representación del teatro se extrapolaron hacia otras áreas. La psicóloga Victoria Carrascal, comenta que en 1925 Jacobo Levi Moreno comenzó a utilizar el Psicodrama. Esta herramienta de la psicológica dio pie para que se desarrollaran los

juegos de rol. Dicha técnica consiste en terapias de grupo o juegos pedagógicos, empleados por especialistas en las clínicas para tratar a los enfermos mentales o personas con carencias afectivas. Victoria Carrascal (Psicóloga). (2001). Juegos de Rol [Documental]. Bogotá, Colombia: Infinito.

Por otro lado, en el mismo documental, el semiólogo Rodrigo Arguello afirma que Don Quijote de la Mancha fue el primer personaje, de forma consciente o inconsciente, que practicó el rol; se debe recordar que debido a su afición por la novelas de caballería él comenzó a creer que podía hacerlas realidad.

En el libro *Lecturas Adolescentes*, se fecha el inicio de los juegos de rol en 1974, específicamente en Wisconsin (Estados Unidos), a partir de la creación de *Dungeons & Dragons*, traducido al castellano como *Dragones y Mazmorras*. Colomer, T., Díaz-Plaja, A., Durán, C., Manresa, M., Margallo, A.M., Olid, I., Silva-Díaz, M.C. (2009).

Henry Jenkins (2008) argumenta que debido a la convergencia cultural, se ha visto un comportamiento migratorio de las audiencias que están dispuestas a ir a casi cualquier parte para obtener una experiencia más rica en el entretenimiento. Por lo que la audiencia ya no es pasiva, no solo recibe información, sino que es activa, ahora participa en el surgimiento, modificación, etc. de los contenidos que reciben desde los diversos medios.

Debido a la convergencia cultural es que se puede observar porque Bell en su artículo llamado Juegos de rol dice que los fans de las obras o novelas fantásticas fueron pieza fundamental, sino los creadores de dichos juegos, al decidir que deseaban llevar más allá los mundos que las novelas les presentaban, por lo que quisieron vivir sus propias aventuras tomando los roles de sus personajes favoritos. (Bell, M. (s/f) Número 33)

Las autoras de *Lecturas Adolescentes*, también argumenta que debido a su carácter de fantástico las principales cualidades que definen a estos juegos son “(...) las tierras

lejanas, los personajes de razas fantásticas, la apelación a las mitologías, el eje de aventuras, la misión de búsqueda, el enfrentamiento a seres extraordinarios y otras características de este estilo (...).” (Colomer, T. et al. (2009), p. 207). Otra particularidad de suma importancia, que posee este tipo de juegos es permite que los usuarios experimenten lo que se conoce en psicología cognitiva como “tercera área”, este es un lugar donde se juntan el juego y la literatura que permite experimentar la ficción, de esta manera el individuo puede probar ser algo que no es, tener perspectivas diferentes sobre los sucesos, descargar pulsiones o jugar con las normas sociales, por ende dicha actividad permite un mejor desarrollo de la personalidad y de la socialización de las personas.

La revista RACO, en el artículo de Bell, definen los juegos de rol de la siguiente manera:

En un principio es un juego, con todo lo que esto conlleva: libertad, diversión, entretenimiento, *no realidad*, reglas propias... Por otro lado, es de rol: modelo de comportamiento social. Es por esto que los juegos de rol los podemos definir como aquellas actividades lúdicas en que los participantes interpretan modelos de comportamiento que no son los suyos. Bell, M. (s/f) Número 33, p. 105

A pesar de sus raíces en el teatro, los juegos de rol o Role Playing Game (RPG) no tienen una actividad tan estructurada como el teatro formal, por lo que es más importante el proceso de creación que el resultado; tampoco se tiene un guión rígido sino personajes con características y perfiles psicológicos determinados. Ya que la decisiones de los jugadores son las que guían la historia, la improvisación es fundamental; esto no quiere decir que no haya una historia determinada, con objetivos específicos que cumplir, pues para eso está el Director de juego, también conocido como DJ o Master, quien guía el juego, regula que las normas se cumplan, pone las

pruebas, etc. Juegos de rol (s/f). Intef (instituto Nacional de tecnologías educativas y de formación del Profesorado). [Página web en línea]

Para concluir, se cerrará esta parte de la historia de los juegos de rol con una cita de Luis Chavarri, del comité del Banco del Libro de Venezuela. Colomer, T. et al. (2009):

El juego de rol es una actividad rica en muchos aspectos que ha sido subestimada como pocas. Pero lo que no puede ponerse en duda es su evidente filiación con los géneros literarios. Como en un buen libro, no importa el formato que tenga ni la ambientación ni la presentación de los personajes si no existe una gran base literaria, ganas de disfrutar la actividad y enormes dosis de imaginación.(p. 208)

2.2 Reglas generales de los juego de rol

Las reglas en los juegos de rol se crean para que los participantes tengan la sensación de neutralidad; sabiendo que tienen las mismas oportunidades y probabilidades de éxito. Achilli, J., Bailey, R., McFarland, M., Webb, E. (2011)

Bell indica que antes de empezar a jugar un RPG se deben establecer los límites de éste, especialmente a lo que se refiere a tiempo y espacio. Primero, es necesario saber que se juega en primera persona, sin importar la modalidad, pues esto permite una conexión más íntima con el personaje que se interpreta y el mundo en el que se juega. Bell, M. (s/f) Número 33.

Segundo, es aconsejable que se establezcan delimitaciones explícitas sobre el lugar dónde se va a jugar, esto es muy importante si el rol es en vivo, y el tiempo

aproximado que durará cada partida; pues al ser un juego tan empático muchas veces se puede perder la noción del tiempo.

Tercero, no puede faltar un Master:

Es trabajo del director de juego pensar el guión de una historia para los personajes, el guión de nuestra aventura. También es trabajo del director de juego interpretar todos aquellos personajes que intervienen dentro de la historia, pero que no son conducidos por ningún jugador (PNJ - Personaje no jugador). Estos personajes son lo que en el cine se denominan extras, figurantes, actores secundarios. Bell, M. (s/f) Número 33p. 107.

Es muy importante que nunca el guión que realice el DJ sea cerrado, pues esto coartaría la libertad de improvisación o decisión de los involucrados en el juego. Siempre debe haber una interacción libre entre los personajes y la guía del Master no se debe notar. Asimismo, el director debe conocer todos los detalles del mundo y la historia, para evitar que las tramas carezcan de sentido o profundidad.

Cuarto, con respecto a los personajes. En un folio con el nombre de Hoja de Personaje, cada jugador debe rellenar la información de su criatura, esto incluye armas, habilidades, idiomas, carisma, sociabilidad, la historia del personaje, ambiciones, entre otras cosas que se considere importante según la temática del juego. Juegos de rol (s/f). Intef (instituto Nacional de tecnologías educativas y de formación del Profesorado). [Página web en línea]

Por último, es indispensable que existan más de dos jugadores para empezar una partida. Estos serán llamados PJS (personajes jugadores), ellos serán los protagonistas del juego porque, aunque no tomen decisiones con respecto a la estructura del mundo en que les toca desarrollarse, sí contribuirán a la historia con sus decisiones con

respecto al establecimiento de relaciones, el momento del día en que harán sus viajes, entre otras cosas. Blanco Perales, S. 2013.

2.3 Géneros

2.3.1 Terror

Antes de definir el género del terror se debe empezar por entender qué es lo siniestro; Freud dio a conocer este término como “la aparición de una sensación de extrañeza y malestar ante un objeto que nos era familiar y conocido (...)” (Losilla, C. 1993, p. 33)

Losilla apunta que el terror nace del enfrentamiento del hombre con sus propios deseos o pensamientos reprimidos procedentes de lo que Freud llamó el ELLO. El ser humano siente terror, porque es obligado a mirar o imaginar la materialización de sus propios fantasmas.

Ahora bien, cada persona afronta una lucha interna en el momento en que se enfrenta a lo terrorífico, debido a que el SUPERYO; donde se haya toda la educación formal y cultural que recibe un individuo; lo fuerza a aborrecer el mal, la violencia, lo horrible, lo diferente y lo distinto en nombre de un utópico “bien común”. Pero luego aparece el ELLO, quien provoca una atracción muy fuerte del hombre por las pasiones o pulsaciones que son reprimidas, sin importar lo aberrantes o inconcebibles que puedan ser.

Los anglosajones introdujeron la atrocidad al cine, pues esto se relacionaba con el género policiaco, y fue lo que ellos llamaron género de horror. Los alemanes y los nórdicos destacaron en el terror, pues su literatura de tendencia gótica les fue de gran ayuda a la hora de llevar las historias a la gran pantalla, lo cual tomó su máximo auge con el expresionismo alemán. (Romaguera, J. 1999)

El cine de terror muchas veces corre el riesgo de ser confundido con otros géneros, pero en el libro nombrado El cine de terror de Losilla, se dan las diferencias básicas de este género con otros. Lo primero son las figuras arquetípicas; por ejemplo los psicópatas no son exclusivos del cine de horror, pueden aparecer también en el thriller, por lo que en este caso se diferenciaría uno del otro por la puesta en escena, si tiene prevalencia gótica pues será considerado del terror.

Con respecto a la estructura arquetípica que prevalece en horror Losilla, C. (1993) señala que:

(...) la iconografía que se desprende de la estructura arquetípica del cine de terror parece girar en torno a ciertos conceptos generales que podrían asumirse en la Antigüedad, la religión, la naturaleza y los impulsos inconscientes, respectivamente enfrentados a la modernidad, la ciencia, la civilización y la inteligencia consciente (...) (p.52)

Joaquin Romaguera (1999) argumenta que alguna figuras que han destacado en este género han sido seres míticos, fantásticos y terribles monstruos como son: Nosferatu, Golem, Dr. Mabuse, Frankenstein, Drácula, King- Kong, el Hombre – Lobo, fantasmas de mil caras, vampiros de alto vuelo, demonios satánicos y locos de atar, todos de gran peligro para la humanidad.

Con criaturas como Drácula o los hombres lobo, se puede ejemplificar las dos categorías primordiales del terror a las que se refiere Carlos Losilla, que son *el transgresor* y *lo oculto*. El primero se refiere a la negación de los avances tecnológicos, ningún arma puede enfrentarse al horror ancestral, lo que deja desvalido al que se le enfrenta. Luego viene la negación de las normas sociales o la estética, es decir, los rasgos fenotípicos del monstruo y su comportamiento atípico o diferente ante las normas sociales.

Lo oculto tiene que ver con un mal latente, un mal subterráneo que puede sorprender a una persona cuando menos se lo espera. Aquí influye mucho la puesta en escena, lo que se muestra y lo que no, lo explícito de mostrar sangre y las mutilaciones del gore, serían la estética más adecuada.

Hay que resaltar que el terror no puede ser definido por su oposición o confusión con la realidad, pues el horror es muy capaz de vivir con ella y desarrollarse en su interior, sin que ello represente un enfrentamiento. Este es el caso de las películas o historias de psicópatas, pues dependen de la realidad para desarrollarse y, por lo general, no tienen intervenciones fantásticas o demoníacas.

2.3.2 Fantasía

Sánchez Escalonilla, A. en su artículo Fantasía de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine, sitúa la aparición del género fantástico a lo largo del siglo XIX y dice que se desenvuelve en ámbitos imaginarios. Aporta un universo diegético que posee dos mundos en contraposición, uno ordinario y otro extraordinario. Además, proporciona un momento de investigación a los grandes misterios humanos, como la muerte, el futuro, el tiempo, entre otros. (2009) Número: 2 Volumen: XXIII

La fantasía también es conocida como *fantastique*. Losilla, C. 1993 comenta que dicho género utiliza la realidad como referencia para enfrentarse a ella, deformarla o convertirla en otra cosa. Para este autor la característica primordial de la fantasía es la presentación de elementos distintos a lo que se ve cotidianamente, ya que esto sitúa al espectador en un universo ajeno al suyo.

En el artículo que se mencionado al inicio de este apartado, se habla de un encuentro entre seres humanos y criaturas de ficción, como lo son las hadas, que permiten a los individuos enfrentarse a los misterios de su existencia. La mayoría de

los estudiosos del género consideran muy importante los elementos imposible y maravilloso, a la hora de hablar de este tema.

Un ejemplo de lo anterior se evidencia cuando C.N. Manlove define la fantasía como:

(...) una ficción que evoca lo maravilloso y que contiene un elemento sustancial e inevitable propio de los mundos, seres u objetos sobrenaturales o imposibles, con los cuales los personajes mortales de la historia o los lectores establecen una relación en términos familiares, al menos en parte. (s/f citado en Sánchez Escalonilla, A. (2009) Número: 2 Volumen: XXIII, p. 116)

En el mismo escrito Tolkien habla sobre un mundo primario y un mundo secundario. El mundo primario corresponde a lo que se ha venido hablando, aquel que es compartido por el lector, protagonista y autor. El secundario es el mundo fantástico, donde habitan las criaturas de carácter maravilloso. Es importante recalcar esto porque, para este autor, solo ocurre lo maravilloso cuando alguna de las criaturas rompe los límites y pasa de un mundo a otro. Por esta razón, que novelas como Drácula o El sueño de una noche de verano no pueden ser consideradas de carácter fantástico, porque no hay un paso de un mundo a otro, los universos de estos personajes son cerrados, donde lo mágico o maravilloso no resulta sorprendente, es decir, no hay un choque entre lo ordinario y lo extraordinario.

Con respecto a los personajes y el guión de una novela fantástica, Tolkien:

(...) los relatos y guiones de fantasía deben presentar personajes humanos y creíbles, sometidos a conflictos verosímiles por mucho que sus experiencias resulten imposibles en nuestro ámbito ordinario. Los protagonistas de fantasía han de ser auténticamente humanos, esto es,

desgarrados por el dolor, acuciados por problemas y tensiones o quizá henchidos de entusiasmo y alegría por la vida; estables o inclinados a la demencia, carentes de valentía o dotados de fortaleza y arrojo; prudentes, conocedores o no del auténtico amor; libres o encadenados a la pasiones... Como en cualquier género de ficción, la fantasía también soporta todo tipo de personajes con tal de que demuestren una personalidad real a través de sus acciones. s/f citado en Sánchez Escalonilla, A. (2009) Número: 2 Volumen: XXIII, p. 117

Por todo esto es que es necesario que los personajes tengan dilemas y misterios humanos, así sean criaturas maravillosas, solo de esta forma las interrogantes más profundos de los individuos se tratan de una perspectiva que trascienden el tiempo y el espacio.

2.3.3 Medieval

Riva, G. (2011) explica que el inicio del género se dio con los roman medievales, cuyo nombre viene de metre en roman que significa poner en lengua romance. El autor que dio forma a dicho género fue Chrétien de Troyes. Los roman a diferencia de la épica guarda relación con las antiguas tradiciones orales, estas permitían un mayor grado de creatividad del autor, quien puede inventar gran parte de la historia. Además, el entretenimiento es lo primordial en estos roman. La ficción y la autorepresentación se encuentran en el centro del género. Número: 7 vol. 2

Lo más importante en las historias que narraba Chrétien era que el héroe alcanzara el telos, es decir, su verdad, su destino y el perfecto desarrollo de su ser. Lo que caracterizaba a los roman y a todas las historias que entran dentro del género medieval, no es la evolución del personaje como se entiende hoy en día, sino que

alcanzará el punto máximo de algo que ya poseía, pero no había desarrollado. Toda aventura destinada a hacer que el héroe alcance su telos, es por ellos que no se puede modificar una aventura sin afectar el mundo subjetivo del personaje.

Sin embargo, en el siglo XIII surgieron los roman en prosa que modificaron la estructura. Ya no había solo un héroe, sino varios. El mundo subjetivo se transformó en un mundo objetivo, donde el cometido es resolver todas las aventuras, sin importar quién lo haga, pues esto no afectará el camino de un personaje individual.

El siguiente cambio demuestra una gran familiaridad de los roman medievales con los juegos de rol, de temática medieval; pues aparecen los eremitas (estas figuras se ven más que todo en el juego llamado La demanda del Grial). Los eremitas suelen ser doncellas que solicitan ayuda a los caballeros o les informan de alguna tarea que deben realizar, pero no son informados de todo lo que conlleva dicha actividad por lo que sin proponérselo pueden terminar ayudando a las fuerzas malignas. Culminada la tarea la tarea, un ermita interpreta la aventura, es decir, se le explica al caballero o jugador, el origen y las consecuencias de haberla superado. Este género hace mucha interpretación de la lucha entre el bien y el mal o de la historia sagrada.

En el mundo objetivo que se da tanto en los roman como en los juegos de rol de estilo medieval Riva expone que:

El ‘mundo objetivo’ permite que el número de aventuras a superar sea (teóricamente) infinito. Si el personaje es importante en cuanto a que debe llegar a convertirse en lo que debe ser, estas aventuras ya no pueden ser infinitas, porque cada una de ellas implica un cambio en el destino del personaje y estos no pueden darse sin un rumbo y en una cantidad limitada – o al menos es mucho más difícil de lograr. Riva, G. (2011) Número: 7 vol. 2 p. 50

Finalmente, Carbó, J., Pérez, I. (2010) argumentan que la ambientación al estilo medieval supone la interpretación de la vida cotidiana existente en la Edad Media histórica, esto va desde la vida en las ciudades, la existencia de caballeros, castillos, formas de vestir, hablar, réplica de mentalidades, economía, arquitectura, arte, instrumentos, tecnología (en este caso se refiere a armas como escudos, espadas, lanzas, etc.) entre muchas otras cosas, omitiendo por un momento el carácter fantástico que pueda conllevar la historia. Número 3 Vol. 11

Solo queda decir que este género, echa mano de los sistemas religiosos politeístas, propios de la antigüedad, debido a que el clero no debe ser muy organizado o poderoso para que la magia pueda existir. La magia siempre será fundamental, por los mitos, leyendas y religión que se ponga en la historia.

2.3.4 Comedia

Joaquín Romaguera (1999) explica que el género de comedia surgió en 1895 y el primer productor audiovisual que exponía dicho género fue El regador regado de los hermanos Lumière. Así mismo, dice que los elementos de la comedia son: el abuso de diálogo, que permite la relación entre los personajes y en la que se basa la gracia del teatro; la desproporcionalidad del espacio; la discontinuidad del tiempo y la reiteración constante de intenciones y efectos.

Continuando, se hace una pequeña distinción entre comedia normal y la comedia pura. En la primera las risas y sonrisas son resultados buscados de forma intencional en la historia a través de situaciones contrastantes y antagónicas. En el segundo, lo grotesco, burlesco y el disparate son su consecuencia.

Ahora bien, hay que trabajar un concepto muy importante si se quiere hacer comedia y es el Nonsense, pues este se refiere a la clave del éxito del género. Dicho

término hace referencia a situaciones que se planteando con lógica y su resolución es insólita, inesperada, inaudita y sin sentido, lo que provoca que ocurran las carcajadas.

Romaguera también argumenta que las variantes del género que van desde las escuelas nacionales, la típica comedia dramática o dramedia, el vodevil o comedia de enredos, la erótica o *sexy comedy*, la comedia musical guardan relación con otros géneros, en el sentido de la forma de uno y la estructura del otro, lo que puede también ocurrir en el caso contrario.

Hay otros dos tipos de comedia que son un poco diferentes. La comedia psicológica es de carácter crítico y la comedia político-social tiene un carácter satírico u oportunista dependiendo del tema o época en la cual se desarrolla.

Las reglas de oro de la comedia son según Romaguera, J. (1999)

1. Una chica guapa es mejor que una fea.
2. Una pierna es mejor que un brazo.
3. Un dormitorio es mejor que un salón.
4. Una llegada es mejor que una salida.
5. Un nacimiento es mejor que una muerte.
6. Una persecución es mejor que una charla.
7. Un perro es mejor que un paisaje.
8. Un gatito es mejor que un perro.
9. Un bebé es mejor que un gatito.
10. Un beso es mejor que un bebé.
11. Una caída es lo mejor de todo. (p. 58)

2.3.5 Ciencia ficción

Nikolajeva asegura que '[la ciencia-ficción] está relacionada con sucesos e ingenios mecánicos que, aunque resulten imposibles en el presente, podrían concebirse en el ámbito de la ciencia y de la tecnología. La ciencia ficción casi siempre aporta algún tipo de explicación racional a sucesos irracionales'. Nikolajeva s/f citado en Sánchez Escalonilla, A. (2009) Número: 2 Volumen: XXIII, p. 119

Hugo Gernsback es el primero en utilizar el término de ciencia ficción en 1929 y también es el fundador de las primeras revistas de dicho género. Su primera revista es Science wonder Stories. Lo que busca este género es alcanzar un nuevo grado de complejidad, su objetivo no es llegar a un público masa, sino al contrario llegar a un nuevo target que lo aproxime a la gran literatura en cuanto a su forma. (Kagarlitaki, Y. 1974)

El carácter científico de éste género, lo obliga a realizar un análisis social que se rebela en las formas de expresión y con un peculiar realismo; esto se manifiesta en el manejo de hipótesis científicas, empleo de procedimientos artísticos uniformes y debido a esto es que en cada etapa de desarrollo se resuelven los problemas que se plantean y se rechazan los estereotipos del pensamiento estable.

La ciencia ficción inicia al lector en los problemas fundamentales de la humanidad en la era de la revolución científico – técnica, así mismo contribuye a la concientización del hombre con respecto a su relación con la naturaleza en cuanto al nuevo medio artificial y el hábitat; pero lo más importante es que le ayuda a contemplar el mundo con una mirada clara y capaz de abarcar amplios horizontes. “En esto reside el significado objetivamente progresivo de la moderna ciencia-

ficción, ya que ver la verdad supone ver el carácter inevitable del progreso social y de la democracia.” (Kagarlitaki, Y. 1974, p.17)

Vale recalcar lo expresado por Sánchez, J.L. (2002) cuando apunta que las historias que pertenecen al género de la ciencia ficción son basadas en un futuro imaginario caracterizado por un gran desarrollo tecnológico, que posee un fuerte realismo donde los argumentos se justifican desde un punto de vista científico, aunque aparezcan elementos no reales como viajes en el tiempo o inventos inverosímiles.

2.4 Tipos de juegos de rol

2.4.1 De mesa

Bell, M. se refiere a la modalidad de rol de mesa, como el juego clásico entre las diferentes modalidades que pueda existir dentro del rol, esto se debe a que fue la forma en que surgió dicha actividad lúdica y es el que se practica en clubes de rol, en las casas, convenciones, etc. Como dice su nombre, se juega alrededor de una mesa, donde el director, que previamente ya ha preparado una temática, describe diferentes situaciones que suceden y los jugadores proceden a tomar decisiones con respecto a lo que harían sus personajes ante determinado evento. (s/f) Número 33

Achilli, J., Bailey, R., McFarland, M., Webb, E. (2011) explican que los dados son una característica primordial en los juegos de mesa; esto se debe a que los dados representan a los agentes del destino de cada personaje. Estos se usan cuando se tiene duda con respecto al resultado de una acción. Por otra parte, los dados dan un sentido de aleatoriedad o destino a una determinada situación, como es una forma objetiva de resolver una situación cada jugador tiene la misma posibilidad de éxito.

Ahora bien, no siempre se deben usar los dados para resolver una situación. Sí una tirada no crea varios resultados interesantes, pues no existirá motivo para realizarla. Usar indiscriminadamente las tiradas de dados puede reducir el ritmo del juego. En el caso de los combates, siempre será necesario usar los dados para que los participantes sientan el riesgo de las acciones.

Los autores también argumentan que esta clase de juego es de Sistema Narrativo, por lo que posee la ventaja de la flexibilidad, esto debido a que el DJ tiene que procurar la naturaleza versátil del juego con respecto a la reglas, a la vez que crea los desafíos.

Asimismo, dentro de estos mundos existe una división básica de las acciones, es decir, esta la acción simple y la acción extendida. Las acciones “(...) son cualquier cosa que podría producir un resultado interesante en la dirección que tome la historia” (Achilli, J. et al. (2011) p. 246). Si solo se necesita un éxito para realizar una acción, entonces se considera una acción simple. Las acciones extendidas son aquellas que requieren más éxitos o períodos más largos de tiempo para completarse. Cosas como hablar o caminar no se consideran acciones.

Con respecto al tiempo, los escritores manifiestan que existen varias unidades básicas, como las siguientes:

- Inactividad: es el tiempo en que los jugadores no realizan acciones.
- Turno: dura desde tres segundos hasta tres minutos y comprende el tiempo que se necesita para realizar una acción sencilla.
- Escena: “(...) es un periodo compacto de acción e interacción que tiene lugar en un mismo lugar.” (Achilli, J. et al. (2011) p. 254). La duración de ésta puede varias y tendrá tantos turnos como sea necesario.
- Capítulo: es similar al de una novela y consta de un conjunto de escenas interconectadas a través de periodos de inactividad.

- Historia: tienen introducción, nudo y clímax. A veces necesitan varios capítulos para completarse o pueden terminas en una sola escena.
- Crónica: “una serie de historias conectadas por los propios personajes y sus peripecias. Algunas pueden estar unidas meDíAnte un tema común o una trama de gran alcance.” (Achilli, J. et al. (2011) p. 254).
- Entreacto: es un tiempo resumido por medio de una descripción, no se interpreta. Evita pasajes tediosos que hacen perder tiempo.

2.4.2 Rol en vivo o REV

“Un rol en vivo (abreviado con las siglas «REV») es un juego de interpretación en el que los jugadores visten y actúan como los personajes de una historia ficticia.” (Durán. J.A., Ibáñez. P., Málaga. J., Sanz. A., Díaz-Hellín. J., Millán. H., Villanueva. H. (s/f) p. 2)

En esta modalidad de rol los jugadores no describen las acciones de sus personajes, sino que por el contrario las dramatizan, es por ellos que la dinámica es similar al teatro de improvisación. (Bell, M. (s/f) Número 33)

A diferencia de lo que sucede en el rol de mesa, las decisiones que toma el jugador, con respecto a las acciones, pueden modificar la historia que se había planteado al comienzo. (Blasco Perales, S. 2013)

Como en las otras modalidades del rol, en estos juegos nunca se puede hablar de ganar o perder, pues solo se trata de completar las aventuras, pero sino se terminan el jugador no pierde; solo deja de recibir las recompensas. Para escenificación de los conflictos se usan armas de gomaespuma, látex u otros elementos inofensivos. Durán. J.A., et al. (s/f)

Los autores también hacen un listado con los participantes necesarios, para desarrollar una partida de REV:

-Director de juego (DJ): Su función principal es narrar todo el evento, decide qué partida se jugara y cuál será la trama principal. También regula las historias secundarias y en caso de algún conflicto con respecto a la resolución de algún conflicto, el DJ tomará una decisión con respecto a las normas del juego. No puede participar como PJ, su intervención solo será como PNJ.

-Máster: Es el encargado de ayudar al DJ, interviene en el arbitraje. Sus decisiones están por encima de todos, menos del Director de juego. Habrá tantos másteres como personajes jugadores haya, ya que estos los orientaran durante toda la partida.

-Técnico: al igual que los dos anteriores solo participa como PNJ. Se encarga de ambientar la partida, es decir, llevar el atrezzo, elementos de escenificación correspondiente, sonido, entre otros.

-Personaje jugador (PJ): Son los protagonistas de cada aventura. Su actuación será libre, siempre y cuando vaya de acuerdo a la personalidad del rol que interprete, de acuerdo a lo que hay en su Hoja de personaje

-Personaje no jugador (PNJ): Como ya se ha dicho, son interpretados por los másteres, Dj y el técnico. Su función es enriquecer la historia, permitiéndole tener un mayor desarrollo e interacción con los protagonistas.

-Mónstering: Son personajes no jugadores, pero su libertad es más limitada. Solo participan en momentos fundamentales, ya que deben crear situaciones concretas como batallas, incursiones, etc.

Además de las normas de seguridad con respecto a las armas, la regla que proporcionará mayor diversión al juego es ir vestido lo más acorde posible al personaje que se va a interpretar.

2.4.3 Rol online

Para iniciar este apartado se citará a Jenkins, H. 2008 “La red proporciona un nuevo y poderoso canal de distribución para la producción cultural aficionada” (p. 137)

Los juegos de rol online son conocidos con el nombre de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), aunque usualmente se piensa que los juegos de rol online son solamente videojuegos, existe una modalidad anterior sin gráficos llamada Dominio de Múltiples Usuarios (MUD), pero ambas comparten la misma base. (Carbonell, X., Talarn, A., Beranuy, M., Oberst, U., Graner, C. (2009) Número: 25)

Se puede decir que las características fundamentales de este juego, son la interactividad y la posibilidad de crear una identidad propia para desenvolverse dentro de un ámbito imaginario. Este tipo de actividad lúdica es lineal, ya que permite que los usuarios puedan introducirse en un mundo virtual de forma simultánea usando el internet. Con la creación de un avatar o personaje, el usuario ya puede comenzar a vivir la experiencia del juego, siguiendo diversas aventuras llamadas quests. Estos avatares se crean con las características psíquicas y físicas que el usuario desee, es decir, le proveen de una identidad a la carta.

Este tipo de recreación hace que jugadores a distancia puedan conectarse y jugar desde su ordenador; por otra parte permite desarrollar el trabajo en equipo, pues con la formación de clanes es más fácil poder alcanzar los objetivos. Dentro de cada grupo hay líneas jerárquicas y normas que deben seguirse; por lo cual la interacción entre los jugadores de ese grupo o de los demás es muy variada.

Los autores también señalan que es carácter de los juegos de rol online es abierto, debido a que son los jugadores quienes seleccionan las rutas del desarrollo argumental, esto lleva a que no exista un final concreto sino que sean juegos eternos. Además, luego de cada misión se obtiene una recompensa en forma de habilidades o

de información que permiten situar el juego en una nueva posición para su continuación.

Raph Koster (s/f citado por Jenkins, H. 2008) quien fue el autor de una importante declaración de los derechos de los jugadores y desarrollador del juego de Star wars decía que hay que “(...) dotar a los jugadores de la capacidad de configurar sus propias experiencias y de construir sus propias comunidades”.

Por todo lo dicho, es que los MMORPG tienen una aproximación más íntima con el mundo real, que otros juegos. Carbonell, X., et al. (2009) Número: 25, señalan los cuatro sentidos en que el rol se asemeja a la realidad:

- a) la realidad cotidiana se vive en compañía de otros seres humanos;
- b) con los que nosotros (nuestro Yo) interactuamos constantemente;
- c) de múltiples maneras;
- d) mientras que en la vida real no hay un argumento cerrado, sino que se construye individual y colectivamente. (p. 209)

Pero, lo que es más importante y que hace que la relación con la autentica realidad sea más íntima es la representación de un mundo imperecedero, es decir, un mundo que seguirá su curso independientemente de que el jugador esté o no. Pues al ser colectivo, el mundo siempre seguirá funcionando así falte un usuario.

En Jenkins, H. 2008 se dice que para que un juego de rol online sea exitoso los jugadores tienen que experimentar una sensación de propiedad sobre el mundo imaginario, pues solo de esta manera dedicarán tiempo y esfuerzo; ya que deben sentir que su aporte marca la diferencia pues deja una huella en sus experiencias y en

la de otros jugadores. Es por ello que se les tiene que considerar como generadores de contenido.

Por otra parte, Jenkins apunta que para que el mundo sea coherente, los jugadores deben renunciar a sus fantasías infantiles de ser las estrellas y más bien ser personajes secundarios que interaccionan con muchos otros personajes secundarios, dentro de una fantasía mutuamente construida.

Continuando, los autores exponen en su ensayo un estudio que revela los tipos de jugadores dentro del MUD, estos son:

- a) *role-players*: interesados en desempeñar diferentes tipos de roles;
- b) *gamers*: apasionados por las aventuras y los aspectos lúdicos;
- c) *virtuals*: buscadores de encuentros virtuales con compañeros virtuales, amantes de los chats y el desarrollo de ambientes virtuales;
- y d) *skeptics*: aquellos jugadores desinteresados en muchas de las características de los MUD; juegan menos tiempo por semana y rehúsan identificarse ante ninguno de los grupos que juegan a este tipo de juegos (MUD). (Utz 2000, citado por Carbonell, X., et al. (2009) Número: 25, p. 210)

Asimismo, se destacan los motivos básicos por los que las personas participan en este tipo de juegos. Primero, el asombro, la curiosidad e interés se reúnen el primero grupo de razones. Segundo, la estimulación cognitiva que proveen este tipo de juegos. Tercero, el poder disfrutar de una vida diferente en la red. Y por último, el escape recreacional que brinda el rol online.

2.4.3.1 Juego por posteo o rol por foro

Esta modalidad de juego se desprende del rol online y también pertenece al tipo MUD. Lo primero que se debe hacer para comenzar a jugar es crear una identidad virtual, cada usuario debe crear su Hoja de personaje o fichas de personajes, muchas veces estas se agrupan en categorías dependiendo del clan, secta o raza. Tutorial: ¿Como Jugar Rol por Foro? (2012). Sociedad Nocturna. [Página web en línea]

A continuación, cada foro debe tener subforos para poder desarrollar el juego. Como ya se mencionó uno corresponde a la ficha del personajes; el otro corresponde a la ambientación en este debe quedar especificado en qué zona de la geografía se juega, así como posibles locaciones con sus respectivas descripciones como bares, teatros, entre otros; es importante que se realice un apartado donde queden establecidas las reglas, de esta forma cada jugador sabe hasta donde llega la libertad de su personaje. Estos son los subforos principales, pero dependiendo del género del juego o el diseño del foro pueden variar.

“Una escena es algo que sucede en un determinado momento y lugar de la ciudad. Cada Topic o Thread en el foro es una escena diferente.” ¿Como Jugar Rol por Foro? (2012). Sociedad Nocturna. [Página web en línea]

En el mismo artículo de Sociedad Nocturna, se habla de dos tipos de escenas que surgen en los foros:

Abierta: Un jugador abre un tema libre (público) que puede ser respondido por cualquier PJ. Además de eso, este tipo de escenas tienen un límite de conflicto, en ellas se prohíbe matar, secuestrar o cualquier tipo de acciones que puedan afectar al personaje, sin autorización de su usuario.

Cerrada: Las escenas de esta índole deben tener esta palabra en su título, ya que solo podrán participar en esas tramas los usuarios autorizados por el creador debido a

un acuerdo previo. Todos los involucrados deben estar al tanto de que se les necesita en el post, para así evitar temas que se queden sin respuestas.

Prohibiciones a la hora de postear:

- Sobreinterpretar. En nuestra narración interpretar cosas que otros PJS que están allí hacen.
- Hacer metajuego. Tomar los posts de pensamiento o emociones de otro jugador, como algo que tu personaje sabe.
- Escribir demasiado poco. No describir el ambiente al iniciar. No describir al propio PJ, solo postear DÍAlogo. O interpretar como si nuestro pJ fuera un muñeco que movemos de aquí para allá, al estilo: ‘Me acerco, lo miro y le digo que no me gusta su cara’. ¿Como Jugar Rol por Foro? (2012). Sociedad Nocturna. [Página web en línea]

2.4.3.2 Juego en vivo escrito

Esta submodalidad del juego de rol online tipo MUD, se desarrolla en chat romos informales, donde las vidas reales, incluidas las vidas reales online determinan y definen el modelo de interacción. ¿Comunidades virtuales o sociedad red? (s/f). Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales. [Página web en línea]

El rol en vivo escrito, no tiene reglas muy exigentes pues deben básicamente de la organización de los integrantes del grupo. Puede darse el caso en que dos o más jugadores hagan ellos mismo el papel de másteres y narren tanto sus historias como sus acciones; en comunidades más organizadas está la opción de que se seleccione aun Máster que narre, mientras los otros jugadores interpretan las acciones. (Alexis Romero, comunicación vía e-mail, diciembre 30 2013)

Romero también señala que, lo más importante de esta submodalidad es la coherencia y orden cronológico en que sucedan los hechos. Previamente los jugadores deben acordar los términos y condiciones en las que se desarrollará la partida; además de la personalidad de los PJ.

Una regla importante que se impone cuando los chatbox son de uso público, como cuando está dentro de un foro, es que no se pueden hacer párrafos largos es por esto que se debe ser breve. Asimismo, en algunos foros se permite el roleo en vivo escrito con contenido sexual, pero debe ser con censura. Reglas del foro (2010). Victorian Vampires. [Página web en línea]

2.5 Beneficios de los juegos de rol

Bell, M. (s/f) Número: 33 “Los juegos de rol son herramientas educativas muy potentes, ya que son un soporte de visualización de problemáticas y dinámicas.” (p. 108). Esto crea una gran empatía en el jugador, quien al ver los problemas desde otra perspectiva puede entender el compartimiento de otras personas.

Como se había comentado con anterioridad, pero siguiendo con la idea de Bell, el juego de rol es de carácter participativo y social, por lo que se aprende a colaborar y trabajar en grupos para de esa forma cumplir con los las metas.

El autor hace una lista de los beneficios de brinda el juego de rol, entre ellas están:

Analizar situaciones y comportamientos desde otros puntos de vista.

Comprender las razones y empatizar con otros colectivos o grupos.

Medir dentro de un juego las repercusiones de una decisión o un comportamiento.

Ensayar diferentes actitudes para ver cuáles son las más positivas individualmente y cómo grupo.

Crear dinámicas de distensión a través del juego.

Buscar nuevos caminos de acercamiento entre personas (a través de los personajes).

Incitar la curiosidad y el conocimiento de la realidad que rodea a un personaje o situación.

Detectar maneras de ser, aspiraciones y deseos más o menos ocultos de los jugadores.

Trabajo de investigación. (Bell, M. (s/f) Número: 33, p. 109)

Carbó García, J.R., Pérez Miranda, I. (2010) comentan que los juegos de rol, aplicados a la historia son útiles para el aprendizaje de comportamientos socialmente positivos y estimulantes, al permitir que las personas conozcan culturas diferentes y comportamientos sociales del pasado, que con anterioridad le eran ajenos. Por otro lado, el Master o los jugadores deben consultar manuales generales, monografías, artículos, entre un fin sin de fuentes para poder comprender mejor la época en la que se desenvuelve la partida, lo que les crea un ansia por investigar y les ayudan a hacer una mejor interpretación de su personaje. Vol. 11, nº 3

Los autores también argumentan que las ventajas educativas de los juegos de rol no solo afectan a los alumnos, en el caso que esta modalidad se emplee en el aula de clases, sino que además beneficia a los profesores; ya que evita el estancamiento cognitivo al que conducen las clases magistrales repitas año tras año, las cuales llegan a tal repetición que rozan el pie de la letra.

Blanco Perales, S. (2013), señala que, además de lo ya mencionado, el juego de rol promueve la superación en los jugadores. A través de las recompensas (puntos de

experiencia), se motiva a los usuarios a cumplir con sus tareas. Se incentiva a una mayor investigación de fuentes históricas, para poder crear el mundo con mayor riqueza el mundo imaginario y adquirir nuevas habilidades o mejorar las ya existentes, justo como sucede en la vida misma.

MARCO METODOLÓGICO

I. EL PROBLEMA

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo general

Realizar un manual para el diseño de un juego de rol que logre ejemplificar la idea de simulacro de tercer orden de Baudrillard.

1.1.2 Objetivos específicos

- Crear un mundo ficcional para darle vida a un juego de rol
- Definir simulacro por Jean Baudrillard
- Definir juego de rol
- Determinar las características del juego a realizar

1.2 Planteamiento del problema

La posibilidad de que un juego de rol, pueda ejemplificar el simulacro de tercer orden de Baudrillard, se da debido a que el juego de rol funcionará como un signo, este pretenderá hacerse pasar por ficción y, además, reforzará la idea de que el mundo externo es real; es decir, enmascarará la desaparición de lo real, mientras contribuye a ella. Lo dicho ocurrirá debido a que el simulacro siempre será verdadero aunque la realidad lo oculte.

Continuando, como el simulacro de tercer orden habla sobre cómo el ser humano deviene en lo hiperreal, hacer que el juego de rol sea online dará una prueba clara de la manera en que la sociedad está inmersa en lo tecnológico. Así mismo, con la

creación de personajes según determinadas características se le proporcionará a las masas los que más quieren, idolatrar signos y estereotipos además de contenidos y resoluciones espectaculares.

Por otro lado, al permitir que el usuario cree a su personaje con poderes especiales y darles la oportunidad de vivir una vida eterna, sin los problemas de la vida real como las enfermedades o la muerte; se estará probando que estos personajes serán alter egos mejorados de sus creadores, es decir, será una extensión de ellos pero mejorada.

1.3 Justificación

El primer objetivo de un artista audiovisual es lograr una experiencia en aquel que visualiza su obra, pero esta meta se pierde con el paso del tiempo, pues una película; por ejemplo, luego que sale de cartelera posiblemente queda relegada al olvido y en caso de ser adquirida en algún soporte que permita su posterior reproducción, esta se ve confinada a un cajón y las veces que se ve repetida la experiencia, que quiso transmitir el autor, es significativamente reducida. Lo mismo pasa con las obras literarias.

Al convertir una pieza literaria o audiovisual a otro tipo de soporte se puede lograr que la obra trascienda a través el tiempo. Por otro lado, su diseño le brinda al experto en comunicación la oportunidad de poseer un nuevo conocimiento, pues sus dotes profesionales se verán desafiados al tener que unirlos con el formato de rol.

Los comunicadores sociales siempre deben verse interesados por los nuevos medios que les brinda la tecnología para cumplir con el objetivo de mantener una comunicación efectiva. Así bien, pareciera que las obras audiovisuales deben superar las fronteras en las que se encuentran enmarcadas, su capacidad de explotación cada vez debe ser mayor.

