

Universidad Miguel Hernández
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche



Grado en Comunicación Audiovisual

Trabajo de Fin de Grado
Curso académico 2022-2023

Escritura del guion del cortometraje *Darren*

Trabajo de carácter práctico

Alumna: Noelia Cruz Madrid
Tutor: Sami Natsheh Barragan

Índice

1. Resumen/Abstract y Palabras clave/Keywords	3
1.1. Resumen	3
1.2. Palabras clave	3
2. Introducción	4
2.1. Objetivos	4
2.2. Referentes teóricos	4
2.3. Referentes culturales	5
2.4. Referentes narrativos	6
2.5. Referentes audiovisuales	6
3. Metodología	8
Fase 1: Exploración y Fundamentación	8
Fase 2: Estructuración y Escritura	9
Fase 3: Adaptación y Producción	10
4. Resultados del proyecto	10
4.1. Personajes Finales:	10
4.2. La relación de los personajes con la magia:	12
4.3. El conflicto: la envidia.	13
4.4. La historia	13
4.5. Los logros creativos	14
5. Conclusiones	15
6. Bibliografía	16
6.1. Índice de figuras	17
7. Anexo - Guion literario	18

1. Resumen/Abstract y Palabras clave/Keywords

1.1. Resumen

Este Trabajo de Fin de Grado ofrece una visión profunda del proceso de escritura del cortometraje *Darren*, en el que la fantasía y lo cotidiano se combinan en un ambiente cómico. En él se plasman los personajes, los lugares, las acciones y los diálogos que dan vida a la historia.

Las diferentes etapas de su proceso de creación han sido meticulosamente planificadas, siguiendo las recomendaciones de guionistas con gran experiencia en la industria como Syd Field y Robert McKee. Cada fase se ha estructurado para garantizar la calidad del proyecto, desde la selección de ideas y géneros, pasando por el establecimiento de su premisa, hasta los ajustes finales necesarios para solucionar las limitaciones de casting y producción.

Todo esto ha resultado en un guion coherente y entretenido con algunos logros creativos que aportan vida y distinción al proyecto.

1.1.2. Abstract

This Bachelor's Thesis offers an in-depth view of the screenplay writing process of the short film "Darren," where fantasy and the everyday blend in a comedic atmosphere. It showcases the characters, locations, actions, and dialogues that breathe life into the story.

The different stages of its creation process have been meticulously planned, following the recommendations of experienced industry screenwriters like Syd Field and Robert McKee. Each phase has been structured to ensure the project's quality, from idea and genre selection to establishing its premise, all the way to the final adjustments needed to address casting and production constraints.

All of this has resulted in a coherent and entertaining screenplay with some creative achievements that bring vitality and distinction to the project.

1.2. Palabras clave

Guion; escritura; fantasía; comedia; adolescentes; envidia.

1.2.2 Keywords

Script; scriptwriting; fantasy; comedy; teenagers; envy.

2. Introducción

2.1. Objetivos

Los objetivos de este trabajo son:

- **Crear desde cero el guion de un cortometraje que combine fantasía y comedia:** El principal objetivo de este proyecto es escribir el guion de un cortometraje que destaque por su originalidad, cohesión y capacidad para entretener a la audiencia desde el primer minuto hasta el último. Además, se busca explorar la mezcla de géneros de una manera en la que ambos tengan un peso suficiente en la historia y convivan con armonía para mantener la verosimilitud de la trama.
- **Plasmar la vida de un aquelarre adolescente:** Este guion busca retratar las relaciones y desafíos que se enfrentan en la adolescencia, prestando especial atención a las experimentadas por aquellos grupos minoritarios que ponen la magia en el centro de sus vivencias.
- **Analizar las consecuencias de la envidia:** La envidia es el tema central del guion e impulsa las acciones y relaciones de los personajes. La historia explora sus resultados devastadores y propone una reflexión sobre la importancia de la colaboración para combatirla.
- **Registrar las distintas etapas creativas del proyecto:** A través de esta memoria se intentará justificar cada una de las decisiones tomadas, y profundizar en los fundamentos y procesos que componen la narrativa.

2.2. Referentes teóricos

Los referentes teóricos de este proyecto se componen de diversas fuentes académicas y literarias que abordan la escritura de guiones y la cultura reflejada. Estos referentes han sido fundamentales en la construcción y desarrollo de *Darren*. A continuación, se presentan los principales referentes:

Robert McKee en su obra *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* (Regan Books, 1997) ha sido el principal referente teórico durante el proceso creativo. Sus planteamientos sobre la comprensión de géneros cinematográficos han guiado este proyecto ya que para él, la experiencia de la audiencia viendo películas presenta un desafío para el guionista: además de cumplir con las expectativas del público, evitar confundirlos y decepcionarlos, también debe llevar sus deseos subconscientes hacia momentos novedosos e inesperados. De lo contrario, existe el riesgo de que la trama resulte aburrida. Para ellos, debe poseer un profundo conocimiento de los géneros que supere el del

público.

Por otro lado, Syd Field, en su libro *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (Delta, 2005), propone el paradigma de tres actos, una estructura narrativa ampliamente utilizada en la industria cinematográfica. Él divide la historia en tres partes: principio, medio y final. En este proyecto, la estructura del autor ha servido como guía para asegurar el avance de la trama y ha marcado los tiempos y los puntos de giro. De esta forma, el principio del guion se ha utilizado para presentar los personajes, su situación y de qué trata su historia. El medio de la historia, presenta un acontecimiento que le hace girar en otra dirección para generar obstáculos a las intenciones de los protagonistas. Por último, hay que utilizar un final potente para que la historia se resuelva con fuerza.

El héroe de las mil caras (1949) de Joseph Campbell ha influido en el trabajo al introducir el concepto de "El viaje del héroe". Este patrón narrativo universal puede ser encontrado en mitos y cuentos de todo el mundo y está compuesto por tres grandes arcos: la salida, la iniciación y el regreso. En *Darren*, esta teoría ha sido aplicada de una forma sutil. La salida es algo que ya ha ocurrido y el regreso algo que ocurrirá. Este guion se dedica a mostrar la parte de la iniciación.

2.3. Referentes culturales

Los referentes culturales se centran en obras de divulgación mágica como *Experiencias en la frontera y Otras fronteras, otras realidades* de Paloma Navarrete. Estos textos han proporcionado una comprensión más profunda de las distintas ramas del conocimiento mágico, así como de la experiencia del aprendizaje de lo paranormal. El primer libro trata de las vivencias de una alumna, que acude día tras día a clase y muchas veces regresa sin obtener resultados. El segundo trata del oficio de maestro de lo sobrenatural, donde se lidia con alumnos escépticos y se les guía a través de viajes increíbles. Estas experiencias han sido cruciales para comprender la relación entre los protagonistas de la historia y su maestro desde todas las perspectivas posibles.

Además, se ha tomado inspiración de vídeos de YouTube biográficos. El primero de ellos, *Mi experiencia en un Coven (Aquelarre)*, cuenta las experiencias de una chica real que perteneció a un aquelarre adolescente y la dinámica entre los miembros del grupo, además del afán de liderazgo y las luchas de poder. El segundo, *Vida y Locuras de Aleister Crowley*, un documental sobre la vida del mago que toma como maestro y referente el personaje que da nombre al corto. Este ha sido esencial para comprender a Darren y su pasado.

El último referente cultural es el *Misal Romano*, un libro de rituales religiosos conocidos por todos, que al ser analizado ofrece una estructura a seguir para diseñar una ceremonia de invocación verosímil. La primera parte es la alabanza del dios, seguida de una segunda parte de súplica para que posea algún objeto.