Baudrillard expone la teoría del simulacro en la cual habla de una realidad alterna o mejor dicho, una verdadera realidad que se presenta como ficticia para hacer creer que la realidad que vivimos es la real. Hoy en día, se vive en una realidad virtual y las personas pasan prolongados tiempos de su vida conectado a la red. El juego de rol online, permite evidenciar este acontecimiento; por otro lado, propone la creación de un mundo ficcional que al igual que el ejemplo de Baudrillard sobre Disney, servirá para hacer creer que es ficción y encubrir la desaparición de lo real.

Continuando se debe decir que los juegos de rol permiten una experiencia más cercana con el usuario lo que ayuda a que estos se sientan parte de la creación del mismo, pues se le da la oportunidad de colaborar en la construcción o elaboración del relato en el momento en que se le permite conducir la trama de su personaje. Este tipo de juegos extienden la historia del eje principal a distintas plataformas, en el caso del presente trabajo se diseñará un rol partiendo de un libro, que ya ha sido llevado al cine, en la plataforma web.

El autor de este proyecto pretende lograr un mayor interés en la industria venezolana por los juegos de rol online, ya que en los últimos años se visto el interés que genera en la población adolescente y de adultos jóvenes por este tipo de entretenimiento. Ahora se pueden apreciar grupos de roleros que se dan cita en convenciones como Osekon y Avalancha para poner a prueba sus habilidades en este tipo de juegos.

También se ha considerado la gran importancia que tiene el Internet en esta época y en la mejor forma de aprovechar los recursos que esta nos brinda, para la mayor explotación de las obras audiovisuales y además la manera en que los comunicadores puedan incursionar y mejorar este tipo de juegos mezclando sus capacidades, como también, se desea que el licenciado en comunicación pueda introducirse en este nuevo ambiente donde las personas se relacionan de forma diferente con las obras que se producen.

Por último, se debe decir que esta es una investigación inédita en la Universidad Católica Andrés Bello, por lo que se espera que aporte nueva información y conocimiento a futuras generaciones.

1.4 Delimitación

El presente proyecto pretende realizar el diseño de un manual para un juego de rol. Dicho manual contendrá toda la información requerida para jugar como: reglas, especificaciones de los escenarios donde se podrán desarrollar partidas, creación de la historia de tres personajes principales que darán inicio al juego y servirán de guía para que los usuarios realicen sus hojas de vida.

Los juegos de esta índole pueden ser ejecutados de forma online, aunque lo más común es que sean jugados de forma presencial en reuniones de grupos reducidos de personas. Hoy en día internet es la plataforma más utilizada por los jóvenes, por esta razón, este manual será la guía para un juego online, es decir, podrá ser jugado en una plataforma web. Aunque, a esta tesis no le corresponde la creación de dicha plataforma, ni su diseño.

El rol podrá ser jugado en cualquier país de habla hispana y estará dirigido a un público adulto de dieciocho años en adelante. Se llevará a cabo en Caracas y comprenderá el periodo de Octubre de 2013 a Septiembre de 2014.

II. PREPRODUCCIÓN DEL JUEGO

2.1 Ficha técnica

Título: Inmortales

Género: Terror

Modalidad de juego: MMORPG/ MUD/ Juego por posteo o rol por foro

Año de producción: 2014

Creadora: Camila Astroz

Producción: Camila Astroz

Guiones: Camila Astroz

Guión de Claudia: Camila Astroz basado en un personaje de Anne Rice

Idea original: Camila Astroz

Diseño gráfico: Patrick Rosell

Colorización: Patrick Rosell

2.2 Inmortales

2.2.1 Idea:

Vampiros y cambiaformas se han aliado para controlar París y construir un nuevo destino, pero tendrán que enfrentarse a una gran manada de niños lobos, quienes tratarán por todos los medios de destruirlos y recuperar la paz del país.

2.2.2 Sinopsis:

Claudia ha formado un aquelarre de niños vampiros que domina París. Aleksandr ha llegado a la ciudad con un ejército de vástagos cambiaformas, quienes se han

rebelado contra su destino y se han aliado con los vampiros para controlar París, destruir la academia Split, la cual ofrece tortuosos entrenamientos a los d esta especie, y lograr que los de su especie sean libres. Por último, se le ha encargado a Leonardo que sea el alfa en la manada de niños lobo, que tienen como objetivo recuperar la tranquilidad de París destruyendo a los inmortales. Una terrible batalla entre seres místicos está a punto de comenzar.

2.2.3 Guión literario

Inmortales (2014)

Camila Astroz

FADE IN

ESC 1. EXT. - CALLES PARISINAS- NOCHE

Está muy entrada la noche, las calles están vacías. De pronto de entre la oscuridad aparece una sombra que corre a gran velocidad sobre una calle de piedra. Se escucha un leve taconeo y el sonido de la brisa rozando contra la tela. La sombra salta con gran agilidad y se detiene sobre una de las IMÁGENES DE LA VIRGEN que se haya en la parte baja de Notre Dame. Se ve una figura pequeña, es CLAUDIA, cubierta por una capa e iluminada por la luz de la luna, vuelve a saltar y camina entre las sombras.

CLAUDIA (OFF)

La gente que deja de
creer en Dios, o en
la bondad, sigue
creyendo en el
demonio. No sé por
qué. No, sé muy bien
por qué. El mal
siempre es posible y
la bondad es
eternamente difícil.

La pequeña sombra llega a un edificio que parece abandonado, toca la puerta, se abre un pequeño visor en la puerta y unos ojos luminosos aparecen, se escucha un susurro y la puerta se abre.

CLAUDIA (OFF)

¡Oh! Louis, yo
también lo sé. El
demonio siempre está
en la tierra y
nosotros somos prueba
de ello, en cambio
Dios y la bondad son
solo un mito del que
nadie sabe nada.

CONT

Se escucha una risita malvada y aparece el título del juego.

CUT TO

ESC. 2. EXT. - BOSQUE- NOCHE

Se escucha el viento de la noche pasar entre los árboles, ruidos de búhos y algunas chicharras se escuchan. A continuación, se abre un portal de luz y saltan de ahí UN CACHORRO DE LEÓN Y UNA ZORRA CACHORRA de pelaje rojo con destellos plateados en la cola, miran hacia los lados, se apartan y saltan. Del mismo portal aparecen un CACHORRO DE TIGRE BLANCO, UNA PANTERA NEGRA Y UN JAGUAR; todos sacuden las cabezas, miran al león y la zorra, y echan a correr hacia el bosque. UN CACHORRO DE CUERVO, UN MURCIÉLAGO Y OTROS ANIMALES se unen al clan. Se mantienen en manada, el tigre blanco va al frente y en sus laterales se hayan el león y la zorra.

CUT TO

ESC. 3. EXT - BARRIO FRANCES- NOCHE

Dos jóvenes en estado de ebriedad conversan en la calle mientras caminan en dirección a una suntuosa mansión. El tigre le hace una señal con la cabeza a la zorra, esta asiente y corre hacia los borrachos, entonces se acuesta de panza y chilla ligeramente, mientras pone una cara tierna. Los hombres se detienen extrañados, uno se dispone a patearla, el otro le hace una señal con la mano para que se detenga, se inclina y entrecierra los ojos para ver mejor al animal. En ese momento, aparece el león y el tigre quienes se lanzan contra el hombre que está inclinado, muerden su cuello y uno de sus brazos. El hombre grita y cuando el otro se dispone a ayudarlo el jaguar, la pantera y el cuervo se anticipan y lo atacan. La manada de animales va en ayuda de sus compañeros.

El cuervo se aprovecha y le saca los ojos al joven que estaba de pie, este lanza un alarido de dolor y la pantera le abre el cuello. Ambos hombres están tirados en el piso, desangrados, con los cuellos abiertos y con varias mordidas y picotazos en el cuerpo. El murciélago saca unas llaves del bolsillo de uno de los jóvenes y las deja caer frente al tigre blanco, éste

CONT

alza la cabeza y se nota que tiene el hocico ensangrentado, toma las llaves y se dan la vuelta hacia la mansión.

Una persona pequeña se oculta entre las sombra, el tigre la mira y esta sonríe dejando ver sus colmillos blancos, luego desaparece. Los animales siguen su camino, pues solo el tigre notó esa presencia. Se escucha el graznido del cuervo.

CUT TO

ESC. 4. INT. - MANSIÓN- NOCHE

Desde lo alto de un balcón, en la mansión que era de los jóvenes que fueron atacados por los animales, se encuentra ALEKSANDR (cambiaformas- tigre blanco). Mira hacia la noche de forma impasible. Entra un niño de 10 años, de cabello castaño claro y grandes ojos marrones, su piel es blanca, es delgado aunque un poco fornido, tiene una mancha en su brazo izquierdo que pareciera la mordida de un animal grande. Su nombre es JAVIER y es el león. Se escuchan gritos de mujeres y hombres.

JAVIER

Hemos revisado toda
la casa señor. Ahora
la estamos limpiando
de los criados.

ALEKSANDR

Perfecto, Javier.
Desde ahora,
tendremos que ser más
cuidadosos sino
queremos que los de
Split nos encuentren.
Por favor, encárgate
de que no quedan
cadáveres.

Javier se retira y Aleksandr sigue en la misma posición.

CONT

ALEKSANDR

Este será un nuevo
comienzo para los
cambiaformas. No
seguiremos siendo
utilizados como
simples armas; pero
necesitaremos aliados
si queremos
sobrevivir aquí.

CUT TO

ESC. 5. EXT. - PUERTO- DÍA.

El día está nublado y llueve, el aire es frío, la brisa es fuerte por ello los árboles son abatidos por el viento, los pocos barcos que están anclados al puerto parecieran luchar contra el agua para continuar en su lugar. Son pocas las personas que transitan por el lugar. Un barco pequeño y de apariencia vieja y desgastada está peleando contra las olas para poder arribar al puerto francés, con gran esfuerzo logra llegar y con ayuda de algunos marinos del lugar es amarrado en al atracadero.

Se extiende la rampa del barco, de ahí bajan un grupo de personas entre ellos un niño pequeño, es LEONARDO que está cubierto por una capa raída.

CUT TO

ESC. 6. INT. -BASE SECRETA DE LOS LICÁNTROPOS- DÍA

Con LÁMPARAS DE GAS, caminan en procesión las mismas personas que bajaron del barco. RAPHAEL, un joven alto y delgado; CARLOS un hombre de contextura fornida; y CARLOTA una mujer robusta y de facciones duras. Junto a ellos caminan otras PERSONAS cubiertas y caminan el silencio. El lugar parece una iglesia antigua, pues las paredes son cavernosas pero hay varias imágenes de santos, techos altos y solo es iluminado el espacio por CANDELABROS y algunas LÁMPARAS.

CONT

Tras caminar un rato llegan a una habitación amplia. En la pared que está al fondo se puede apreciar el CUADRO de un gran lobo negro, cuyos colmillos parecieran resplandecer al ser iluminados por la luz de los candelabros que se hayan a los lados de la pintura, su mirada es fría y hasta parece cruel.

Hay una mesa redonda y amplia en medio de la habitación y tres personas están sentadas ahí. ELEONOR, una mujer alta, de cabello negro y ojos el mismo color, su mirada es fría y su rostro serio. Observa con atención a los recién llegados y con su mano hace un gesto invitándolos a sentarse. A su lado derecho está MYRIAM quien es de estatura baja, su cabello es corto, le llega hasta el borde de la cara, y es de color rojo, es un poco musculosa pero eso no la hace menos atractiva que la anterior, sus labios son carnosos y sus ojos tienen el tamaño ideal para que se vea armoniosa, tiene los codos apoyados en la mesa y mira con severidad. Del lado izquierdo está ANON, su rostro parece cansado pero igual de severo que el de las mujeres, es bastante fornido, su cabello canoso y su postura recta.

En las paredes de la habitación hay espadas, escudos. Los recién llegados toman asiento y Eleonor es la primera en hablar.

ELEONOR

Esperamos que su
viaje haya sido
placentero. Los hemos
reunido aquí pues
tenemos una misión
especial para
Leonardo.

Todos miran extrañados al niño y vuelven a mirar a Eleonor. Leonardo la observa con seriedad.

ELEONOR

Leonardo, aunque tu
apariencia es frágil,
como la de un niño,

CONT

para tu edad mental
ya eres un adulto.
Por lo que
consideramos que ya
estás en capacidad de
manejar una misión
grande y liderar un
grupo de licántropos.

Leonardo asiente ante las palabras de Eleonor; entonces Myriam interviene.

MYRIAM

Leonardo, una
situación bastante
particular está
ocurriendo en París.
Muchos niños están
desapareciendo, pero
eso no es lo peor. Al
pasar del tiempo,
muchas personas
aseguran volver a ver
a estos niños, pero
cambiados ¿sabes a lo
que me refiero?

LEONARDO

Vampiros.

MYRIAM

Exactamente. No
sabemos qué están
tramando, pero esto
está causando mucho
pánico en la
población.

Se escucha un golpe sordo del chocar de un puño contra la mesa. Anon interviene en la conversación.

ANON

(Con rabia)

Nos están poniendo en peligro a todos. Esta situación no puede durar mucho más. Las personas empezarán a sospechar y si se dejan ver puede que descubran que existen otro tipo de criaturas en el mundo y eso podría cambiar por completo la vida como la conocemos ahora. No sabemos de qué pueden ser capaces esas alimañas. Si esto es una declaración de guerra, pues eso es lo que tendrán.

Eleonor voltea su rostro hacia Anon con severidad, este la ignora pero guarda silencio.

ELEONOR

Leonardo, por lo que hemos investigado, los vampiros que se han visto rondando en la ciudad solo son niños; no descartamos que hayan otros detrás de esto, por lo que buscaremos por otro países para ver

CONT

si esta epidemia se
está expandiendo.

MYRIAM

Por ahora, queremos
que lideres al clan
de los niños lobo y
acaben con la fuente
de París. Debemos
advertirte, estos
niños vampiro son más
fuertes de lo que
aparentan. Pensamos
que ellos desterraron
o asesinaron a los
vampiro adultos que
antes habitaban en
este lugar ¿crees que
puedas hacerlo?

Raphael bufa ante la propuesta que le hacen a Leonardo, éste
lo mira de reojo y luego observa nuevamente a Eleonor y
Myriam.

LEONARDO

Por supuesto, yo me
encargaré.
Descubriremos a los
vampiros que estén
detrás de esto y... los
mataremos.

CUT TO

ESC.7. EXT. -CALLES PARISINAS- NOCHE

ANABEL, una niña de nueve años, de cabello negro, tez pálida y
ojos azules se encuentra en un callejón aparentemente sola.
Cierra los ojos y se escuchan los latidos de un corazón, el
sonido de unos pasos torpes y un cristal roto se hacen
presentes. Anabel abre los ojos y camina en dirección del
corazón que ha escuchado. Entonces aparece UN HOMBRE de
mediana edad, su contextura es gruesa y está tirado en la

calle de forma torpe trata de levantarse. La pequeña se acerca al hombre, este entrecierra los ojos y la observa. La vampira pasa sus manos por la cara del hombre, quien se mantiene quieto. La luna se despeja del cielo y un rayo de luz ilumina la mano de la vampira y la cara del hombre, esta mira la escena con fascinación. El hombre agarra la mano de Anabel, la tira al piso y se coloca a ahorcajadas sobre ella. La vampira ruge y trata de usar su fuerza sobrenatural para tumbar al borracho. El hombre ríe, comienza subir el vestido de la niña y acaricia sus piernas con una de sus manos, con la otra sujeta las diminutas manos de Anabel y pasa sus labios por el rostro de ella. Anabel ruge, voltea el rostro y muerde los labios del hombre hasta sacarle sangre. El hombre grita y le da una cachetada.

BORRACHO

Pequeña maldita,
ahora vamos a ver
quién hace gritar a
quién.

El hombre empieza a desabrocharse el pantalón. Anabel forcejea, se retuerce y trata de morderlo, pero este tiene la cara alejada de ella. En ese momento Claudia sale de entre la oscuridad y se lanza hacia el hombre, tratando de rodearlo con sus pequeños brazos. El hombre se echa hacia atrás y suelta las manos de Anabel, la cual aprovecha para rasguñar la cara de este. El hombre se levanta y coloca una de sus manos en el rasguño que tiene en la mejilla.

BORRACHO

¡Desgraciadas!

El hombre agarra un pedazo de BOTELLA ROTA del piso y la alza en dirección a las niñas. Anabel, asustada, huye con velocidad sobrehumana. Claudia ruge de rabia y el hombre abre y cierra los ojos rápidamente sin poder creer lo que ha visto.

BORRACHO

¡Demonios! Eso es lo

CONT

que son. No podrás
conmigo.

Claudia se lanza contra el hombre y le muerde uno de los brazos con fuerza, el hombre grita y agita el brazo, le pega con la botella a la niña en la cabeza y esta cae al piso. Se levanta, se sacude y mira con rabia al hombre.

Desde las sombras se escucha el rugido de un cachorro de tigre, el cual aparece y le muerde la entrepierna al hombre, este lanza un terrible alarido de dolor, Claudia aprovecha y se le lanza al cuello, le clava los colmillos y comienza a desangrarlo. El hombre tira golpes contra ella y patea tratando de quitar al tigre, quien le muerde una de las piernas y le arranca el pedazo de carne. La vampira se aferra con fuerza para no caer, mientras el hombre se debate. La pequeña entierra las uñas en los hombros del borracho. En unos pocos minutos no queda más que una masa inerte y sin vida.

Claudia se separa del hombre y por sus labios escurre un pequeño hilo de sangre, entonces mira al tigre cuyo, hocico está manchado con sangre. La vampira le sonríe dejando ver sus colmillos. El tigre se transforma en Aleksandr y también le sonríe a la niña, mientras con el dorso de su mano limpia la sangre que tiene en la boca.

CUT TO

ESC. 8. INT. -PALACIO DE CLAUDIA- NOCHE

Los cambiaformas comparten en una pequeña reunión con los vampiros. Hay música y todos bailan, mientras que Claudia y Aleksandr están juntos brindando, ella con una copa de sangre y él con vino tinto.

NARRADOR (V.O)

No pasó mucho tiempo
para que los vampiros
y los cambiaformas
sellaran una alianza.
Los cambiaformas

CUT TO

serían los vigilantes
del día y los
vampiros los
protectores en la
noche. El territorio
solo les pertenecería
a ellos y nadie
podría atacarlos.

ANASTASIA, una niña de cabello pelirrojo y reflejos plateados,
está recostada en una pared mirando con desaprobación.

CUT TO

ESC.9. EXT. -NOTRE DAME- DÍA

Afuera de la iglesia hay una NIÑA con un vestido fucsia bastante sencillo, no tiene zapatos y su aspecto es un tanto sucio. Lleva una canasta con velas y se las ofrece a la gente que entra y sale de Notre Dame. Muchos la ignoran, otros la apartan a empujones y algunos se le alejan con asco.

Al pasar la noche una sola persona le compra una vela. Es la última misa así que pronto el lugar queda vacío. A la niña le ruge el estómago, mira las pocas monedas que ha hecho durante el día y suspira con resignación. Alrededor de Notre Dame son pocos los establecimientos que están abiertos, la niña se acerca a una familia, pero antes de que pueda hablar estos se apartan de ella con asco.

La niña respira profundamente, luego camina hacia una dulcería, se acerca al mostrador y se para en puntas, cuando el encargado la ve le grita.

ENCARGADO

¡Sal de aquí,
mugrosa!

NIÑA

Pero, señor, yo solo
quiero...

CONT

ENCARAGADO

Que te largues he
dicho, no me hagas
correrte.

El hombre empieza a caminar para salir del mostrador, agarra una escoba y la niña sale corriendo y llorando.

CUT TO

ESC.10. EXT -CALLEJÓN- NOCHE

La pequeña corre hacia el callejón, se deja caer al piso y llora. En aquel instante, aparece LUCY, una pequeña de cabellos castaños y lisos, con un elegante traje rosado, con detalles en fucsia, su piel es muy pálida pero su cara parece dulce.

LUCY

No llores, ninguno de
ellos merece tus
lágrimas.

La niña pobre alza su rostro, aún con los ojos llorosos, y mira a Lucy.

LUCY

He visto lo que te
han hecho, es
horrible, pero yo
podría ayudarte.

NIÑA

¿Ayudarme?

LUCY

Por supuesto, ¿no te
gustaría vengarte?

Lucy se acerca a la niña y se sienta junto a ella, la niña se

CONT

aparta un poco asustada, pero Lucy pone su mano en su hombro y no la deja apartarse.

LUCY

Noche tras noche
pasas por lo mismo,
el desprecio de esos
seres que se creen
mejores que tú, pasas
hambre, frío y ¿a
quién le importa?
¿Acaso no te gustaría
dejar todo eso atrás
y comenzar una nueva
vida, en la que no
haya frío, hambre, ni
enfermedad... solo
alegría?

La niña asiente.

NIÑA

¿La venganza me dará
todo eso? Entonces sí,
quiero vengarme.
Ayúdame.

LUCY

La venganza te lo
dará todo. Este será
el último momento de
dolor que vivirás,
cuando despiertes, tu
vida será diferente.
El dolor y el
sufrimiento
desaparecerán para
siempre.

Lucy acaricia el rostro de la niña con su mano helada, la niña

CONT

no se aleja. La vampira se acerca al cuello de la pequeña y clava sus colmillos, el cuerpo de la mortal se estremece ante el daño que le causan los colmillos, su cabeza cae hacia atrás y Lucy bebe con avidez. En ese instante aparece un grupo de tres lobos y Leonardo. Leonardo aparta a la vampira con fuerza y la echa hacia atrás.

Al despegarse con brusquedad del cuello de su víctima, los colmillos causan una gran herida, matando instantáneamente a la niña. Los lobos rodean a la vampira, aunque se mantienen atrás de Leonardo, quien mira a la niña muerta. Aprieta la mandíbula y los puños.

La vampira se levanta, la luz de la luna pega en su rostro y Leonardo abre los ojos de par en par, su respiración se acelera y de forma torpe articula algunas palabras.

LEONARDO

(Con torpeza)

Lu...Lucy... hermana.

LUCY

(Con sorpresa)

Leonardo.

Leonardo se queda estático. Los lobos aúllan y al lado de Lucy aparecen Claudia, Aleksandr y Javier. Los lobos miran a Leonardo, pero este sigue sin salir de su asombro. En ese momento uno de los lobos aúlla y se lanza contra los vampiros y cambiaformas. Los otros lobos lo siguen.

Los cambiaformas se transforman y se lanzan a pelear. Lucy se queda atrás sin hacer nada y Claudia se lanza contra Leonardo. Leonardo cae el piso, inmóvil y unas lágrimas ruedan por la comisura de sus ojos.

LUCY

¡Claudia no!

CONT

Claudia voltea su rostro y la mira sin comprender. Entonces Leonardo se transforma en hombre lobo, le da un golpe a Claudia, con mucha rabia, y la hace caer hacia un lado. La vampira ruge, el tigre blanco mira a Claudia, pero por más que intenta no pueda ir en su ayuda, pues los lobos no se lo permiten.

Leonardo se levanta y se lanza contra Lucy, pero Javier consigue expulsar al lobo con el cual peleaba y se interpone en el camino entre Leonardo y Lucy, por lo que recibe un rasguño en el costado.

LEONARDO

¡Lucy! Nos
traicionaste.

LUCY

Hermano, no es así,
no es lo que piensas.

Claudia y los cambiaformas la miran con sorpresa cuando le dice hermano a Leonardo. Javier chilla un poco, pues intenta pararse y la herida sigue abierta. Lucy agarra a Javier entre sus brazos. Leonardo regresa a su forma humana.

LEONARDO

¡Suéltalo! Volverás
conmigo y
encontraremos la
forma de curarte.

LUCY

No, tú no entiendes.

CLAUDIA

Ahora ella es uno de
nosotros y no
permitiremos que te
la lleves.

CONT

Claudia y Aleksandr se ponen frente a Javier y Lucy. Todos se miran con odio y desprecio, menos Lucy que mira a su hermano dolida por su intento de ataque. Leonardo mira con rabia a Lucy. Dos de los lobos chillan, pues tienen algunas heridas hechas por el tigre y el león. Leonardo observa a los lobos y se muerde el labio con rabia.

LEONARDO

Esto no se va a
quedar así. Me
robaron a mi hermana
y me vengaré. Juro
que limpiaré esta
ciudad de las pestes
como ustedes, aunque
eso significa
matarte, Lucy.

Claudia y Aleksandr

Esto es la guerra.

Los vampiros al igual que los lobos desaparecen en caminos diferentes.

NARADOR (V.O)

Desde ese momento,
París se convirtió en
el escenario de
guerra donde se
enfrentaran vampiros,
cambiaformas y
hombres lobo; hasta
que dos de los clanes
sean eliminados.

FADE TO BLACK

2.3 Perfil de los personajes

2.3.1 Leonardo

Ciudad de origen: No posee

Fecha de nacimiento: 12/02/1770

Especie: Hombre lobo

Edad aparente: 10 años

Clase: Baja

Apariencia: Piel blanca, contextura media, cabello castaño y liso, ojos verdes.

Objetos preciados: Lleva consigo un relicario, donde tiene la foto de su hermana Lucy.

Edad mental: 30 años (para el año 1800)

Padres: Es huérfano

Categoría en la manada: Macho alfa

Poderes: Agilidad, fuerza física, sentidos super desarrollados, detección olfativa de vampiros y cambiaformas, conversión a hombre lobo, puede sanarse solo pero el tiempo dependerá de la gravedad de la herida, telepatía con toda la manada pero se vuelve privada entre alfas, mandíbula fuerte y garras (en su conversión a lobo).

Vestimenta: Ropas descoloridas o piezas de color neutro, algunas son tallas un poco más grandes que él, se notan desgastadas y pasadas de moda, pero no rotas.

Alimentación: Comida humana

Misión: Destruir a los secuestradores de niños que mantienen en zozobra a París, sin importar la especie, pero teniendo como objetivo principal a los vampiros.

Carácter: Suele ser un poco temperamental, es callado, le gusta valerse por sí mismo y no pedir ayuda aunque la necesite. Es valiente y está dispuesto a proteger a todos los de su manada, sin importarle las consecuencias. Duerme poco pues cuando sueña recuerda a su hermana Lucy y la ve transformada en un demonio o muerta; esto ocasiona que grite y llore mientras descansa. No le gusta mostrar la melancolía que lo abate, por lo que es cerrado a compartir sus sentimientos. Respeta profundamente la vida humana. No descuidará su misión por nada, pues para él siempre es mejor el bien mayor que el individual.

Frase: “La escoria que le hace mal al mundo debe perecer sin importar el costo, pues es la única forma de proteger a los que amamos.”

NOTA: La edad mental de los lobos es 20 años mayor de lo que aparentan. Se comienzan a transformar a partir de los 8 años.

2.3.2 Aleksander Vólkov

Ciudad de origen: Moscú, Rusia

Fecha de nacimiento: 07/11/1778

Especie: Cambiaformas

Edad aparente: 7 años

Clase: Alta

Apariencia: Piel sumamente pálida, cabello liso, blanco y platinado, delgado y de estatura media, su rostro casi siempre es serio y sus labios son finos.

Objetos preciados: se deshizo de todo al salir de Split. No quiere nada que le recuerde su pasado.

Edad mental: 22 años

Padres: Dimitri y Aurora

Categoría en la manada: Líder por escogencia de todos, pero esto puede cambiar en cualquier momento.

Poderes: Agilidad, fuerza física, sentidos super desarrollados, conversión a tigre blanco, puede sanarse pero solo pero la regeneración es lenta, telepatía selectiva con los de su especie, sus colmillos le permiten atravesar la piel de un lobo pero tiene dificultades para hacerlo con la piel del vampiro, detección olfativa de licántropos.

Vestimenta: Piezas finas y elegantes que roba a sus víctimas, suele decantarse por colores oscuros y sobrios.

Alimentación: Comida humana, carne humana o animal cruda cuando decide cazar.

Misión: Crear una nueva vida para los cambiaformas, donde no estén sometidos a la voluntad de la realeza. Procurar encontrar y destruir la Academia Split.

Carácter: Suele ser bastante serio, reservado, no ríe frecuentemente, es totalmente desconfiado de todos lo que lo rodean. Odia la Academia Split y a sus padres. Siempre procura ver por él mismo primero, pero si él está a salvo puede considerar salvar a los demás, dependiendo de si tiene algún interés por esa persona. Su misión aunque parece noble y desinteresada, en realidad esconde su odio y su deseo de venganza. Con tal de llevar a cabo lo que desea, es capaz de cualquier cosa como aliarse con los vampiros. Es calmado, planificador y no se deja llevar fácilmente por impulsos.

Frase: “En este mundo retorcido y podrido, la confianza no tiene cabida”

NOTA: Se empiezan a transformar a partir de los 6 años. Por cada 15 años transcurridos en su cuerpo pasa un año humano.

2.3.3 Claudia

Ciudad de origen: Nueva Orleans, EEUU

Fecha de nacimiento: 26/07/1770

Especie: Vampiro

Edad aparente: 5 años

Clase: Alta

Apariencia: Piel pálida y mortecina, ojos grandes y de un azul profundo, cabellos dorados, voz sensual de mujer.

Edad mental: 30 años

Padres: Lestat de Lioncourt y Louis de Pount de Lac (es huérfana, pero los dos vampiros fueron sus padres de crianza, aun así su rencor hacia ellos por haberle quitado la vida, le impide llevar alguno de sus apellidos.)

Objetos preciados: Un vestido amarillo que esconde, con este su padre Lestat intentó matarla y era uno de los favoritos de su padre Louis. La última vez que vio a su amado Louis llevaba dicho vestido puesto.

Edad mental: 22 años

Poderes: Belleza que desconcierta a cualquier raza, agilidad, sentidos superdesarrollados, equilibrio, movimientos excesivamente rápidos para la vista humana y a veces para los cambiaformas (los cambiaformas requerirán mucha atención para seguirle el ritmo a un vampiro, autosanación acelerada, telepatía selectiva y fuerza media.

Vestimenta: Siempre irá de colores vivos, sus trajes están hechos a medida. Se viste y arregla como mujer, usa solo las mejores telas, mucho encaje y damasco.

Alimentación: Sangre.

Misión: Dominar París y que todas las razas se rindan a sus pies. Reunirse con Louis y vengarse de Lestat asesinándolo.

Carácter: Es odiosa, vengativa, cruel, calculadora y la muerte para ella es un placer. No tiene miedo a nada, no le interesa más nadie que no sea ella. Es malcriada y siempre buscará la forma de tener lo que ella quiere. Desprecia la vida humana, le gusta observar a los niños pero envidia profundamente a las mujeres. Tiene mucho resentimiento contra el mundo por estar atrapada en el cuerpo de una niña. Sabe utilizar la oratoria, lo que le brinda gran poder de convencimiento y persuasión, pero casi siempre miente y manipula. No comparte sus verdaderos sentimientos pues cree que eso la haría débil. Le gustan los lujos, cazar, matar, acosar y causar miedo. Tiene gran aprecio por el arte y la literatura; haría cualquier cosa sin dudarlo para convertirse en mujer.

Frase: “Este es mi mundo y debo tenerlo según mis deseos.”

NOTA: La fuerza de todas las razas, siempre será inferior a su equivalente adulto, **pero en el caso de los vampiros en particular, su fuerza jamás será igual a un vampiro** adulto, siempre será inferior al igual que todas sus otras habilidades, menos la curación y la telepatía.

2.4 Claudia, la niña inmortal

2.4.1 Idea

Han pasado treinta años desde que una huérfana de cinco años fue convertida en vampira. Luego de que uno de sus creadores intentara destruirla, la niña ha huido y tendrá que ver cómo se vale por sí misma y lleva a cabo su venganza estando atrapada eternamente en su débil cuerpo.

2.4.2 Sinopsis

Una mujer en plan de venganza es un espectáculo horrible, pero una vampira es mucho peor. Claudia en apariencia es una linda e inocente niña de cinco años, lo que la gente no sabe es que en realidad su mente es la de una mujer de treinta años,

condenada a estar atrapada por toda la eternidad en ese cuerpo. Su creador, Lestat, envió a un grupo de vampiros a matarla, exponiéndola al sol junto a su madre adoptiva Madeleine; pero ella dio la vida por su hija y logró que ella escapara. Ahora, Claudia debe encontrar la manera de sobrevivir en París y consumar su venganza contra los que intentaron asesinarla. Su plan es infestar el país con el más terrible aquelarre de niños inmortales.

2.4.3 Guión literario

Claudia, la niña inmortal (2014)

Camila Astroz

FADE IN

ESC. 1 EXT. -CEMENTERIO DE LES INNOCENTS- MADRUGADA

Aparece CLAUDIA, una niña de cinco años de piel pálida como la leche, ojos de mujer, grandes y de color azul, cuyo cabello como rizos de oro enmarca su cara que parece tallada en porcelana. Corre descalza, con el cabello alborotado, abrazándose a sí misma. Por ropa solo tiene una CAMISA blanca y larga que le llega a las rodillas; sobre ella, las ENAGUAS del mismo color que van desde la cintura hacia abajo y el TONTILLO que se bambolea con su andar.

La ESTATUA de un ángel con una larga túnica y los brazos extendidos se alza en dirección a la niña, quien ahora se ve decidida. Se acerca a la tumba y hace enormes esfuerzos por mover la pesada TAPA de piedra, lo cual después varios y desesperados intentos consigue. Sus dedos gordos se deslizan sensualmente por el ATAÚD, remueve la tapa y aparece un ESQUELETO. La niña hace un gesto de desagrado y con rabia arroja los huesos fuera del féretro, se introduce en el cajón, cierra la tapa, se acurruca dentro y cierra los ojos.

DISSOLVE TO

ESC. 2 INT -THÉÂTRE DES VAMPIRES - NOCHE (SUEÑO)

Hay HOMBRES y MUJERES ataviados con ropas negras, estos arrastran y golpean a LOUIS, quien se debate con rabia y desesperación. Se escucha el llanto aturdido y estruendoso de MADELEIN. Los rostros de las personas pasan a la vista con gran velocidad. Se observa a Claudia revolcándose y debatiéndose contra las manos que la sujetan.

CLAUDIA

(Con angustia)

¡LOUIS! ¡LOUIS! ¡LOUIS!
¿Dónde estás Louis?
¡AYUDAME!

FADE TO BLACK

ESC. 3. EXT -CEMENTERIO DE LES INNOCENTS- NOCHE

Claudia se levanta agitada y tira la tapa del sarcófago. Mira a su alrededor aún sentada dentro del ataúd. Se lleva las manos a la cara y llora en silencio. Las gotas de sangre caen por sus mejillas. Se pasa el dorso de la mano con rabia por la cara.

CLAUDIA

(Con rabia y odio)

¡Maldito seas Lestat! Ni
el infierno te quiso
acoger en su seno
¡Maldito demonio! Juro
que encontraré la forma
de vengarme, si tan solo
no tuviera este cuerpo
tan miserable.

Sale del féretro y mira la estatua.

CLAUDIA

En este momento diría que
solo eres una burla ante
mi desgracia; pero me
recuerdas tanto a Louis
¡Oh! Mi Louis, ¿qué habrá
sido de ti?

Se pone a caminar. Solo se oyen algunos grillos y la brisa nocturna. La niña se mueve entre los árboles con gracia y agilidad, observa algunas tumbas y súbitamente se detiene en una cuya tierra aún es blanda. Con rapidez escarba, su pequeña figura se va ensuciando hasta que consigue llegar al ataúd. Lo abre y aparece en éste una NIÑA con pocos días de muerta ataviada con un sencillo vestido color rojo y unos zapatos negros. Claudia saca el vestido sin mostrar respeto alguno por el cadáver, se quita el tontillo y trata de limpiarse lo más que puede con éste, luego lo arroja hacia el sarcófago, se coloca el vestido rojo y los zapatos.

CUT TO

ESC 4. EXT -CEMENTERIO DE LES INNOCENTS- NOCHE

Un HOMBRE de mediana edad, de cabello oscuro y un poco canoso está vigilando el cementerio, lleva puesto su traje de vigilante, una lámpara de gas y un revólver. Se sienta sobre una de las tumbas, junto a la ESTATUA de una mujer desnuda. Ella está cubierta solamente por una capa, con la cabeza gacha y sentada, sostiene en su mano una corona de piedra. El vigilante escucha un ruido, se levanta, alza su lámpara hacia la oscuridad, se persigna y saca el revólver, camina con cautela intentando no hacer ruido aunque está un poco tembloroso. El hombre marcha hacia una parte oscura del cementerio, ahí sobre una lápida hay una pequeña niña recostada. El hombre corre hacia la pequeña y esta se voltea hacia él.

VIGILANTE

(Con preocupación)

¡Oh, por Dios! ¡Niña!
¡Niña!

Claudia mira inocente y con cara de confusión.

CLAUDIA

Mi mamá... mami

El hombre abraza a la pequeña

VIGILANTE

(Con voz consoladora)

Calma, pequeña. Dime, ¿tu
madre está en este
cementerio?

La niña asiente y señala la tumba donde estaba sentado antes el hombre.

VIGILANTE

¿Y tu familia? ¿Tienes
parientes?

CONT

Claudia

(Con sinceridad)

No, estoy completamente
sola

El señor carga a la niña y se la lleva en brazos. Se ve la estatua de la mujer.

CUT TO

ESC. 5 - CASA DEL VIGILANTE - NOCHE

Claudia está sentada en una pequeña cama y una vieja manta la rodea. El vigilante está junto a una chimenea y prepara una taza de chocolate caliente, luego se acerca a la niña y le entrega la taza.

VIGILANTE

Pues lo mejor sería
llevarte con las
autoridades, ellos sabrán
que hacer contigo. Por
ahora termina ese
chocolate, estás muy
fría.

Acaricia el cabello de la niña

VIGILANTE

Debiste estar mucho
tiempo bajo el frío de la
noche. Sabes, eres una
niña muy linda. No sería
malo que este viejo
corazón tuviera una
peque...

La vampira hace la taza a un lado, se arrodilla junto al señor, estando aún en la cama y acaricia su mejilla, luego le desliza sus dedos por su mentón sintiendo la textura de su incipiente barba.

CONT

CLAUDIA

(Con voz sensual)

Sí... estoy segura de que
quisieras que fuera tu
niña... por siempre

La inmortal se abalanza sobre el hombre y clava los colmillos contra el cuello de él, el hombre intenta luchar, pero las manos de la niña están firmes contra sus hombros, por más que él pelea ella no se mueve, y poco a poco él va cayendo en estado de sopor, hasta quedar tendido sobre la cama sin vida. Ella separa bruscamente su boca de su ello.

CLAUDIA

Yo no soy una niña ¡Soy
una mujer!

FADE TO BLACK

ESC. 6. EXT - CALLES PARISINAS - NOCHE (MONTAJE)

Hay una MUCHEDUMBRE caminando de un lado hacia otro, se escuchan los sonidos de conversaciones, risas, murmullos, los cascos de los caballos contra el piso, entre otros.

CUT TO

ESC. 7. EXT - CALLES PARISINAS - NOCHE

Dos JÓVENES de 17 y 18 años de edad contemplan a una hermosa CHICA de 16 años, de cabello castaño, piel blanca, delgada y mejillas sonrosadas quien les sonríe de tanto en tanto, sin que sus padres lo noten. Con rostro severo y mirada de desprecio, Claudia contempla la escena desde lo alto de un tejado; luego su atención se ve captada por la voz de un grupo de HOMBRES EN LA PLAZA, quienes conversan animadamente.

HOMBRE I

Se quemó en su totalidad,
nadie sabe cómo sucedió.

CONT

HOMBRE II

Sí, es pérdida total... la policía cree que fue obra de los empleados.

HOMBRE III

Pues, yo concuerdo con esa teoría, porque no hay otra forma de explicar que los empleados que dormían ahí se hayan ido la noche antes.

HOMBRE IV

¿Y el dueño? ¿Ya se enteró? Pobre hombre, debió quedar en la bancarrota.

HOMBRE II

Parece que el dueño era un hombre bastante rico y estaba fuera de París; así que no debe importarle mucho. Fue el adiós para el *Théâtre des vampires*, quién sabe si lo reabrirán alguna vez.

Claudia aprieta los pequeños puños. Su rostro parece impasible.

CLAUDIA

Solo espero que te estés pudriendo en el infierno Armand junto a tu asqueroso aquelarre.

El canalillo del tejado, se va deformando por la presión

CONT

que hace la mano de la vampira; luego se levanta y con gracia se deja caer entre la multitud sin que nadie la note.

CUT TO

ESC. 8. EXT - CALLE DE LOS TEATROS - NOCHE

CLAUDIA (V.O)

Sentía un terrible temor de regresar a estas calles, donde la noche anterior estuve a punto de morir por órdenes de mi creador, Lestat, a manos del aquelarre de vampiros que habitaban el teatro. A pesar de mi miedo, sentía la imperiosa necesidad de comprobar que alguien se había adelantado a mi plan de venganza.

La niña mira hacia todas las direcciones. Presta atención a todos los sonidos y con cautela y por entre las sombras se acerca a lo que queda del *Théâtre des vampires*. Aspira profundamente, luego se inclina contra un pedazo de madera oscura y pasa sus dedos sobre esta.

CLAUDIA

Queroseno.

CLAUDIA (V.O)

Louis, ¿sobreviviste?
¿Acaso tú tendrías el valor de hacer esto, por mí? ¿Qué otra persona hubiera podido destruir un teatro de vampiros con tal precisión? Tengo que apurarme... Tal vez él...

CUT TO

ESC. 9. EXT/INT - HOTEL SAINT- GABRIEL- NOCHE (MONTAJE)

Se aprecia el lujoso hotel Saint - Gabriel, sus grandes murallas, gente entrando y saliendo, hombres y mujeres ataviados con trajes y joyas llamativas. Carruajes elegantes estacionados cerca de la entrada y bastante ajeteo en el interior.