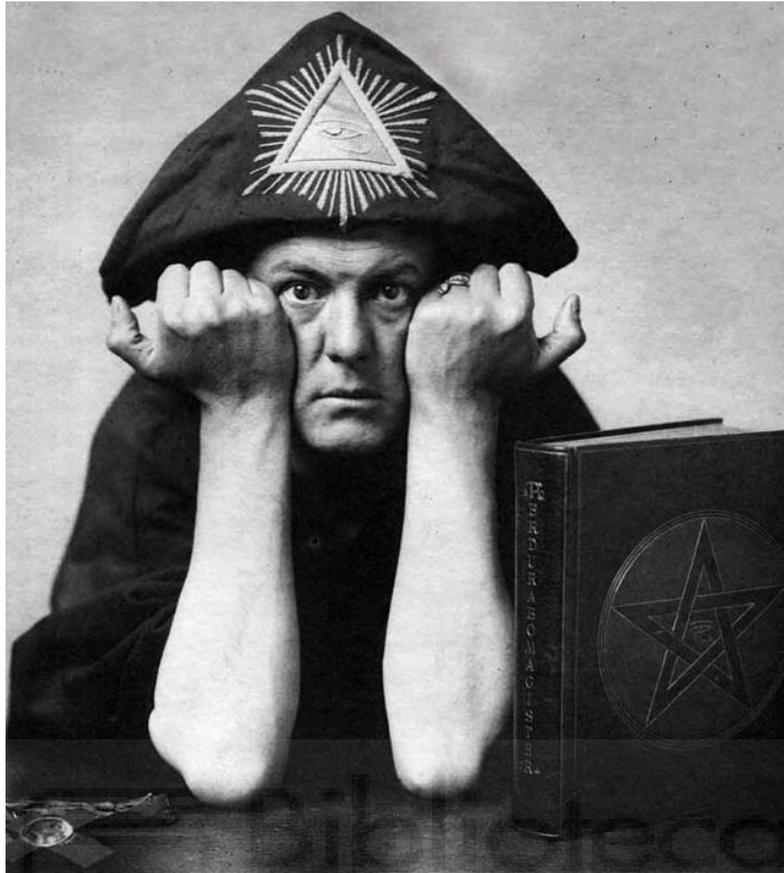


Figura 1. Aleister Crowley.

2.4. Referentes narrativos

En cuanto a los referentes narrativos, la obra *Otelo* de Shakespeare ha sido una gran fuente de inspiración. La envidia es su tema central y lleva a la destrucción de los personajes principales. Otelo es el protagonista de la historia, un general moro que está casado con Desdémona. Yago, enfadado porque ha nombrado lugarteniente a Casio, hace creer al protagonista que su esposa le es infiel con este. Su sentimiento de envidia y la falta de confianza de Otelo hacia su esposa hacen escalar los conflictos interpersonales hasta que finalmente el protagonista asesina a Desdémona y luego se suicida al descubrir su inocencia.

También en el proyecto *Darren*, la envidia lleva a la desconfianza y a la traición por parte de Cristina y lleva a consecuencias trágicas.

2.5. Referentes audiovisuales

El Día de la Bestia (1995), dirigida por Álex de la Iglesia, es un ejemplo brillante de cómo pueden combinarse el humor y la fantasía sin que la segunda vea amenazada su

verosimilitud. La película trata sobre un sacerdote que ha descubierto una profecía sobre la llegada del Anticristo y tiene la misión de acabar con él. Todo esto lleva al cura a cometer pecados y lo embarca en una serie de aventuras hilarantes.

La película está ambientada en el mundo contemporáneo, sin embargo, no se deja a elección del espectador decidir si los elementos mágicos presenciados son síntoma de locura, sino que son claramente reales y presenciados por más de una persona a la vez. Además, el film está protagonizado por tres personajes caricaturizados que han servido en cierta forma de inspiración en este proyecto.



Figura 2. El Día de la Bestia (1995).

La saga *Harry Potter* es otro referente para los personajes de este cortometraje. Trata de tres aprendices de magia adolescentes que deben enfrentarse a una serie de desafíos mágicos y luchar contra criaturas sobrenaturales. Aunque el ambiente de esta saga ofrece más libertad en la cantidad de magia que se puede mostrar y sus personajes son más poderosos, se ha utilizado como una referencia de las dinámicas que surgen entre amigos magos y su relación con el mundo que les rodea.

Las series de televisión *Los Simpson* y *Padre de Familia* han sido valiosas en términos de estructura y sátira. Ambas series están formadas por capítulos de 20 minutos de duración (el tiempo requerido por los festivales para presentar los cortometrajes) que son autoconclusivos y además no necesitan de contexto previo.

Su estructura narrativa se divide en dos: una primera parte con su propio conflicto que impulsa la trama, seguida por un punto de inflexión que la convierte en otra totalmente distinta. Al resolverse la segunda mitad de la trama, no siempre se resuelve la primera, pero sí se han obtenido las herramientas suficientes para enfrentar el conflicto principal y salir airoso.

Además, se ha estudiado cómo abordan los temas de fantasía, como los episodios de

Halloween, para integrar elementos mágicos en un contexto cotidiano y crear situaciones cómicas.

Carrie (1976), dirigida por Brian de Palma, ha influido en el final violento de *Darren* donde se entrelazan locura y magia. En la película, Carrie, después de sufrir humillaciones y abusos por parte de sus compañeros al ser coronada reina, utiliza sus poderes de telequinesis para vengarse de ellos. Primero los encierra, luego arma un caos lanzando objetos por todas partes y finalmente desata un incendio mientras persigue a aquellos que se han reído de ella y los asesina.



Figura 3. Carrie (1976).

3. Metodología

Para llevar a cabo la creación del guion *Darren*, se siguió una metodología estructurada que abarcó 3 fases:

Fase 1: Exploración y Fundamentación

La primera fase del proceso de creación del guion de "Darren" fue un viaje en busca de inspiración. Todo comenzó con una frase que posteriormente marcaría el espíritu del cortometraje: "La mayoría de los casos de apariciones de los fallecidos tienen más que ver con el club de la comedia que con la cripta del terror" (Pedrero, M., Lo Que Tú Digas, capítulo 271, Á. Fidalgo, Podcast). Esta frase, además de servir como un recordatorio constante de la perspectiva que se buscaba explorar, estableció los géneros que se elegirían: comedia y fantasía.

Esta frase dio pie a una lluvia de ideas que desembocó en una breve escena en la que tres chicas adolescentes dialogaban sobre lo paranormal con total naturalidad. Sin embargo, esta escena inicial nunca se materializaría en el cortometraje.

Para respaldar esta idea y proporcionar una base sólida, se realizaron lecturas

exhaustivas de manuales de escritura de guion y se llevó a cabo una investigación detallada sobre los convenios narrativos que regían los géneros elegidos.

La selección del tema desempeñó también un papel crucial en esta fase. Para ello, se consideraron temas universales como el sentido de la vida, la locura, el idealismo..., pero también se exploró en profundidad el mundo de la magia, incluyendo sus figuras históricas destacadas y el comportamiento de los grupos de aquelarres adolescentes. Esto puso el principal objetivo en estos grupos: la búsqueda de poder y estatus. De la ausencia de estos surgió la idea de la envidia, que se convertiría en el tema definitivo.

Después, se examinaron obras literarias que habían abordado el mismo tema para usarlos de inspiración y de orientación para construir la premisa que se defendería en la historia: *“La envidia no es una escalera hacia el éxito social sino que te aísla del apoyo de los demás”*. Esta premisa se convirtió en el eje central del guion y facilitó su desarrollo.

Con estas herramientas, se avanzó a la siguiente fase.

Fase 2: Estructuración y Escritura

En esta etapa del proceso, se comenzó con el desarrollo de los personajes y la comprensión profunda del mundo de Darren.

El desarrollo de personajes fue un aspecto crucial. El protagonista debía ser envidioso, pero al mismo tiempo carecer de la inteligencia y la capacidad de persuasión suficientes para lograr sus deseos. Esto era necesario para que los espectadores pudieran empatizar con él.

Sus dos amigos también desempeñaron roles específicos: uno de ellos debía poseer mucho talento mágico pero mantenerse en un segundo plano para no representar una amenaza visible para el protagonista, mientras que el otro actuaba como el contrapunto racional a las ideas del protagonista, sin perder su ingenuidad.

Un dilema fundamental en la creación del guion fue si debía existir o no la magia en este mundo. Al principio y dado el bajo presupuesto de la producción, se consideró mantener las referencias a la magia únicamente en los diálogos, dejando abierta esta pregunta. Sin embargo, tras una conversación con el equipo encargado de la producción, se decidió mostrar abiertamente la magia, pero de forma reducida para que fuera realizable. Además, se debía mantener la cotidianidad del mundo, lo que llevó a la inclusión de sutiles detalles en la trama para recordar que, a pesar de la magia, este mundo seguía siendo el que habita el espectador.