CUT TO

ESC. 10. EXT - HOTEL SAINT- GABRIEL- NOCHE

Aparece una torre del hotel y una sombra pequeña se puede ver en el perfil, escalando, con agilidad. De vez en cuando se detiene y luego vuelve a continuar.

CUT TO

ESC. 11. INT - HOTEL SAINT- GABRIEL- NOCHE

Hay una habitación oscura y por la ventana se observa a Claudia entrando. La habitación está limpia, pero hay cajas y bolsas por todos lados. La niña suspira y se acuesta sobre una CAMA de dosel.

DISSOLVE TO

ESC. 12. INT - HOTEL SAINT- GABRIEL- NOCHE (FLASHBACK)

La habitación está iluminada, la cama de dosel tiene colgaduras de seda, en la pared resplandece el empapelado rosa y dorado. Se observan muebles aterciopelados, abundancia de damasco y cojines bordados. Hay una pequeña mesa y muchos espejos colgados en la parte baja de las paredes, conforme la altura de Claudia. Se abre una puerta y aparece LOUIS un vampiro alto, de cabello castaño hasta los hombros y ojos verdes.

LOUIS

Claudia, mi amor, aquí
estas.

Louis se arrodilla y extiende sus brazos hacia la niña, ella

CONT

se levanta y corre hacia él, uniéndose ambos en un fuerte abrazo. Él la carga y la lleva a la sala. Ahí está Madeleine cosiendo. Mira a Claudia le sonríe y le muestra una tela dorada en la cual trabaja.

FIN DEL FLASHBACK

CUT TO

ESC. 13. INT - HOTEL SAINT- GABRIEL- NOCHE

La vampira abre sus ojos y se levanta. Nuevamente todo está en sombras. Verifica varias cajas, encuentra su ataúd apartado en una pared y lo abre. Toma algunos vestidos y los coloca dentro. Se dirige al baño y toma una ducha. Mira sus vestidos que están en una bolsa y selecciona el de color verde, se lo coloca junto con sus pequeños zapatos de tacón. Con una leve dificultad, arrastra el ataúd hasta la puerta de la habitación y lo saca al pasillo. No hay nadie, la niña arrastra el ataúd y al cruzar la esquina que da hacia las escaleras de servicio se encuentra a una MUCAMA con el carrito de limpieza.

La mucama mira a la niña, se sorprende al ver el sarcófago y se aproxima con horror hacia ella. Claudia se le lanza encima y le rompe el cuello.

CLAUDIA

Matar es la única cosa
que pude aprender de ti,
padre. Dulce noche

La vampira camina con su ataúd hacia la escalera.

CUT TO

ESC 14. INT - THÉÂTRE DES VAMPIRES/ PATIO - NOCHE (SUEÑO)

Un puerta imponente y pesada se alza en la oscuridad, unas manos pálidas la golpean enfurecidas, una cabellera pelirroja se agita, unos ojos violeta miran con odio y una boca infantil contra un rostro blanco hace una mueca de desesperación. Todo está oscuro, pero para los vampiros el

CONT

ambiente es perfectamente visible. Madeleine se deja caer contra la puerta.

Claudia está cubierta con un vestido amarillo de seda, está de espaldas mirando en dirección a una ventana que posee grandes barrotes de hierro. La pequeña se aproxima a los barrotes, los aprieta con sus pequeñas y rechonchas manitos blancas y trata de separarlos mientras grita presa del terror. Los sollozos de Madeleine llenan la habitación. Uno de los barrotes hace un ligero y casi imperceptible movimiento ante la fuerza de Claudia; Madeleine se tranquiliza un momento y corre hacia la niña.

La mujer se quita el tontillo y las enaguas, le quita el vestido amarillo a Claudia y ésta no pone resistencia, solo se deja manipular mientras trata de calmar sus sollozos.

MADELEINE

No volverá a suceder. Ya
una vez perdí a una hija
mortal, no te perderé
ahora a ti, mi pequeña...
muñeca.

La niña la mira sin comprender lo que hace Madeleine, por lo que se queda serena observándola. La vampira pelirroja trabaja fervientemente con las telas, hasta hacer una pequeña figura que emula el perfil de la niña. Se lleva las manos al interior del vestido, por el valle entre sus pechos y saca una diminuta tijera de costura blanca, con adornos dorados. Claudia abre los ojos de par en par, muy sorprendida y comprendiendo lo que hará.

CLAUDIA

Pero ¿qué lograras con
eso? Estamos atrapadas.

Madeleine voltea bruscamente a la niña y comienza a cortar sus rizos dorados.

CONT

MADELEINE

Confía en mí. Ahora no
hay tiempo para
explicaciones, solo
mantente callada.

La pequeña inmortal se voltea, Madeleine la mira con amor,
besa su frente y acaricia con dulzura su mejilla.

MADELEINE

Así es como siempre debió
ser.

CUT TO

ESC. 15 EXT. -CEMENTERIO DE LES INNOCENTS- NOCHE

Se abre la tapa de un pequeño sarcófago y Claudia se levanta.
Una lágrima roja, cae por su mejilla y ella la parta con el
dorso de su mano.

CUT TO

ESC. 16. EXT - PUERTO - NOCHE

CLAUDIA (V.O)

Estaba segura de que
Louis seguía con vida, al
igual que el demonio de
Lestat. Ya no podía creer
en una muerte tan simple
para alguien que parecía
el mismo Diablo.

El sol apenas se acaba de esconder, aun hay algunos rastros de
claridad. Se observan grandes embarcaciones, hay muchas
personas vestidas de formas diferentes. HOMBRES y MUJERES DE
VARIAS RAZAS caminan en multitud. Hay una caseta, donde se
encuentra el REGISTRADOR que lleva el informe de quien sale y
quien entra al país.

CONT

Claudia está ataviada con un vestido de tafetán violeta brocado con flores doradas y zapatos de seda color violeta y damasco. Camina con gran elegancia hacia la caseta, se para en puntas hasta llegar a la taquilla y con rostro inocente exclama.

CLAUDIA

Señor, quisiera que me permitiera revisar las listas de las personas que han abandonado París desde hace 3 días.

El hombre no la mira.

REGISTRADOR

(Sin prestarle atención)

Eso no está permitido.
Vuelve con tus padres y no molestes.

La niña hace un gesto sutil de enojo con la boca, pero se tranquiliza. Se baja, busca la puerta de la caseta y la abre.

CLAUDIA

Mi madre ha muerto y necesito saber si mi padre ha dejado Francia o no.

El rostro de la pequeña es sereno, aunque en sus ojos se denota decisión y firmeza. El hombre aparta un periódico que estaba mirando y ve a la vampira, parpadea un par de veces y se queda apreciándola. La pequeña posee un rostro pálido y perfecto, el violeta resalta sus ojos claros que tienen cierto aire de sensualidad, su boca es pequeña pero lujuriosa y su aspecto le da la apariencia de una muñeca con aire de mujer.

CONT

REGISTRADOR

Niña, lo mejor es que
vayas con algún familiar

o la policía, yo no
puedo...

La mirada de Claudia se vuelve dura y amenazadora. El registrador traga y deja de mirarla mostrando síntomas de incomodidad. Bufo y le entrega un libro donde están los registros.

REGISTRADOR

Te advierto que tardarás
un buen rato tratando de
encontrar a una persona...

Claudia cierra el libro y lo devuelve.

CLAUDIA

Ya tengo lo que necesito.
Gracias.

El hombre se queda sorprendido con el libro entre las manos.
La vampira desaparece.

CUT TO

ESC. 17. EXT -PUERTO/ BARCO- NOCHE

El cielo es más oscuro y el agua del mar es de color negro. Se escucha una voz ronca del capitán un hombre de aproximadamente 47 años.

CAPITÁN

(Gritando)

¡Inútiles! No puede hacer
nada bien.

Se escuchan voces de UNOS MARINOS disculpándose.

CONT

Entra el Capitán quien tiene una contextura gruesa y fornida. Alto y con ropas sucias, pero cuya tela se nota fina. De un escritorio de madera tallada caen papeles al piso. Se escuchan caer cosas al piso.

CAPITÁN

Malditos sean todos.
Malditos.

El hombre se queda a solas en su oficina. Se escucha un sollozo

Aunque el escándalo es tremendo, no interrumpe los pensamientos de Claudia, quien camina pensativa.

CLAUDIA (V.O)

Mi amado padre, mi amante, mi Louis. Me siento tranquila al saber que vives, pero me siento sola sin tu presencia. Sé que has elegido tu vida junto a Armand. Algún día espero volverte a ver; por ahora, ya no seré más un estorbo para ti.

CUT TO

ESC. 18. INT -BARCO- NOCHE

El barco está casi vacío. No hay nadie en la cubierta y todo está apagado. Una luz amarilla se refleja en la cabina del capitán. Destellando con intensidad sobre el piso de madera, se escuchan algunos murmullos de voces humanas que vienen de la parte interna del barco.

El hombre que estaba llorando es el capitán del barco, ahora se mantiene sereno y un poco adormilado con un vaso de cerveza en la mano. Una sombra atraviesa una ventana y el hombre se levanta de sobresalto, se restriega los ojos con las manos y escucha el sonido de unos tacones contra el suelo.

CONT

El capitán se levanta y nota que no hay nadie. Sale de la cabina con una pistola en la mano. El sudor recorre su frente y la brisa de la noche le vuela una gorra que llevaba en la cabeza. El hombre camina por la cubierta para alcanzar su gorra de capitán, pero el viento la vuelve a alejar. Vuelve a escuchar el taconeo y él se voltea con rapidez pero no hay nadie.

Al girar la cabeza, en la punta del barco y bajo la luz de la luna se distingue una pequeña y delicada silueta, es Claudia. El capitán parpadea y ella desaparece.

El hombre corre hacia la escotilla y la golpea tratando de captar la atención de los marinos que están abajo. Nadie responde y una sombra pasa por su alrededor, a la cual le dispara sin éxito.

CUT TO

ESC. 19. INT - BARCO/ HABITACONES INTERIORES - NOCHE

El capitán abre la escotilla, baja y nota que todo está en silencio. Se dirige hacia las hamacas donde duermen sus dos ayudantes, toca a uno con la mano para despertarle y da un paso hacia atrás cuando la cabeza flácida de éste cae hacia un lado, sin vida. Agarra al otro joven y nota como un chorro de sangre emana desde su cuello hacia su camisa. También está muerto.

La pistola tiembla en las manos del capitán.

CAPITÁN

Sal de donde estés,
maldito monstruo.
Enfréntate como un
hombre.

Se escucha una risita infantil como el repiquetear de una campana.

CAPITÁN

¿Victoria?

CONT

El capitán sacude la cabeza y niega, se enfurece y pega un puño a la pared de madera que cruje ante este. Todo queda en silencio y el capitán vuelve a su camarote.

CUT TO

ESC. 20. INT - BARCO/ CAMAROTE DEL CAPITAN - NOCHE

La habitación está en penumbra, solo unas pocas velas iluminan el cuarto. Claudia está sentada en una mesa. El capitán entra y retrocede al ver esa sombra oscura de la niña, apunta con su pistola y una lámpara de gas se enciende. Claudia está sentada y detrás de ella hay un CUADRO DE UNA MUJER JOVEN, de cabellos rubios, ojos azules y expresión dulce. El hombre parpadea varias veces y su mirada va del cuadro a la niña y viceversa. Camina a trompicones hacia Claudia.

CAPITAN

¿Quién eres? O mejor
dicho ¿qué eres? ¿Acaso
eres un demonio que ha
venido a atormentarme?

Claudia se encuentra impasible, sin moverse o si quiera respirar. El capitán extiende su mano hacia la niña, pero antes de conseguir tocarla ella mueve sus pequeños labios y él retira su mano.

CLAUDIA

He venido por deseos de
Victoria.

El hombre se enfurece y pega un puño en el escritorio.

CAPITÁN

¡Mentira! Blasfema... No
uses su nombre demonio.

Claudia aparece sentada en la silla del capitán.

CONT

CLAUDIA

Morí cuando era muy joven
y me encontré a Victoria
antes de que entrara al
cielo. Yo no puedo ir al
cielo, porque aunque mi
cuerpo mortal murió, mi
alma está atrapada.

El capitán la mira con cierta incredulidad y su respiración se hace un poco dificultosa.

CLAUDIA

Ella dijo que viniera a
cuidarte y que a cambio
tú me cuidarías a mí.

El capitán aparta la mirada de Claudia y la posa sobre el cuadro de su difunta esposa Victoria.

CAPITÁN

Vic... Victoria siempre
quiso tener un hijo.

CLAUDIA

Lo sé. Ella no podía
tener hijos, por eso
quería adoptar. Pero
aquel hombre... él la
apartó de ti para
siempre... la mató.

El dolor se refleja en la cara acongojada del hombre.

CLAUDIA

Lo sé, pero ahora yo
estoy aquí.

La niña camina sobre el escritorio y se acerca al capitán,
acaricia su mejilla, su mentón y besa su frente.

CONT

CAPITÁN

¿Cómo te llamas?

CLAUDIA

Claudia. Por otro lado,
no seré una niña molesta,
descuida. Si deseas me
verás, si no
desapareceré. Tengo una
vida independiente.

El capitán suspira y asiente.

CAPITÁN

De acuerdo Señorita
Claudia. Crearé en lo que
me dices, porque no hay
forma de que supieras lo
de Victoria. Podemos
convivir por un tiempo.

ESC. 21. INT. SEDE DEL AQUELLARRE- NOCHE

Hay una habitación amplia, las paredes son blancas con tapizado de damasco. Aparece un intertítulo que dice "Dos años después". En el techo están estampadas figuras de ángeles de apariencia infantil. Hay colgaduras de oro en una silla que parece un trono. La habitación está finamente adornada con rosas blancas y rojas, camelias y helechos. Una gran alfombra roja adorna el piso y junto a Claudia hay varios niños cuya apariencia recuerda a los ángeles de Botticelli y niñas que parecen muñecas de porcelana.

Detrás del trono hay una pintura grande del Infierno de Botticelli. Claudia está adornada con finas ropas de seda gris azulada bordadas con plata y oro. En su cabeza hay una diadema de plata, su cabello está impecablemente peinado, usa zapatos de tacón gris con adornos dorados, su cuello pálido está adornado por una gargantilla dorada y su expresión es indescifrable.

CONT

CLAUDIA (Off)

Una vez le dije a Louis que este era mi mundo y que lo tendría según mis deseos. También le mencioné que un aquelarre de niños, era todo lo que yo podía hacer... Me vengaré de aquellos que intentaron asesinarme, me vengaré de ti Lestat, de Armand... de todos.

FADE TO BLACK

2.5 Sangre de tigre blanco

2.5.1 Idea:

Una academia de cambiaformas entrena a Aleksander Vólkov para que controle los poderes que está descubriendo que posee y de esta manera pueda convertirse en protector de los Zares. Lo que no se imaginan es que el estricto entrenamiento llevará a que el niño se rebele y una fuerzas con el clan vampírico de Paris.

2.5.2 Sinopsis:

Aleksandr Vólkov, hijo de una familia influyente en la Rusia de 1794, la cual trabajaba para proteger a los zares, es atraído por una extraña criatura a la Academia Split, donde será entrenado para manejar su poder de cambiaformar que le permite convertirse en un tigre blanco, y así poder continuar con el noble deber de la familia Vólkov. Con lo que no cuenta este niño es con que a sus siete años tendrá que pasar por el más duro y tortuoso entrenamiento, que lo llevará a odiar a sus padres y, junto con otros rebeldes, crear alianzas con el aquelarre vampírico parisino.

2.5.3 Guión literario

Sangre de tigre blanco (2014)

Camila Astroz

FADE IN

ESC 1. EXT -CALLES DE MOSCÚ- DÍA

ALEKSANDR VÓLKOV (V.O)

La navidad siempre ha sido mi época favorita del año. La nieve es tan blanca y suave; a mi mami le gusta y dice que mi cabello le recuerda a la nieve. Todo en esta época es maravilloso.

Moscú cubierta por la nieve, calles llenas de PERSONAS muy abrigadas caminando, NIÑOS jugando y las tiendas abarrotadas. Adornos de navidad por las calles, suenan canciones navideñas y la gente ríe.

CUT TO

ESC. 2. INT - MANSIÓN FAMILIA VÓLKOV- DÍA

ALEKSANDR VÓLKOV (V.O)

En Rusia el invierno es muy frío, pero en mi casa siempre hay una enorme fogata para calentarnos. Mami y papi se sientan conmigo en la sala y yo soy muy feliz pues ellos me cuentan historias. Ya me sé los cuentos, pero me siguen gustando porque papi siempre inventa algo nuevo para sorprenderme.

Aunque es de día, el cielo está nublado. Entre un camino de árboles, alejado de la ciudad, se alza una enorme mansión elegante pero sobria. Las imponentes rejas destacan

CONT

entre el paisaje. El aire frío choca contra los cristales de las ventanas. No hay luz en el interior de la casa. La sala está vacía, todo está en oscuridad. La cocina está ordenada e impecable pero también está desolada. Los pasillos están levemente iluminados por la luz de la ventana del corredor, pero todo tiene un aire melancólico. Al final del pasillo está una puerta entreabierta.

CUT TO

ESC 3. INT - MANSIÓN FAMILIA VÓLKOV/ ESTUDIO- DÍA

Todo se encuentra inmerso en penumbras, pero se puede ver la silueta de una mujer que mira por la ventana, es AURORA. A través del ventanal se puede ver como la nieve cubre el patio delantero de la mansión. En un gran está la FOTO de la familia Vólkov, madre, padre e hijo muy alegres.

ALEKSANDR VÓLKOV (V.O)

Mami mira, ya es navidad.
Mami ¿por qué no hay
adornos en la casa?
¿Dónde está el árbol?
Mami ¿dónde está papi?

De pronto Aurora se lleva una mano hacia el rostro y se cubre la boca, mientras una lágrima recorre su mejilla. Se escucha un sollozo reprimido y por la ventana se puede ver a un pequeño Aleksandr de siete años, de piel blanca y cabello blanco platinado. Con una sonrisa inocente el niño voltea mira hacia la ventana y saluda, entonces las cortinas se cierran.

ALEKSANDR VÓLKOV (V.O)

Mami, ¿por qué no dejas
que me acerque a ti?
Quiero jugar contigo y
con papi en la nieve,
pero él no está ¿Ya no me
quieren? Me siento
triste.

CONT

El niño camina solo hacia las rejas de la casa y desaparece en la distancia.

CUT TO

ESC. 4. EXT - BOSQUE - DÍA

Las montañas y los pinos están cubiertos de nieve. Aleksandr camina con la cabeza gacha y las manos entre los bolsillos. Sorbe por la nariz y se pasa el dorso de la mano por esta.

FADE TO WHITE

ESC. 5. EXT - BOSQUE - DÍA (FLASHBACK)

Un DIMITRI está de cuclillas con los brazos extendidos. Detrás de él hay un gran árbol cubierto de nieve. Aparece un intertítulo que dice "Dos años atrás".

DIMITRI

(En tono ivertido)

Aleksandr, ven acá.

ALEKSANDR, DE CINCO AÑOS, corre hacia los brazos de su padre, este lo carga y ambos ríen. El padre abraza a su hijo y lo sienta en sus hombros.

DIMITRI

¿Te gustan los árboles
Aleksandr?

El niño asiente y extiende sus manos hacia el árbol.

DIMITRI

Hijo mío, siempre debes
ser respetuoso con la
naturaleza, pues muchas
veces ella nos salvará de
pasar grandes penurias.
Por otro lado, nunca

CONT

olvides que nosotros
somos parte de ella.

AURORA, una mujer de piel blanca y cabello rubio claro ataviada con un vestido azul celeste; aparece y se acerca a los dos hombres.

Aurora

¿Cómo están mis dos
caballeros?

Aurora acaricia la mejilla del niño y le da un tierno beso en los labios a su esposo.

FIN DEL FLASHBACK

DISSOLVE TO

ESC. 6. EXT -BOSQUE- DÍA

Aleksandr está parado en medio del bosque mirando hacia el cielo. Un destello de luz blanca pasa por su campo de visión y el niño voltea inmeDÍAtamente con curiosidad. El destello de luz vuela a gran velocidad y el pequeño lo sigue corriendo. Llega a la entrada de un muro rodeado por arbustos grandes y rectangulares que forman una muralla. Con cautela el niño pasa por la entrada que hay entre esos arbustos y observa un frondoso y enorme pino con nieve en sus ramas. El niño sonríe y corre hacia el árbol. Un brisa choca contra las ramas del pino y cae nieve sobre el cabello de Aleksandr quien sonríe encantado; pero, repentinamente su sonrisa desaparece.

FADE TO WHITE

ESC.7.INT -MANSIÓN FAMILIA VÓLKOV/ ESTUDIO - NOCHE (FLASHBACK)

Hay SIRVIENTES en el jardín delantero de la mansión recogiendo las hojas de los árboles que han caído. La ventana del piso superior está abierta y se ven dos siluetas. Hay una BOTELLAS DE WISKEY y Dimitrí se sirve un trago, entonces se escucha la voz de una mujer.

CONT

AURORA

No puedes dejarme sola
con esto, no lo voy a
resistir.

Dimitri bebe su trago y se sienta sobre la mesa del estudio
quedando en frente de Aurora.

DIMITRI

Cariño, sabes que no te
dejaría sino fuera
necesario; pero tengo que
ir a arreglar las cosas
para él.

Dimitri hace una leve pausa

DIMITRI

No es nuestra elección.
Somos protectores de la
familia real y así debe
ser.

El pequeño ALEKSANDR DE SIETE AÑOS está afuera pegado a la
puerta del estudio escuchando lo que hablan sus padres. Aurora
llora y Dimitri la abraza protectoramente.

AURORA

(Entre sollozos)

Es tan pequeño... y justo
tiene que ser en navidad.

FIN DEL FLASHBACK

DISSOLVE TO

ESC. 8. EXT -BOSQUE- DÍA

El pequeño Aleksandr suspira, acaricia el tronco del gran pino
y se dispone a volver, pero cuando se da la vuelta un

CONT

pequeño animal pasa corriendo a gran velocidad, salta entre un pasillo hecho por los arbustos y desaparece.

El niño mira atónito como el animal que ni alcanzó a reconocer ha desaparecido y llevado por su curiosidad se dirige hacia aquel sitio. Al llegar pasa su mano con temor y nota como sus dedos desaparecen, entonces la retira y sus dedos vuelven a aparecer.

VOZ DE IVANA

Te estábamos esperando.
Pasa por favor.

Los ojos del pequeño se abren de par en par y sale corriendo. Un gran perro aparece, lo persigue y se pone delante de él con gran velocidad. El niño mira con miedo. Da un paso hacia atrás, su pequeño pie se hunde en la nieve y lo hace caer. Su respiración se hace más agitada y no aparta la mirada del animal.

VOZ DE IVANA

No huyas, no tienes que
tenerme miedo, no te haré
daño.

El perro se aproxima al niño con la cabeza gacha. El pequeño se levanta y toca la cabeza del perro, este le apunta con la cabeza hacia el sitio donde había desaparecido antes la mano del niño y él camina. Al estar ahí lo piensa un poco, pero luego se introduce completamente.

CUT TO

ESC.9. EXT - ACADEMIA/ BOSQUE - DÍA

Un extenso paisaje lleno de montañas y árboles se alza ante los ojos del niño. Hay una inmensa pradera, y todo luce como en primavera. Son las cinco de la tarde y el cielo ha cambiado a color naranja. Aleksandr mira a su lado y se da cuenta de que ahora a su lado le acompaña una mujer, es Ivana.

CONT

IVANA

Sígueme, por favor.

ALEKSANDR

Tú... tú... el perro. Tú voz
¿qué eres?

La mujer sigue caminando.

IVANA

Sus interrogantes pronto
tendrán respuesta Sr.
Vólkov.

El pequeño no puede ocultar la sorpresa reflejada en su rostro. Luego de un momento, sigue a la mujer.

CUT TO

ESC. 10. EXT - ACADEMIA/ BOSQUE- DÍA

Un gran edificio de piedra de apariencia imponente, con altos techos terminados en picos y varias torres se encuentra entre el camino custodiado por árboles. Dos gárgolas, una de león y otra de águila, están en las columnas cerca de las escaleras que dan a la puerta de la academia. Aleksandr mira todo a su alrededor con cierto miedo, pero continua siguiendo a la mujer.

CUT TO

ESC. 11. INT - ACADEMIA- DÍA

A lo lejos se escucha un grito, seguido del llanto de un niño. Aleksandr se asusta y trata de regresar, pero en seguida la mujer toma al niño por la muñeca con un poco de fuerza y no lo deja ir. La mujer camina y lleva al niño, quien trata de calmarse y mira lo que hay a su alrededor. El recibidor es una amplia sala, todo parece muy grande, hay muchas escaleras de piedra, cuadros de animales y estatuas por doquier, pero la que llama la atención del infante es una escultura mitad hombre mitad animal.

CONT

La mujer se detiene ante una gran puerta de roble, toca y se escucha la voz gruesa del director BRADBURY.

BRADBURY

Adelante.

Ivana abre la puerta y mira al niño.

IVANA

Pase Sr. Vólkov.

Aleksandr traga saliva y entra a la oficina, escucha como se cierra la puerta detrás de él y se voltea precipitadamente.

BRADBURY

Así que usted es el señor
Aleksandr Vólkov. Es un
placer conocerle. Yo soy
el director Bradbury.
Tome asiento.

La habitación es amplia, las paredes están tapizadas. Hay una chimenea, pero no está encendida. Los muebles tienen un estilo oriental, son grandes y parecen bastante cómodos. Aleksandr camina hacia una silla de respaldo de color marrón claro que esta frente al escritorio y se sienta.

ALEKSANDR

Yo quiero irme a casa,
creo que me he perdido y
mi mami...

El director mira seriamente al niño antes de que siga hablando y alza una ceja.

BRADBURY

Su madre, Sr. Vólkov, ya
ha enviado sus cosas a la
institución. Así que
quédese tranquilo, pues

CONT

ella sabe dónde está.
Como entenderá no se ha
perdido. Permítame
felicitarle, usted ha
pasado la prueba de
reconocimiento y por eso
ha llegado hasta aquí.
Comprendo que se sienta
confundido pero ya le
explicaré.

El niño se remueve un poco en la silla y aprieta las manos
contra el asiento.

DIRECTOR

Esta es la academia de
orientación y
adiestramiento de los
cambiaformas, mejor
conocida como Split.

El niño mira al director, mira la puerta y sale corriendo
hacia el pasillo. El director se queda impasible.

CUT TO

ESC. 12. EXT.-ACADEMIA/ BOSQUE - NOCHE

Aleksandr corre asustado por el bosque y se dirige hacia el
lugar donde apareció, se lanza para cruzar pero cae al piso.
Lo vuelve a intentar y se da cuenta de que el camino sigue
igual.

De entre los matorrales sale un gran LOBO GRIS, el niño grita
y corre. Al adentrarse en el bosque ve un ÁGUILA que va en
picada hacia él. El pequeño llora y sigue corriendo, pero
enfrente de él aparece un OSO que ruge estrepitosamente.
Aleksandr está rodeado, su llanto casi lo ahoga. El águila se
lanza hacia él y le rasguña los brazos que tiene levantados
para protegerse la cara. El niño grita y sus uñas se hacen más
largas. El oso se acerca y lo golpea haciéndolo caer hacia un
lado. el pequeño intenta gritar pero en vez de un grito sale
una especie de rugido de un animal pequeño, la manga de su

CONT

camisa queda desgarrada por el oso.

Aleksandr trata de levantarse y correr, se agarra el brazo con la otra mano, pues tiene una herida. El lobo se coloca delante de él y se le tira encima, haciéndolo caer y quedar debajo de su pelaje. El lobo gruñe, sus dientes son grandes y afilados, su saliva empieza a caer hacia la cara de niño quien voltea el rostro enfurecido. Con su mano sana, Aleksandr golpea al lobo y vuelve a sonar ese rugido de gato pequeño. El lobo se hace a un lado. El niño comienza sufrir leves convulsiones, sus dientes se ven más afilados, grita y de su cabeza brotan unas orejas de tigre.

El infante camina hacia atrás, en ese instante el águila, el oso y el lobo se juntan y gruñen. El niño grita, su cara se transfigura por el miedo y la ira. El oso se abalanza hacia él y éste lo esquiva y se agazapa.

El lobo se lanza hacia Aleksandr y el pequeño hacia el lobo. Cuando está cerca el impacto, el lobo cae al suelo pasando derecho. El lobo se levanta, voltea y ve un CACHORRO DE TIGRE BLANCO erizado y gruñendo.

Los animales rodean al cachorro y se transforman en DOS HOMBRES Y UNA MUJER. El que se encontraba donde estaba el oso es un hombre alto, fornido, bronceado, de cabello negro con una cicatriz en forma de rasguño sobre el ojo derecho. El hombre que estaba en el lugar del lobo es un hombre blanco, alto, de cabello marrón, uno de sus ojos es gris y el otro marrón. En el lugar del águila hay una mujer de altura mediana, la mitad de su cabello es castaño claro y la otra mitad dorado.

CUT TO

ESC. 13. INT. -HABITACIÓN- DÍA

Hay una habitación elegante, con una amplia cama, un diván rojo con bordes dorados, paredes marrón claro y piso de madera. Hay una gran estantería con muchos libros, un pequeño escritorio y una silla cómoda. Sobre la cama de dosel está el cachorro de tigre durmiendo.

CONT

La puerta se abre, el cachorro se despierta y entra Ivana. El pequeño tigre gruñe y camina hacia atrás pegándose hacia el dosel de la cama. La mujer se aproxima, levanta una ceja cuando escucha el gruñido y con toda normalidad continúa aproximándose.

IVANA

Buenos días señor Vólkov.
Al parecer ayer tuvo un
día agitado, pero lamento
informarle que es hora de
que vuelva a su forma
humana y vaya a la
oficina del director.

El gato la mira de reojo y le da la espalda.

IVANA

Puedo ver que es usted un
niño muy consentido. A
los de su tipo les cuesta
más adaptarse al régimen
de esta institución, pero
descuide... al final todos
se acostumbran.

Ivana toma al cachorro por el pescuezo y lo alza, el animal enfurecido trata de darse la vuelta y arañarla, pero la mujer lo mantiene a una distancia prudente, camina con él y lo mete en una bañera que hay en la habitación. El tigre ruge y la dama le tira un chorro de agua fría de una jarra. Vuelve a colocar la jarra en su lugar y el niño de pelo plateado la mira con desprecio en los ojos.

IVANA

Muy bien Sr. Vólkov, ese
desprecio y ese odio bien
encaminado puede salvarle
la vida y darle la

CONT

fortaleza que necesitará.
Espero que esté listo en
veinte minutos. Estaré
afuera de su habitación
esperándolo. Las cosas
para su baño se
encuentran en esta mesa y
su uniforme está en el
armario.

Ivana sale de la habitación. Aleksandr sale de la bañera y se dirige a la ventana, trata de abrirla pero sus esfuerzos son en vano. El niño se pone a llorar.

CUT TO

ESC. 14. INT - ACADEMIA SPLIT/OFICINA DEL DIRECTOR - DÍA

Aleksandr está sentado muy serio en la silla. Su uniforme, aunque limpio se nota que está mal puesto. La camisa está mal abotonada, los zapatos tienen las trenzas desamarradas y lleva el cabello desordenado. El director está al otro lado del escritorio y habla con tranquilidad.

BRADBURY

Como le decía Sr.
Aleksandr. Esta academia
se encargará de su
adiestramiento como
cambiaformas. Como usted
pudo notar tiene la
habilidad de
transformarse; por
supuesto usted no
controla ese don aun,
pero nosotros le
ayudaremos y lo
formaremos para que
continúe con el noble
deber de proteger a la
realeza rusa. En esta
institución hay personas

CONT

de todo el mundo pues
nuestro deber principal
es formar a todos los
jóvenes cambiaformas.

Aleksandr no aparta la mirada del director y aprieta los puños en el asiento de la silla. Su expresión es seria y atenta. El director se levanta y rodea el escritorio para llegar junto al niño, quien pega un brinco de la silla y se aparta.

BRADBURY

Aquí no tendrá muchos
privilegios como en su
casa, no habrá nadie que
lo vista, por lo que le
recomiendo que aprenda
rápido sino quiere ser la
burla de sus compañeros.

Aleksandr se dirige a la puerta.

BRADBURY

Su horario está en su
cuarto. Buen día.

Aleksandr sale y cierra la puerta de la oficina.

CUT TO

ESC 15. INT -ACADEMIA SPLIT/ PASILLO - DÍA

Aleksandr camina por un pasillo sombrío, mira los CUADROS que están colgados en las paredes. En estos se ven muchos hombres y mujeres serios, todos predecesores del actual director. Esto se nota pues debajo de cada cuadro está el nombre y el año del rectorado. El niño sigue caminando y encuentra un gran ventanal que da hacia el patio trasero, ahí puede observar un GRUPO DE NIÑOS FORNIDOS, todo haciendo abdominales, sin protestar bajo la supervisión de una profesora. El sol es intenso, todos están sudando pero nadie se queja.

A continuación, se escucha un golpe cerca de donde está

CONT

Aleksandr. Este se voltea, camina y dobla en una esquina donde se hayan unas imponentes escaleras hacia la entrada de la academia. En ese lugar se halla una ANASTASIA, un niña de la edad del cambiaformas, tiene el cabello liso, es pelirroja con reflejos de color plateado, su piel es blanca y parece bastante delgada; se ha caído, está tirada en el piso y se pone a llorar. Aleksandr se acerca, se agacha y extiende su mano hacia ella. En ese instante aparece JACOB, el hombre que la noche anterior en su forma de oso lo había atacado y con golpe de su mano aparta la que tenía extendida Aleksandr. La niña deja de llorar.

JACOB

Ella sola se puede
levantar.

Aleksandr mira de reojo y con rabia a Jacob. Este no le presta atención y mira a la niña, aún tirada en las escaleras, con indiferencia. La pequeña mira al profesor, trata de levantarse pero cae, mira a Aleksandr, luego a Jacob y empieza a llorar otra vez.

JACOB

¡Calla! Esta no es tu
casa, donde puedes hacer
un berrinche y tus padres
vendrán. Si no te
levantas sola, nadie te
ayudará.

Aleksandr se acerca a la niña, apenas la toca y es alejado bruscamente de ella. Jacob sostiene al niño por la parte de atrás de la camisa.

JACOB

Por si no escuchó bien,
dije ¡NADIE! La va a
ayudar. La espero en
clases

CONT

señorita Grandchester,
sino viene habrá un
castigo.

El profesor Jacob camina, llevándose alzado a Aleksandr por el
cuello de a camisa.

CUT TO

ESC. 16. INT -ACADEMIA SPLIT/ SALÓN DE CLASES- DÍA

Jacob entra a un amplio salón de clases y suelta a Aleksandr
cerca de una mesa rectangular con varias sillas.

JACOB

¡Todos a sus asientos!

VARIOS NIÑOS COMPAÑEROS DE ALEKSANDR, entre 6 y 9 años están
en el salón unos con cara de miedo, otros con indiferencia y
Aleksandr con odio.

JACOB

Como habrán visto, aquí
no van a venir a jugar.
Se encuentran en esta
academia porque son
cambiaformas y su deber
como tal es proteger al
mundo de las alimañas que
quieran destruirlo,
dominarlo o hasta ponerse
al descubierto. No hablo
de humanos... ¡No! Les
estoy hablando de
monstruos.

Todos los niños se han callado y miran al profesor con ojos
desorbitados y mucho más miedo que antes.

JACOB

Los monstruos de los que
les hablo no dudarán en

CONT

matarlos en un segundo.
Me estoy refiriendo a
vampiros y hombres lobo.
Desde hoy ya no serán
niños, ahora serán
guerreros.

El profesor camina a lo largo del salón. Mientras habla y antes de pronunciar la última frase se detiene delante de una niña que lleva una media cola y un lazo de color morado y detalles plateados en el cabello, se lo saca con brusquedad, lo tira al piso y lo pisa mientras sigue caminando. La niña mira su lazo con tristeza y aspira profundamente para no llorar.

JACOB

No quiero tonterías en mi
salón de clases. No
quiero distracciones,
porque ello puede
significar su muerte en
el campo de batalla.

CUT TO

**ESC. 17. EXT - ACADEMIA SPLIT/ PATIO TRASERO/ BOSQUE/ SALÓN -
DÍA/ NOCHE (MONTAJE)**

Se observa a VARIOS NIÑOS COMPAÑEROS DE ALEKSANDR ahora con Hanz, el lobo que atacó en el bosque a Aleksandr, quien grita a los niños, mientras corren. Aleksandr se cansa y se detiene. El profesor le da una bofetada y lo hace caer al suelo. Mientras los demás niños corren a Aleksandr lo ponen a hacer flexiones.

Los niños están en su forma animal con Amaranta, el águila que atacó a Aleksandr en el bosque y es de noche. Se observa a un cachorro de tigre blanco y una zorra pelirroja con reflejos plateados en la cola cazando. El águila deja una presa frente a un cachorro de león y un pequeño puma. Ambos les cruje el estómago, ambos se miran y se atacan.

CONT

Es otro día, los niños están en el salón de clases con Jacob, este hace señas e imita a un Hombre lobo. Los niños tienen golpes y raspaduras en varias partes del cuerpo. Todos están serios y prestan atención.

Se ve a Aleksandr, en la noche, llegar a su habitación. Su cuarto está desordenado, se tira en la cama bocabajo y la sabana se tiñe ligeramente de sangre pues tiene una herida en el brazo, en sus piernas hay rasguños y en su otro brazo se ven moretones.

Pasan varios días. Aleksandr tiene el rostro serio y mirando hacia el infinito, su cuerpo se va tornando un poco más fornido. Se ve a los niños del grupo de Aleksandr con diversas cicatrices, moretones y heridas en todas partes del cuerpo. Los niños están bajo la lluvia, corren y hacen diversos ejercicios. El profesor grita y golpea a algunos de los alumnos que en cierto momento se cansan.

CUT TO

ESC. 18. INT - ACADEMIA SPLIT/ SALÓN- DÍA

Aparece un intertítulo que dice "15 años después". Todos están sentados con la espalda recta, rígidos y las heridas se ven más cicatrizadas.

JACOB

Y por último, como ya deben haberse dado cuenta sus años no transcurren igual que en los humanos. Después de que el cambiaformas hace su primera transformación, a partir de esa edad, cada quince años de su vida, transcurrirán como uno en su cuerpo humano.

Aleksandr bufa, se levanta y se retira del salón, detrás de él sale Anastasia.

CUT TO

ESC.19. INT -ACADEMIA SPLIT/ CORREDORES- NOCHE

Anastasia camina sola por los corredores, mira hacia a los lados verificando que nadie la siga. En otra dirección aparece un NIÑO ENCAPUCHADO de unos once años. Éste camina de forma acelerada. Al llegar hacia el centro del corredor el niño le entrega a Anastasia un papel doblado, esta lo esconde rápidamente en su blusa y sin intercambiar palabras ambos se retiran. Entre las sombras, detrás de una escultura aparecen un par de ojos brillantes que han sido testigos del intercambio, pero nadie los notó.

CUT TO

ESC. 20. INT- ACADEMA SPLIT/ CUARTO DE ALEKSANDR- NOCHE

El fuego está ardiendo en la chimenea. Hay algunos NIÑOS COMPAÑEROS DE ALEKSANDR sentados en los muebles de la sala de estar. Anastasia saca de su blusa el papel que escondía. Lo desenrolla sobre un escritorio de madera. La luz de la habitación es tenue, las cortinas cubren las ventanas y no se escucha el menor ruido. Aleksandr mira atentamente el mapa y lo examina.

En la intensa calma se escucha el leve sonido de una mano, al otro lado de la puerta, tocando la perilla. En un segundo la habitación queda vacía, la luz se apaga y Aleksandr salta a la cama.

ALEKSANDR

(Entre murmullos casi
inaudibles y con un poco
de agitación)

Qué molestia... Pronto,
todo terminará.

Hay un silencio sepulcral y se abre la puerta. La luz del pasillo ilumina tenuemente la habitación. Se escuchan unos pasos muy ligeros y se cierra la puerta.

La respiración de Aleksandr se ha calmado y parece normal.

CONT

Entonces se escucha la VOZ DE JAVIER, un niño de 10 años, de cabello castaño claro y grandes ojos marrones y piel blanca. Es delgado aunque un poco fornido. Tiene una mancha en su brazo izquierdo que pareciera la mordida de un animal grande.

JAVIER

Aleksandr, no finjas.
Levántate, quiero
conversar contigo.

Aleksandr se levanta de la cama, mira fija y seriamente a Javier.

ALEKSANDR

¿Qué deseas?

JAVIER

Sé que algo tramas.

Aleksandr levanta una ceja y sigue mirando al niño de forma con seriedad.

JAVIER

Conozco el odio que
sientes por este lugar,
como muchos; pero también
sé que eres un hombre
decidido, aunque más que
eso eres un animal que no
se dejará enjaular sin
antes luchar. Quiero ser
parte de tu lucha.

El joven Vólkov mira con algo de sorpresa.

JAVIER

Quiero formar parte de
tus filas. Soy el
guerrero que necesitas.

Aleksandr cola su mano en el hombro de Javier.

CONT

ALEKSANDR

Javier, debo confesar que
me sorprende un poco que
me hagas este
ofrecimiento. Por
supuesto, que comprendo
tu odio, pero no estamos
planificando la
destrucción de la
academia.

Aleksandr no ha terminado de hablar y Javier le aparta la mano que tiene en su hombro. Vólkov deja su mano a un costado de su cuerpo y continúa hablando con normalidad.