Con todas estas decisiones, se escribió una escaleta que integrara todos los elementos de una forma coherente, además de añadir otros para enriquecer la narración. Aquí se aplicaron conceptos clave de El héroe de las mil caras de Joseph Campbell, como la "Llamada a la aventura", que dio origen a Kevin. Este personaje actúa como macguffin, es decir como excusa que mueve la trama para llevar a los adolescentes hasta Darren (“El

encuentro con el mentor”). También de este libro se obtuvo la idea de añadir pruebas que entorpecieran la resolución (“El camino de las pruebas”) y el fin del ritual que se realiza, que es la invocación de un dios (“Reconciliación con el padre”) para obtener sus almas de vuelta (“El don final”).

Posteriormente, se elaboró un guion provisional que fue revisado y reescrito para asegurar un final impactante, tomando como inspiración el clímax de la película Carrie. Esta fase de estructuración y escritura fue esencial para dar vida a la historia de Darren.

Fase 3: Adaptación y Producción

Una vez finalizado el guion, aparecieron desafíos inesperados que complicaron la etapa de grabación. Uno de los problemas más urgentes fue la falta de actores masculinos jóvenes con el carisma necesario. Esta situación llevó a una decisión necesaria: el personaje principal, originalmente concebido como un joven llamado Jorge, se transformó en una joven llamada Cristina. Esto no afectó a la trama más allá de la adaptación de un par de chistes.

Además, surgió un obstáculo relacionado con las locaciones de rodaje. La escena del ritual, inicialmente planeada para ser filmada en el interior, tuvo que ser trasladada al exterior. Esto implicó ajustar los elementos que formaban parte de la escena, ya que no resultaban creíbles en este nuevo contexto. También tuvimos que idear una manera coherente de justificar este cambio de escenarios para que tuviera sentido para los espectadores.

4. Resultados del proyecto

4.1. Personajes Finales:

Los personajes que forman el grupo protagonista del cortometraje son:

Cris (Cristina):

Protagonista principal del cortometraje. Cris es una adolescente curiosa y decidida que está dispuesta a recuperar su alma. Es la líder autoproclamada del grupo y se muestra valiente, pero a veces su búsqueda de lo sobrenatural la lleva a tomar decisiones impulsivas. Quiere ser la mejor maga y finge que es la que más sabe. Es egocéntrica, envidiosa y mentirosa.

A lo largo del cortometraje, sus celos por Darren acabarán destruyendo el equilibrio del grupo. Cuando el maestro comienza a sospechar de sus malas intenciones, Cris le convence de que Paquito es un traidor y deben someterlo a un juicio, para desviar la atención y ascender en la jerarquía.

Alicia:

Amiga cercana de Cris y novia de Leo. Es inteligente y lógica, tratando de mantener la calma en situaciones extrañas. Alicia es escéptica y a menudo cuestiona las decisiones de Cris, pero también la apoya en sus aventuras. A medida que evoluciona el cortometraje este

apoyo va desapareciendo al descubrir de lo que es capaz su amiga para conseguir el poder.

Leo:

Amigo de Cris y novio de Alicia. Leo es un personaje reservado que a menudo se encuentra en su propio mundo. Nunca se le escucha hablar. Las pocas veces que lo hace es fuera de escena.

Es el más lanzado a la aventura y el que más talento intelectual y psíquico tiene, pero nadie lo ha descubierto todavía porque no le prestan atención. A lo largo del cortometraje se convierte en el paladín y anfitrión de la voz de N'Haït, el Varado, lo que lleva a todos a descubrir su potencial.

Los enemigos del grupo son dos:

Por un lado, Kevin:

Kevin es un personaje secundario que busca a Cris, Leo y Alicia. Es el enemigo que les ha robado el alma. Su tío tiene mucho dinero y siempre le está comprando libros de magia o llevando a campamentos, por lo que su conocimiento esotérico es superior al del resto. Todo su interés en dominar al grupo se debe a su enamoramiento por Alicia. En la historia solo es un Macguffin sin importancia real, pero es el primer motor de la trama.

Por otro lado, Darren El Grande Backley:

Darren es un personaje misterioso y principal antagonista del cortometraje. Es un adolescente que pretende ser un maestro de ocultismo y es el líder de una orden secreta (que solo tiene dos miembros). Darren Buckley es su nombre de mago, su nombre real es Antonio.