ALEKSANDR

Aún no. Necesitamos más
fuerza, más experiencia y
sobre todo una
planificación. Terminar
con Split no es una tarea
sencilla. Por ahora, lo
único que buscamos es
salir de este lugar.

Javier se da la vuelta y se dirige hacia la puerta.

ALEKSANDR

Piénsalo. Me alegraría
tenerte de mi lado.

CUT TO

ESC. 21. EXT -ACADEMIA SPLIT/ BOSQUE- NOCHE

La noche es oscura y algo azulada. El viento gime y hace crujir algunos árboles. LOS COMPÑAEROS DE ALEKSANDR se mueven con agilidad entre las sombras. De pronto se escucha el aullido de un lobo. Los niños corren con más velocidad y desaparecen en la noche.

CUT TO

ESC. 22. EXT. -ACADEMIA SPLIT/ BOSQUE- NOCHE

Varios niños están reunidos en las profundidades del bosque. Entre ellos aparece Aleksandr ataviado con ropas oscuras. su cabello plateado resplandece a la luz de la luna. Anastasia se acerca.

ANASTASIA

(Murmurando)

Ya está todo listo; pero,
Aleksandr, los niños me
han dicho que escucharon
un aullido.

ALEKSANDR

Esos idiotas no nos
detendrán. Debemos estar
preparados. Procedamos,
todos organícense.

Todos los niños comienzan a transformarse en animales. Se escucha un fuerte rugido.

ALEKSANDR

¡Maldición!

Todos los presentes toman posición de combate. Aleksandr gruñe y muestra los colmillos de tigre que ya se han hecho presentes en su boca. Todos miran hacia el lugar de donde vino el rugido. Un león salta de los matorrales.

ALEKSANDR

Veo que por fin te
decidiste.

El joven Vólkov cierra los ojos y su cara vuelve a la normalidad, pero aun así los demás siguen en sus posiciones, los transformados están erizados y hay colmillo destellando desde varias direcciones. El león se transforma en Javier.

CONT

JAVIER

Por supuesto, no me iba a
quedar en esa pocilga.

Ambos jóvenes se dan una sutil palmada en la espalda y los demás chicos se relajan, aunque miran a Javier con desconfianza.

CUT TO

ESC.23. EXT. -ACADEMIA SPLIT/ BOSQUE- NOCHE

Hay unos símbolos dibujados en el piso. Todos los niños están transformados en animales. Anastasia se acerca al centro del círculo con una pequeña botella en su hocico. Con cuidado la derrama en la figura y los sentidos de todos se afinan. Hay pelajes erizados y narices que olisquean, pues el líquido que corre por el piso es sangre de un cambiaformas. Aleksandr y Javier se ven impasibles, como si el olor no los perturbara.

De repente, se escucha el graznido de un cuervo. El tigre y el león giran sus rostros hacia la oscuridad. Se escucha como los corazones de ambos se aceleran por la adrenalina. En ese instante un terrible chillido llena el ambiente. Dentro del círculo cae una gata ensangrentada. Anastasia se aparta alarmada, pues la gata es una de sus compañeras. El león y el tigre blanco, se colocan frente a Anastasia y aparece un lobo. Es el profesor Hanz.

Algunos animales corren despavoridos, otros en cambio rodean al lobo y muestran sus colmillos entre ellos una pequeña PANTERA NEGRA, un TIGRE y un JAGUAR. El lobo decidido, muestra los colmillos y gruñe tratando de intimidar a los cachorros, pero ninguno retrocede. Hay aproximadamente nueve cachorros, incluyendo a Aleksandr y a Javier, que protegen a Anastasia. El lobo aúlla y se lanza contra el tigre blanco. Javier va en ayuda de su compañero pero un águila le rasguña el lomo y lo aparta, es la profesora Amaranta.

Los otros animales se dividen en grupos para ayudar a sus compañeros, mientras Anastasia termina su labor para conjurar el portal que los sacará de la academia. Acto seguido, aparece

CONT

el profesor Jacob en su forma de oso, para luchar. Se desata una gran pelea.

HANZ (V.O)

(Telepatía)

Jacob, era lo que pensábamos. Tenemos que llegar a la zorra o abrirán el portal y los perderemos.

JACOB (V.O)

(Telepatía)

Lo sé, será sencillo. Déjamelo a mí.

AMARANTA (V.O)

(Telepatía)

No te confíes. Por lo que veo, les hemos enseñado bien y son más poderosos de lo que aparentan.

JACOB (V.O)

(Telepatía)

Amaranta te preocupas demasiado. Estos niños nunca podrán vencerme.

AMARANTA

(Telepatía)

Ese es tú error. Ellos ya no son niños; son adultos, aunque no lo parezcan.

CONT

El oso corre hacia Anastasia, pero en su camino se interponen un Tigre y un Jaguar. El profesor lucha contra ellos, pero pronto chillada de dolor al ser herido.

La zorra termina de trazar las formas del piso con la gata moribunda que había sido arrojada anteriormente. Una fuerte luz destella. El lobo agarra por el pescuezo al tigre blanco, este chilla y un cuervo aparece de la oscuridad y la cara del lobo con sus garras rasguña. El águila sale disparada contra un árbol. El lobo está en el piso, intenta pararse y chilla por una herida que tiene a un costado.

HANZ (V.O)

(Telepatía)

Ja...Jacob..

El oso se mueve con torpeza y es derrumbado por el tigre blanco y el león.

ANASTASIA (V.O)

(Telepatía)

Tenemos que irnos ya, no durará mucho.

Aleksandr (V.O)

(Telepatía)

¡Corran!

Los cachorros saltan hacia el portal y este se cierra de golpe.

FADE TO WHITE

2.6 La sombra de un lobo

2.6.1 Idea

Leonardo era un niño alegre y comprometido con su misión de hombre lobo; pero, luego de la muerte de su hermana, un sinfín de pesadillas lo persiguen. Ahora, no es más que una sombra ambulante. Se propondrá asesinar vampiros sin importarle la forma o su misión.

2.6.2 Sinopsis:

En su rol de hermano mayor, Leonardo siempre había cuidado de Lucy, pero ella fue asesinada por un vampiro. Desde ese instante,. él perdió el deseo por vivir y se convirtió en una persona fría y alejada de todos. Su odio por los vampiros incrementa día a día, por las pesadillas que lo atormentan. Ahora, con tal de asesinarlos y no arriesgar la vida de nadie atacará en solitario, sin importarle morir en el intento.

2.6.3 Guión literario

La sombra de un lobo (2014)

Camila Astroz

FADE IN

ESC. 1. EXT. -PARQUE/TRANSILVANIA- NOCHE (SUEÑO)

Es una noche fría, los árboles se agitan por el viento y el parque está desierto. Unas LÁMPARAS DE GAS alumbran los caminos del lugar, este se encuentra cerca de la costa, por lo que hay una baranda negra desde donde se puede ver el mar. Entre la oscuridad aparece LUCY, una niña pequeña de nueve años, de cabello castaño y grandes ojos verdes, que está riendo. Su risa resuena en todo el lugar. Luego, su cara se ve transfigurada en algo horrible, está demacrada, sus ojos parecen trastornados. Se acerca y se escucha un grito agudo.

FADE TO BLACK

ESC. 2. EXT - LOS CARPATOS/ BOSQUE- NOCHE

Se levanta agitado un de diez años, de piel blanca, cabellos castaños y ojos verdes. Pone una mano en su pecho y trata de calmar su respiración exhalando e inhalando varias veces; su nombre es LEONARDO. Frente a él hay una fogata y a su alrededor están RAPHAEL Y CARLOTA durmiendo en camas improvisadas con sabanas. CARLOS de contextura fornida está de espaldas a él. Flexiona las piernas hacia su pecho, baja la cabeza y entrelaza sus dedos en su cabello.

CARLOS

Bien, ya que estás
despierto será tu turno
de vigilar. Y ya deja de
pensar en tonterías.

El niño alza su rostro serio, se levanta y asiente. A continuación, el pequeño toma el lugar del hombre, se sienta con la espalda erguida y mira hacia el cielo.

CARLOS

No te distraigas, sabes
que estaremos dependiendo
de ti.

CUT TO

ESC. 3. EXT -LOS CÁRPATOS/ BOSQUE- DÍA

CARLOTA, una mujer robusta y de facciones duras. CARLOS y RAPHAEL, un hombre de unos 25 años, alto y delgado. Caminan junto al niño. Nadie habla y se ve que llevan equipajes más o menos grandes en sus espaldas.

Pasan DOS JÓVENES de nueve y doce años junto al grupo, al momento todos se paralizan, se miran de reojo con seriedad. CARLOS asiente y RAPHAEL también, las cosas se tranquilizan y ambos grupos siguen sus caminos.

LEONARDO (V.O)

(Telepatía, voz de niño)

¿Cambiaformas?

CARLOS

(Telepatía, voz grave)

Correcto.

CUT TO

ESC. 4. EXT -PUERTO- DÍA

GENTE DE TODAS LAS RAZAS vestidas de mil formas diferentes, caminan por el puerto. El rostro de Leonardo es serio, solo mira a su alrededor, huele y de vez en cuando se ve atraído por alguna persona vestida de forma peculiar.

CARLOTA

(voz seria)

Date prisa Leonardo, el
barco está por zarpar.

CARLOS

Tuvimos suerte, al
parecer alguien enfermó y
no podía abordar el
barco, así que pudimos

CONT

subir con su puesto y el
de sus criados.

Raphael, Carlota, Carlos y Leonardo suben por una rampa de
madera a un barco no muy moderno, que se ve un poco
descuidado.

CUT TO

ESC.5. INT - CAMAROTE DE CARLOS Y RAPHAEL - DÍA

Raphael respira ruidosamente. Con sus uñas comienza a rascarse
el brazos y bufa.

CARLOS

(Voz tranquilizadora)

No pierdas la cabeza
muchacho. Yo también lo
puedo oler, la muerte
está en este barco, pero
nos ocuparemos de ello en
la noche.

Raphael entre cierra los ojos, mira con odio hacia un lado y
sale del camarote. Carlos suspira y se acuesta en una de las
camas.

CUT TO

ESC. 6. INT -CAMAROTE DE LEONARDO Y CARLOTA- DÍA

Carlota está revisando un botiquín de primeros auxilios.
Leonardo empieza a frotarse la nariz con desesperación.
Carlota le pasa un FRASCO de alcohol para que huela.

CARLOTA

Huele esto y déjate la
nariz quieta. En la noche
nos ocuparemos de ese
asunto... no permitiremos
que le haga daño a nadie.

CONT

Leonardo toma el frasco, hace un mueca cuando lo huele y estornuda. Le devuelve el frasco a Carlota, ella lo guarda y él sale de la habitación.

CUT TO

ESC. 7. EXT - BARCO/ PROA - DÍA

Leonardo se aproxima a la baranda del barco, mira el agua romper en la punta del barco, Mira el cielo y suspira.

FADE TO WHITE

ESC. 8. EXT. - BARCO/ PROA- DÍA (FLASHBACK)

El barco es más nuevo, los colores son más brillantes y la gente camina tranquila por la proa. Lucy ESTÁ sentada junto a Leonardo. Ella le sonríe y le señala el cielo donde hay unas gaviotas volando.

LUCY

Oh Leonardo, mira ¿No
crees que todo es tan
hermoso? en especial los
colores.

Leonardo mira a Lucy, ella voltea su rostro hacia él y le sonríe.

LUCY

Leo, prométeme que
siempre podremos
disfrutar de días
hermosos.

Leonardo toma las manos de Lucy entre las suyas.

LEONARDO

(Con voz solemne)

Lo prometo hermana, yo
siempre te voy a cuidar y

CONT

estaré a tu lado,
asegurándome de que
siempre el mundo sea lo
más perfecto para ti.

Ambos ríen y Lucy le saca la lengua juguetonamente a Leonardo,
éste ríe y la despeina.

FIN DEL FLASHBACK

CUT TO

ESC. 9. EXT - BARCO/ PROA - DÍA

Leonardo mira hacia uno de sus laterales y observa a Raphael,
quien parece llevar una actitud sospechosa y camina muy
rápido. La curiosidad hace que Leonardo lo siga. Raphael llega
hacia donde está la carga, mira hacia ambos lados antes de
entrar. Leonardo se esconde, Raphael entra y él lo sigue desde
lejos.

CUT TO

ESC. 10. INT - BARCO/ SITIO DE CARGA - DÍA

Leonardo está detrás de una caja grande, muy quieto y
aguantado la respiración. Raphael se coloca en el centro del
lugar, cierra los ojos y está muy concentrado. De pronto,
comienza a caminar aun con los ojos cerrados y olfatea varias
cosas. Leonardo sale de su escondite pero aunque intenta ser
sigiloso, de la nada aparece Raphael y lo agarra del cuello de
la camisa.

RAPHAEL

¿Acaso crees que no
notaría tu presencia?
Largo de aquí, no
estorbes.

Leonardo se debate ante el agarre de Raphael e intenta
librarse.

CONT

LEONARDO

Déjame en paz, puedo
estar donde yo quiera;
además, no eres el único
que quiere encontrar el
escondite de la muerte.

Con fuerza y desdén Raphael hace a Leonardo a un lado y bufa.

RAPHAEL

Por favor, mocoso ¿crees
que esto es un juego?
Jamás entenderás la
importancia de este
trabajo.

Leonardo en el piso, lo mira con rabia y se levanta.

RAPHAEL

Haz lo que quieras, pero
no te metas en mi camino.

Raphael sigue caminando entre las cajas, de vez en cuando cierra los ojos y aspira profundamente. En el otro extremo de la habitación está Leonardo haciendo lo mismo. Leonardo se acerca a una caja bastante grande, muy bien sellada y de una madera más fina que las demás; aspira profundamente y un gruñido escapa de sus labios. En un segundo Raphael está cerca de la caja, aspira y hace una mueca como un gruñido, pero sin emitir sonido y muestra los dientes. A continuación, agarra a Leonardo, le tapa la boca y se esconde con él en la oscuridad. Se escuchan unas voces de dos MARINOS.

MARINO A

¡Ash! Qué fastidio tener
que estar bajando todo el
tiempo a mirar esa
estúpida caja.

CONT

MARINO B

Tú sabes cómo son los
ricos y sus manías.

El marino A se acerca a la caja y escupe a un lado.

MARINO A

Revisa el otro lado de
esta cosa.

MARINO B

¡Bah! Ya bajamos y todo
está bien. Aquí solo hay
ratas.

El Marino B pasa por la esquina donde están Raphael y
Leonardo. De pronto tres RATAS chillan por el lado contrario
de la caja. El marino B se voltea.

MARINO A

Lo que dijiste aquí solo
hay ratas. Vámonos.

El marino B se da la vuelta y ambos salen de la habitación.
Raphael suelta a Leonardo y lo lanza a un lado.

CARLOS

Les dije que esperaran a
la noche. No sé, por qué
siempre me toca estarlos
cuidando. Parecen niños.

Raphael y Leonardo se miran. Ambos hacen una mueca de desdén.

CUT TO

ESC. 11. EXT. -BARCO/PROA- NOCHE

Carlota está en la proa junto a la baranda, con los codos
sobre ésta y mira el horizonte. LOS MARINOS van y vienen por

CONT

todos lados acomodando las velas y sujetando las amarras. Carlos se acerca a ella sin decir nada. Carlota se irgue.

CARLOTA

¿Estamos listos?

CARLOS

No, aún falta como una hora para que todo esté en silencio. Sé que esto no te gusta pero...

CARLOTA

No se digas más. Es un deber que hay que cumplir.

CARLOS

La extrañas ¿verdad?

Carlota solo lo mira y presiona los labios sin decir nada.

CARLOTA

Noche tras noche escucho a Leonardo gritar y llorar por su hermana. Lucy, ella era una niña muy especial con todos.

Carlos suspira y hace una mueca de resignación.

CARLOS

Él cambió mucho desde que ella murió ¿Quieres que se quede conmigo y Raphael, por la noche de hoy?

Carlota mira fijamente a Carlos, luego mira hacia los lados. Ya casi no hay gente en la proa.

CONT

CARLOTA

No, no digas nada de lo
que te he dicho. Leonardo
no sabe que llora
dormido, no quiero que se
entere o se sentiría peor
y estaría más cerrado con
nosotros.

Carlos asiente y ambos caminan por la proa.

CUT TO

ESC. 12. INT. -BARCO/ CAMAROTE DE LEONARD Y CARLOTA - NOCHE

Leonardo mira un RELICARIO de color cobrizo, con un grabado de un cáliz y una pequeña gema roja que reluce en el centro. Lo abre y ahí está un RETRATO DE LUCY. El pequeño contempla la pequeña imagen de su hermana hecha en oleo, su rostro se entristece y suspira. De pronto, la puerta se abre y de inmediato Leonardo se guarda el relicario dentro de la camisa.

CARLOTA

Leonardo, estamos listos.
Vamos.

Leonardo se da la vuelta y sale de la habitación. Mientras camina su mano derecha tiembla.

CUT TO

ESC. 13. INT - BARCO/ SITIO DE CARGA- NOCHE

Carlos, Carlota y Leonardo caminan hacia la gran caja que habían visto Raphael y Leonardo en la tarde. Al llegar se dan cuenta de que no hay nadie.

CARLOS

¡Diablos! El maldito se

CONT

nos adelantó. Seguro
percibió el olor que
dejaron en la tarde.
Carlota, tú y Leonardo
ocúpense de deshacerse
del ataúd para que no
tenga a donde regresar.

Leonardo sale corriendo sin escuchar a nadie.

CARLOTA

(Gritando)

¡Leonardo! ¡Leonardo!
Assshh... Estos niños.
Entre Raphael y él me van
a volver loca.

CUT TO

ESC. 14. INT -BARCO/ PASILLO - NOCHE

Una DAMA VESTIDA DE TURQUESA, de veintiocho años. Su vestido es un tanto opaco y de tela áspera, se encuentra acompañada por un elegante CABALLERO VAMPIRO que pareciera tener unos veinticinco años, de piel muy pálida, ojos negros y brillantes. Él va vestido con una elegante capa de terciopelo, tiene un bastón y un traje está elaborado con telas finas.

Se escuchan las risas de la dama.

DAMA VESTIDA DE TURQUESA

Pero, se nota que tienes
mucho dinero ¿qué haces
en un barco tan pobre
como este?

VAMPIRO

Solo en estos lugares
puedo conocer jovencitas
tan lindas como tú. No me

CONT

interesan las insípidas
damas de sociedad.

El vampiro besa la mano de joven, ella sonríe y él desliza sus
labios por el brazo de la joven, hasta llegar a su hombro.

DAMA

Tus labios están fríos.

VAMPIRO

Si me permites, me
encantaría calentarlos
con tu hermoso cuerpo.

La dama ríe suavemente y le acaricia el cabello. Él continúa
el recorrido de besos hasta el cuello de la dama, hasta
plantar un dulce sobre la yugular.

VAMPIRO

Déjame enseñarte los
placeres que se pueden
obtener en estos
camarotes.

CUT TO

**ESC. 15. INT- BARCO/ CAMAROTE DE LA DAMA VESTIDA DE TURQUESA
- NOCHE**

La puerta está cerrada con seguro, la dama está recostada en
la cama sin el corpiño y el hombre se encuentra sobre ella.
La mujer cierra los ojos y suspira. De pronto los colmillos
del vampiro relucen sobre la tenue luz, acerca sus labios al
pecho de la joven y la vuela a besar. El hombre suspira sobre
la piel de la chica y está tiembla ligeramente. Con su nariz,
el vampiro la acaricia hasta llegar al cuello de la dama. La
joven tiene sus manos en la espalda de él y se deleita
trazando las formas de su cuerpo fornido y varonil. En un
instante se escucha el jadeo placentero de la joven y su
cuerpo se curva. Ella clava sus uñas sobre la espalda de él y
un hilo de sangre va bajando por la garganta de la chica.

CONT

La presión que hace la chica con sus uñas se vuelve más fuerte y sus gemidos comienzan a pasar ligeramente del placer al dolor. En ese momento, una de las manos del vampiro se posa sobre el pecho derecho de la joven y comienza a acariciarlo delicadamente. Al hacer esto los gemidos de la joven se transforman en jadeos placenteros y su respiración se normaliza un poco más.

Se escucha un fuerte ruido y la puerta de la habitación cae, el hombre voltea la vista, sin apartar su boca del cuello de la chica. La mujer sigue como en estado de trance. En el umbral está Raphael.

RAPHAEL

Maldita escoria, quítate.
Solo mereces la muerte.

Raphael agarra el vampiro con brusquedad, lo separa de la mujer y lo hace caer hacia atrás, lo que provoca que la herida en el cuello de ella se desgarre más; por lo que se escucha apenas un alarido de dolor. El vampiro tiene los colmillos expuestos y sus labios están coloreados por la sangre. Este se levanta y se lanza hacia Raphael.

VAMPIRO

Perro asqueroso, no
molestes.

El vampiro tomar por el cuello a Raphael, quien comienza a temblar ligeramente, gruñe y su cuerpo se transforma en el de un gran licántropo. La mujer inmóvil mira la escena desde la cama. En sus ojos se ve el terror, pero es incapaz de moverse y la sangre sigue emanando de su cuello.

CUT TO

ESC. 16. INT -BARCO/ PASILLO - NOCHE

El vampiro tiene su bastón en la mano, le pega al licántropo en la cara, este cierra los ojos por el impacto y el vampiro le muerde el brazo. El lobo chilla, luego gruñe y se lanza

CONT

contra el vampiro, quien con agilidad consigue quedar detrás de él, lo pateo y Raphael se desliza por el suelo.

VAMPIRO

No eres rival para mí, se
nota que aún eres muy
joven.

El vampiro ríe con desdén, el licántropo se levanta sacude la cabeza y de nuevo embiste contra el enemigo, con una de sus grandes garras toma al vampiro por el cuello y lo presiona con fuerza.

VAMPIRO

(Con un poco de
dificultad)

¿Eso es todo lo que
tienes?

Con fuerza sobre humana el vampiro toma los brazos del lycan y los presiona, al tiempo que clava sus afiladas uñas en la piel del lobo y comienza a brotar la sangre. El licántropo abre su gran mandíbula y cuando está a punto de arrancarle la cabeza al vampiro, éste mueve sus manos y le rasguña los ojos, haciendo que Raphael caiga hacia atrás. A continuación, se va sobre él y el vampiro le rompe el brazo izquierdo. Raphael chilla de dolor y la sangre emana a borbotones. En ese instante aparece un pequeño licántropo y se lanza hacia la espalda del vampiro. Le muerde el cuello. El vampiro cae hacia un lado, se toca la herida y nota la sangre.

VAMPIRO

(Con sarcasmo)

Qué hermosa escena, llegó
tu cachorro para
defenderte. Ja.

Raphael mira con desprecio a Leonardo, quien sigue mirando al

CONT

vampiro. Raphael ruge con estruendo, se levanta a dos patas, trata de estirar el brazo y chilla. En seguida gruñe y Leonardo se lanza nuevamente contra el vampiro, quien lo aparta de un manotazo que le lanza. Raphael va hacia el vampiro, pero este con le agarra la otra mano, le da la vuelta y hace que el hombre lobo caiga arrodillado.

VAMPIRO

¡Morirán!

Leonardo corre y le muerde la mano al vampiro. Este grita de dolor, sacude la mano pero el pequeño sigue pegado a su brazo.

VAMPIRO

¡Pequeña alimaña!

El vampiro le pega una y otra vez a Leonardo mientras sacude su brazo contra la pared, lo que le da tiempo a Raphael de recuperarse y arrancarle de un mordisco la cabeza al vampiro. La cabeza rueda con los ojos desorbitados. Ambos lobos jadean levemente a causa de la adrenalina y entre los dos terminan de desmembrar al vampiro.

CUT TO

ESC. 17. INT -CAMAROTE DE LEONARDO Y CARLOTA- NOCHE

Carlota está de rodillas colocando un vendaje en el brazo roto de Raphael, mientras él se encuentra sentado en la cama. Leonardo tiene varios vendajes y algunos moretones en los brazos y la cara.

CARLOS

(Regañando)

No puede ser, siempre es lo mismo. Jamás pueden hacer las cosas de la forma correcta, siempre tienen que poner en peligro a todo el mundo.

CONT

Sí se quieren morir,
adelante pero no tienen
porque poner al
descubierto a toda la
manada.

Raphael solo mira hacia otro lado, ignorando a Carlos.
Leonardo tiene la cabeza gacha.

LEONARDO

Pero cumplimos la
misión...

CARLOS

No es el punto. No pueden
hacer lo que se les venga
en gana, somos una
¡Manada! Su deber es
cumplir las órdenes del
alfa ¿Qué habría pasado
si otro humano pasaba por
el pasillo de ese
camarote? Hasta dejaron
morir a la víctima.

Raphael se levanta, Carlota se para y se hace a un lado.

RAPHAEL

Gracias Carlota

Raphael camina hacia la puerta.

CARLOS

Raphael no he terminado.

Raphael pasa por el lado de Carlos, abre la puerta y se va.

CUT TO

ESC. 18. EXT. -BARCO/ PROA- DÍA

Hay gente en la proa conversando. Entre los murmullos se escucha a dos señoras hablar.

SEÑORA A

¿Escuchaste lo que pasó
anoche?

SEÑORA B

Sí, es terrible...

SEÑORA A

Yo le dije a mi esposo
que más nunca volvemos a
viajar en barco.

SEÑORA B

Sí, uno no sabe qué clase
de locos se suben acá.

SEÑORA A

Pero dicen que ya están
buscando al responsable
de la muerte de la chica.

Leonardo está entre la multitud escuchando los comentarios. En ese instante una de las señoras se acerca a él.

SEÑORA A

Niño, pero ¿qué te ha
pasado?

Leonardo se aprovecha de su apariencia infantil y sale corriendo. Al llegar al pasillo de los camarotes se encuentra con Carlos y Carlota. Carlos toma a Leonardo de los hombros y lo hace mirar hacia la muchedumbre.

CONT

CARLOS

Esa es la razón por la que no pueden actuar impulsivamente, sino planificando las cosas y siendo sigilosos. Tú lo sabes, Leonardo, por eso no entiendo cómo pudiste apoyar a Raphael. Pronto llegaremos a París. Los alfas quieren conversar contigo. No cometas más errores.

CUT TO

ESC. 19. EXT. -BARCO/ PROA- DÍA

Aparece un intertítulo que dice "diez días después". El día está nublado y llueve. El aire fuerte y por ello los árboles son abatidos por el viento, los pocos barcos que están anclados al puerto, parecieran luchar contra el agua para continuar en su lugar. Carlota y Raphael están en la proa mirando hacia el puerto francés.

CARLOTA

Raphael, ahora que nos separaremos, quiero pedirte que te cuides, por favor. Querido, yo sé que todo lo haces con buena intención, pero, por favor, no te pongas en riesgo. Sabes que a ti y a Leonardo los quiero como a mis hijos.

RAPHAEL

Tranquila, Carlota... no quiero que te preocupes.

CUT TO

ESC. 20. EXT. -BARCO/ RAMPA- DÍA

Carlos está con Leonardo cerca de la rampa. Esperan a que los demás pasajeros desciendan. Luego el hombre coloca sus manos sobre los hombros del niño.

CARLOS

Sé que ya eres un hombre
y creo que tengo alguna
idea de lo que los alfas
quieren conversar
contigo. Solo te diré que
espero que me hagas
sentir orgulloso de todo
lo que te he enseñado.
Las pruebas que se
avecinan son difíciles y
a veces dudarás, pero
pase lo que pase siempre
debes recordar que
nosotros somos tu
familia.

LEONARDO

No te defraudaré.

Carlota y Raphael se unen a los otros dos miembros del clan y caminan hacia la rampa. Abajo los están esperando UN GRUPO DE PERSONAS VESTIDOS CON CAPAS NEGRAS.

FADE TO BLACK

2.7Diseño de personajes

- Claudia



- **Leonardo – niño-**



- **Leonardo – transformación en lobo-**



- Aleksander Vólkov – niño y tigre-



2.8 Presupuestos

Debido a la crisis económica actual que vive Venezuela, como la constante inflación y variación del dólar, se ha hecho cada vez más difícil conseguir que las empresas den presupuestos por escrito. Por esta razón, la tesista de este proyecto recurrió a profesionales extranjeros quienes colaboraron con las cotizaciones de precios.

Manual del juego de rol

Debido a que el diseñador era de procedencia chilena, el presupuesto está en dólares, por lo que se procedió a realizar la conversión al cambio oficial de 49,99 según la tasa SICAD del día 27/08/14.

El servicio de impresión es un promedio realizado a partir de los presupuesto de Impresos Nando-oli, C.A. y Tecnoavi 2ª2728, C.A.

Descripción	Monto unitario	Unidades	Monto total
Diseño gráfico del manual			
Ilustración compleja	Bs 6.998,6	3	Bs 20.995,8
Ilustración simple (Portadas de razas)	Bs 2.249,55	3	Bs 2.249,55
Ilustración simple (Diseño de páginas)	Bs 1.749,65	1	Bs 1.749,65
Portada	Bs 13.497,3	1	Bs 13.497,3
Contraportada	Bs 12.497,5	1	Bs 12.497,5
SUBTOTAL			Bs 50.989,8
Servicio de impresión			
Páginas full color	Bs. 17	88	Bs. 1.496
SUBTOTAL			Bs. 1.496

SUBTOTAL	Bs 52.485,8
IVA (12%)	Bs 6.298,296
TOTAL	Bs 58.784,096

Aunque a este trabajo de grado no le corresponde el diseño de la plataforma online, ni la realización del corto animado que aparecerá al inicio del juego, se hizo la investigación de averiguar los costos.

Plataforma online

Considerando que el programador es de España, los montos del presupuesto están expresados en euros, razón por la cual se hará el cambio en bolívares a la tasa SICAD II de 66,18 bs por euro al 23/08/2014.

Descripción	Monto unitario	Unidades	Monto total
Creación de un Website			
Front End Developer	Bs 794,16	160	Bs 127.065,6
Back End Developer	Bs 794,16	160	Bs 127.065,6
Dominio (Anual)	Bs 4.301,7	1	Bs 4.301,7
Servidor (Anual)	Bs 0	1	0
Mantenimiento (Anual)	Bs 330.900	1	Bs 330.900
Soporte (Anual)	Bs 330.900	1	Bs 330.900
Customer Care (Anual)	Bs 330.900	1	Bs 330.900
SUBTOTAL			Bs 1.251.132,9
IVA (12%)			Bs 150.135,948

TOTAL	Bs 1.104.268,848
-------	------------------

Cortometraje

El siguiente presupuesto también se pidió en España, razón por la cual los montos están expresados en euros, por lo que se hará el cambio en bolívares a la tasa SICAD II de 66,18 bs por euro al 23/08/2014.

Los montos parten del hecho de que será un corto en 2D, con una duración de 10 a minutos. Asimismo, contará con 7 locaciones y 22 personajes. Se estima que el tiempo de realización sean 6 meses.

Descripción	Monto unitario	Unidades	Monto total
Servicio de preproducción			
Guión	Bs 251.484	1	Bs 251.484
Casting	Bs 33.090	1	Bs 33.090
Concept Art	Bs 1.323,6	160	Bs 211.776
Story Board	Bs 661,8	160	Bs 105.888
SUBTOTAL			Bs 390.673,776
Servicio de producción			
Talento	Bs 433.090	22	Bs 727.980
Voice Record	Bs 6.618	80	Bs 529.440
SFX + Musica	Bs 661.800	1	Bs 661.800
Environment Design	Bs 66.180	7	Bs 463.260
Lead Animator	Bs 1.654,5	160	Bs 264.720
Animator	Bs 794,16	320	Bs 254.131,2
Jr. Animator	Bs 661,8	320	Bs 211.776
Lead Artist	Bs 1.654,5	160	Bs 264.720
Artist	Bs 794,16	320	Bs 254.131,2
Jr. Artist	Bs 661,8	320	Bs 211.776

SUBTOTAL			Bs 3.843.734,4
Servicio de Post-producción			
Renderización	Bs 992,7	40	Bs 39.708
Edición y Montaje	Bs 1.323,6	80	Bs 105.888
VFX	Bs 1.985,4	60	Bs 119.124
Audio Mastering	Bs 1.985,4	20	Bs 39.708
Color Correction	Bs 1.654,5	20	Bs 33.090
Delivery	Bs 992,7	30	Bs 29.781
SUBTOTAL			Bs 367.299
SUBTOTAL			Bs 4.234.775,475
MARK UP (10%)			Bs 423.477,5475
SUBTOTAL GENERAL			Bs 4.658.253,023
IVA (12%)			Bs 558.990,3627
TOTAL			Bs 5.217.243,386

2.9 Análisis de costos

Manual del juego de rol

Descripción	Monto unitario	Unidades	Monto total
Diseño gráfico del manual			
Ilustración compleja	Bs 0	3	Bs 0
Ilustración simple (Portadas de razas)	Bs 0	3	Bs 0
Ilustración simple (Diseño de páginas)	Bs 0	1	Bs 0
Portada	Bs 0	1	Bs 0
Contraportada	Bs 0	1	Bs 0
SUBTOTAL			Bs 0

Servicio de impresión			
Páginas full color	Bs. 17	88	Bs. 1.496
SUBTOTAL			Bs. 1.496
SUBTOTAL			Bs 1.496
IVA (12%)			Bs 179,52
TOTAL			Bs 1.675,52

Plataforma online

Descripción	Monto unitario	Unidades	Monto total
Creación de un Website			
Front End Developer	Bs 0	0	Bs 0
Back End Developer	Bs 0	0	Bs 0
Dominio (Anual)	Bs 0	0	Bs 0
Servidor (Anual)	Bs 0	0	Bs 0
Mantenimiento (Anual)	Bs 0	0	Bs 0
Soporte (Anual)	Bs 0	0	Bs 0
Customer Care (Anual)	Bs 0	0	Bs 0
SUBTOTAL			Bs 0
IVA (12%)			Bs 0
TOTAL			Bs 0

Cortometraje

Descripción	Monto unitario	Unidades	Monto total
Servicio de preproducción			
Guión	Bs 0	0	Bs 0
Casting	Bs 0	0	Bs 0
Concept Art	Bs 0	0	Bs 0
Story Board	Bs 0	0	Bs 0
SUBTOTAL			Bs 0
Servicio de producción			
Talento	Bs 0	0	Bs 0
Voice Record	Bs 0	0	Bs 0
SFX + Musica	Bs 0	0	Bs 0
Environment Design	Bs 0	0	Bs 0
Lead Animator	Bs 0	0	Bs 0
Animator	Bs 0	0	Bs 0
Jr. Animator	Bs 0	0	Bs 0
Lead Artist	Bs 0	0	Bs 0
Artist	Bs 0	0	Bs 0
Jr. Artist	Bs 0	0	Bs 0
SUBTOTAL			Bs 0
Servicio de Post-producción			
Renderización	Bs 0	0	Bs 0
Edición y Montaje	Bs 0	0	Bs 0
VFX	Bs 0	0	Bs 0
Audio Mastering	Bs 0	0	Bs 0
Color Correction	Bs 0	0	Bs 0
Delivery	Bs 0	0	Bs 0
SUBTOTAL			Bs 0
SUBTOTAL			Bs 0
MARK UP (10%)			Bs 0
SUBTOTAL GENERAL			Bs 0
IVA (12%)			Bs 0
TOTAL			Bs 0

“¿Estamos en la realidad o somos personajes dentro de la mente de expertos jugadores?”. Ferrero, R. (locutor). (2001). **Juegos de rol. [Documental]. Bogotá: Infinito.**

I. ANÁLISIS

1.1 Baudrillard y el juego de rol

La palabra simulacro tiene múltiples significados, en el capítulo I del presente trabajo ya se ha descrito el significado que posee para el teórico Baudrillard, pero para poder comprender mejor éste análisis, se refrescará sus acepciones.

“a) El simulacro como engaño y manipulación b) El simulacro como prueba o ensayo c) El simulacro como juego o divertimento d) El simulacro como creación artística”. Baca Martín, J. (2007). P. 213

Los cuatro significados de esa palabra prueban su riqueza semántica y; por ende, su pertinencia a la hora de analizar los procesos comunicativos complejos y referidos a los temas sociales. Por tal razón, no es coincidencia que una mente analítica y crítica como la de Jean Baudrillard haya decidido utilizar esta palabra, para realizar la descripción de las estructuras del mundo en el que creemos vivir.

La simulación se caracteriza por poseer una confusión de lo real con lo imaginario, lo verdadero con lo falso. Hoy en día se puede apreciar que lo real solo se encuentra por medio de la simulación, pero la simulación no es un reflejo de la realidad.

Partiendo de lo explicado y con la afirmación de que un juego de rol puede servir para representar el tercer simulacro de Baudrillard, se pasará a explicar con mayor profundidad esa aseveración.

“Como sucede en la ciencia ficción, son proyecciones imaginarias de la producción, la velocidad, la energía y la inventiva.” Horrocks, C.Jevtic, Z. (2001), p. 106

La ciencia ficción y el terror se desarrollan a través de la unión entre lo real y lo imaginario, pero ahora ya no hay nada que inventar. Estos géneros, tanto cinematográficos como literarios, muestran el mundo tal cual es. Se habla de un mundo utópico, por ello la realidad pasa a adquirir algo que propio del simulacro.

La realidad ha dejado de existir, porque ella ya no produce nada que demuestre su existencia. No existe un modelo original, pero sí una suplantación de la realidad, por la hiperrealidad.

Cristina Iriarte y Johana Pérez (2003) en su tesis titulada Del castillo a la corporación: villanos y monstruos al estilo Disney afirman que actualmente impera la era de la informática donde los datos, información y avances tecnológicos son las piezas fundamentales para el desarrollo de la cultura a la cual llaman Sociedad de signos.

Al ser la cibernética y lo digital dos ejes principales de la cultura y la sociedad, en la cual se enmarca el tercer simulacro que describe Baudrillard, es que se opta por realizar un juego de rol en una plataforma online. Asimismo, esta justificación estaría incompleta sino se hiciera referencia a uno de los términos que ayudó al filósofo francés a realizar su teoría, esta es la palabra “Fractal”.

Benoit Mandelbrot es la persona que acuñó el término fractal, el cual utiliza Baudrillard. “Los fractales se refieren a las marcas y huellas dejadas por la acción de sistemas dinámicos y caóticos. “Mandelbrot: (s/f) citado en Perlani, E. El juego de la seducción (en torno a Baudrillard). (2013). Eikasía Revista de Filosofía. [Página web en línea].

La importancia de definir y traer a colación el término, anteriormente definido, surge debido a que, al igual que en el fractal, las pantallas de computadora han logrado darle realidad a lo real al refractarlo en sus pantallas, es decir, es la imitación de su doble original en la hiperrealidad. Esto podría traducirse como una realidad más real, puesto que solo en este espacio las simulaciones son más perfectas.

El principal atributo de los juegos de rol es esa parte de rol, pues este se entiende como un modelo de comportamiento social, así lo explica Bell y se profundizó en el capítulo II del marco teórico. Sí, se analizan los tres simulacros, por medio de los cuales Jean Baudrillard explica los procesos por los cuales ha atravesado la humanidad, se encuentra que: El simulacro de primer orden se rige por lo mecánico, el de segundo orden por la reproducción en serie y es el tercer simulacro el que se maneja por el modelo a seguir.

“...hay modelos de donde proceden todas las formas según las modulaciones de diferencia. Solo la filiación al modelo da sentido y nada procede ya según su fin, sino que procede del modelo ‘significante de referencia’ que es como una finalidad anterior, y la única verosimilitud. Estamos en la simulación en el sentido moderno del término, de la cual a industrialización no es más que la forma primaria”. Baudrillard (1992) citado en Iriarte, C., Pérez, J. (2003) Del castillo a la corporación: villanos y monstruos al estilo Disney. Universidad Católica Andrés Bello.

Por este hecho, ya queda comprobada la afirmación que se hacía al inicio. Es totalmente válido tomar un juego de rol como ejemplo del tercer simulacro.

Ahora bien, anteriormente las acciones sociales eran exclusiva de las comunicaciones personales cara a cara, pero debido al avance de la tecnología el ser humano se ha hecho participe de una doble concentración humana. Esta podría definirse como la vida *offline* y la vida *online*, en esta última las personas se sumergen en una gran red telemática que lo lleva a conectarse con grandes redes comunicativas que entrelazan todo haciendo que sin importar la distancia el hombre sea parte de la globalización.

La paradoja de la red telemática deviene en que puede lograr la abstracción del mundo que se denomina como “real”. Una vez que el ser humano ha sido consiente de estas redes se ha apropiado de ellas, pero también ha sido seducido por ellas y sus infinitas posibilidades. También, se ha dado el caso de que el hombre ha cambiado su significado original y ha creado un universo de espectáculo y resoluciones espectaculares. Por esta razón, la identidad *online* ha surgido como una acción social dada por la apropiación de los recursos disponibles del Internet, donde predomina el lenguaje simbólico como forma de acercamiento a los fenómenos sociales, políticos y estéticos.

El cambio del significado de los signos también se le debe en gran parte a los medios audiovisuales. Los medios audiovisuales son responsables de lo que Andrew Hoskins llama “el colapso de la memoria”. Este colapso genera una descontextualización de los mensajes, lo cual trae como resultado el desconocimiento de la realidad.

Jesús Baca Martín su libro *Comunicación y simulacro* expone la idea de que la sociedad actual cree que tiene el conocimiento de los hechos por haber accedido a ellos, por medio de la televisión, pero la verdad no es así. Esto sucede por la falta de referentes históricos y de actitudes críticas a la hora que recibir los mensajes. Por este motivo surge lo que se conoce como el intercambio simbólico.

“..es el resultado de toda una historia en la que Dios, el hombre, el progreso, la historia misma, mueren sucesivamente en beneficio del código, en la que la trascendencia muere en beneficio de la inmanencia.” Baudrillard (1992) citado en Iriarte, C., Pérez, J. (2003) *Del castillo a la corporación: villanos y monstruos al estilo Disney*. Universidad Católica Andrés Bello.