Tiene una orden mágica (La Orden de la Luz) y busca amigos porque lleva un año encerrado en su habitación, por ello les oculta información para que pasen tiempo con él. Gran seguidor de Aleister Crowley y aficionado a la mitología egipcia. Tiene grandes sueños para el grupo. Aspira a que este sea una de las grandes organizaciones esotéricas de la historia, de la que él será uno de los líderes, ocupando el puesto de Magister Templi.

Vive con su abuela. Entró a una FP de peluquería canina para provocar a su madre, pero fue expulsado por hacer rituales con las mascotas. Es el más metido en el tema, hasta el punto de rozar la locura. Profundamente anticristiano y antidemócrata.

Los adultos:

Son los encargados de recordar que la magia es algo sin importancia en el mundo que habitan los personajes, aunque los adolescentes lo hagan el centro de su mundo. Además, son el principal recurso cómico del cortometraje.

Padre de Cris (José):

El padre de Cris es un personaje secundario que aparece al principio y al final del

cortometraje. Es un hombre relajado que muestra preocupación por su hija, pero también se relaciona amigablemente con los amigos de Cris. Paquito fue su instructor en la mili. Acepta la afición de su hija, aunque considera que sólo está jugando.

Paquito (Custos Alden):

Paquito es un miembro de la orden secreta de Darren, aunque no está claro si es un alumno o el niño de Darren. Su actitud es despreocupada y cómica. Es un ex coronel de unos 70 años amigo de la abuela de Darren. Está acostumbrado a que el maestro de ocultismo enloquezca y la tome con él. Su nombre de mago es Custos Alden y su rango es superior al de los adolescentes. Tiene un hijo divorciado y una nieta.

Abuela:

La abuela de Darren hace una breve aparición en el cortometraje. Es una mujer anciana y carismática que facilita las actividades de su nieto hasta ciertos límites. No le deja encender fuego dentro de la casa, pero sí organizar rituales de invocación. Además, le compra peces para sus sacrificios y le deja invitar a desconocidos a casa. Cris sospecha que está muerta hasta que aparece.

El dios:

Impulsor de una trama paralela que provoca un giro de guion.

N'Haït, el Varado:

Es invocado por Darren en el ritual mágico, aunque se equivoca de pez y por esta razón creen durante un tiempo que la ceremonia ha fracasado. Esta entidad sobrenatural se comunica con Leo a través de un pez muerto y tiene un plan misterioso que involucra a los personajes principales. La entidad tiene la capacidad de tomar el control de Leo temporalmente. Su intención es sembrar un gobierno de terror en el mundo y liberar a todas las criaturas marinas del yugo humano. Tiene especial afinidad con los seres marinos muertos como las latas de mejillones o los boquerones del congelador.

4.2. La relación de los personajes con la magia:

En la historia hay cuatro formas de relacionarse con la magia.

Fanatismo - Darren y Kevin:

Para Darren y Kevin, la magia es una religión. Aspiran a convertirse en eruditos en todos los aspectos de la magia y la estudian intensivamente. Sus modelos a seguir son las grandes figuras que han desarrollado esta disciplina, y dedican la mayor parte de su tiempo a su práctica.

Juego - Los protagonistas (Cris, Leo, y Alicia):

Los protagonistas ven la magia como un juego, aunque lo toman muy en serio. Para ellos, es una afición y una herramienta, pero no consume todo su día. Sus fuentes de inspiración provienen de libros de fantasía y de la imaginación.

Tradicción - Paquito y la abuela:

Paquito y la abuela tienen una perspectiva de la magia arraigada en la tradición. Aunque no dudan de su existencia, la consideran una parte secundaria de sus vidas, y la conocen a través de leyendas y remedios caseros transmitidos a lo largo del tiempo. Aunque no le otorgan gran importancia, no la descartan por completo.

Escepticismo - José:

El padre de Cris es escéptico y no cree en las historias de magia que le cuenta su hija. Para él, todo lo relacionado con la magia es simplemente un juego sin trascendencia ni veracidad.

4.3. El conflicto: la envidia.

El conflicto central de la historia gira en torno a las relaciones interpersonales, abarcando tanto amistades como la dinámica de maestro y alumno. La trama avanza gracias a los sentimientos crecientes de desconfianza y envidia. El principal trinomio en el que encontramos el conflicto es en la relación entre Paquito, Darren y Cristina. Cristina tiene celos de Darren, por lo que intenta crear un clima de desconfianza en el grupo hacia él. Darren, al percibir estas sospechas, intenta abordar la situación hablando con ella, pero Cris consigue desviar la atención hacia Paquito, que se ha mostrado poco implicado en los rituales dirigidos por el maestro. Esto provoca que la confianza de Darren por él desaparezca y lo lleva a tomar la decisión de someterle a un juicio y a torturarlo para obtener una confesión.

4.4. La historia

Este cortometraje está ambientado en el presente, transcurre a lo largo de un día y sus localizaciones principales son la carretera y la casa de la abuela.

Darren sigue a un grupo de adolescentes: Cris, Alicia y Leo, quienes están en camino a encontrarse con su maestro de ocultismo, Darren. La razón de este encuentro es que Kevin, el principal enemigo de los jóvenes les ha robado las almas y las ha encerrado en muñecos vudú. El padre de Cris los lleva en coche al lugar de encuentro en el bosque y les deja allí.

Cuando llegan al lugar, les espera un mapa encriptado con runas, que Cris intenta descifrar, pero no lo consigue. Leo entonces lo coge resolviéndolo fácilmente. Una vez que encuentran la casa de Darren, conocen a su discípulo, Paquito. Todos creen que él es el maestro, pero les sorprende al presentarles a Darren, un adolescente extraño.

Darren les explica que están a punto de realizar un ritual para invocar a N'haït, el Varado, y recuperar sus almas. Además, en esta ceremonia descubrirán si son dignos de entrar a La Orden de la luz, su organización mágica. Sin embargo, el ritual no funciona y Darren comienza a pensar que el ritual no funcionó debido a una posible traición. Cris, intentando desviar las sospechas de ella, intenta manipular a Darren, lo que lleva a que Paquito sea injustamente acusado y sometido a un juicio.

En él se hace uso de la intimidación mediante instrumentos de tortura. Darren exige que le diga el nombre del demonio que lo envía mientras Paquito se muestra cansado de la situación. Todo esto lleva a Alicia a intentar hacer de mediadora convenciendo a Paquito de que mienta y diga el nombre de algún ser diabólico. Antes de que Paquito pueda responder, el patio comienza a temblar.

Por la puerta de la casa aparece Leo con un pez muerto en sus manos, revelando que el ritual sí funcionó. Previamente, Leo había protagonizado una trama paralela en la que escuchaba voces procedentes de la cocina. Al seguirlas, el pez le había contado su plan de dominación mundial y lo había seleccionado como paladín y líder de su ejército.

Leo habla con una voz extraña, que parece provenir del pez, y pide que lo lleven al agua. Darren y Alicia traen cubos de agua, pero Cris toma el pez y le exige que devuelva sus almas si quiere volver al mar.

Darren sugiere que Cris era el traidor real, pero ella niega esta acusación. Paquito intenta calmar la situación e intenta hacer entrar en razón a la adolescente, para que suelte el pez y no se meta en más problemas.

La abuela llega al lugar y, al ver la situación, le quita el pez a Cris a la fuerza. Además de reñir a Darren por tocar los ingredientes de la comida del día siguiente. El padre de Cris también llega a la casa para recoger a los adolescentes y reconoce a Paquito. Hay un breve intercambio entre José y el coronel sobre cómo les ha ido la vida y la familia.

Cris, Leo y Alicia entran al coche. En ese momento, Kevin, quien está sudoroso y agitado, aparece. Les dice que los ha encontrado siguiendo al padre de Cris y les advierte que no pueden ir a ningún lado sin su permiso si no quieren morir. Luego, el padre de Cris se acerca y ofrece llevar a Kevin a su casa.

Alicia baja del coche para hablar con Darren. Le pregunta sobre el propósito real del ritual, ya que no han recuperado sus almas. Darren responde de manera enigmática y les revela cómo pueden conseguir las de vuelta fácilmente con una foto. Alicia vuelve al coche y le pide a Kevin que sonría y le toma una foto con su teléfono móvil antes de que el coche arranque.