Este intercambio como concepto no es nuevo, ni mucho menos exclusivo el pensador francés, sino que proviene de Mauss. Este intercambio hace referencia a un sistema de prestaciones sociales que se da entre las personas según el estatus, los clanes, etc. La dificultad de esto está en entender cómo funciona el intercambio contractual entre las personas, esa obligación de dar, recibir y devolver; además, hay que dejar en claro que este intercambio simbólico no se rige por la razón mercantil.

Baca explica que el intercambio simbólico aparece cuando hay interacción continua de actores que no son identificables únicamente como emisores o receptores, sino como ambas cosas. Para entender mejor el concepto, se dirá que se trata de un intercambio de códigos conocidos por todos los presentes y que logra que se creen contexto de inteligibilidad. Estos símbolos estarán presentes en las diferentes clases sociales que el jugador desee representar, su nivel dentro del clan y su relación con los demás.

Por otro lado, hay que acotar que internet le da al usuario ese reconocimiento de emisores y receptores. Esto se explicará más adelante, cuando se hable del “nick”. En

el juego de rol, el jugador siempre es emisor y receptor pues él es el encargado de llevar su historia y realizar los giros dramáticos que considere pertinente.

Siguiendo el pensamiento de Jean Baudrillard y su idea de que la realidad no existe, es que pasa a ocuparnos lo virtual. Las personas están tan inmersas en el mundo tecnológico que se deviene en un ser virtual, en palabras del filósofo, lo virtual nos piensa.

Haciendo referencia al mundo virtual, se puede recordar a Macluhan cuando decía “el medio es el mensaje”. Con respecto a esto Baudrillard señala que “efectivamente es el medio, el modo mismo de montaje, de recorte, de interpelación, de demanda, de intimación por el medio, lo que regula el proceso de significación”. Baudrillard (1992) citado en Iriarte, C., Pérez, J. (2003) Del castillo a la corporación: villanos y monstruos al estilo Disney. Universidad Católica Andrés Bello.

La red es concebida como un espacio de sociabilidad y esto se demuestra desde el momento en que se pide un “Nick”.

El Nick, mote, nombre o apodo es la manera en que el programa identifica al usuario como una entidad online única, pues este sobrenombre debe ser original y no repetirse, de esta forma se sabe que hay un único emisor en un canal de comunicación. Todo esto puede recodar al registro civil que deben realizar los padres, al tener un hijo para garantizar el derecho constitucional a la identidad de todas las personas, en este caso es el nacimiento de la identidad en el mundo digital.

Luego del registro del nombre se pasa a crear una ficha del personaje, es aquí donde el usuario definirá las características socio demográficas en las que estará inserto su personaje, como lo hace día a día en el mundo social “real”. A través de los elementos técnicos como, el canal y el discursivo como, las características socio demográficas; el individuo entiende qué se espera que haga, cómo debe comportarse, cómo debe presentarse y cuáles son las características para definir su identidad. Esto le dará coherencia a la comunicación entre sujetos o intersubjetividad.

Por otro lado, hay que destacar que a medida que va ocurriendo este proceso el usuario se va vinculando cada vez más con esta nueva identidad, lo que dará como resultado un proceso de indeterminación entre el original y la copia, pronto ya no

habrá una copia, sino un alter ego tan real como su creador, pero esta nueva entidad podrá llegar a superar a su original, pues tendrá atributos que lo harán mucho mejor, como poderes mágicos de transformación o sanación, cosa que un humano común no posee, es en este instante que se habla de un doble mejor que el original. Se puede recordar el ejemplo de colocaba Baudrillard sobre un cadáver en la funeraria, pues decía que este cuerpo se veía mejor que cuando estaba vivo, pues ahora se hallaba mucho más sonriente, ocurre entonces la sustitución del uno por el otro.

Después de la elección del nombre y la creación de la hoja o ficha de personaje, se pasará al proceso de la creación de la historia del personaje, la cual le dará respuestas a las preguntas quién es, de dónde viene, cómo ha sido su vida, cómo reacciona ante las situaciones y cómo llegó a Paris. A continuación, el jugador buscará una figura pública infantil que le dé el toque final de vida a su PJ. Con estos detalles finales se completará a creación de la identidad en el ciberespacio, con la cual se puede comenzar a realizar el proceso de socialización que si se presta atención se descubre que no es algo nuevo, sino son las mismas estrategias culturales provenientes de la experiencia social que ha tenido el hombre con el hombre, así como en su experiencia con la escritura, el cine, la tv, etc.

Para que un juego consiga éxito, además de tener una buena historia, debe estimular de forma constante al jugador. Es por ello que en Inmortales se implanta la idea de las misiones, cada jefe de clan pondrá misiones mensualmente que los jugadores podrán o no cumplir; pero el juego no depende únicamente de esto, sino también de la vida social que el jugador cree junto a los otros usuarios. Además, habrá estímulos o recompensas por lealtad al juego como: desarrollo o mejoramiento de habilidades que otorgarán más poder al personaje, títulos honoríficos por cumplimiento más creativo de un número determinado de misiones y por supuesto aprecio de los líderes que pueden llevar a incrementar el rango dentro del clan.

Los estímulos, anteriormente mencionados, son reflejo de la época en la que se enmarca el simulacro de tercer orden de Baudrillard: el postmodernismo. Todos los jugadores trabajarán por un mismo fin: ser productivos y generar ganancias, como

sucede en las ciudades postmodernas. Tercer simulacro: producción basada en el modelo.

El modelo que quiere seguir la sociedad actualmente es aquel que es productivo, ocupa los cargos más altos, tiene el respeto de los demás, poder, prestigio, status y popularidad. Esto es todo lo que el ciudadano común espera y que la virtualidad le da la posibilidad de conseguir en un mundo simulado. Las personas prefieren jugar en historias con las cuales se puedan identificar.

La academia Split, de donde viene el líder del clan cambiaformas, sería un buen ejemplo de simulación. Pues en esta se pretende hacer una reproducción de modelos ideales de lo que deben ser los cambiaformas. Desean que los niños cedan su identidad para aferrarse a la verdad impuesta por el sistema. Esta orden viene directamente de la monarquía, la figura más alta dentro del sistema. Por lo cual, se le pide a los infantes que dejen su realidad, por lo que los separan de sus familias, para pasar a ser una ilusión. Lo que el mercado desea.

Asimismo, las recompensas de los tipos psicológicos o morales, que influyen en el ego del jugador, hacen que surja una seducción de apariencia, pues el juego deja de ser una simple interpretación, un juego, cambia su verdad y sentido para transformarse en un desafío. Cambia el significado del signo.

Ahora que nuevamente se habla sobre el significado del signo se procederá a decir que el juego Inmortales tiene otra característica particular. El significado de monstruo cambia. El signo tiene otro significado. Debido a las características del juego, el significado de la palabra monstruo se lo dará el usuario. Comúnmente, se entiende por dicho término como un sinónimo de miedo, susto y hasta maldad. Existirán personajes como el de Claudia la vampira, que representarán esas acepciones, pero también puede darse el caso de Leonardo el hombre lobo, cuya misión no es aterrorizar ni asustar, sino por el contrario su destino es proteger y cuidar a todos los habitantes del país. Es decir, algunos personajes pueden conservar la interpretación común de monstruo o puede cambiar. Es por esta razón que se puede decir que existe una dualidad, monstruos buenos y malos. La dualidad es otra característica de la postmodernidad.

Los tres líderes de los diferentes clanes siguen un modelo. Como ya se dijo Claudia es el modelo clásico del monstruo. El licántropo es un modelo como de héroe, pero un héroe que esconde la verdad. Su deber es ocultar a los vampiros de la vista pública, no dejar que se descubran y eliminarlos, para así proteger a la sociedad. Aquí se observa una contradicción y se puede cuestionar su papel heroico. Se prefiere vivir en un engaño, en un supuesto mundo de “normalidad”. Se pretende hacer pasar un simulacro por la verdad.

“El simulacro no es el que oculta la verdad. Es la verdad la que oculta que no hay verdad. El simulacro es verdadero”. Baudrillard y la sociedad del simulacro (2010). *Metrópolis* (revista de información y pensamientos urbanos). [Página web en línea]

El cambio en el significado de los signos trae consigo el término seducción pues este “... aparece en signos vacíos, ilegibles, insolubles, arbitrarios, fortuitos” El juego de la seducción (en torno a Baudrillard). (2013). *Eikasia Revista de Filosofía*. [Página web en línea].

El tercer simulacro maneja el discurso de las utopías, lo que tiene bastante relación con la ciencia ficción y el terror, pero el internet es otro espacio que ofrece utopías y ficción. En este caso específico se hace referencia a las posibilidades de ser “otro” que brinda la simulación, ese poder que habitar y crear diferentes identidades.

El ciberespacio ofrece, además, una idea ficticia de libertad donde el sujeto no da cuenta de sus actos *online* en el mundo *offline*, lo cual, indiscutiblemente, seduce al usuario, pues es un juego de intercambio continuo. El seductor y el seducido están inmersos en un intercambio ritual y elevan sus apuestas en un juego sin fin, porque la línea divisoria que separa al ganador del perdedor es ilegible.

Los objetos seducen por su misterio, sus apariencias, el silencio y sobre todo por el desafío que significan para los ideales clásico de la verdad, el sentido y el poder. La seducción es la ironía de los objetos para revertir, desviar, seducir, desplazar y recuperar todo los deseos del sujeto. Tiene sentido que la seducción sea visible en lo lúdico, ya que la verdad no es seductora, pero el secreto sí.

Poco a poco se cae en lo que Baudrillard llama “Ciberdevastación”, las imágenes seducen, las ideas seducen, las recompensas atraen y va ocurriendo la

reestructuración de la forma y el sentido. El entorno es un significante que crea un nuevo significado: el funcionalismo.

Ahora se nota cómo la estrategia de simulación rompe con la necesidad de conectar a la identidad virtual con un referente externo. Es un signo sin significado pues corresponde a los vacíos de la mediación tecnológica. El modelo es consistente consigo mismo, es el terreno de la ficción, pero también el de los mundos posibles. Estas identidades imaginadas o inventadas, son autónomas de la vida *offline*, pero son reales en el mundo *online*, a diferencia de los personajes del cine o la literatura, pues esta nueva entidad posee representaciones intersubjetivas e interactivas.

“En los medios la identidad no produce representación, son las representaciones las que producen identidad.” El juego de la seducción (en torno a Baudrillard). (2013). Eikasia Revista de Filosofía. [Página web en línea].

La identidad *online* pasa a convertirse en una prolongación de la identidad *offline*.

Como se mencionó anteriormente el tercer simulacro de Jean Baudrillard tiene que ver con por los avances de la ciencia y la informática, y el uso de modelos en todas las áreas de la cultura y la sociedad.

Los tipos de juego son divididos en dos clases por Baudrillard y esta idea las toma del filósofo Roger Caillois.

...de éste recoge las nociones de juego, azar y vértigo para elaborar su teoría lúdica acerca de la cultura de las imágenes. Entre los tipos de juegos que clasifica Caillois considera unos que son de alea, es decir, de lo alea-torio, o sea, juegos de azar, otros que llama juegos de agon o de competencia, de mimicry o simulacro o imitación, donde se incluyen el juegos de roles y otros que llama ilinx, término griego que significa vértigo. El juego de la seducción (en torno a Baudrillard). (2013). Eikasia Revista de Filosofía. [Página web en línea]

Uno de los juegos que más pareciera simular la realidad, son los juegos de rol debido a que la partida se desarrolla en conjunto con otras personas por lo que hay una interacción obligada y no importa si un usuario se asunta, el juego siempre continuará como sucede en la vida real. Pero esto no quiere decir que los RPG busquen representar de manera fiel la realidad, ya que las simulaciones no son apariencias de la realidad, aunque lo real aparece solo en su simulación. La simulación es la confusión de lo real con lo imaginario, lo verdadero con lo falso.

La hiperrealidad, donde se desarrollará el presente juego de rol, lo cambia todo. Como ya se explicó lo real ha tomado realidad en este nuevo mundo, lo *offline* no es referente de lo *online* aunque esta nueva identidad no es más que una extensión, mejorada y mucho más perfecta de su original. La sociedad moderna ha migrado a esta nueva subjetividad, donde los juegos de azar y vértigo, han reemplazo al antiguo juego de la expresión y la competencia del duelo en la producción económica, por el juego extático, solitario y narcisista de las imágenes.

Por último, el juego de rol “Inmortales” como un simple simulacro, no tiene engaño para los jugadores. El engaño surgiría si se quisiera hacer pasar el simulacro por la verdad. En la modernidad, ya nadie se relaciona con lo real, pues se vive en un mundo hiperreal y lo que antes era conocido como real no es sino una imagen que pretende serlo.

3.2 Resultados

A través del trabajo realizado, se puede decir que los resultados son satisfactorios. Se logró la meta de crear un mundo, en la hiperrealidad que refleja la suplantación de la realidad, se forma lúdica se demuestra la seducción que ejerce el mundo virtual sobre las personas.

Por otro lado, la ambientación de un mundo en el siglo XVIII rememora la nostalgia que siente Jean Budrillard por lo que fue y ya no será, aquella época donde había un orden simbólico en la que los signos no representaban un problema y por lo cual no era cuestionable la realidad. Esta está reflejada en el orden social tanto económico como dentro de los clanes.

Así mismo, como se explicó a lo largo de la investigación el juego de rol permite que se aprecie el nuevo tipo de intersubjetividad entre los usuarios que no es más que un aprendizaje ya adquirido en el mundo real; por otro lado, los procesos creativos llevan una vez más a una seducción, lo la idea de la interpretación o simulación de un personaje.

Así bien, el manual realizado puede dar pie al inicio de un juego completo pues, cumple con las características de los juegos de rol como son: las tierras lejanas, personajes de raza fantástica, aventuras, etc. Además, se les permite a los jugadores la libertad de crear sus historias y vivir una experiencia mucho más completa.

El hecho de que el juego Inmortales corresponda al género de terror, también demuestra la negación constante del hombre por los avances tecnológicos, pues aunque son bien aceptados jamás se admite que crean una dominación sobre el usuario, en el terror esto se aprecia cuando se ve que ningún arma puede combatir o destruir al ser que resulta demoníaco. Él ser terrorífico es una representación de los miedos y lo desvalida que está la sociedad para enfrentar el tema de la hiperrealidad, por su permanente negación. Lo oculto tiene que ver con un mal latente que sorprende a la persona en el momento menos esperado, el mal en este caso es la ausencia e realidad y la absorción del internet.

Crear un mundo o mejor dicho un juego que invita a simular de forma consciente, es un gran ejemplo del tercer simulacro de Baudrillard, pues demuestra lo que le hiperrealidad ha causado en el mundo real. El ver como el personaje de la red, no corresponde directamente con el creador, es otra manera de apreciar la ausencia de significado en los signos.

El terror es capaz de vivir con la realidad, como día tras día el ser humano vive con ese gran mal que abraza al mundo: La degradación de la verdad y la ocultación de que la verdad o la realidad ya no existen y que vivimos en un mundo de simulacros.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Esta investigación debe considerarse una meta, luego de meses de trabajo y análisis sobre la teoría de simulacro de Jean Baudrillard, quien es un autor un poco complicado de entender, pero que al lograrlo se puede descubrir un mundo nuevo y una alerta sobre cosas que, aunque interiormente eran conocidos, siempre se insistía en negar,

Baudrillard logra que la mente de quien lo lee, comience a realizar análisis propios partiendo del cuestionamiento de la realidad. Realizar un manual de un juego de rol, por otra parte, es una manera de plasmar visualmente la crítica o bien la idea del pensador francés.

Asimismo, si bien se tiene un manual completo, este nunca estará terminado debido a que los juegos de roles, están abiertos a lo posible y la indeterminación. Razón por la cual, se encontrará en permanente estado de cambio y desarrollo. Participar en este juego de rol, es introducirse de manera consciente en el simulacro de la realidad.

A veces, las cosas más complicadas se deben entender a través de lo lúdico, pues desde el principio de la civilización, este ha sido el medio para comprender el mundo que está alrededor. Es por ello que los juegos deben ser considerados como lenguaje y, por tanto, como una forma de expresión. Así bien, solo en lo lúdico consigue esa riqueza que permite mezclar o cruzar las formas expresivas, dando paso al simulacro. De este surgen infinidad de manifestaciones, ya sean artísticas, discursivas, de interacción, historias efímeras, entre muchas otras cosas que solo pueden convivir en un espacio de infinidad como es Internet. Además, éste promueve su comunicación y libre tránsito.

Por otro lado, con este trabajo no solo se concibió la idea de dar a conocer las ideas de Jean Baudrillard, sino es también una forma en que se contribuye a la culturización de las personas en el mundo audiovisual, pues se trata de manera divertida de transmitir los conocimientos de la elaboración de guiones cinematográficos. Cosa que no solo favorecerá los conocimientos de los jugadores, sino que mejorará un juego cuyos guiones a veces son muy pobres y desordenados.

Sí, existe lenguaje o forma de expresión que este surgiendo por novedad, el comunicador social debe empaparse de él, para lograr una apropiación correcta del miedo y de esta manera tratar de darle un uso adecuado.

A pesar de lo dicho, no deben olvidarse las palabras de Baudrillard cuando expresa que el ordenamiento de los simulacros, solo demuestra la circulación, dominación y la forma en que estos reemplazan la realidad.

El mundo y la tecnología avanzan rápidamente y muchas veces, se encuentra en que no se ha asimilado lo nuevo, cuando surge otra cosa más novedosa, es por ello que la relación entre verdad y ficción es compleja. El ser humano está atrapado en un mundo de signos e imágenes que lo seducen, esto se va perfeccionando tanto que ya no se logra una distinción entre lo verdadero y lo falso.

Las múltiples interpretaciones de la verdad, la llevan a su destrucción pues ya no hay una verdad. La razón de la desaparición de la realidad tiene que ver en un principio con esta manipulación de la verdad y con el exceso de realidad, como indicaba el autor, tanta realidad anula la ficción y la realidad en la hiperrealidad.

Por todo lo dicho, se comprueba que un juego de rol representa este simulacro, es un mundo donde se simula una realidad ficcional, como la que se vive todos los días, la cual ofrece la posibilidad de obtener un mundo de infinitas posibilidades, subjetivo y al ser real, por encontrarse en la hiperrealidad, se logra confundir con la ilusión que es equivalente a una realidad, aunque no puede ser reconocida de esa forma, pues dejaría de serlo. Es un juego de mimesis, que representa lo que hace el mundo hiperreal con el mundo real, aunque ya no haya un modelo original, sino una reproducción infinita.

La oportunidad de analizar la respuesta del adversario y poder responder luego, representan las respuestas fingidas que dan las audiencias a los medios, por su carácter de inmediatez. Asimismo, los signos tranquilizadores también de no tener que justificar la vida *online* de la vida *offline*, constituyen la tranquilidad asegurada por la distancia que logra la separación del mundo real y de esta manera, ocurre la exclusión de la misma.

La principal recomendación que se hará con respecto a este trabajo, es que no quede confinado al olvido, sino que más bien se ofrezca, tal vez, a los estudiantes de ingeniería para que en algún trabajo pudieran montar la plataforma web necesaria para iniciar este juego. Asimismo, se espera que de pie a futuras investigaciones.

Para los que vayan a utilizar a este autor para sus trabajos de grado, se les recomienda tener un guía que esté bien informado sobre el tema y lo comprenda, pues a veces es complicado abordar a un filósofo complicado sin un buen guía.

BIBLIOGRAFÍA

Textos

Achilli, J., Bailey, R., McFarland, M., Webb, E. (2011). Vampiro: La mascarada. (20 ed.) España: Nosolorol Ediciones

Baca Martín, J. (2007). Comunicación y simulacro. Sevilla: Arcibel Editores

Baudrillard, J. (1978). Cultura y simulacro. Barcelona: Editorial Kairós.

Belevan, H. (1976). Teoría de lo fantástico. Barcelona: Anagrama.

Blasco Perales, S. (2013). ¿Qué son los juegos de rol? Guía didáctica. (1era ed). España: Epicismo Ediciones

Colomer, T., Díaz-Plaja, A., Durán, C., Manresa, M., Maragallo, A., Olid, I., Silva-Díaz, C. (2009). Lecturas adolescentes. (1 era ed). Barcelona: GRAÓ, d' IRIF, SL.

Durán, J. A., Ibañez, I., Málaga, J., Sanza, A., Díaz-Iellín, J., Millán, II., Villanueva, IL. (s/f). Incivil: el reglamento del rol en vivo. España: pdf sin editorial.

Henry, J. (2008). Convergence Culture. Cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós

Horrock, C., Jevtic, Z. (2001). Baudrillard para principiantes. Buenos Aires: Errepar

Kagarlitski, Y. (1974). ¿Qué es la ciencia ficción? España: Ediciones Guadarrama.

Losilla, C. (1993). El cine de terror: una introducción. (1 era ed.). Barcelona: Paidós Ibérica

McLuhan, E., Zingrone, F. (1998). McLuhan escritos esenciales. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica.

Puig Peñalosa, X. (2000). La Crisis de la Representación en la Era Postmoderna El Caso de Jean Baudrillard. Quito: Abya- yala.

Romanguera y Ramió, J. (1999). El lenguaje cinematográfico. Madrid: Ediciones de la torre.

Todorov, T. (1974). Introducción a la literatura fantástica. (2da ed). Buenos Aires: Tiempo contemporáneo.

Publicaciones periódicas

Anónimo (2007, mayo 6). Fallece a los 77 años el sociólogo francés Jean Baudrillard. *El país*.

Barrencea, A. M. (1972, julio –septiembre). Ensayo de una tipología de la literatura fantástica. *Revista iberoamericana*, Vol. XXXVIII, Núm. 80, pp 391-403.

Bell, M (s/f). Juegos de rol. *Educación social*, número 33, pp 104-113

Carbó Gracia, J.R., Pérez Miranda, I. (2010). Fuentes históricas de los juegos de rol: un experimento para la didáctica de la historia antigua. *Redalyc*, volumen 11, número 3, pp 149-167

Carbonell, X., Talar, A., Beranuy, M., Oberts, U., Graner, C. (2009) Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, pp 201-220.

Molina, M. (2007, mayo). Jean Baudrillard, el maestro del simulacro. *Revista de la Universidad de México*, número 39, pp 105-106

Núñez, F., Ardévol, E., Vayreda, A. (2004). La actuación de la identidad online: estrategias de representación y simulación en el ciberespacio. *Gircon Universidad Oberta de Ctalunya*.

Perliani, E. (2013, agosto 9). El juego de la seducción. *Eikasia*, Num. 5. Pp 223 -236

Ripol, O. (s/f). El juego como herramienta educativa. *Educación social*, número 33, pp 11-27

Riva, G. (2011, noviembre). Roman Medieval y juegos de rol. *Lutho*, número 7, volumen 2, pp 46-51

Sánchez Escalonilla, A. (2009, marzo 30). Fantasía de aventuras: la exploración de los universos fantásticos en la literatura y cine. *Comunicación y sociedad, Vol XXII, número 2*, pp 109-137

Solsona, G.M. (2010, abril –julio). Baudrillard y la sociedad simulacro. *Metrópolis*.

Vaskes Santches, I. (2008, agosto). La transestética de Baudrillard: simulacro y arte en la época de la simulación total. *Estudfilos Universidad de Antioquia, número 38*, pp 197-219

Vivas, A. (2007, marzo 18). Jean Baudrillard, el filósofo que alertó sobre la 'era Matrix'. *Elmundo.es*.

Trabajos de grado

Aguirre, M. (2012). El Juego de Roles con la realidad del salón de clases. Trabajo de grado de grado de especialización no publicado. Pontifica Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia.

Escobar, A.M., Sánchez, J. (2009). La Capacitación Lúdica como Herramienta Comunicativa en la gestión del Conocimiento. Trabajo de grado doctoral no publicado. Pontifica Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia.

Iriarte, C., Pérez, J. (2003). Del castillo a la corporación: villanos y monstruos al estilo Disney. Trabajo de grado doctoral no publicado. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.

Fuentes electrónicas

Gomes, S. (2011). *El asesino de lo real: Jean Baudrillard y la “Estética de lo peor”*. Recuperado en marzo, 23, 2014. <http://www.culturamas.es/blog/2011/04/20/el-asesino-de-lo-real-jean-baudrillard-y-la-%E2%80%9Cestetica-de-lo-peor%E2%80%9D/>

Historia del cine (s/f). Ministerio de educación del Gobierno de España. Recuperado en junio, 14, 2014. <http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque1/index.html>

Jean Baudrillard. (s/f). Biografías y vidas. Recuperado en agosto, 12, 2014. <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/ baudrillard.htm>

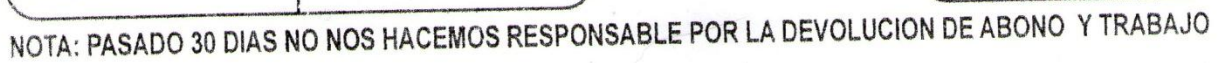
Propuestas basadas en la expresión corporal y la dramatización Indicaciones generales. (s/f). Amnistía internacional. Recuperado en julio, 20, 2014. <http://www.amnistiacatalunya.org/edu/guia/es/p-exp2.html#ret>

Tutorial: ¿Como Jugar Rol por Foro? (2012). Recuperado en julio, 16, 2014.
<http://www.sociedadnocturna.net/viewtopic.php?f=496&t=12090>

Medios audiovisuales

Cerón, C. (2001). Juegos de rol. [Documental]. Bogotá: Infinito.

- **Presupuesto #1**



- Presupuesto #2

Tecnoavi 2a

Rif: J-403083290

Solicitado Por: Camila astroz.

Impresión de de 87 hojas de full color tamaño carta A 26 bs C/U en total
2286,00 bs.

Tecnoavi 2A2728, C.A.
RIF. J-403083290

La candelaria Caracas Edif. Cachazo Local C planta baja.

- **Presupuesto #3**

Santiago, Martes 30 de Mayo de 2014

Patrick Rosell Jara

Diseñador gráfico

Santiago, Chile

Tel. (móvil): 09 79627100

ZIP code: 8520243 Quinta Normal

Patrick.A.Rosell.J@gmail.com

COTIZACIÓN ILUSTRACIÓN PROYECTO INMORTALES

1) DETALLE PRESTACIÓN

Desarrollo de 3 ilustraciones en alta resolución, 3 ilustraciones en blanco y negro, diseño de página, portada y contraportada para ser aplicadas en libro de tesis, como sigue:

- a) Ilustración compleja: mapa de bits, a todo color, degradado, tamaño carta.
- b) Ilustración simple: vectorial, tamaño carta para portada de cada raza.
- c) Ilustración simple: vectorial, para el diseño de página.
- d) Portada: mapa de bits, vectorial, a todo color, tamaño carta.
- e) Contraportada: mapa de bits, a todo color, tamaño carta.

Por la tarifa propuesta en este documento se autoriza, mediante contrato, la utilización de tales obras en las siguientes aplicaciones:

- afiche promocional
- inserto publicitario revistas
- libro memoria de tesis
- volantes
- portafolio

2) PLAZOS

- a) Tiempo estimado desarrollo ilustración compleja: 3 semanas
- b) Tiempo estimado desarrollo ilustración simple: 3 semanas
- c) Tiempo estimado desarrollo portada: 1 semana
- d) Tiempo estimado desarrollo contraportada: 1 semana
- e) Tiempo total estimado desarrollo: 8 semanas (desde firma de contrato)

f) Fecha entrega final propuesta: 29 de Agosto 2014

3) COBROS ADICIONALES

- BOCETOS: La tarifa propuesta incluye el desarrollo de 1 boceto para definir obra final. Cada boceto adicional a este tendrá un valor de 41 USD.
- CORRECCIONES: La tarifa propuesta supone 1 instancia de corrección gratuita sobre la obra terminada. Cualquier instancia de corrección adicional tendrá un valor de 80 USD.
- GASTOS ASOCIADOS A PRODUCCIÓN OBRA: La tarifa propuesta se refiere exclusivamente a diseño o ejecución de las obras mencionadas y no comprende gastos por traslación (peaje, pasajes, hospedaje), arriendo de estudios fotográficos, contratación de personal, ni compra de insumos o materiales. Todo gasto ajeno a diseño o ejecución correrá por cuenta del cliente

4) PRECIOS UNITARIOS

- Ilustración compleja: Tres ilustraciones cada una tendrá un costo de 140 USD
- Ilustración simple: Tres ilustraciones en blanco y negro, cada una a 45 USD
- Ilustración simple: vectorial, para el diseño de página. 35 USD
- Ilustración simple: vectorial, para el diseño de página reglas 40 USD
- Portada: 270 USD
- Contraportada: 250 USD

5) FORMA DE PAGO

- INICIO DEL PROYECTO: 30% de tarifa total en adelanto (345 USD)
- FIN DEL PROYECTO: pago del 70% restante, a contra-entrega (805 USD)
- Tarifa TOTAL propuesta: 1150 USD

6) CONTRATO

Las condiciones señaladas en esta cotización quedarán escrituradas formalmente mediante Contrato de Prestación de Servicios Gráficos a Honorarios, documento que deberá ser firmado por ambas partes ante notario, previo al inicio de labores.

7) VIGENCIA

La presente cotización tendrá una vigencia de 2 semanas contadas a partir de la fecha indicada al comienzo del documento.

Atte.,

Patrick A. Rosell Jara

Diseñador gráfico.

Se extiende esta cotización a petición de Camila A. Astroz Robayo.

• Presupuesto #4



VICENTE IANNONE
comunicador audiovisual

	Descripción	Precio
Cortometraje	Corresponde a la creación de una pieza audiovisual hecha en animación con look 2D. Tiempo de ejecución: 6 meses Duración 10-12' Localizaciones 7 Personajes 22	124.180,00 €
WebSite	Corresponde a la creación de un foro que permita la interacción simultánea de miles de usuarios. Con la posibilidad de registrar a dichos usuarios en una base de datos.	20.009,00 €
	Sub-total	144.189,00 €
	I.V.A. +21%	30.279,69 €
	Total	174.468,69 €

Website

	Descripción	Cantidad	Precio Unitario	Unidad	Total
Front End Developer	Programar todo lo relacionado de cara al usuario.	1	1.920,00 €	Honorario	1.920,00 €
Back End Developer	Programar y preparar los servidores y servicios de administración	1	1.920,00 €	Honorario	1.920,00 €
Dominio	Dirección URL deseada	1	65,00 €	Anualidad	65,00 €
Graphic Designer	Todos los elementos gráficos decorativos e interfaz del usuario	1	600,00 €	Honorario	600,00 €
Servidor	Linux on t1.micro Almacenamiento adicional 30Gb	1	504,00 €	Anualidad	504,00 €
Mantenimiento	Persona encargada de solventar todas las incidencias que se producen en el desarrollo normal del sitio y reaccionar ante ataques o posibles fallos de servidores	1	5.000,00 €	Por Año	5.000,00 €
Soporte	Persona encargada de verificar los fallos de usuarios y darles soluciones técnicas.	1	5.000,00 €	Por Año	5.000,00 €
Customer Care	Persona encargada de moderar los contenidos.	1	5.000,00 €	Por Año	5.000,00 €
				Total	20.009,00 €

Corto animado

SUMARIO					
Fase					Precio
Pre-Producción					9.100,00 €
Producción					58.080,00 €
Post-Producción					4.000,00 €
Honorarios					53.000,00 €
				Total	124.180,00 €
PRE-PRODUCCIÓN					
Ítem	Descripción	Cantidad	Precio Unitario	Unidad	Total
Guión	Creación de una pieza de guión por encargo	1	3.800,00		3.800,00 €
Casting	Llamado y realización del casting de voces. Selección del reparto actoral.	1	500,00		500,00 €
Concept Art	Creación de piezas graficas conceptuales en forma de bocetos para estudiar el estilo gráfico y los posibles modelos finales.	160	20,00	Hrs	3.200,00 €
Story Board	Recreación visual de cómo deben componerse las escenas y desarrollo de acciones	160	10,00	Hrs	1.600,00 €
				Total	9.100,00 €
PRODUCCIÓN					
Ítem	Descripción	Cantidad	Precio Unitario	Unidad	Total
Talento	Honorarios individuales	22	500,00	Personas	11.000,00 €
Voice Record	Horas de estudio para la grabación del talento así como la edición de los audios.	80	100,00	Hrs.	8.000,00 €
SFX + Musica	Grabación, composición y masterización de la banda sonora.	1	10.000,00	Pack	10.000,00 €
Environment Design	Desarrollo de las locaciones en alta resolución.	7	1.000,00	Locación	7.000,00 €
Lead Animator		160	25,00	Hrs	4.000,00 €
Animator		320	12,00	Hrs	3.840,00 €
Jr. Animator		320	10,00	Hrs	3.200,00 €
Lead Artist		160	25,00	Hrs	4.000,00 €
Artist		320	12,00	Hrs	3.840,00 €
Jr. Artist		320	10,00	Hrs	3.200,00 €
				Total	58.080,00 €
POST-PRODUCCIÓN					
Ítem		Cantidad	Precio Unitario	Unidad	Total
Renderización		40	15,00	Hrs	600,00 €
Edición y Montaje		80	20,00	Hrs	1.600,00 €
VFX		60	30,00	Hrs	1.800,00 €
Audio Mastering		20	30,00	Hrs	600,00 €
Color Correction		20	25,00	Hrs	500,00 €
Delivery		30	15,00	Hrs	450,00 €
				Total	4.000,00 €
HONORARIOS					
Ítem		Cantidad	Precio Unitario	Unidad	Total
Producción		1	15.000,00		15.000,00 €
Asistencia de Producción		1	6.000,00		6.000,00 €
Dirección		1	10.000,00		10.000,00 €
Asistencia de Dirección		1	6.000,00		6.000,00 €
Dirección de Animación		1	8.000,00		8.000,00 €
Dirección de Post-Producción		1	8.000,00		8.000,00 €
				Total	53.000,00 €

- **Se anexa el manual impreso**

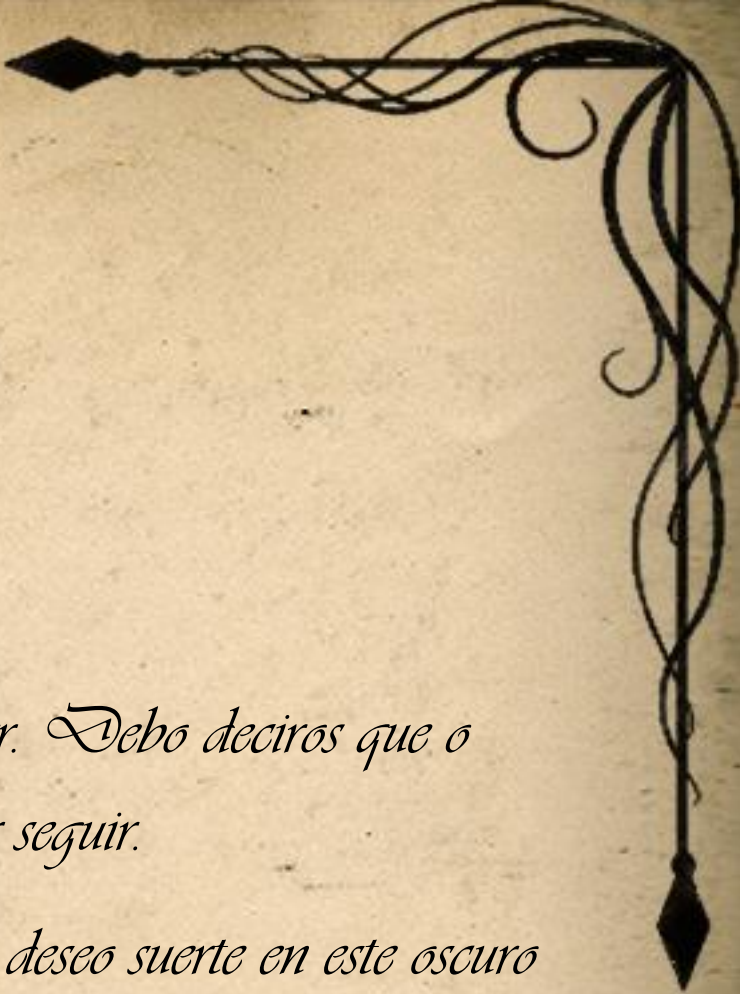
Immortales



Estimado jugador, si estáis leyendo estas líneas significa que he muerto. Solo puedo advertiros que os ocurrirá lo mismo, de seguir más allá de esta página. Por favor, no sintáis pena por mí, pues con la muerte he hallado la libertad.



Atte: Camila Astroz

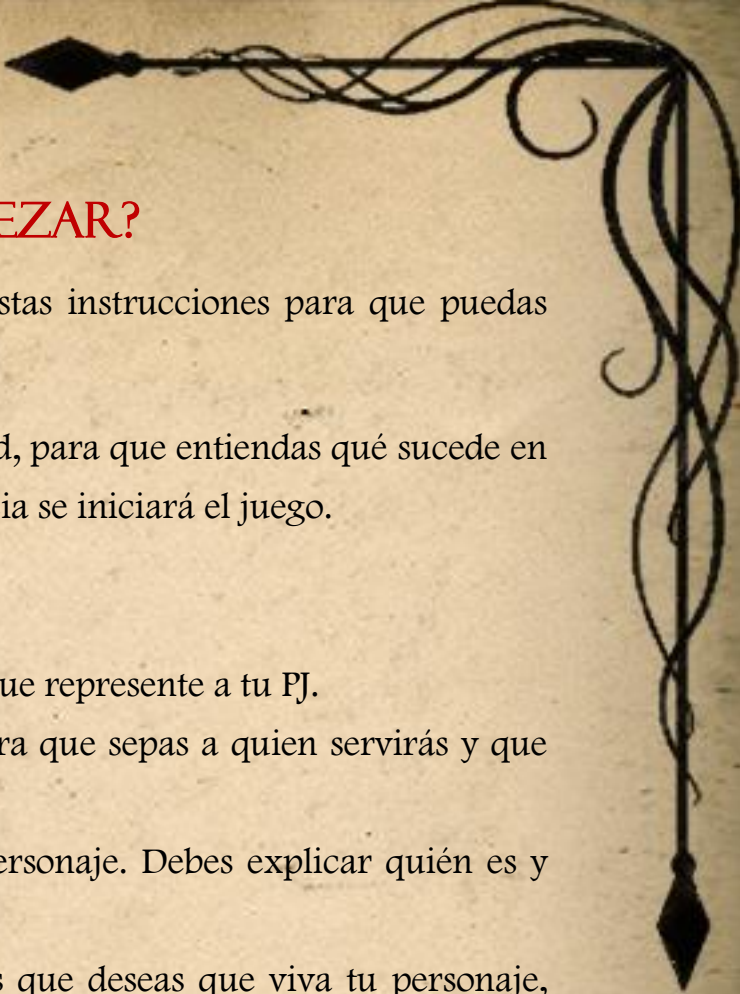


*Así que habéis decidido continuar. Debo deciros que o
sois muy valiente o muy tonto, por seguir.*

*Quedáis por vuestra cuenta. Os deseo suerte en este oscuro
y solitario camino.*



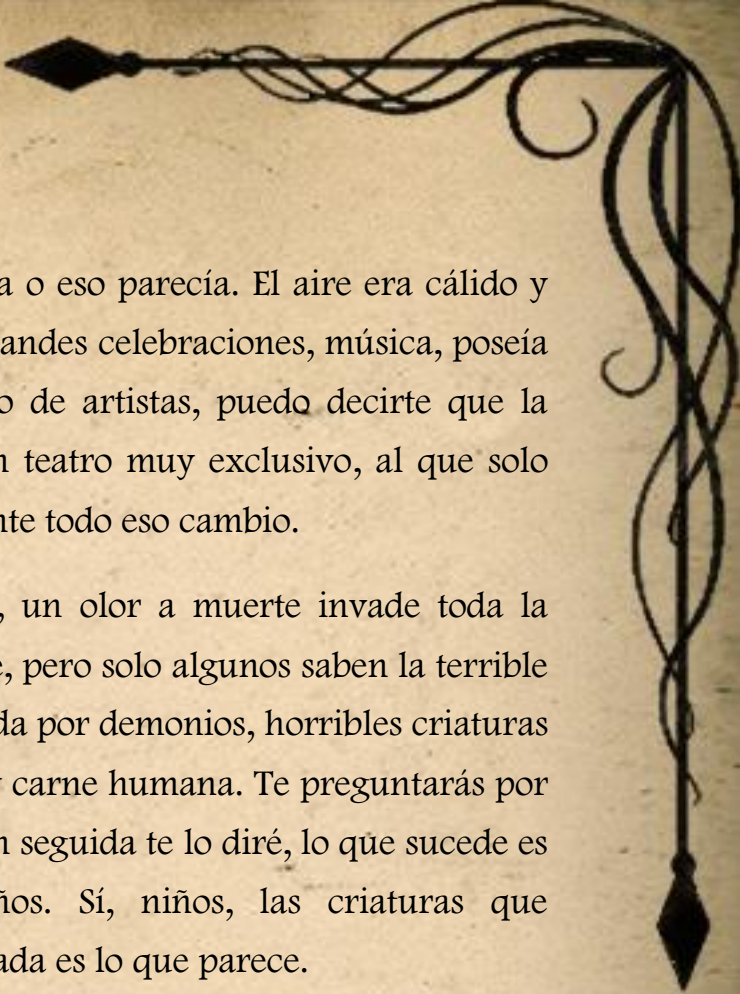
¡Qué comience el juego!



¿CÓMO EMPEZAR?

Estimador jugador, es importante que leas estas instrucciones para que puedas iniciar el juego.

1. Lee con atención la historia de la ciudad, para que entiendas qué sucede en tu entorno y sepas bajo qué circunstancia se iniciará el juego.
2. Selecciona la raza que sea de tu agrado.
3. Realiza la ficha de tu personaje.
4. Selecciona una figura infantil pública que represente a tu PJ.
5. Lee la historia del líder de tu clan, para que sepas a quien servirás y que precauciones debes tener.
6. Realiza el guión sobre la vida de tu personaje. Debes explicar quién es y cómo llegó a Paris.
7. Comienza a realizar todas las historias que desees que viva tu personaje, junto a los otros jugadores.
8. Escoge las misiones que quieras impuestas por el líder de tu clan.



París, años 1800

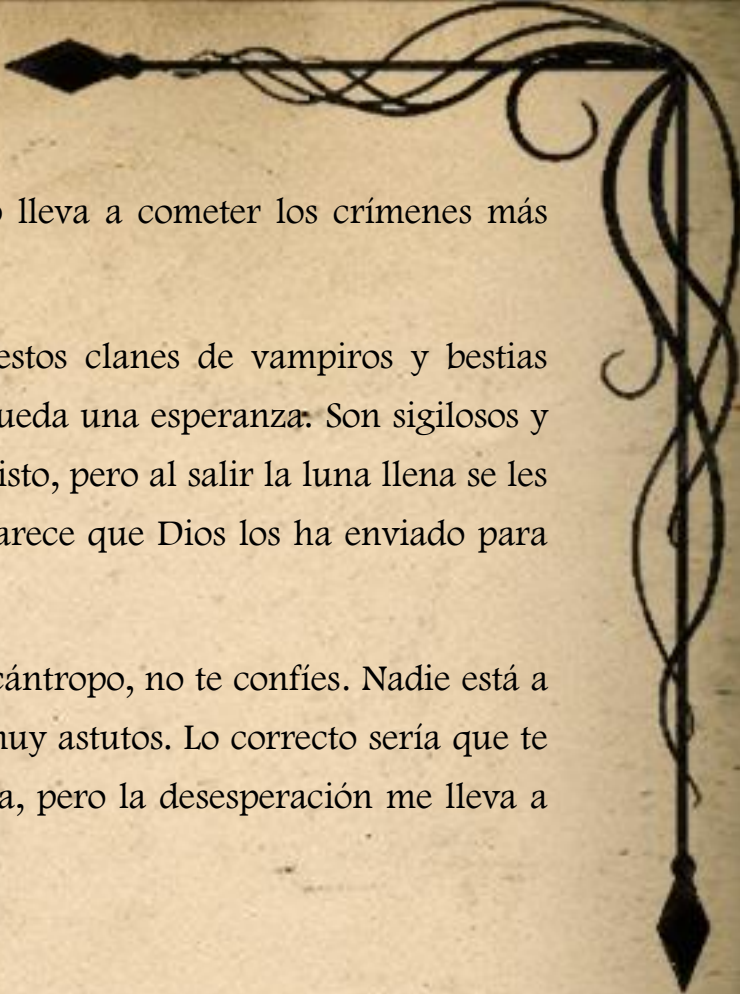
Antiguamente, París era una ciudad tranquila o eso parecía. El aire era cálido y en las noches las fiestas eran fenomenales. Grandes celebraciones, música, poseía y los artistas inundaban las calles. Hablando de artistas, puedo decirte que la ciudad era tan opulenta que hasta existía un teatro muy exclusivo, al que solo podías asistir por invitación; pero recientemente todo eso cambio.

Ahora el aire es pesado y un nauseabundo, un olor a muerte invade toda la ciudad, los humanos creen que es por la peste, pero solo algunos saben la terrible verdad. Nuestra amada ciudad ha sido invadida por demonios, horribles criaturas disfrazadas de ángeles y sedientas de sangre y carne humana. Te preguntarás por qué digo que están disfrazados de ángeles y en seguida te lo diré, lo que sucede es que estas cosas tienen apariencia de niños. Sí, niños, las criaturas que consideramos más indefensas y puras. Aquí nada es lo que parece.

La líder de esta banda de horribles espantos es una pequeña niña de rizos dorados como el oro, dicen que su piel es tan pálida como la de un muerto y dentro de su grácil y fina boca se esconden los colmillos del diablo, aquellos que pondrían fin a tu vida si te la llegas a topar, su nombre es Claudia.

Claudia es una niña vampiro llena de odio y rencor, no tiene remordimientos, ni aprecio alguno por la vida humana, para ella los hombres solo son escoria y, por supuesto, el alimento para que ella siga existiendo. Se podría pensar que el sufrimiento de nuestra bella ciudad termina al llegar el día, pues como todos saben los vampiros no se pueden exponer a la luz del sol, pero no contamos con esa suerte.

En el día, París es azotado por las bestias aliadas de los vampiros. Son muchos, pero el que destaca es su líder, un niño, quien se dice que ha realizado un pacto con el Diablo para poder transformarse en animal, su nombre es Aleksandr. Esta bestia en particular, se caracteriza por devorar carne humana, su resentimiento



tras haber sido traicionado por los suyos, lo lleva a cometer los crímenes más horrendos jamás imaginados a sangre fría.

Aunque el panorama se ve espantoso con estos clanes de vampiros y bestias cambiaformas que han invadido París, aun queda una esperanza. Son sigilosos y se mueven entre las sombras, pocos los han visto, pero al salir la luna llena se les puede escuchar aullar. Son los niños lobo, parece que Dios los ha enviado para darnos luz en medio de tanta oscuridad.

Aunque tengas la suerte de toparte con un licántropo, no te confíes. Nadie está a salvo, los vampiros y los cambiaformas son muy astutos. Lo correcto sería que te dijera que huyeras, luego de leer esta historia, pero la desesperación me lleva a decirte ¡Ayúdanos!

GLOSARIO

Antes de seguir leyendo, es pertinente que el jugador conozca algunos términos.

➤ FADE IN/ FADE OUT:

Técnica cinematográfica que de una pantalla negra, esta se aclare y aparezca la primera imagen de una película (fade in), al revés se llama fade out. El fade in, siempre va al inicio de un guión.

➤ ESC.

Abreviatura para la palabra “escena”.

➤ Escena

Cada una de las partes de que consta una obra dramática o una película y que representa una determinada situación, con los mismos personajes. Una escena es tan larga, como lo quiera el guionista o el director.

➤ INT

Abreviatura para la palabra “interior”. En el lenguaje del cine representa que una escena ocurre en una locación cerrada. Ejemplo: casa, cuarto, carro, castillo, teatro, etc.

➤ EXT

Abreviatura para la palabra “exterior”. La acción ocurre al aire libre. Ejemplo: bosque, montaña, patio, calle, etc.

➤ OFF

Cuando al lado del nombre de un personaje aparece la palabra “off”, significa que hay una narración por parte de una voz, pues el personaje está en la escena pero no se ve

➤ **V.O**

El personaje está en la escena, se ve, pero no habla. Puede que sea un pensamiento o que este narrando algo y por ende solo se escucha su voz.

➤ **CUT TO**

Se traduce como “cortar a”. Se utiliza para pasar de una escena a la otra, sin que haya una transición de por medio.

➤ **TRANSICIÓN**

Efectos del cine para pasar de un plano al otro. Para efectos del juego, solo se usarán transiciones, si los jugadores así lo desean, al finalizar una escena de ser necesario. Ejemplo: disolvencias, barridos, la imagen se va a blanco o a negro.

➤ **CONT**

Abreviación de la palabra “continuar”. Se usa cuando no alcanzas a escribir toda una escena en una hoja y se pasa a la hoja siguiente. De esta forma el lector sabe que la escena no ha terminado y continúa en la siguiente página.

FADE TO WHITE

Se traduce como “fundido a blanco”. Es cuando la imagen pasa a quedar en una pantalla blanca. Se recomienda utilizarlo, cuando se vayan a describir sueños o recordar eventos.

➤ **MONTAJE**

En el caso de los guiones, se llama montaje a una agrupación de acciones que no se explicaran y solo se verán visualmente.

➤ **DISSOLVE TO**

Se traduce como “disolver a”. Es un tipo de transición donde la imagen se va desvaneciendo hasta pasar a otra.

➤ **FLASHBACK**

Herramienta cinematográfica utilizada para conectar momentos distintos, se utiliza para indicar que el personaje va a recordar algo de su pasado.

➤ **FLASHFORWARD**

Técnica cinematográfica utilizada para conectar momentos distintos, se utiliza para indicar que el personaje tendrá una predicción del futuro o imaginará algo que pasará en el futuro.

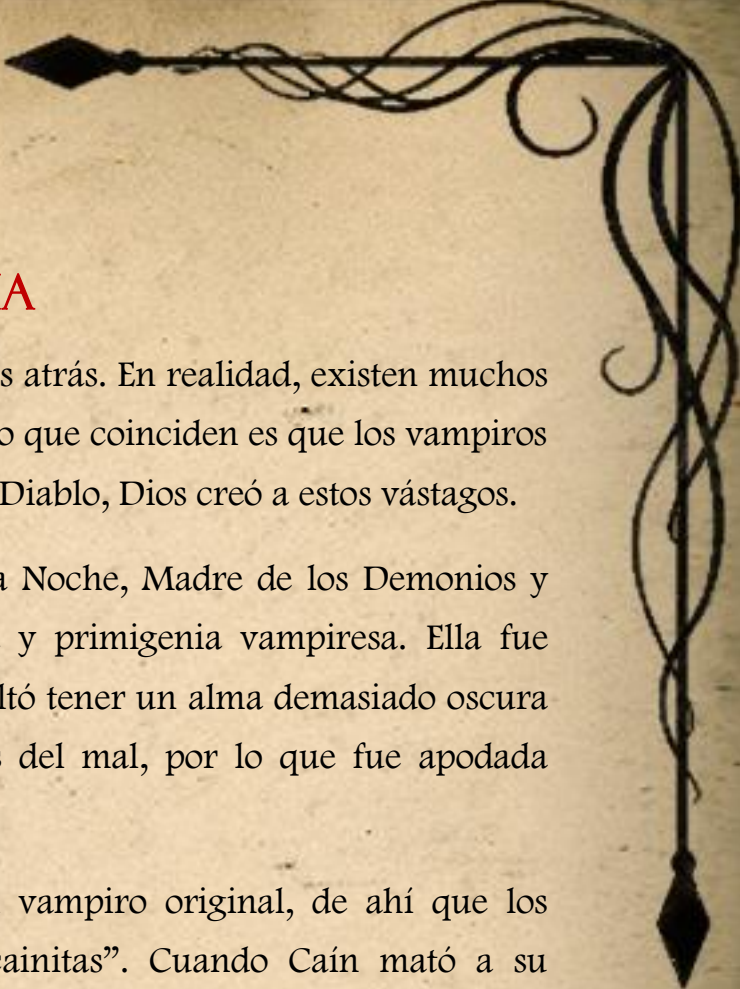
➤ **FADE TO BLACK**

Traducido como “fundido a negro”. Una imagen pasa a quedar en una pantalla negra. Suele usarse al final del guión.





Maia
Vampiros



HISTORIA

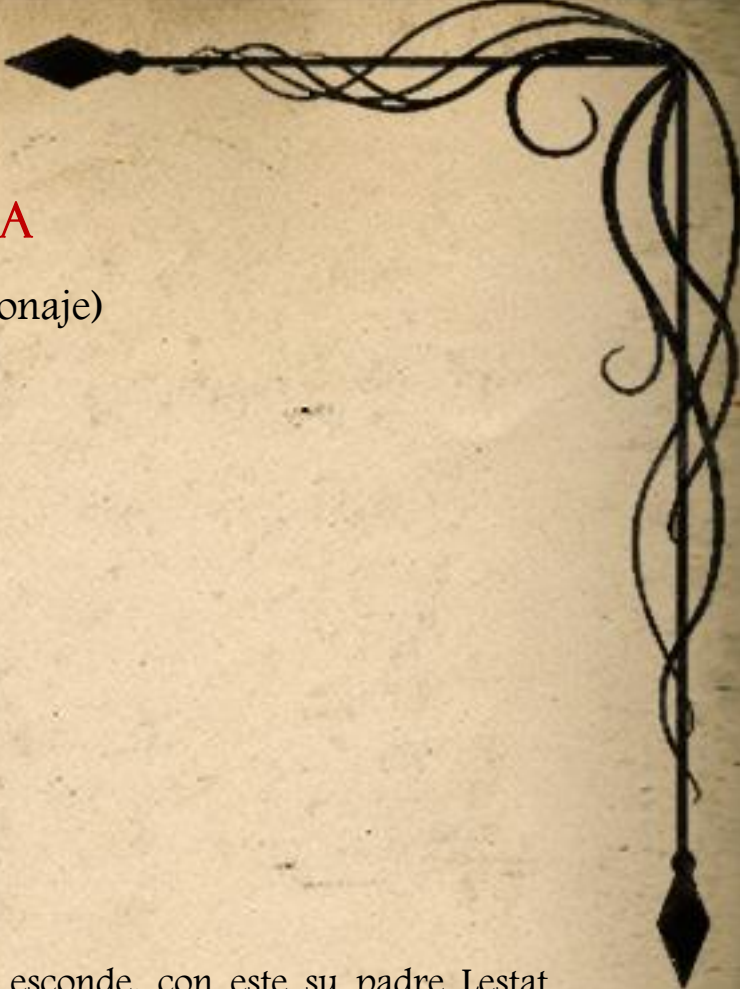
La historia de los vampiros se remonta a siglos atrás. En realidad, existen muchos mitos que hablan sobre su origen y en lo único que coinciden es que los vampiros son criaturas creadas por dios, al igual que el Diablo, Dios creó a estos vástagos.

Primero está la historia de Lilith, Reina de la Noche, Madre de los Demonios y primera mujer de Adán, como la auténtica y primigenia vampiresa. Ella fue creada por Dios a la vez que Adán, pero resultó tener un alma demasiado oscura y retorcida. No engendró más que espíritus del mal, por lo que fue apodada “Monstruo de la Noche”.

Después, sigue la historia de Caín como el vampiro original, de ahí que los vampiros también sean conocidos como “cainitas”. Cuando Caín mató a su hermano Abel fue desterrado a las tierras de Nod y allí fue condenado a vagar llevando consigo una maldición. Temería al sol de por vida y sentiría una sed insaciable de sangre.

Lo que sí es cierto es que jamás, en ninguna historia antigua se menciona a los niños vampiro. Esto se debe a que los niños malditos son un tabú, tanto en el mundo humano como en el mundo vampírico. Jamás se concibe a una criatura tan indefensa como un demonio, pues esto representa muchos riesgos, tanto para la especie como para el pequeño vampiro.

Los infantes primero, si son demasiado pequeños, no comprenderían lo que implica estar muerto, con facilidad podrían exponer a la especie ante los humanos y si le llegase a faltar su maestro, le sería difícil sobrevivir. Por otro lado, estaría condenado por el resto de la eternidad a habitar un cuerpo pequeño, que jamás podrá crecer o desarrollarse, para siempre sería dependiente.



CLAUDIA

(Ficha del personaje)

Nombre: Claudia

Ciudad de origen: Nueva Orleans, EEUU

Fecha de nacimiento: 26/07/1770

Edad aparente: 5 años

Especie: vampiro

Clase: Alta

Edad mental: 30 años

Objetos preciados: Un vestido amarillo que esconde, con este su padre Lestat intentó matarla y era uno de los favoritos de su padre Louis. La última vez que vio a su amado Louis llevaba dicho vestido puesto.

Poderes: Belleza que desconcierta a cualquier raza, agilidad, sentidos superdesarrollados, equilibrio, movimientos excesivamente rápidos para la vista humana y a veces para los cambiaformas (los cambiaformas requerirán mucha atención para seguirle el ritmo a un vampiro, autosanación acelerada, telepatía selectiva y fuerza media.

Frase: *“Este es mi mundo y debo tenerlo según mis deseos.”*



Claudia



Claudia, la niña inmortal (2014)

Camila Astroz

FADE IN

ESC. 1 EXT. -CEMENTERIO DE LES INNOCENTS- MADRUGADA

Aparece CLAUDIA, una niña de cinco años de piel pálida como la leche, ojos de mujer, grandes y de color azul, cuyo cabello como rizos de oro enmarca su cara que parece tallada en porcelana. Corre descalza, con el cabello alborotado, abrazándose a sí misma. Por ropa solo tiene una CAMISA blanca y larga que le llega a las rodillas; sobre ella, las ENAGUAS del mismo color que van desde la cintura hacia abajo y el TONTILLO que se bambolea con su andar.

La ESTATUA de un ángel con una larga túnica y los brazos extendidos se alza en dirección a la niña, quien ahora se ve decidida. Se acerca a la tumba y hace enormes esfuerzos por mover la pesada TAPA de piedra, lo cual después varios y desesperados intentos consigue. Sus dedos gordos se deslizan sensualmente por el ATAÚD, remueve la tapa y aparece un ESQUELETO. La niña hace un gesto de desagrado y con rabia arroja los huesos fuera del féretro, se introduce en el cajón, cierra la tapa, se acurruca dentro y cierra los ojos.

DISSOLVE TO

ESC. 2 INT -THÉÂTRE DES VAMPIRES - NOCHE (SUEÑO)

Hay HOMBRES y MUJERES ataviados con ropas negras, estos arrastran y golpean a LOUIS, quien se debate con rabia y desesperación. Se escucha el llanto aturdido y estruendoso de MADELEIN. Los rostros de las personas pasan a la vista con gran velocidad. Se observa a Claudia revolcándose y debatiéndose contra las manos que la sujetan.

CLAUDIA

(Con angustia)

¡LOUIS! ¡LOUIS! ¡LOUIS! ¿Dónde
estás Louis? ¡AYUDAME!

FADE TO BLACK

ESC. 3. EXT -CEMENTERIO DE LES INNOCENTS- NOCHE

Claudia se levanta agitada y tira la tapa del sarcófago. Mira a su alrededor aún sentada dentro del ataúd. Se lleva las manos a la cara y

CONT

llora en silencio. Las gotas de sangre caen por sus mejillas. Se pasa el dorso de la mano con rabia por la cara.

CLAUDIA

(Con rabia y odio)

¡Maldito seas Lestat! Ni el infierno te quiso acoger en su seno ¡Maldito demonio! Juro que encontraré la forma de vengarme, si tan solo no tuviera este cuerpo tan miserable.

Sale del féretro y mira la estatua.

CLAUDIA

En este momento diría que solo eres una burla ante mi desgracia; pero me recuerdas tanto a Louis ¡Oh! Mi Louis, ¿qué habrá sido de ti?

Se pone a caminar. Solo se oyen algunos grillos y la brisa nocturna. La niña se mueve entre los árboles con gracia y agilidad, observa algunas tumbas y súbitamente se detiene en una cuya tierra aún es blanda. Con rapidez escarba, su pequeña figura se va ensuciando hasta que consigue llegar al ataúd. Lo abre y aparece en éste una NIÑA con pocos días de muerta ataviada con un sencillo vestido color rojo y unos zapatos negros. Claudia saca el vestido sin mostrar respeto alguno por el cadáver, se quita el tontillo y trata de limpiarse lo más que puede con éste, luego lo arroja hacia el sarcófago, se coloca el vestido rojo y los zapatos.

CUT TO

ESC 4. EXT -CEMENTERIO DE LES INNOCENTS- NOCHE

Un HOMBRE de mediana edad, de cabello oscuro y un poco canoso está vigilando el cementerio, lleva puesto su traje de vigilante, una lámpara de gas y un revólver. Se sienta sobre una de las tumbas, junto a la ESTATUA de una mujer desnuda. Ella está cubierta solamente por una capa, con la cabeza gacha y sentada, sostiene en su mano una corona de piedra. El vigilante escucha un ruido, se levanta, alza su lámpara hacia la oscuridad, se persigna y saca el revólver, camina con

CONT

cautela intentando no hacer ruido aun que está un poco tembloroso. El hombre marcha hacia una parte oscura del cementerio, ahí sobre una lápida hay una pequeña niña recostada. El hombre corre hacia la pequeña y esta se voltea hacia él.

VIGILANTE

(Con preocupación)

¡Oh, por Dios! ¡Niña! ¡Niña!

Claudia mira inocente y con cara de confusión.

CLAUDIA

Mi mamá... mami

El hombre abraza a la pequeña

VIGILANTE

(Con voz consoladora)

Calma, pequeña. Dime, ¿tu madre está en este cementerio?

La niña asiente y señala la tumba donde estaba sentado antes el hombre.

VIGILANTE

¿Y tu familia? ¿Tienes parientes?

Claudia

(Con sinceridad)

No, estoy completamente sola

El señor carga a la niña y se la lleva en brazos. Se ve la estatua de la mujer.

CUT TO

ESC. 5 - CASA DEL VIGILANTE - NOCHE

Claudia está sentada en una pequeña cama y una vieja manta la rodea. El vigilante está junto a una chimenea y prepara una taza de chocolate caliente, luego se acerca a la niña y le entrega la taza.

CONT

VIGILANTE

Pues lo mejor sería llevarte con las autoridades, ellos sabrán que hacer contigo. Por ahora termina ese chocolate, estás muy fría.

Acaricia el cabello de la niña

VIGILANTE

Debiste estar mucho tiempo bajo el frío de la noche. Sabes, eres una niña muy linda. No sería malo que este viejo corazón tuviera una peque...

La vampira hace la taza a un lado, se arrodilla junto al señor, estando aún en la cama y acaricia su mejilla, luego le desliza sus dedos por su mentón sintiendo la textura de su incipiente barba.

CLAUDIA

(Con voz sensual)

Sí... estoy segura de que quisieras que fuera tu niña... por siempre

La inmortal se abalanza sobre el hombre y clava los colmillos contra el cuello de él, el hombre intenta luchar, pero las manos de la niña están firmes contra sus hombros, por más que él pelea ella no se mueve, y poco a poco él va cayendo en estado de sopor, hasta quedar tendido sobre la cama sin vida. Ella separa bruscamente su boca de su ello.

CLAUDIA

Yo no soy una niña ¡Soy una mujer!

FADE TO BLACK

ESC. 6. EXT - CALLES PARISINAS - NOCHE (MONTAJE)

Hay una MUCHEDUMBRE caminando de un lado hacia otro, se escuchan los sonidos de conversaciones, risas, murmullos, los cascos de los caballos contra el piso, entre otros.

CUT TO

ESC. 7. EXT - CALLES PARISINAS - NOCHE

Dos JÓVENES de 17 y 18 años de edad contemplan a una hermosa CHICA de 16 años, de cabello castaño, piel blanca, delgada y mejillas sonrosadas quien les sonríe de tanto en tanto, sin que sus padres lo noten. Con rostro severo y mirada de desprecio, Claudia contempla la escena desde lo alto de un tejado; luego su atención se ve captada por la voz de un grupo de HOMBRES EN LA PLAZA, quienes conversan animadamente.

HOMBRE I

Se quemó en su totalidad, nadie sabe cómo sucedió.

HOMBRE II

Sí, es pérdida total... la policía cree que fue obra de los empleados.

HOMBRE III

Pues, yo concuerdo con esa teoría, porque no hay otra forma de explicar que los empleados que dormían ahí se hayan ido la noche antes.

HOMBRE IV

¿Y el dueño? ¿Ya se enteró? Pobre hombre, debió quedar en la bancarrota.

HOMBRE II

Parece que el dueño era un hombre bastante rico y estaba fuera de París; así que no debe importarle mucho. Fue el adiós para el *Théâtre des vampires*, quién sabe si lo reabrirán alguna vez.

Claudia aprieta los pequeños puños. Su rostro parece impasible.

CONT

CLAUDIA

Solo espero que te estés pudriendo
en el infierno Armand junto a tu
asqueroso aquelarre.

El canalillo del tejado, se va deformando por la presión que hace la
mano de la vampira; luego se levanta y con gracia se deja caer entre
la multitud sin que nadie la note.

CUT TO

ESC. 8. EXT - CALLE DE LOS TEATROS - NOCHE

CLAUDIA (V.O)

Sentía un terrible temor de
regresar a estas calles, donde la
noche anterior estuve a punto de
morir por órdenes de mi creador,
Lestat, a manos del aquelarre de
vampiros que habitaban el teatro.
A pesar de mi miedo, sentía la
imperiosa necesidad de comprobar
que alguien se había adelantado a
mi plan de venganza.

La niña mira hacia todas las direcciones. Presta atención a todos los
sonidos y con cautela y por entre las sombras se acerca a lo que queda
del *Théâtre des vampires*. Aspira profundamente, luego se inclina
contra un pedazo de madera oscura y pasa sus dedos sobre esta.

CLAUDIA

Queroseno.

CLAUDIA (V.O)

Louis, ¿sobreviviste? ¿Acaso tú
tendrías el valor de hacer esto,
por mí? ¿Qué otra persona hubiera
podido destruir un teatro de
vampiros con tal precisión? Tengo
que apurarme... Tal vez él...

CUT TO

ESC. 9. EXT/INT - HOTEL SAINT- GABRIEL- NOCHE (MONTAJE)

Se aprecia el lujoso hotel Saint - Gabriel, sus grandes murallas, gente entrando y saliendo, hombres y mujeres ataviados con trajes y joyas llamativas. Carruajes elegantes estacionados cerca de la entrada y bastante ajetreo en el interior.

CUT TO

ESC. 10. EXT - HOTEL SAINT- GABRIEL- NOCHE

Aparece una torre del hotel y una sombra pequeña se puede ver en el perfil, escalando, con agilidad. De vez en cuando se detiene y luego vuelve a continuar.

CUT TO

ESC. 11. INT - HOTEL SAINT- GABRIEL- NOCHE

Hay una habitación oscura y por la ventana se observa a Claudia entrando. La habitación está limpia, pero hay cajas y bolsas por todos lados. La niña suspira y se acuesta sobre una CAMA de dosel.

DISSOLVE TO

ESC. 12. INT - HOTEL SAINT- GABRIEL- NOCHE (FLASHBACK)

La habitación está iluminada, la cama de dosel tiene colgaduras de seda, en la pared resplandece el empapelado rosa y dorado. Se observan muebles aterciopelados, abundancia de damasco y cojines bordados. Hay una pequeña mesa y muchos espejos colgados en la parte baja de las paredes, conforme la altura de Claudia. Se abre una puerta y aparece LOUIS un vampiro alto, de cabello castaño hasta los hombros y ojos verdes.

LOUIS

Claudia, mi amor, aquí estas.

Louis se arrodilla y extiende sus brazos hacia la niña, ella se levanta y corre hacia él, uniéndose ambos en un fuerte abrazo. Él la carga y la lleva a la sala. Ahí está Madeleine cosiendo. Mira a Claudia le sonríe y le muestra una tela dorada en la cual trabaja.

FIN DEL FLASHBACK

CUT TO

ESC. 13. INT - HOTEL SAINT- GABRIEL- NOCHE

La vampira abre sus ojos y se levanta. Nuevamente todo está en sombras. Verifica varias cajas, encuentra su ataúd apartado en una pared y lo abre. Toma algunos vestidos y los coloca dentro. Se dirige al baño y toma una ducha. Mira sus vestidos que están en una bolsa y selecciona el de color verde, se lo coloca junto con sus pequeños zapatos de tacón. Con una leve dificultad, arrastra el ataúd hasta la puerta de la habitación y lo saca al pasillo. No hay nadie, la niña arrastra el ataúd y al cruzar la esquina que da hacia las escaleras de servicio se encuentra a una MUCAMA con el carrito de limpieza.

La mucama mira a la niña, se sorprende al ver el sarcófago y se aproxima con horror hacia ella. Claudia se le lanza encima y le rompe el cuello.

CLAUDIA

Matar es la única cosa que pude
aprender de ti, padre. Dulce noche

La vampira camina con su ataúd hacia la escalera.

CUT TO

ESC 14. INT - THÉÂTRE DES VAMPIRES/ PATIO - NOCHE (SUEÑO)

Un puerta imponente y pesada se alza en la oscuridad, unas manos pálidas la golpean enfurecidas, una cabellera pelirroja se agita, unos ojos violeta miran con odio y una boca infantil contra un rostro blanco hace una mueca de desesperación. Todo está oscuro, pero para los vampiros el ambiente es perfectamente visible. Madeleine se deja caer contra la puerta.

Claudia está cubierta con un vestido amarillo de seda, está de espaldas mirando en dirección a una ventana que posee grandes barrotes de hierro. La pequeña se aproxima a los barrotes, los aprieta con sus pequeñas y rechonchas manitos blancas y trata de separarlos mientras grita presa del terror. Los sollozos de Madeleine llenan la habitación. Uno de los barrotes hace un ligero y casi imperceptible movimiento ante la fuerza de Claudia; Madeleine se tranquiliza un momento y corre hacia la niña.

La mujer se quita el tontillo y las enaguas, le quita el vestido amarillo a Claudia y ésta no pone resistencia, solo se deja manipular mientras trata de calmar sus sollozos.

CONT

MADELEINE

No volverá a suceder. Ya una vez
perdí a una hija mortal, no te
perderé ahora a ti, mi pequeña...
muñeca.

La niña la mira sin comprender lo que hace Madeleine, por lo que se queda serena observándola. La vampira pelirroja trabaja fervientemente con las telas, hasta hacer una pequeña figura que emula el perfil de la niña. Se lleva las manos al interior del vestido, por el valle entre sus pechos y saca una diminuta tijera de costura blanca, con adornos dorados. Claudia abre los ojos de par en par, muy sorprendida y comprendiendo lo que hará.

CLAUDIA

Pero ¿qué lograras con eso?
Estamos atrapadas.

Madeleine voltea bruscamente a la niña y comienza a cortar sus rizos dorados.

MADELEINE

Confía en mí. Ahora no hay tiempo
para explicaciones, solo mantente
callada.

La pequeña inmortal se voltea, Madeleine la mira con amor, besa su frente y acaricia con dulzura su mejilla.

MADELEINE

Así es como siempre debió ser.

CUT TO

ESC. 15 EXT. -CEMENTERIO DE LES INNOCENTS- NOCHE

Se abre la tapa de un pequeño sarcófago y Claudia se levanta. Una lágrima roja, cae por su mejilla y ella la parta con el dorso de su mano.

CUT TO

ESC. 16. EXT - PUERTO - NOCHE

CLAUDIA (V.O)

Estaba segura de que Louis seguía con vida, al igual que el demonio de Lestat. Ya no podía creer en una muerte tan simple para alguien que parecía el mismo Diablo.

El sol apenas se acaba de esconder, aun hay algunos rastros de claridad. Se observan grandes embarcaciones, hay muchas personas vestidas de formas diferentes. HOMBRES y MUJERES DE VARIAS RAZAS caminan en multitud. Hay una caseta, donde se encuentra el REGISTRADOR que lleva el informe de quien sale y quien entra al país.

CONT

Claudia está ataviada con un vestido de tafetán violeta brocado con flores doradas y zapatos de seda color violeta y damasco. Camina con gran elegancia hacia la caseta, se para en puntas hasta llegar a la taquilla y con rostro inocente exclama.

CLAUDIA

Señor, quisiera que me permitiera revisar las listas de las personas que han abandonado París desde hace 3 días.

El hombre no la mira.

REGISTRADOR

(Sin prestarle atención)

Eso no está permitido. Vuelve con tus padres y no molestes.

La niña hace un gesto sutil de enojo con la boca, pero se tranquiliza. Se baja, busca la puerta de la caseta y la abre.

CLAUDIA

Mi madre ha muerto y necesito saber si mi padre ha dejado Francia o no.

CONT

El rostro de la pequeña es sereno, aunque en sus ojos se denota decisión y firmeza. El hombre aparta un periódico que estaba mirando y ve a la vampira, parpadea un par de veces y se queda apreciándola. La pequeña posee un rostro pálido y perfecto, el violeta resalta sus ojos claros que tienen cierto aire de sensualidad, su boca es pequeña pero lujuriosa y su aspecto le da la apariencia de una muñeca con aire de mujer.

REGISTRADOR

Niña, lo mejor es que vayas con algún familiar

o la policía, yo no puedo...

La mirada de Claudia se vuelve dura y amenazadora. El registrador traga y deja de mirarla mostrando síntomas de incomodidad. Bufo y le entrega un libro donde están los registros.

REGISTRADOR

Te advierto que tardarás un buen rato tratando de encontrar a una persona...

Claudia cierra el libro y lo devuelve.

CLAUDIA

Ya tengo lo que necesito. Gracias.

El hombre se queda sorprendido con el libro entre las manos. La vampira desaparece.

CUT TO

ESC. 17. EXT -PUERTO/ BARCO- NOCHE

El cielo es más oscuro y el agua del mar es de color negro. Se escucha una voz ronca del capitán un hombre de aproximadamente 47 años.

CAPITÁN

(Gritando)

¡Inútiles! No puede hacer nada bien.

CONT

Se escuchan voces de UNOS MARINOS disculpándose. Entra el Capitán quien tiene una contextura gruesa y fornida. Alto y con ropas sucias, pero cuya tela se nota fina. De un escritorio de madera tallada caen papeles al piso. Se escuchan caer cosas al piso.

CAPITÁN

Malditos sean todos. Malditos.

El hombre se queda a solas en su oficina. Se escucha un sollozo

Aunque el escándalo es tremendo, no interrumpe los pensamientos de Claudia, quien camina pensativa.

CLAUDIA (V.O)

Mi amado padre, mi amante, mi Louis. Me siento tranquila al saber que vives, pero me siento sola sin tu presencia. Sé que has elegido tu vida junto a Armand. Algún día espero volverte a ver; por ahora, ya no seré más un estorbo para ti.

CUT TO

ESC. 18. INT -BARCO- NOCHE

El barco está casi vacío. No hay nadie en la cubierta y todo está apagado. Una luz amarilla se refleja en la cabina del capitán. Destellando con intensidad sobre el piso de madera, se escuchan algunos murmullos de voces humanas que vienen de la parte interna del barco.

El hombre que estaba llorando es el capitán del barco, ahora se mantiene sereno y un poco adormilado con un vaso de cerveza en la mano. Una sombra atraviesa una ventana y el hombre se levanta de sobresalto, se restriega los ojos con las manos y escucha el sonido de unos tacones contra el suelo.

El capitán se levanta y nota que no hay nadie. Sale de la cabina con una pistola en la mano. El sudor recorre su frente y la brisa de la noche le vuela una gorra que llevaba en la cabeza. El hombre camina por la cubierta para alcanzar su gorra de capitán, pero el viento la vuelve a alejar. Vuelve a escuchar el taconeo y él se voltea con rapidez pero no hay nadie.

Al girar la cabeza, en la punta del barco y bajo la luz de la luna se distingue una pequeña y delicada silueta, es Claudia. El capitán parpadea y ella desaparece.

El hombre corre hacia la escotilla y la golpea tratando de captar la atención de los marinos que están abajo. Nadie responde y una sombra pasa por su alrededor, a la cual le dispara sin éxito.

CUT TO

ESC. 19. INT - BARCO/ HABITACONES INTERIORES - NOCHE

El capitán abre la escotilla, baja y nota que todo está en silencio. Se dirige hacia las hamacas donde duermen sus dos ayudantes, toca a uno con la mano para despertarle y da un paso hacia atrás cuando la cabeza flácida de éste cae hacia un lado, sin vida. Agarra al otro joven y nota como un chorro de sangre emana desde su cuello hacia su camisa. También está muerto.

La pistola tiembla en las manos del capitán.

CAPITÁN

Sal de donde estés, maldito monstruo. Enfréntate como un hombre.

Se escucha una risita infantil como el repiquetear de una campana.

CAPITÁN

¿Victoria?

El capitán sacude la cabeza y niega, se enfurece y pega un puño a la pared de madera que cruje ante este. Todo queda en silencio y el capitán vuelve a su camarote.

CUT TO

ESC. 20. INT - BARCO/ CAMAROTE DEL CAPITAN - NOCHE

La habitación está en penumbra, solo unas pocas velas iluminan el cuarto. Claudia está sentada en una mesa. El capitán entra y retrocede al ver esa sombra oscura de la niña, apunta con su pistola y una lámpara de gas se enciende. Claudia está sentada y detrás de ella hay un CUADRO DE UNA MUJER JOVEN, de cabellos rubios, ojos azules y

CONT

expresión dulce. El hombre parpadea varias veces y su mirada va del cuadro a la niña y viceversa. Camina a trompicones hacia Claudia.

CAPITAN

¿Quién eres? O mejor dicho ¿qué eres? ¿Acaso eres un demonio que ha venido a atormentarme?

Claudia se encuentra impasible, sin moverse o si quiera respirar. El capitán extiende su mano hacia la niña, pero antes de conseguir tocarla ella mueve sus pequeños labios y él retira su mano.

CLAUDIA

He venido por deseos de Victoria.

El hombre se enfurece y pega un puño en el escritorio.

CAPITÁN

¡Mentira! Blasfema.... No uses su nombre demonio.

Claudia aparece sentada en la silla del capitán.

CLAUDIA

Morí cuando era muy joven y me encontré a Victoria antes de que entrara al cielo. Yo no puedo ir al cielo, porque aunque mi cuerpo mortal murió, mi alma está atrapada.

El capitán la mira con cierta incredulidad y su respiración se hace un poco dificultosa.

CLAUDIA

Ella dijo que viniera a cuidarte y que a cambio tú me cuidarías a mí.

El capitán aparta la mirada de Claudia y la posa sobre el cuadro de su difunta esposa Victoria.

CONT

CAPITÁN

Vic... Victoria siempre quiso tener un hijo.

CLAUDIA

Lo sé. Ella no podía tener hijos, por eso quería adoptar. Pero aquel hombre... él la apartó de ti para siempre... la mató.

El dolor se refleja en la cara acongojada del hombre.

CLAUDIA

Lo sé, pero ahora yo estoy aquí.

La niña camina sobre el escritorio y se acerca al capitán, acaricia su mejilla, su mentón y besa su frente.

CAPITÁN

¿Cómo te llamas?

CLAUDIA

Claudia. Por otro lado, no seré una niña molesta, descuida. Si deseas me verás, si no desapareceré. Tengo una vida independiente.

El capitán suspira y asiente.

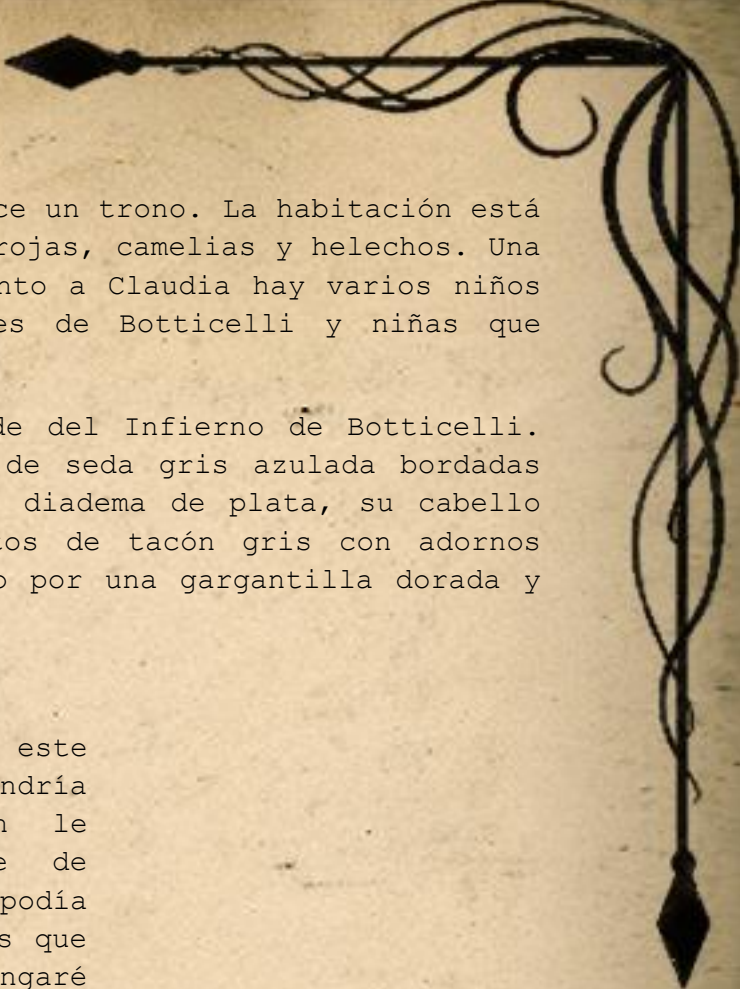
CAPITÁN

De acuerdo Señorita Claudia. Creeré en lo que me dices, porque no hay forma de que supieras lo de Victoria. Podemos convivir por un tiempo.

ESC. 21. INT. SEDE DEL AQUELLARRE- NOCHE

Hay una habitación amplia, las paredes son blancas con tapizado de damasco. Aparece un intertítulo que dice "Dos años después". En el techo están estampadas figuras de ángeles de apariencia infantil. Hay

CONT



colgaduras de oro en una silla que parece un trono. La habitación está finamente adornada con rosas blancas y rojas, camelias y helechos. Una gran alfombra roja adorna el piso y junto a Claudia hay varios niños cuya apariencia recuerda a los ángeles de Botticelli y niñas que parecen muñecas de porcelana.

Detrás del trono hay una pintura grande del Infierno de Botticelli. Claudia está adornada con finas ropas de seda gris azulada bordadas con plata y oro. En su cabeza hay una diadema de plata, su cabello está impecablemente peinado, usa zapatos de tacón gris con adornos dorados, su cuello pálido está adornado por una gargantilla dorada y su expresión es indescifrable.

CLAUDIA (Off)

Una vez le dije a Louis que este era mi mundo y que lo tendría según mis deseos. También le mencioné que un aquelarre de niños, era todo lo que yo podía hacer... Me vengaré de aquellos que intentaron asesinarme, me vengaré de ti Lestat, de Armand... de todos.

FADE TO BLACK

CARACTERÍSTICAS DE LOS VAMPIROS

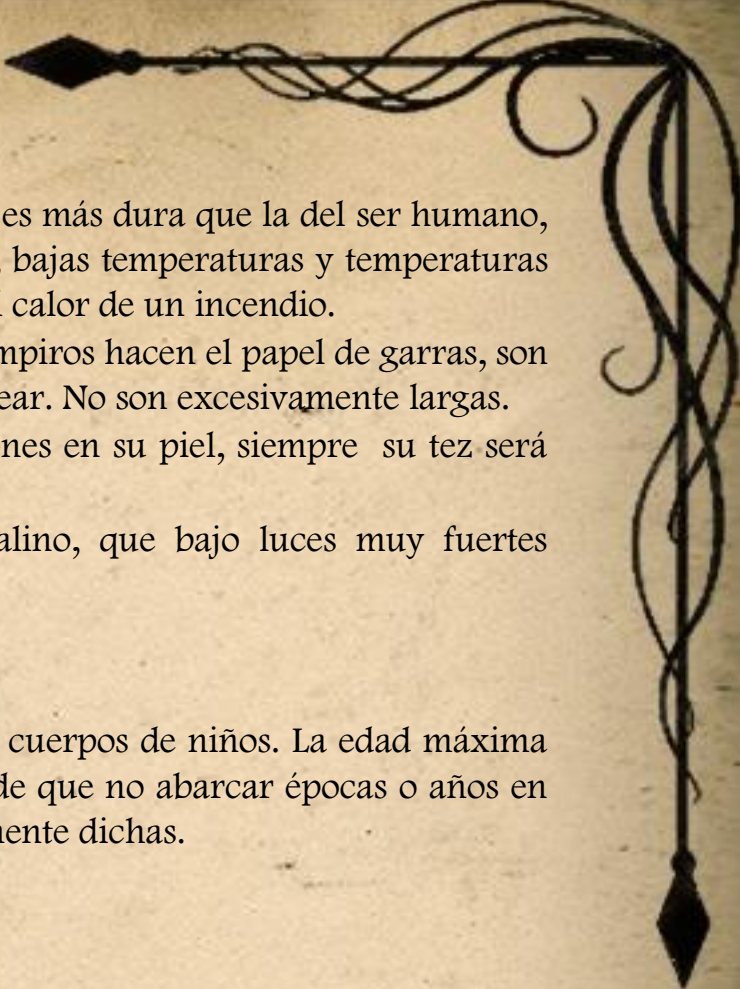
Sí deseas unirte al clan vampírico hay cosas que debes saber.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

- ❖ Los vampiros son seres nocturnos, es decir, no pueden exponerse a la luz del sol bajo ninguna circunstancia, de hacerlo su cuerpo se hará cenizas.
- ❖ Los vástagos necesitan alimentarse de alguna criatura para poder sobrevivir. La sangre humana le proporciona mayor vitalidad, fuerza y mejor calidad de vida; por supuesto, un vampiro puede sobrevivir con sangre animal, pero su vitalidad es un poco menor y su poder será muy reducido.
- ❖ Solo se puede matar a un vampiro si: se le expone a la luz del sol, se incendia, se le corta la cabeza y ésta es destruida de las formas que ya se han mencionado. Por desmembramiento en fauces de un licántropo.
- ❖ Esta raza puede dormir donde sea, siempre y cuando no se exponga al día.
- ❖ Un vampiro puede pasar varios días sin beber sangre, ya sea por abstinencia o por un letargo de años; pero esta causará debilitamiento, hasta tal punto que la piel se le pegará a los huesos, presentarán un aspecto cadavérico, no podrán mantenerse en pie sin ayuda, sentirá un gran dolor en todo el cuerpo como si estuviera ardiendo y puede perder la razón y comenzar a comportarse como animales salvajes que solo buscan sangre sin pensar.
- ❖ Por su condición de muertos, no pueden procrear bajo ninguna circunstancia.

CARACTERÍSTICAS FENOTÍPICAS:

- ❖ La piel del vampiro, debido a la ausencia de sangre propia, es de un color blanco perlado, al alimentarse su piel adquiere un poco de color, lo cual le permite hacerse pasar por humano.

- 
- ❖ El cuerpo y la carne del vampiro es más dura que la del ser humano, puede resistir cortaduras, golpes, bajas temperaturas y temperaturas un poco altas, no puede resistir el calor de un incendio.
 - ❖ Por naturaleza las uñas de los vampiros hacen el papel de garras, son bastante fuertes y sirven para pelear. No son excesivamente largas.
 - ❖ El vampiro no posee imperfecciones en su piel, siempre su tez será lisa y perfecta.
 - ❖ Sus ojos poseen un brillo cristalino, que bajo luces muy fuertes puede parecer un tanto extraño.

NOTA:

En este juego los vampiros solo pueden tener cuerpos de niños. La edad máxima permitida son 6,000 años. Esto es con el fin de que no abarcar épocas o años en los que aún no existían civilizaciones propiamente dichas.

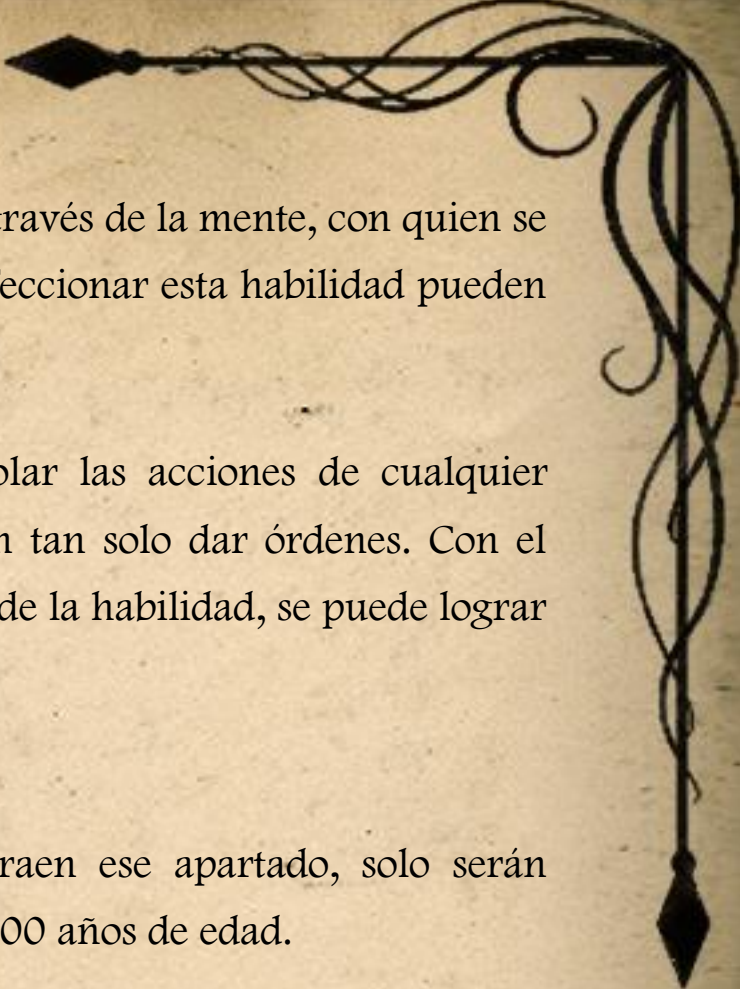
PODERES

PARA TODOS LOS VAMPIROS:

- ❖ Sentidos super desarrollados. Gusto, olfato, oído y vista.
- ❖ Tienen la capacidad de ver en la oscuridad.
- ❖ Poseen fuerza sobrehumana.
- ❖ Sigilo, buenos reflejos, agilidad, flexibilidad y velocidad.
- ❖ Colmillos afilados, uñas afiladas, piel y cuerpo resistentes (aunque suave al tacto y a la vista), e inmortalidad.
- ❖ Sanación acelerada: Habilidad para sanar rápidamente heridas y contusiones no tan graves (esto no aplica al desmembramiento, si les arrancan un brazo, el brazo no volverá a crecer). El tiempo de recuperación varía según la alimentación del personaje y la gravedad de la herida.
- ❖ Seducción: Capacidad para atraer a cualquier raza, por su belleza, cuanto más se perfeccione esta habilidad, puede llegar a crear una atracción emocional.

PODERES ADICIONALES (SOLO SE PUEDEN ELEGIR 3, CUANDO SE HAYAN COMPLETADO 25 MISIONES)

- ❖ Visión compartida y visión remota: Habilidad de poder ver a través de los ojos de los demás o en otros casos, hacer que los demás puedan ver lo que estamos viendo en ese momento.
- ❖ Bloqueo mental: Es la habilidad para bloquear su mente y nadie (ni siquiera los vampiros que leen mentes) pueden saber lo que piensa.

- 
- ❖ Telepatía: Poder de comunicarse a través de la mente, con quien se elija. Los vampiros que logran perfeccionar esta habilidad pueden leer las mentes de terceros.
 - ❖ Persuasión: Habilidad para controlar las acciones de cualquier persona, sin importar su raza, con tan solo dar órdenes. Con el paso del tiempo y el mejoramiento de la habilidad, se puede lograr hacer esclavos o hasta ejércitos.

NOTA:

Las mejoras de las habilidades, que traen ese apartado, solo serán disponibles para vampiros de más de 1000 años de edad.



Maza
Hombres Lobo

HISTORIA

La leyenda del primer hombre lobo se remonta a la antigua Grecia. En aquella época, Arcadia estaba bajo el reinado de Lycaon, quien fuera el primer rey de aquel lugar.

El rey de Arcadia se caracterizó por realizar ritos paganos, en los cuales sacrificaba a personas inocentes para ofrecérselas a sus dioses, como muestra de su devoción. Los terribles actos cometidos por Lycaon, llegaron a oídos del Dios Zeus, quien en su afán por castigar a este pecador, bajó a la tierra en forma humana para investigar lo ocurrido.

Zeus comprobó los homicidios tan espantosos a los que sometía el rey, a sus súbditos. Por lo cual, con terrible furia retó a Lycaon, pero éste desconfiando de que aquel ser fuera una divinidad, le tendió una trampa.

El monarca ofreció un festín para Zeus a modo de disculpa por sus pecados, pero la cena consistió en la carne de un niño. Pues si este sujeto de verdad era un dios, se daría cuenta y repudiaría la cena. Así ocurrió, el Dios de inmediato repudió la ofrenda y se sintió ofendido.

Para huir de la furia de la deidad, Lycaon huyó al desierto, pero al llegar la luna llena, el humano pudo notar que no había podido escapar de su cruel castigo. Su cuerpo pronto empezó a convulsionar y adquirir las formas de un gran lobo. Del nombre de este rey, es que surge la palabra Lycan, para definir a aquellos que llevan la maldición del rey Lycaon.

Nuevamente se puede notar, que no hay alguna historia que hable sobre los niños que padecen este cruel destino, pues los padres de estos desafortunados los abandonan o los mantienen ocultos como un gran secreto y no son vistos hasta que ya son muy grandes y difíciles de controlar.

Los infantes que llevan esta carga son por lo general muy solitarios, a menos que encuentren una manada. Por su instinto animal, siempre logran sobrevivir, pero les es muy complicado controlar a la bestia que llevan dentro, para poder transformarse a su antojo y no cuando el animal así lo decida. Por esta razón, suelen cometer muchos asesinatos sin ser conscientes de ellos.

LEONARDO

(Ficha del personaje)

Ciudad de origen: No posee

Fecha de nacimiento: 12/02/1770

Especie: Hombre lobo

Edad aparente: 10 años

Clase: Baja

Apariencia: Piel blanca, contextura media, cabello castaño y liso, ojos verdes.

Objetos preciados: Lleva consigo un relicario, donde tiene la foto de su hermana Lucy.

Edad mental: 30 años (para el año 1800)

Padres: Es huérfano

Categoría en la manada: Macho alfa

Poderes: Agilidad, fuerza física, sentidos super desarrollados, detección olfativa de vampiros y cambiaformas, conversión a hombre lobo, puede sanarse solo pero el tiempo dependerá de la gravedad de la herida, telepatía con toda la manada pero se vuelve privada entre alfas, mandíbula fuerte y garras (en su conversión a lobo).

Alimentación: Comida humana

Frase: *“La escoria que le hace mal al mundo debe perecer sin importar el costo, pues es la única forma de proteger a los que amamos.”*



Leonardo



La sombra de un lobo (2014)

Camila Astroz

FADE IN

ESC. 1. EXT. -PARQUE/TRANSILVANIA- NOCHE (SUEÑO)

Es una noche fría, los árboles se agitan por el viento y el parque está desierto. Unas LÁMPARAS DE GAS alumbran los caminos del lugar, este se encuentra cerca de la costa, por lo que hay una baranda negra desde donde se puede ver el mar. Entre la oscuridad aparece LUCY, una niña pequeña de nueve años, de cabello castaño y grandes ojos verdes, que está riendo. Su risa resuena en todo el lugar. Luego, su cara se ve transfigurada en algo horrible, está demacrada, sus ojos parecen trastornados. Se acerca y se escucha un grito agudo.

FADE TO BLACK

ESC. 2. EXT - LOS CARPATOS/ BOSQUE- NOCHE

Se levanta agitado un de diez años, de piel blanca, cabellos castaños y ojos verdes. Pone una mano en su pecho y trata de calmar su respiración exhalando e inhalando varias veces; su nombre es LEONARDO. Frente a él hay una fogata y a su alrededor están RAPHAEL Y CARLOTA durmiendo en camas improvisadas con sabanas. CARLOS de contextura fornida está de espaldas a él. Flexiona las piernas hacia su pecho, baja la cabeza y entrelaza sus dedos en su cabello.

CARLOS

Bien, ya que estás despierto será
tu turno de vigilar. Y ya deja de
pensar en tonterías.

El niño alza su rostro serio, se levanta y asiente. A continuación, el pequeño toma el lugar del hombre, se sienta con la espalda erguida y mira hacia el cielo.

CARLOS

No te distraigas, sabes que
estaremos dependiendo de ti.

CUT TO

ESC. 3. EXT -LOS CÁRPATOS/ BOSQUE- DÍA

CARLOTA, una mujer robusta y de facciones duras. CARLOS y RAPHAEL, un hombre de unos 25 años, alto y delgado. Caminan junto al niño. Nadie

CONT

habla y se ve que llevan equipajes más o menos grandes en sus espaldas.

Pasan DOS JÓVENES de nueve y doce años junto al grupo, al momento todos se paralizan, se miran de reojo con seriedad. CARLOS asiente y RAPHAEL también, las cosas se tranquilizan y ambos grupos siguen sus caminos.

LEONARDO (V.O)

(Telepatía, voz de niño)

¿Cambiaformas?

CARLOS

(Telepatía, voz grave)

Correcto.

CUT TO

ESC. 4. EXT -PUERTO- DÍA

GENTE DE TODAS LAS RAZAS vestidas de mil formas diferentes, caminan por el puerto. El rostro de Leonardo es serio, solo mira a su alrededor, huele y de vez en cuando se ve atraído por alguna persona vestida de forma peculiar.

CARLOTA

(voz seria)

Date prisa Leonardo, el barco está por zarpar.

CARLOS

Tuvimos suerte, al parecer alguien enfermó y no podía abordar el barco, así que pudimos subir con su puesto y el de sus criados.

Raphael, Carlota, Carlos y Leonardo suben por una rampa de madera a un barco no muy moderno, que se ve un poco descuidado.

CUT TO

ESC.5. INT - CAMAROTE DE CARLOS Y RAPHAEL - DÍA

Raphael respira ruidosamente. Con sus uñas comienza a rascarse el brazos y bufa.

CARLOS

(Voz tranquilizadora)

No pierdas la cabeza muchacho. Yo también lo puedo oler, la muerte está en este barco, pero nos ocuparemos de ello en la noche.

Raphael entre cierra los ojos, mira con odio hacia un lado y sale del camarote. Carlos suspira y se acuesta en una de las camas.

CUT TO

ESC. 6. INT -CAMAROTE DE LEONARDO Y CARLOTA- DÍA

Carlota está revisando un botiquín de primeros auxilios. Leonardo empieza a frotarse la nariz con desesperación. Carlota le pasa un FRASCO de alcohol para que huela.

CARLOTA

Huele esto y déjate la nariz quieta. En la noche nos ocuparemos de ese asunto... no permitiremos que le haga daño a nadie.

Leonardo toma el frasco, hace un mueca cuando lo huele y estornuda. Le devuelve el frasco a Carlota, ella lo guarda y él sale de la habitación.

CUT TO

ESC. 7. EXT - BARCO/ PROA - DÍA

Leonardo se aproxima a la baranda del barco, mira el agua romper en la punta del barco, Mira el cielo y suspira.

FADE TO WHITE

ESC. 8. EXT. - BARCO/ PROA- DÍA (FLASHBACK)

El barco es más nuevo, los colores son más brillantes y la gente

CONT

camina tranquila por la proa. Lucy ESTÁ sentada junto a Leonardo. Ella le sonríe y le señala el cielo donde hay unas gaviotas volando.

LUCY

Oh Leonardo, mira ¿No crees que todo es tan hermoso? en especial los colores.

Leonardo mira a Lucy, ella voltea su rostro hacia él y le sonríe.

LUCY

Leo, prométeme que siempre podremos disfrutar de días hermosos.

Leonardo toma las manos de Lucy entre las suyas.

LEONARDO

(Con voz solemne)

Lo prometo hermana, yo siempre te voy a cuidar y estaré a tu lado, asegurándome de que siempre el mundo sea lo más perfecto para ti.

Ambos ríen y Lucy le saca la lengua juguetonamente a Leonardo, éste ríe y la despeina.

FIN DEL FLASHBACK

CUT TO

ESC. 9. EXT - BARCO/ PROA - DÍA

Leonardo mira hacia uno de sus laterales y observa a Raphael, quien parece llevar una actitud sospechosa y camina muy rápido. La curiosidad hace que Leonardo lo siga. Raphael llega hacia donde está la carga, mira hacia ambos lados antes de entrar. Leonardo se esconde, Raphael entra y él lo sigue desde lejos.

CUT TO

ESC. 10. INT - BARCO/ SITIO DE CARGA - DÍA

Leonardo está detrás de una caja grande, muy quieto y aguantado la

CONT

respiración. Raphael se coloca en el centro del lugar, cierra los ojos y está muy concentrado. De pronto, comienza a caminar aun con los ojos cerrados y olfatea varias cosas. Leonardo sale de su escondite pero aunque intenta ser sigiloso, de la nada aparece Raphael y lo agarra del cuello de la camisa.

RAPHAEL

¿Acaso crees que no notaría tu presencia? Largo de aquí, no estorbes.

Leonardo se debate ante el agarre de Raphael e intenta librarse.

LEONARDO

Déjame en paz, puedo estar donde yo quiera; además, no eres el único que quiere encontrar el escondite de la muerte.

Con fuerza y desdén Raphael hace a Leonardo a un lado y bufa.

RAPHAEL

Por favor, mocoso ¿crees que esto es un juego? Jamás entenderás la importancia de este trabajo.

Leonardo en el piso, lo mira con rabia y se levanta.

RAPHAEL

Haz lo que quieras, pero no te metas en mi camino.

Raphael sigue caminando entre las cajas, de vez en cuando cierra los ojos y aspira profundamente. En el otro extremo de la habitación está Leonardo haciendo lo mismo. Leonardo se acerca a una caja bastante grande, muy bien sellada y de una madera más fina que las demás; aspira profundamente y un gruñido escapa de sus labios. En un segundo Raphael está cerca de la caja, aspira y hace una mueca como un gruñido, pero sin emitir sonido y muestra los dientes. A continuación, agarra a Leonardo, le tapa la boca y se esconde con él en la oscuridad. Se escuchan unas voces de dos MARINOS.

CONT

MARINO A

¡Ash! Qué fastidio tener que estar bajando todo el tiempo a mirar esa estúpida caja.

MARINO B

Tú sabes cómo son los ricos y sus manías.

El marino A se acerca a la caja y escupe a un lado.

MARINO A

Revisa el otro lado de esta cosa.

MARINO B

¡Bah! Ya bajamos y todo está bien.
Aquí solo hay ratas.

El Marino B pasa por la esquina donde están Raphael y Leonardo. De pronto tres RATAS chillan por el lado contrario de la caja. El marino B se voltea.

MARINO A

Lo que dijiste aquí solo hay ratas. Vámonos.

El marino B se da la vuelta y ambos salen de la habitación. Raphael suelta a Leonardo y lo lanza a un lado.

CARLOS

Les dije que esperaran a la noche.
No sé, por qué siempre me toca
estarlos cuidando. Parecen niños.

Raphael y Leonardo se miran. Ambos hacen una mueca de desdén.

CUT TO

ESC. 11. EXT. -BARCO/PROA- NOCHE

Carlota está en la proa junto a la baranda, con los codos sobre ésta y mira el horizonte. LOS MARINOS van y vienen por

CONT

todos lados acomodando las velas y sujetando las amarras. Carlos se acerca a ella sin decir nada. Carlota se irgue.

CARLOTA

¿Estamos listos?

CARLOS

No, aún falta como una hora para que todo esté en silencio. Sé que esto no te gusta pero...

CARLOTA

No se digas más. Es un deber que hay que cumplir.

CARLOS

La extrañas ¿verdad?

Carlota solo lo mira y presiona los labios sin decir nada.

CARLOTA

Noche tras noche escucho a Leonardo gritar y llorar por su hermana. Lucy, ella era una niña muy especial con todos.

Carlos suspira y hace una mueca de resignación.

CARLOS

Él cambió mucho desde que ella murió ¿Quieres que se quede conmigo y Raphael, por la noche de hoy?

Carlota mira fijamente a Carlos, luego mira hacia los lados. Ya casi no hay gente en la proa.

CARLOTA

No, no digas nada de lo que te he dicho. Leonardo no sabe que llora dormido, no quiero que se entere o

CONT

se sentiría peor y estaría más cerrado con nosotros.

Carlos asiente y ambos caminan por la proa.

CUT TO

ESC. 12. INT. -BARCO/ CAMAROTE DE LEONARD Y CARLOTA - NOCHE

Leonardo mira un RELICARIO de color cobrizo, con un grabado de un cáliz y una pequeña gema roja que reluce en el centro. Lo abre y ahí está un RETRATO DE LUCY. El pequeño contempla la pequeña imagen de su hermana hecha en oleo, su rostro se entristece y suspira. De pronto, la puerta se abre y de inmediato Leonardo se guarda el relicario dentro de la camisa.

CARLOTA

Leonardo, estamos listos. Vamos.

Leonardo se da la vuelta y sale de la habitación. Mientras camina su mano derecha tiembla.

CUT TO

ESC. 13. INT - BARCO/ SITIO DE CARGA- NOCHE

Carlos, Carlota y Leonardo caminan hacia la gran caja que habían visto Raphael y Leonardo en la tarde. Al llegar se dan cuenta de que no hay nadie.

CARLOS

¡Diablos! El maldito se nos adelantó. Seguro percibió el olor que dejaron en la tarde. Carlota, tú y Leonardo ocúpense de deshacerse del ataúd para que no tenga a donde regresar.

Leonardo sale corriendo sin escuchar a nadie.

CONT

CARLOTA

(Gritando)

¡Leonardo! ¡Leonardo! Assshh...
Estos niños. Entre Raphael y él me
van a volver loca.

CUT TO

ESC. 14. INT -BARCO/ PASILLO - NOCHE

Una DAMA VESTIDA DE TURQUESA, de veintiocho años. Su vestido es un tanto opaco y de tela áspera, se encuentra acompañada por un elegante CABALLERO VAMPIRO que pareciera tener unos veinticinco años, de piel muy pálida, ojos negros y brillantes. Él va vestido con una elegante capa de terciopelo, tiene un bastón y un traje está elaborado con telas finas.

Se escuchan las risas de la dama.

DAMA VESTIDA DE TURQUESA

Pero, se nota que tienes mucho
dinero ¿qué haces en un barco tan
pobre como este?

VAMPIRO

Solo en estos lugares puedo
conocer jovencitas tan lindas como
tú. No me interesan las insípidas
damas de sociedad.

El vampiro besa la mano de joven, ella sonríe y él desliza sus labios
por el brazo de la joven, hasta llegar a su hombro.

DAMA

Tus labios están fríos.

VAMPIRO

Si me permites, me encantaría
calentarlos con tu hermoso cuerpo.

La dama ríe suavemente y le acaricia el cabello. Él continúa el

CONT

recorrido de besos hasta el cuello de la dama, hasta plantar un dulce sobre la yugular.

VAMPIRO

Déjame enseñarte los placeres que
se pueden obtener en estos
camarotes.

CUT TO

ESC. 15. INT- BARCO/ CAMAROTE DE LA DAMA VESTIDA DE TURQUESA - NOCHE

La puerta está cerrada con seguro, la dama está recostada en la cama sin el corpiño y el hombre se encuentra sobre ella. La mujer cierra los ojos y suspira. De pronto los colmillos del vampiro relucen sobre la tenue luz, acerca sus labios al pecho de la joven y la vuela a besar. El hombre suspira sobre la piel de la chica y está tiembla ligeramente. Con su nariz, el vampiro la acaricia hasta llegar al cuello de la dama. La joven tiene sus manos en la espalda de él y se deleita trazando las formas de su cuerpo fornido y varonil. En un instante se escucha el jadeo placentero de la joven y su cuerpo se curva. Ella clava sus uñas sobre la espalda de él y un hilo de sangre va bajando por la garganta de la chica.

La presión que hace la chica con sus uñas se vuelve más fuerte y sus gemidos comienzan a pasar ligeramente del placer al dolor. En ese momento, una de las manos del vampiro se posa sobre el pecho derecho de la joven y comienza a acariciarlo delicadamente. Al hacer esto los gemidos de la joven se transforman en jadeos placenteros y su respiración se normaliza un poco más.

Se escucha un fuerte ruido y la puerta de la habitación cae, el hombre voltea la vista, sin apartar su boca del cuello de la chica. La mujer sigue como en estado de trance. En el umbral está Raphael.

RAPHAEL

Maldita escoria, quítate. Solo
mereces la muerte.

Raphael agarra el vampiro con brusquedad, lo separa de la mujer y lo hace caer hacia atrás, lo que provoca que la herida en el cuello de ella se desgarré más; por lo que se escucha apenas un alarido de dolor. El vampiro tiene los colmillos expuestos y sus labios están coloreados por la sangre. Este se levanta y se lanza hacia Raphael.

CONT

VAMPIRO

Perro asqueroso, no molestes.

El vampiro tomar por el cuello a Raphael, quien comienza a temblar ligeramente, gruñe y su cuerpo se transforma en el de un gran licántropo. La mujer inmóvil mira la escena desde la cama. En sus ojos se ve el terror, pero es incapaz de moverse y la sangre sigue emanando de su cuello.

CUT TO

ESC. 16. INT -BARCO/ PASILLO - NOCHE

El vampiro tiene su bastón en la mano, le pega al licántropo en la cara, este cierra los ojos por el impacto y el vampiro le muerde el brazo. El lobo chilla, luego gruñe y se lanza contra el vampiro, quien con agilidad consigue quedar detrás de él, lo pateo y Raphael se desliza por el suelo.

VAMPIRO

No eres rival para mí, se nota que
aún eres muy joven.

El vampiro ríe con desdén, el licántropo se levanta sacude la cabeza y de nuevo embiste contra el enemigo, con una de sus grandes garras toma al vampiro por el cuello y lo presiona con fuerza.

VAMPIRO

(Con un poco de dificultad)

¿Eso es todo lo que tienes?

Con fuerza sobre humana el vampiro toma los brazos del lycan y los presiona, al tiempo que clava sus afiladas uñas en la piel del lobo y comienza a brotar la sangre. El licántropo abre su gran mandíbula y cuando está a punto de arrancarle la cabeza al vampiro, éste mueve sus manos y le rasguña los ojos, haciendo que Raphael caiga hacia atrás. A continuación, se va sobre él y el vampiro le rompe el brazo izquierdo. Raphael chilla de dolor y la sangre emana a borbotones. En ese instante aparece un pequeño licántropo y se lanza hacia la espalda del vampiro. Le muerde el cuello. El vampiro cae hacia un lado, se toca la herida y nota la sangre.

CONT

VAMPIRO

(Con sarcasmo)

Qué hermosa escena, llegó tu cachorro para defenderte. Ja.

Raphael mira con desprecio a Leonardo, quien sigue mirando al vampiro. Raphael ruge con estruendo, se levanta a dos patas, trata de estirar el brazo y chilla. En seguida gruñe y Leonardo se lanza nuevamente contra el vampiro, quien lo aparta de un manotazo que le lanza. Raphael va hacia el vampiro, pero este con le agarra la otra mano, le da la vuelta y hace que el hombre lobo caiga arrodillado.

VAMPIRO

¡Morirán!

Leonardo corre y le muerde la mano al vampiro. Este grita de dolor, sacude la mano pero el pequeño sigue pegado a su brazo.

VAMPIRO

¡Pequeña alimaña!

El vampiro le pega una y otra vez a Leonardo mientras sacude su brazo contra la pared, lo que le da tiempo a Raphael de recuperarse y arrancarle de un mordisco la cabeza al vampiro. La cabeza rueda con los ojos desorbitados. Ambos lobos jadean levemente a causa de la adrenalina y entre los dos terminan de desmembrar al vampiro.

CUT TO

ESC. 17. INT -CAMAROTE DE LEONARDO Y CARLOTA- NOCHE

Carlota está de rodillas colocando un vendaje en el brazo roto de Raphael, mientras él se encuentra sentado en la cama. Leonardo tiene varios vendajes y algunos moretones en los brazos y la cara.

CARLOS

(Regañando)

No puede ser, siempre es lo mismo. Jamás pueden hacer las cosas de la forma correcta, siempre tienen que poner en peligro a todo el mundo.

CONT

Sí se quieren morir, adelante pero
no tienen porque poner al
descubierto a toda la manada.

Raphael solo mira hacia otro lado, ignorando a Carlos. Leonardo tiene
la cabeza gacha.

LEONARDO

Pero cumplimos la misión...

CARLOS

No es el punto. No pueden hacer lo
que se les venga en gana, somos
una ¡Manada! Su deber es cumplir
las órdenes del alfa ¿Qué habría
pasado si otro humano pasaba por
el pasillo de ese camarote? Hasta
dejaron morir a la víctima.

Raphael se levanta, Carlota se para y se hace a un lado.

RAPHAEL

Gracias Carlota

Raphael camina hacia la puerta.

CARLOS

Raphael no he terminado.

Raphael pasa por el lado de Carlos, abre la puerta y se va.

CUT TO

ESC. 18. EXT. -BARCO/ PROA- DÍA

Hay gente en la proa conversando. Entre los murmullos se escucha a dos
señoras hablar.

SEÑORA A

¿Escuchaste lo que pasó anoche?

SEÑORA B

Sí, es terrible...

CONT

SEÑORA A

Yo le dije a mi esposo que más nunca volvemos a viajar en barco.

SEÑORA B

Sí, uno no sabe qué clase de locos se suben acá.

SEÑORA A

Pero dicen que ya están buscando al responsable de la muerte de la chica.

Leonardo está entre la multitud escuchando los comentarios. En ese instante una de las señoras se acerca a él.

SEÑORA A

Niño, pero ¿qué te ha pasado?

Leonardo se aprovecha de su apariencia infantil y sale corriendo. Al llegar al pasillo de los camarotes se encuentra con Carlos y Carlota. Carlos toma a Leonardo de los hombros y lo hace mirar hacia la muchedumbre.

CARLOS

Esa es la razón por la que no pueden actuar impulsivamente, sino planificando las cosas y siendo sigilosos. Tú lo sabes, Leonardo, por eso no entiendo cómo pudiste apoyar a Raphael. Pronto llegaremos a París. Los alfas quieren conversar contigo. No cometas más errores.

CUT TO

ESC. 19. EXT. -BARCO/ PROA- DÍA

Aparece un intertítulo que dice "diez días después". El día está nublado y llueve. El aire fuerte y por ello los árboles son abatidos por el viento, los pocos barcos que están anclados al puerto,

CONT

parecieran luchar contra el agua para continuar en su lugar. Carlota y Raphael están en la proa mirando hacia el puerto francés.

CARLOTA

Raphael, ahora que nos separaremos, quiero pedirte que te cuides, por favor. Querido, yo sé que todo lo haces con buena intención, pero, por favor, no te pongas en riesgo. Sabes que a ti y a Leonardo los quiero como a mis hijos.

RAPHAEL

Tranquila, Carlota... no quiero que te preocupes.

CUT TO

ESC. 20. EXT. -BARCO/ RAMPA- DÍA

Carlos está con Leonardo cerca de la rampa. Esperan a que los demás pasajeros desciendan. Luego el hombre coloca sus manos sobre los hombros del niño.

CARLOS

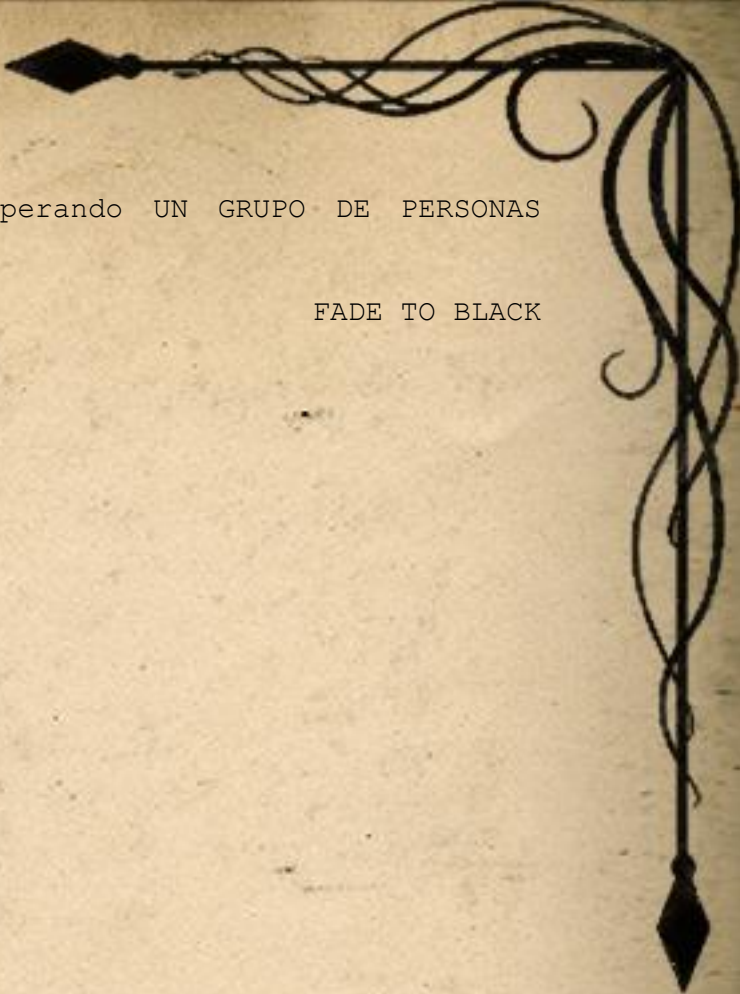
Sé que ya eres un hombre y creo que tengo alguna idea de lo que los alfas quieren conversar contigo. Solo te diré que espero que me hagas sentir orgulloso de todo lo que te he enseñado. Las pruebas que se avecinan son difíciles y a veces dudarás, pero pase lo que pase siempre debes recordar que nosotros somos tu familia.

LEONARDO

No te defraudaré.

Carlota y Raphael se unen a los otros dos miembros del clan y caminan

CONT



hacia la rampa. Abajo los están esperando UN GRUPO DE PERSONAS
VESTIDOS CON CAPAS NEGRAS.

FADE TO BLACK

CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS LOBO

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

- No importa la edad que tenga el lobo, en las noches de luna llena no podrá controlar a la bestia dentro de él. Razón por la cual, se transformará en un lobo sin razón.
- Sus cuerpos son bastante musculosos.
- Pueden ser o muy reservados, algunos no sociables, con ego grande demasiado emocionales.
- Sus sentimientos son más fuertes de lo normal, por ello tanto su amor como su odio los pueden llevar a la destrucción.
- Pueden procrear, pero su descendencia es proclive a heredar su condición de lobos, solo los hijos de machos o hembras alfa heredarán su posición en la manada.
- La forma de matarlos es con balas de plata o a través del desmembramiento por los colmillos de un vampiro o las fuertes fauces de un cambiaformas.
- Su naturaleza es casi tan perfecta que no sufren de enfermedades, son inmunes a ellas.
- Su cuerpo es bastante fuerte, por lo que se necesitan armas de gran calibre para poder ocasionarles daño.
- La edad mental de los lobos es 20 años mayor de lo que aparentan. Se comienzan a transformar a partir de los 8 años. Anterior a la transformación, su vida transcurre en años normales.

CARACTERÍSTICAS FENOTÍPICAS:

- En su condición humana solo es visible un cuerpo con mucha musculatura.
- En su conversión a lobos poseen diferentes colores de pelaje, como un lobo normal.
- Son criaturas de gran tamaño, grandes fauces con afilados colmillos.
- De sus manos surgen afiladas garras.
- Pueden caminar en dos patas, pero adquieren mayor velocidad corriendo en cuatro.

PODERES

PARA TODOS LOS LICÁNTROPOS

- Sigilo, sentidos aumentados, buenos reflejos, agilidad, flexibilidad, velocidad y fuerza sobrehumana.
- Longevidad, su promedio de vida es mucho mayor que la de un ser humano.
- Sanación acelerada: Habilidad para sanar rápidamente heridas y contusiones no tan graves. El tiempo de recuperación varía según la gravedad de la herida.
- Telepatía general: indispensable para la comunicación dentro de la manada, con esta se escuchan los pensamientos de todo.

PODERES ADICIONALES (SOLO SE PUEDEN ELEGIR 3, A PARTIR DE CUMPLIDAS 30 MISIONES)

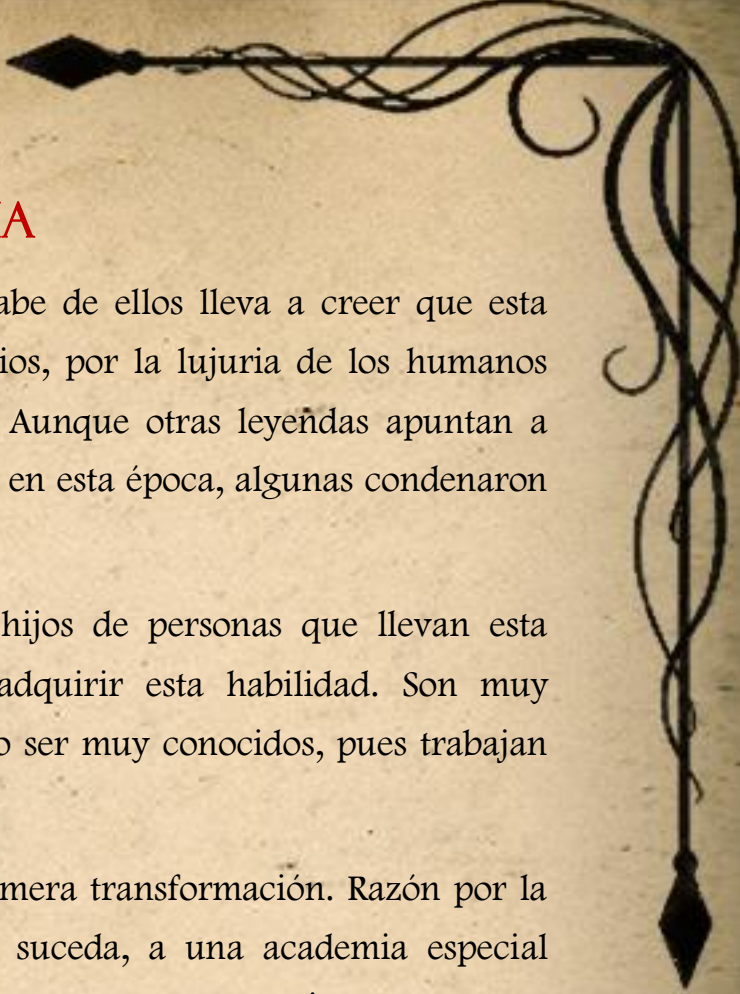
- **Fortaleza:** Capacidad de resistencia extrema al dolor físico.
- **Telepatía:** Capacidad para comunicarse con otras criaturas. Solo los alfas, pueden comunicarse por privado con otros alfas.
- **Rastreo:** Poder de rastrear la localización de un objeto o criatura.
- **Dominio de la bestia:** Para poseer esta habilidad, el licántropo debe haber sido sometido a un riguroso entrenamiento por parte de la sociedad de lycans o haberlo desarrollado con entrenamiento persona después de mucho tiempo. Con esta habilidad el hombre lobo puede transformarse a voluntad.

NOTA:

Para este juego solo se admiten hombres lobo que tengan cuerpo de niño, por lo tanto la edad aparente máxima son 12 años, lo cual le daría una edad mental de 32 años.



Maza
Cambiaformas



HISTORIA

Su origen es desconocido, lo poco que se sabe de ellos lleva a creer que esta especie surgió como castigo por parte de Dios, por la lujuria de los humanos quienes tenían relaciones con los animales. Aunque otras leyendas apuntan a debido a la persecución que tenían las brujas en esta época, algunas condenaron a sus cazadores a vivir como animales.

Por otro lado, los niños cambiaformas son hijos de personas que llevan esta maldición, pues no hay otra manera de adquirir esta habilidad. Son muy sigilosos, viven en las sombras y tratan de no ser muy conocidos, pues trabajan para los monarcas de su país de origen.

A partir de los 6 más o menos, ocurre la primera transformación. Razón por la cual, son obligados a entrar, antes de que suceda, a una academia especial llamada Słpit, en la cual reciben un fuerte y tortuoso entrenamiento, para que puedan enfrentar a la dura vida que les toca protegiendo a la nobleza.

ALEKSANDER VÓLKOV

(Ficha del personaje)

Ciudad de origen: Moscú, Rusia

Fecha de nacimiento: 07/11/1778

Especie: Cambiaformas

Edad aparente: 7 años

Clase: Media

Objetos preciados: se deshizo de todo al salir de Split. No quiere nada que le recuerde su pasado.

Edad mental: 22 años

Padres: Dimitri y Aurora

Categoría en la manada: Líder por escogencia de todos, pero esto puede cambiar en cualquier momento.

Poderes: Agilidad, fuerza física, sentidos super desarrollados, conversión a tigre blanco, puede sanarse pero solo pero la regeneración es lenta, telepatía selectiva con los de su especie, sus colmillos le permiten atravesar la piel de un lobo pero tiene dificultades para hacerlo con la piel del vampiro, detección olfativa de licántropos.

Alimentación: Comida humana, carne humana o animal cruda cuando decide cazar.

Frase: *“En este mundo retorcido y podrido, la confianza no tiene cabida”*



Alexander Volkov



Sangre de tigre blanco (2014)

Camila Astroz

FADE IN

ESC 1. EXT -CALLES DE MOSCÚ- DÍA

ALEKSANDR VÓLKOV (V.O)

La navidad siempre ha sido mi época favorita del año. La nieve es tan blanca y suave; a mi mami le gusta y dice que mi cabello le recuerda a la nieve. Todo en esta época es maravilloso.

Moscú cubierta por la nieve, calles llenas de PERSONAS muy abrigadas caminando, NIÑOS jugando y las tiendas abarrotadas. Adornos de navidad por las calles, suenan canciones navideñas y la gente ríe.

CUT TO

ESC. 2. INT - MANSIÓN FAMILIA VÓLKOV- DÍA

ALEKSANDR VÓLKOV (V.O)

En Rusia el invierno es muy frío, pero en mi casa siempre hay una enorme fogata para calentarnos. Mami y papi se sientan conmigo en la sala y yo soy muy feliz pues ellos me cuentan historias. Ya me sé los cuentos, pero me siguen gustando porque papi siempre inventa algo nuevo para sorprenderme.

Aunque es de día, el cielo está nublado. Entre un camino de árboles, alejado de la ciudad, se alza una enorme mansión elegante pero sobria. Las imponentes rejas destacan entre el paisaje. El aire frío choca contra los cristales de las ventanas. No hay luz en el interior de la casa. La sala está vacía, todo está en oscuridad. La cocina está ordenada e impecable pero también está desolada. Los pasillos están levemente iluminados por la luz de la ventana del corredor, pero todo tiene un aire melancólico. Al final del pasillo está una puerta entreabierta.

CUT TO

ESC 3. INT - MANSIÓN FAMILIA VÓLKOV/ ESTUDIO- DÍA

Todo se encuentra inmerso en penumbras, pero se puede ver la silueta de una mujer que mira por la ventana, es AURORA. A través del ventanal se puede ver como la nieve cubre el patio delantero de la mansión. En un gran está la FOTO de la familia Vólkov, madre, padre e hijo muy alegres.

ALEKSANDR VÓLKOV (V.O)

Mami mira, ya es navidad. Mami
¿por qué no hay adornos en la
casa? ¿Dónde está el árbol? Mami
¿dónde está papi?

De pronto Aurora se lleva una mano hacia el rostro y se cubre la boca, mientras una lágrima recorre su mejilla. Se escucha un sollozo reprimido y por la ventana se puede ver a un pequeño Aleksandr de siete años, de piel blanca y cabello blanco platinado. Con una sonrisa inocente el niño voltea mira hacia la ventana y saluda, entonces las cortinas se cierran.

ALEKSANDR VÓLKOV (V.O)

Mami, ¿por qué no dejas que me
acerque a ti? Quiero jugar contigo
y con papi en la nieve, pero él no
está ¿Ya no me quieren? Me siento
triste.

El niño camina solo hacia las rejas de la casa y desaparece en la distancia.

CUT TO

ESC. 4. EXT - BOSQUE - DÍA

Las montañas y los pinos están cubiertos de nieve. Aleksandr camina con la cabeza gacha y las manos entre los bolsillos. Sorbe por la nariz y se pasa el dorso de la mano por esta.

FADE TO WHITE

ESC. 5. EXT - BOSQUE - DÍA (FLASHBACK)

Un DIMITRI está de cuclillas con los brazos extendidos. Detrás de él

CONT

hay un gran árbol cubierto de nieve. Aparece un intertítulo que dice "Dos años atrás".

DIMITRI

(En tono ivertido)

Aleksandr, ven acá.

ALEKSANDR, DE CINCO AÑOS, corre hacia los brazos de su padre, este lo carga y ambos ríen. El padre abraza a su hijo y lo sienta en sus hombros.

DIMITRI

¿Te gustan los árboles Aleksandr?

El niño asiente y extiende sus manos hacia el árbol.

DIMITRI

Hijo mío, siempre debes ser respetuoso con la naturaleza, pues muchas veces ella nos salvará de pasar grandes penurias. Por otro lado, nunca olvides que nosotros somos parte de ella.

AURORA, una mujer de piel blanca y cabello rubio claro ataviada con un vestido azul celeste; aparece y se acerca a los dos hombres.

Aurora

¿Cómo están mis dos caballeros?

Aurora acaricia la mejilla del niño y le da un tierno beso en los labios a su esposo.

FIN DEL FLASHBACK

DISSOLVE TO

ESC. 6. EXT -BOSQUE- DÍA

Aleksandr está parado en medio del bosque mirando hacia el cielo. Un destello de luz blanca pasa por su campo de visión y el niño voltea inmeDÍAtamente con curiosidad. El destello de luz vuela a gran velocidad y el pequeño lo sigue corriendo. Llega a la entrada de un

CONT

muro rodeado por arbustos grandes y rectangulares que forman una muralla. Con cautela el niño pasa por la entrada que hay entre esos arbustos y observa un frondoso y enorme pino con nieve en sus ramas. El niño sonríe y corre hacia el árbol. Un brisa choca contra las ramas del pino y cae nieve sobre el cabello de Aleksandr quien sonríe encantado; pero, repentinamente su sonrisa desaparece.

FADE TO WHITE

ESC.7.INT -MANSIÓN FAMILIA VÓLKOV/ ESTUDIO - NOCHE (FLASHBACK)

Hay SIRVIENTES en el jardín delantero de la mansión recogiendo las hojas de los árboles que han caído. La ventana del piso superior está abierta y se ven dos siluetas. Hay una BOTELLAS DE WISKEY y Dimitri se sirve un trago, entonces se escucha la voz de una mujer.

AURORA

No puedes dejarme sola con esto,
no lo voy a resistir.

Dimitri bebe su trago y se sienta sobre la mesa del estudio quedando en frente de Aurora.

DIMITRI

Cariño, sabes que no te dejaría
sino fuera necesario; pero tengo
que ir a arreglar las cosas para
él.

Dimitri hace una leve pausa

DIMITRI

No es nuestra elección. Somos
protectores de la familia real y
así debe ser.

El pequeño ALEKSANDR DE SIETE AÑOS está afuera pegado a la puerta del estudio escuchando lo que hablan sus padres. Aurora llora y Dimitri la abraza protectoramente.

CONT

AURORA

(Entre sollozos)

Es tan pequeño... y justo tiene que
ser en navidad.

FIN DEL FLASHBACK

DISSOLVE TO

ESC. 8. EXT -BOSQUE- DÍA

El pequeño Aleksandr suspira, acaricia el tronco del gran pino y se dispone a volver, pero cuando se da la vuelta un pequeño animal pasa corriendo a gran velocidad, salta entre un pasillo hecho por los arbustos y desaparece.

El niño mira atónito como el animal que ni alcanzó a reconocer ha desaparecido y llevado por su curiosidad se dirige hacia aquel sitio. Al llegar pasa su mano con temor y nota como sus dedos desaparecen, entonces la retira y sus dedos vuelven a aparecer.

VOZ DE IVANA

Te estábamos esperando. Pasa por
favor.

Los ojos del pequeño se abren de par en par y sale corriendo. Un gran perro aparece, lo persigue y se pone delante de él con gran velocidad. El niño mira con miedo. Da un paso hacia atrás, su pequeño pie se hunde en la nieve y lo hace caer. Su respiración se hace más agitada y no aparta la mirada del animal.

VOZ DE IVANA

No huyas, no tienes que tenerme
miedo, no te haré daño.

El perro se aproxima al niño con la cabeza gacha. El pequeño se levanta y toca la cabeza del perro, este le apunta con la cabeza hacia el sitio donde había desaparecido antes la mano del niño y él camina. Al estar ahí lo piensa un poco, pero luego se introduce completamente.

CUT TO

ESC. 9. EXT - ACADEMIA/ BOSQUE - DÍA

Un extenso paisaje lleno de montañas y árboles se alza ante los ojos del niño. Hay una inmensa pradera, y todo luce como en primavera. Son las cinco de la tarde y el cielo ha cambiado a color naranja. Aleksandr mira a su lado y se da cuenta de que ahora a su lado le acompaña una mujer, es Ivana.

IVANA

Sígueme, por favor.

ALEKSANDR

Tú... tú... el perro. Tú voz ¿qué eres?

La mujer sigue caminando.

IVANA

Sus interrogantes pronto tendrán respuesta Sr. Vólkov.

El pequeño no puede ocultar la sorpresa reflejada en su rostro. Luego de un momento, sigue a la mujer.

CUT TO

ESC. 10. EXT - ACADEMIA/ BOSQUE- DÍA

Un gran edificio de piedra de apariencia imponente, con altos techos terminados en picos y varias torres se encuentra entre el camino custodiado por árboles. Dos gárgolas, una de león y otra de águila, están en las columnas cerca de las escaleras que dan a la puerta de la academia. Aleksandr mira todo a su alrededor con cierto miedo, pero continua siguiendo a la mujer.

CUT TO

ESC. 11. INT - ACADEMIA- DÍA

A lo lejos se escucha un grito, seguido del llanto de un niño. Aleksandr se asusta y trata de regresar, pero en seguida la mujer toma al niño por la muñeca con un poco de fuerza y no lo deja ir. La mujer camina y lleva al niño, quien trata de calmarse y mira lo que hay a su

CONT

alrededor. El recibidor es una amplia sala, todo parece muy grande, hay muchas escaleras de piedra, cuadros de animales y estatuas por doquier, pero la que llama la atención del infante es una escultura mitad hombre mitad animal

La mujer se detiene ante una gran puerta de roble, toca y se escucha la voz gruesa del director BRADBURY.

BRADBURY

Adelante.

Ivana abre la puerta y mira al niño.

IVANA

Pase Sr. Vólkov.

Aleksandr traga saliva y entra a la oficina, escucha como se cierra la puerta detrás de él y se voltea precipitadamente.

BRADBURY

Así que usted es el señor Aleksandr Vólkov. Es un placer conocerle. Yo soy el director Bradbury. Tome asiento.

La habitación es amplia, las paredes están tapizadas. Hay una chimenea, pero no está encendida. Los muebles tienen un estilo oriental, son grandes y parecen bastante cómodos. Aleksandr camina hacia una silla de respaldo de color marrón claro que esta frente al escritorio y se sienta.

ALEKSANDR

Yo quiero irme a casa, creo que me he perdido y mi mami...

El director mira seriamente al niño antes de que siga hablando y alza una ceja.

BRADBURY

Su madre, Sr. Vólkov, ya ha enviado sus cosas a la institución. Así que quédese tranquilo, pues

CONT

ella sabe dónde está. Como entenderá no se ha perdido. Permítame felicitarle, usted ha pasado la prueba de reconocimiento y por eso ha llegado hasta aquí. Comprendo que se sienta confundido pero ya le explicaré.

El niño se remueve un poco en la silla y aprieta las manos contra el asiento.

DIRECTOR

Esta es la academia de orientación y adiestramiento de los cambiaformas, mejor conocida como Split.

El niño mira al director, mira la puerta y sale corriendo hacia el pasillo. El director se queda impasible.

CUT TO

ESC. 12. EXT.-ACADEMIA/ BOSQUE - NOCHE

Aleksandr corre asustado por el bosque y se dirige hacia el lugar donde apareció, se lanza para cruzar pero cae al piso. Lo vuelve a intentar y se da cuenta de que el camino sigue igual.

De entre los matorrales sale un gran LOBO GRIS, el niño grita y corre. Al adentrarse en el bosque ve un ÁGUILA que va en picada hacia él. El pequeño llora y sigue corriendo, pero enfrente de él aparece un OSO que ruge estrepitosamente. Aleksandr está rodeado, su llanto casi lo ahoga. El águila se lanza hacia él y le rasguña los brazos que tiene levantados para protegerse la cara. El niño grita y sus uñas se hacen más largas. El oso se acerca y lo golpea haciéndolo caer hacia un lado. el pequeño intenta gritar pero en vez de un grito sale una especie de rugido de un animal pequeño, la manga de su camisa queda desgarrada por el oso.

Aleksandr trata de levantarse y correr, se agarra el brazo con la otra mano, pues tiene una herida. El lobo se coloca delante de él y se le tira encima, haciéndolo caer y quedar debajo de su pelaje. El lobo gruñe, sus dientes son grandes y afilados, su saliva empieza a caer hacia la cara de niño quien voltea el rostro enfurecido. Con su mano

CONT

sana, Aleksandr golpea al lobo y vuelve a sonar ese rugido de gato pequeño. El lobo se hace a un lado. El niño comienza sufrir leves convulsiones, sus dientes se ven más afilados, grita y de su cabeza brotan unas orejas de tigre.

El infante camina hacia atrás, en ese instante el águila, el oso y el lobo se juntan y gruñen. El niño grita, su cara se transfigura por el miedo y la ira. El oso se abalanza hacia él y éste lo esquiva y se agazapa.

El lobo se lanza hacia Aleksandr y el pequeño hacia el lobo. Cuando está cerca el impacto, el lobo cae al suelo pasando derecho. El lobo se levanta, voltea y ve un CACHORRO DE TIGRE BLANCO erizado y gruñendo.

Los animales rodean al cachorro y se transforman en DOS HOMBRES Y UNA MUJER. El que se encontraba donde estaba el oso es un hombre alto, fornido, bronceado, de cabello negro con una cicatriz en forma de rasguño sobre el ojo derecho. El hombre que estaba en el lugar del lobo es un hombre blanco, alto, de cabello marrón, uno de sus ojos es gris y el otro marrón. En el lugar del águila hay una mujer de altura mediana, la mitad de su cabello es castaño claro y la otra mitad dorado.

CUT TO

ESC. 13. INT. -HABITACIÓN- DÍA

Hay una habitación elegante, con una amplia cama, un diván rojo con bordes dorados, paredes marrón claro y piso de madera. Hay una gran estantería con muchos libros, un pequeño escritorio y una silla cómoda. Sobre la cama de dosel está el cachorro de tigre durmiendo.

La puerta se abre, el cachorro se despierta y entra Ivana. El pequeño tigre gruñe y camina hacia atrás pegándose hacia el dosel de la cama. La mujer se aproxima, levanta una ceja cuando escucha el gruñido y con toda normalidad continúa aproximándose.

IVANA

Buenos días señor Vólkov. Al parecer ayer tuvo un día agitado, pero lamento informarle que es hora de que vuelva a su forma humana y vaya a la oficina del director.

CONT

El gato la mira de reojo y le da la espalda.

IVANA

Puedo ver que es usted un niño muy consentido. A los de su tipo les cuesta más adaptarse al régimen de esta institución, pero descuide... al final todos se acostumbran.

Ivana toma al cachorro por el pescuezo y lo alza, el animal enfurecido trata de darse la vuelta y arañarla, pero la mujer lo mantiene a una distancia prudente, camina con él y lo mete en una bañera que hay en la habitación. El tigre ruge y la dama le tira un chorro de agua fría de una jarra. Vuelve a colocar la jarra en su lugar y el niño de pelo plateado la mira con desprecio en los ojos.

IVANA

Muy bien Sr. Vólkov, ese desprecio y ese odio bien encaminado puede salvarle la vida y darle la fortaleza que necesitará. Espero que esté listo en veinte minutos. Estaré afuera de su habitación esperándolo. Las cosas para su baño se encuentran en esta mesa y su uniforme está en el armario.

Ivana sale de la habitación. Aleksandr sale de la bañera y se dirige a la ventana, trata de abrirla pero sus esfuerzos son en vano. El niño se pone a llorar.

CUT TO

ESC. 14. INT - ACADEMIA SPLIT/OFICINA DEL DIRECTOR - DÍA

Aleksandr está sentado muy serio en la silla. Su uniforme, aunque limpio se nota que está mal puesto. La camisa está mal abotonada, los zapatos tienen las trenzas desamarradas y lleva el cabello desordenado. El director está al otro lado del escritorio y habla con tranquilidad.

BRADBURY

Como le decía Sr. Aleksandr. Esta

CONT

academia se encargará de su adiestramiento como cambiaformas. Como usted pudo notar tiene la habilidad de transformarse; por supuesto usted no controla ese don aun, pero nosotros le ayudaremos y lo formaremos para que continúe con el noble deber de proteger a la realeza rusa. En esta institución hay personas de todo el mundo pues nuestro deber principal es formar a todos los jóvenes cambiaformas.

Aleksandr no aparta la mirada del director y aprieta los puños en el asiento de la silla. Su expresión es seria y atenta. El director se levanta y rodea el escritorio para llegar junto al niño, quien pega un brinco de la silla y se aparta.

BRADBURY

Aquí no tendrá muchos privilegios como en su casa, no habrá nadie que lo vista, por lo que le recomiendo que aprenda rápido sino quiere ser la burla de sus compañeros.

Aleksandr se dirige a la puerta.

BRADBURY

Su horario está en su cuarto. Buen día.

Aleksandr sale y cierra la puerta de la oficina.

CUT TO

ESC 15. INT -ACADEMIA SPLIT/ PASILLO - DÍA

Aleksandr camina por un pasillo sombrío, mira los CUADROS que están colgados en las paredes. En estos se ven muchos hombres y mujeres serios, todos predecesores del actual director. Esto se nota pues debajo de cada cuadro está el nombre y el año del rectorado. El niño

CONT

sigue caminando y encuentra un gran ventanal que da hacia el patio trasero, ahí puede observar un GRUPO DE NIÑOS FORNIDOS, todo haciendo abdominales, sin protestar bajo la supervisión de una profesora. El sol es intenso, todos están sudando pero nadie se queja.

A continuación, se escucha un golpe cerca de donde está Aleksandr. Este se voltea, camina y dobla en una esquina donde se hayan unas imponentes escaleras hacia la entrada de la academia. En ese lugar se halla una ANASTASIA, un niña de la edad del cambiafomas, tiene el cabello liso, es pelirroja con reflejos de color plateado, su piel es blanca y parece bastante delgada; se ha caído, está tirada en el piso y se pone a llorar. Aleksandr se acerca, se agacha y extiende su mano hacia ella. En ese instante aparece JACOB, el hombre que la noche anterior en su forma de oso lo había atacado y con golpe de su mano aparta la que tenía extendida Aleksandr. La niña deja de llorar.

JACOB

Ella sola se puede levantar.

Aleksandr mira de reojo y con rabia a Jacob. Este no le presta atención y mira a la niña, aún tirada en las escaleras, con indiferencia. La pequeña mira al profesor, trata de levantarse pero cae, mira a Aleksandr, luego a Jacob y empieza a llora otra vez.

JACOB

¡Calla! Esta no es tu casa, donde puedes hacer un berrinche y tus padres vendrán. Si no te levantas sola, nadie te ayudará.

Aleksandr se acerca a la niña, apenas la toca y es alejado bruscamente de ella. Jacob sostiene al niño por la parte de atrás de la camisa.

JACOB

Por si no escuchó bien, dije
¡NADIE! La va a ayudar. La espero
en clases señorita Grandchester,
sino viene habrá un castigo.

El profesor Jacob camina, llevándose alzado a Aleksandr por el cuello de a camisa.

CUT TO

ESC. 16. INT -ACADEMIA SPLIT/ SALÓN DE CLASES- DÍA

Jacob entra a un amplio salón de clases y suelta a Aleksandr cerca de una mesa rectangular con varias sillas.

JACOB

¡Todos a sus asientos!

VARIOS NIÑOS COMPAÑEROS DE ALEKSANDR, entre 6 y 9 años están en el salón unos con cara de miedo, otros con indiferencia y Aleksandr con odio.

JACOB

Como habrán visto, aquí no van a venir a jugar. Se encuentran en esta academia porque son cambiaformas y su deber como tales es proteger al mundo de las alimañas que quieran destruirlo, dominarlo o hasta ponerse al descubierto. No hablo de humanos... ¡No! Les estoy hablando de monstruos.

Todos los niños se han callado y miran al profesor con ojos desorbitados y mucho más miedo que antes.

JACOB

Los monstruos de los que les hablo no dudarán en matarlos en un segundo. Me estoy refiriendo a vampiros y hombres lobo. Desde hoy ya no serán niños, ahora serán guerreros.

El profesor camina a lo largo del salón. Mientras habla y antes de pronunciar la última frase se detiene delante de una niña que lleva una media cola y un lazo de color morado y detalles plateados en el cabello, se lo saca con brusquedad, lo tira al piso y lo pisa mientras sigue caminando. La niña mira su lazo con tristeza y aspira profundamente para no llorar.

CONT

JACOB

No quiero tonterías en mi salón de clases. No quiero distracciones, porque ello puede significar su muerte en el campo de batalla.

CUT TO

ESC. 17. EXT - ACADEMIA SPLIT/ PATIO TRASERO/ BOSQUE/ SALÓN - DÍA/ NOCHE (MONTAJE)

Se observa a VARIOS NIÑOS COMPAÑEROS DE ALEKSANDR ahora con Hanz, el lobo que atacó en el bosque a Aleksandr, quien grita a los niños, mientras corren. Aleksandr se cansa y se detiene. El profesor le da una bofetada y lo hace caer al suelo. Mientras los demás niños corren a Aleksandr lo ponen a hacer flexiones.

Los niños están en su forma animal con Amaranta, el águila que atacó a Aleksandr en el bosque y es de noche. Se observa a un cachorro de tigre blanco y una zorra pelirroja con reflejos plateados en la cola cazando. El águila deja una presa frente a un cachorro de león y un pequeño puma. Ambos les cruje el estómago, ambos se miran y se atacan.

Es otro día, los niños están en el salón de clases con Jacob, este hace señas e imita a un Hombre lobo. Los niños tienen golpes y raspaduras en varias partes del cuerpo. Todos están serios y prestan atención.

Se ve a Aleksandr, en la noche, llegar a su habitación. Su cuarto está desordenado, se tira en la cama bocabajo y la sabana se tiñe ligeramente de sangre pues tiene una herida en el brazo, en sus piernas hay rasguños y en su otro brazo se ven moretones.

Pasan varios días. Aleksandr tiene el rostro serio y mirando hacia el infinito, su cuerpo se va tornando un poco más fornido. Se ve a los niños del grupo de Aleksandr con diversas cicatrices, moretones y heridas en todas partes del cuerpo. Los niños están bajo la lluvia, corren y hacen diversos ejercicios. El profesor grita y golpea a algunos de los alumnos que en cierto momento se cansan.

CUT TO

ESC. 18. INT - ACADEMIA SPLIT/ SALÓN- DÍA

Aparece un intertítulo que dice "15 años después". Todos están

CONT

sentados con la espalda recta, rígidos y las heridas se ven más cicatrizadas.

JACOB

Y por último, como ya deben haberse dado cuenta sus años no transcurren igual que en los humanos. Después de que el cambiaformas hace su primera transformación, a partir de esa edad, cada quince años de su vida, transcurrirán como uno en su cuerpo humano.

Aleksandr bufa, se levanta y se retira del salón, detrás de él sale Anastasia.

CUT TO

ESC.19. INT -ACADEMIA SPLIT/ CORREDORES- NOCHE

Anastasia camina sola por los corredores, mira hacia a los lados verificando que nadie la siga. En otra dirección aparece un NIÑO ENCAPUCHADO de unos once años. Éste camina de forma acelerada. Al llegar hacia el centro del corredor el niño le entrega a Anastasia un papel doblado, esta lo esconde rápidamente en su blusa y sin intercambiar palabras ambos se retiran. Entre las sombras, detrás de una escultura aparecen un par de ojos brillantes que han sido testigos del intercambio, pero nadie los notó.

CUT TO

ESC. 20. INT- ACADEMA SPLIT/ CUARTO DE ALEKSANDR- NOCHE

El fuego está ardiendo en la chimenea. Hay algunos NIÑOS COMPAÑEROS DE ALEKSANDR sentados en los muebles de la sala de estar. Anastasia saca de su blusa el papel que escondía. Lo desenrolla sobre un escritorio de madera. La luz de la habitación es tenue, las cortinas cubren las ventanas y no se escucha el menor ruido. Aleksandr mira atentamente el mapa y lo examina.

En la intensa calma se escucha el leve sonido de una mano, al otro lado de la puerta, tocando la perilla. En un segundo la habitación queda vacía, la luz se apaga y Aleksandr salta a la cama.

CONT

ALEKSANDR

(Entre murmullos casi inaudibles y
con un poco de agitación)

Qué molestia... Pronto, todo
terminará.

Hay un silencio sepulcral y se abre la puerta. La luz del pasillo ilumina tenuemente la habitación. Se escuchan unos pasos muy ligeros y se cierra la puerta.

La respiración de Aleksandr se ha calmado y parece normal. Entonces se escucha la VOZ DE JAVIER, un niño de 10 años, de cabello castaño claro y grandes ojos marrones y piel blanca. Es delgado aunque un poco fornido. Tiene una mancha en su brazo izquierdo que pareciera la mordida de un animal grande.

JAVIER

Aleksandr, no finjas. Levántate,
quiero conversar contigo.

Aleksandr se levanta de la cama, mira fija y seriamente a Javier.

ALEKSANDR

¿Qué deseas?

JAVIER

Sé que algo tramas.

Aleksandr levanta una ceja y sigue mirando al niño de forma con seriedad.

JAVIER

Conozco el odio que sientes por este lugar, como muchos; pero también sé que eres un hombre decidido, aunque más que eso eres un animal que no se dejará enjaular sin antes luchar. Quiero ser parte de tu lucha.

El joven Vólkov mira con algo de sorpresa.

CONT

JAVIER

Quiero formar parte de tus filas.
Soy el guerrero que necesitas.

Aleksandr cola su mano en el hombro de Javier.

ALEKSANDR

Javier, debo confesar que me sorprende un poco que me hagas este ofrecimiento. Por supuesto, que comprendo tu odio, pero no estamos planificando la destrucción de la academia.

Aleksandr no ha terminado de hablar y Javier le aparta la mano que tiene en su hombro. Vólkov deja su mano a un costado de su cuerpo y continúa hablando con normalidad.

ALEKSANDR

Aún no. Necesitamos más fuerza, más experiencia y sobre todo una planificación. Terminar con Split no es una tarea sencilla. Por ahora, lo único que buscamos es salir de este lugar.

Javier se da la vuelta y se dirige hacia la puerta.

ALEKSANDR

Piénsalo. Me alegraría tenerte de mi lado.

CUT TO

ESC. 21. EXT -ACADEMIA SPLIT/ BOSQUE- NOCHE

La noche es oscura y algo azulada. El viento gime y hace crujir algunos árboles. LOS COMPÑAEROS DE ALEKSANDR se mueven con agilidad entre las sombras. De pronto se escucha el aullido de un lobo. Los niños corren con más velocidad y desaparecen en la noche.

CUT TO

ESC. 22. EXT. -ACADEMIA SPLIT/ BOSQUE- NOCHE

Varios niños están reunidos en las profundidades del bosque. Entre ellos aparece Aleksandr ataviado con ropas oscuras. su cabello plateado resplandece a la luz de la luna. Anastasia se acerca.

ANASTASIA

(Murmurando)

Ya está todo listo; pero,
Aleksandr, los niños me han dicho
que escucharon un aullido.

ALEKSANDR

Esos idiotas no nos detendrán.
Debemos estar preparados.
Procedamos, todos organicense.

Todos los niños comienzan a transformarse en animales. Se escucha un fuerte rugido.

ALEKSANDR

¡Maldición!

Todos los presentes toman posición de combate. Aleksandr gruñe y muestra los colmillos de tigre que ya se han hecho presentes en su boca. Todos miran hacia el lugar de donde vino el rugido. Un león salta de los matorrales.

ALEKSANDR

Veo que por fin te decidiste.

El joven Vólkov cierra los ojos y su cara vuelve a la normalidad, pero aun así los demás siguen en sus posiciones, los transformados están erizados y hay colmillo destellando desde varias direcciones. El león se transforma en Javier.

JAVIER

Por supuesto, no me iba a quedar
en esa pocilga.

Ambos jóvenes se dan una sutil palmada en la espalda y los demás chicos se relajan, aunque miran a Javier con desconfianza.

CUT TO

ESC.23. EXT. -ACADEMIA SPLIT/ BOSQUE- NOCHE

Hay unos símbolos dibujados en el piso. Todos los niños están transformados en animales. Anastasia se acerca al centro del círculo con una pequeña botella en su hocico. Con cuidado la derrama en la figura y los sentidos de todos se afinan. Hay pelajes erizados y narices que olisquean, pues el líquido que corre por el piso es sangre de un cambiaformas. Aleksandr y Javier se ven impasibles, como si el olor no los perturbara.

De repente, se escucha el graznido de un cuervo. El tigre y el león giran sus rostros hacia la oscuridad. Se escucha como los corazones de ambos se aceleran por la adrenalina. En ese instante un terrible chillido llena el ambiente. Dentro del círculo cae una gata ensangrentada. Anastasia se aparta alarmada, pues la gata es una de sus compañeras. El león y el tigre blanco, se colocan frente a Anastasia y aparece un lobo. Es el profesor Hanz.

Algunos animales corren despavoridos, otros en cambio rodean al lobo y muestran sus colmillos entre ellos una pequeña PANTERA NEGRA, un TIGRE y un JAGUAR. El lobo decidido, muestra los colmillos y gruñe tratando de intimidar a los cachorros, pero ninguno retrocede. Hay aproximadamente nueve cachorros, incluyendo a Aleksandr y a Javier, que protegen a Anastasia. El lobo aúlla y se lanza contra el tigre blanco. Javier va en ayuda de su compañero pero un águila le rasguña el lomo y lo aparta, es la profesora Amaranta.

Los otros animales se dividen en grupos para ayudar a sus compañeros, mientras Anastasia termina su labor para conjurar el portal que los sacará de la academia. Acto seguido, aparece el profesor Jacob en su forma de oso, para luchar. Se desata una gran pelea.

HANZ (V.O)

(Telepatía)

Jacob, era lo que pensábamos.
Tenemos que llegar a la zorra o
abrirán el portal y los
perderemos.

CONT

JACOB (V.O)

(Telepatía)

Lo sé, será sencillo. Déjame a mí.

AMARANTA (V.O)

(Telepatía)

No te confíes. Por lo que veo, les hemos enseñado bien y son más poderosos de lo que aparentan.

JACOB (V.O)

(Telepatía)

Amaranta te preocupas demasiado. Estos niños nunca podrán vencerme.

AMARANTA

(Telepatía)

Ese es tú error. Ellos ya no son niños; son adultos, aunque no lo parezcan.

El oso corre hacia Anastasia, pero en su camino se interponen un Tigre y un Jaguar. El profesor lucha contra ellos, pero pronto chillada de dolor al ser herido.

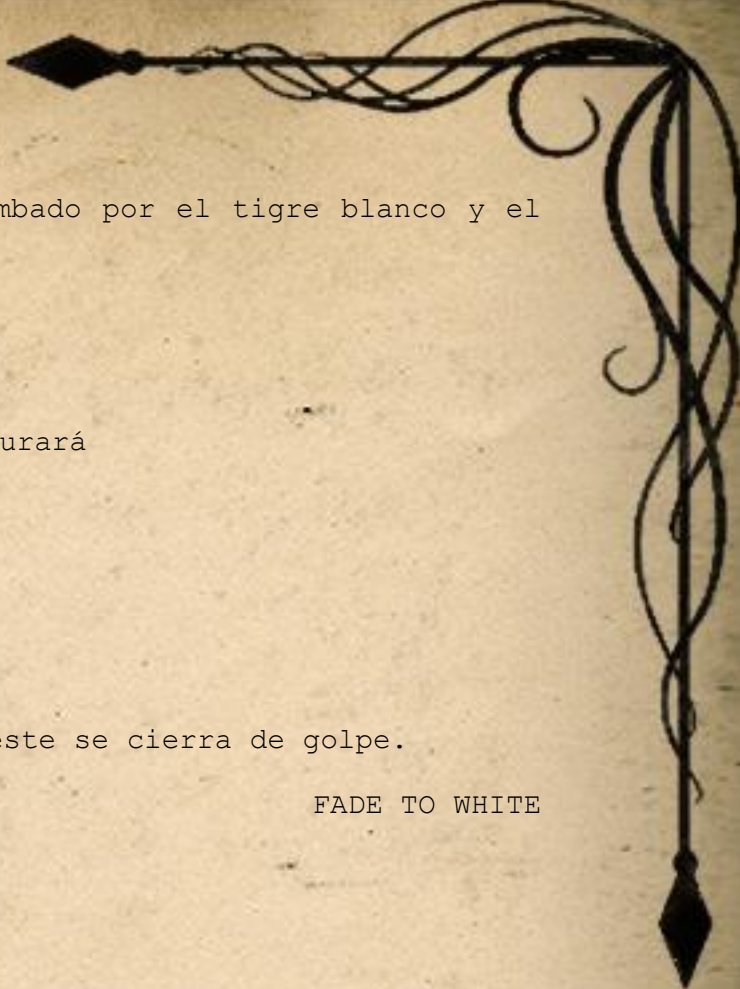
La zorra termina de trazar las formas del piso con la gata moribunda que había sido arrojada anteriormente. Una fuerte luz destella. El lobo agarra por el pescuezo al tigre blanco, este chilla y un cuervo aparece de la oscuridad y la cara del lobo con sus garras rasguña. El águila sale disparada contra un árbol. El lobo está en el piso, intenta pararse y chilla por una herida que tiene a un costado.

HANZ (V.O)

(Telepatía)

Ja...Jacob..

CONT



El oso se mueve con torpeza y es derrumbado por el tigre blanco y el león.

ANASTASIA (V.O)

(Telepatía)

Tenemos que irnos ya, no durará mucho.

Aleksandr (V.O)

(Telepatía)

¡Corran!

Los cachorros saltan hacia el portal y este se cierra de golpe.

FADE TO WHITE

CARACTERÍSTICAS DE LOS CAMBIAFORMAS

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

- Solo pueden transformarse en una sola clase de animal por el resto de su vida.
- Pueden transformarse cuando deseen, siempre y cuando hayan logrado dominar su habilidad, para ello requieren trabajar duro y tiempo.
- Pueden alimentarse tanto de comida humana, como de carne humana. Esto no influye en sus poderes.
- Mientras más practica y edad, logran que sus transformaciones duren un lapso de tiempo más prolongado.
- Poseen una longevidad mayor que la de un humano.
- Son inmunes a las enfermedades.
- Pueden procrear corriendo el riesgo de que su estado de cambiaformas se herede.

CARACTERÍSTICAS FENOTÍPICAS

- Siempre tendrás alguna característica particular. Sea una cicatriz, el color del cabello o el color de sus ojos serán diferentes.
- Los que vienen de la academia Split, suelen tener cuerpos fornidos.
- Los que vienen de la academia, suelen tener una mirada llena de odio.

NOTA:

Se empiezan a transformar a partir de los 6 años. Por cada 15 años transcurridos en su cuerpo pasa un año humano

Solo se permiten cambiaformas con cuerpo de niños.

PODERES

PARA TODOS LOS LICÁNTROPOS

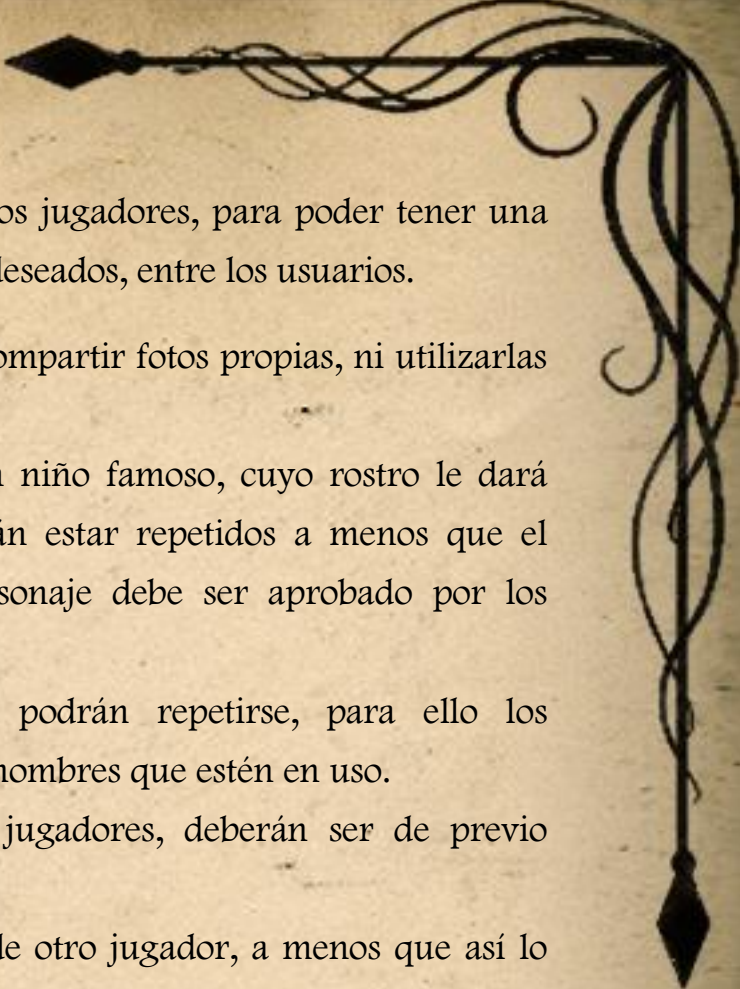
- Sigilo, sentidos aumentados, buenos reflejos, agilidad, flexibilidad, velocidad y fuerza sobrehumana.
- Sanación acelerada: Habilidad para sanar rápidamente heridas y contusiones no tan graves. El tiempo de recuperación varía según la gravedad de la herida.

PODERES ADICIONALES (SOLO SE PUEDEN ELEGIR 3. LUEGO DE HABER CUMPLIDO 28 MISIONES)

- **Telepatía:** talento para comunicarse con otros cambiaformas por medio de la mente, de forma privada, aunque estén en manada. Pueden mantener comunicación con otras especies, por este medio cuando están transformados. Funciona únicamente a cortas distancias.
- **Transformación incompleta:** si lo desean pueden transformar una sola parte de su cuerpo, sin tener que completar toda la transformación. Ejemplo: pueden transformar una mano en garra, hacer que aparezca solo su cola, o sus orejas.
- **Resistencia:** puede soportar dolor físico extremo.
- **Llamado animal:** Puede llamar a los animales que estén por los alrededores y estos lucharán a su lado.
- **Posesión temporal:** puede poseer el cuerpo de algún animal que se encuentre cerca, por no más de 3 horas. Esta habilidad se tiene que ir perfeccionar con el tiempo, al principio la posesión no durará más de unos segundos.



Reglas



Estas reglas deben ser respetadas por todos los jugadores, para poder tener una experiencia agradable y evitar conflictos, no deseados, entre los usuarios.

1. Bajo ninguna circunstancia se deben compartir fotos propias, ni utilizarlas como imagen de perfil de un personaje.
2. Cada jugador deberá seleccionar a un niño famoso, cuyo rostro le dará vida a sus personajes. Estos no podrán estar repetidos a menos que el personaje tenga un gemelo. Este personaje debe ser aprobado por los administradores del clan escogido.
3. Los nombres de los personajes no podrán repetirse, para ello los administradores harán una lista de los nombres que estén en uso.
4. En caso de haber batallas entre los jugadores, deberán ser de previo acuerdo entre los usuarios.
5. No se puede asesinar a un personaje de otro jugador, a menos que así lo hayan acordado.
6. Todo jugador debe hacer la ficha del personaje y escribir el guión que cuente quién es el personaje y cómo llegó a París. Los guiones deben realizarse, como los ejemplos dados en los líderes de cada clan.
7. Las historias entre los personajes deben ser escritas en forma literaria.
8. Las respuestas deben tener un mínimo de 10 líneas.
9. Ninguna especie puede transformarse en otra. Si un vampiro intenta desangrar a otro para convertirlo, éste morirá al instante.
10. Por cada 20 misiones que cumpla un personaje, se le dará una recompensa que los administradores decidirán. Pueden ser títulos de honor, medallas, subir de posición en el clan, etc.
11. La regla más importante de este juego es **utilizar la imaginación**, para describir ir a tu personaje, las historias y los escenarios donde se desarrollará cada encuentro, cada historia.

¡Por favor diviértete!

Vampiros y cambiaformas se han aliado para controlar París y construir un nuevo destino, pero tendrán que enfrentarse a una gran manada de niños lobos, quienes tratarán por todos los medios de destruirlos y recuperar la paz del país.

Obra original:
Camila Astroz Robayo

Diseño Gráfico:
Patrick Rosell Jara



Universidad Católica
ANDRÉS BELLO