4.5. Los logros creativos

Hay que destacar dos logros en la creación de este guion:

El primero es la aparición de un personaje sin diálogo pero con gran peso en la trama. Era difícil que este personaje no resultara tan irrelevante que solo fuera un adorno para la cámara. Sin embargo, gracias a una trama secundaria de la que es el absoluto protagonista y sus cualidades superiores a las del resto de personajes, se convirtió en una pieza clave.

El segundo es un protagonista potencialmente odioso, que sin embargo no hace que el espectador desconecte de la trama por falta de empatía. Cris quiere todo el poder, pero jamás lo conseguirá debido a su impulsividad y a su falta de inteligencia.

5. Conclusiones

Con base en los objetivos planteados, se pueden extraer las siguientes conclusiones:

El guion del cortometraje *Darren* ha sido creado desde cero con éxito, cumpliendo con los criterios de originalidad, cohesión y capacidad para mantener el interés de la audiencia a lo largo de la historia. La combinación de los géneros de fantasía y comedia se ha logrado de manera armoniosa, proporcionando una experiencia cinematográfica equilibrada, puesto que los elementos fantásticos abren terreno a los humorísticos y los segundos nunca menosprecian los primeros.

Es importante destacar que la mezcla de géneros, así como la inclusión de elementos mágicos y fantásticos, no son conceptos nuevos en la narrativa audiovisual. Numerosas series, como 'Buffy Cazavampiros', ya han puesto en práctica la combinación de géneros similares a los que dan vida a este guion. También encontramos series como 'The Umbrella Academy' que unen superhéroes con comedia, o 'The Witcher', que mezcla fantasía con drama. Todo esto es prueba de que la unión de géneros es una fórmula que puede resultar muy exitosa para el público y que puede contribuir a que 'Darren' también lo sea.

Además, el guion ha logrado plasmar de manera efectiva las relaciones y desafíos que experimentan los adolescentes que forman parte de un grupo enfocado en la magia. Se ha prestado atención a los aspectos de la adolescencia, incluyendo la búsqueda de identidad, el enfrentamiento social en busca de estatus y la incapacidad de algunos adolescentes de exponer la verdad cuando esta puede suponer la burla de otro adolescente más inteligente.

También ha analizado las consecuencias de la envidia, que se ha convertido en el motor central de la trama y de las relaciones entre los personajes. La narrativa ha permitido explorar las consecuencias negativas de la envidia, destacando la importancia de la colaboración y la empatía como antídotos ante este sentimiento destructivo. Este sentimiento ha contribuido a una estructura que se sostendría aunque se intercambiaran los intereses mágicos por otros de cualquier tipo.

Por último, a través de esta memoria, se han justificado y documentado cada una de las decisiones creativas tomadas durante el proceso de escritura del guion. Se han analizado los fundamentos y procesos que han contribuido a la construcción de la narrativa, proporcionando una visión integral del proyecto.

Una vez finalizado el proyecto, se abren varias vías de continuidad y ampliación para *Darren*.

La primera y principal es la realización del cortometraje. El rodaje del film permitiría presentarlo a festivales de cine y plataformas para que pueda llegar a una audiencia amplia.

La segunda es la creación de guiones que exploren las aventuras de los personajes secundarios. Se podrían desarrollar spin-offs centrados en personajes como Kevin, que ha cruzado kilómetros persiguiendo un coche para llegar hasta el grupo, lo que podría ser una historia interesante de contar en profundidad. También el pasado de Darren se presta a exploraciones humorísticas por su paso por la FP y la relación conflictiva con su madre que le llevó a vivir con su abuela. Cada uno de ellos tiene su propia historia y motivaciones que podrían ser el foco de narrativas independientes que se entrelacen con la historia principal.

La última es la expansión del universo. El desarrollo de, por ejemplo, una serie de televisión ayudaría a explorar elementos de la historia como su mitología, el funcionamiento de la magia, los proyectos de Darren para La Orden o la convivencia con otros aquelarres adolescentes.

6. Bibliografía

Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras*. Titivillus.

De la Iglesia, Á. (Director). (1995). *El día de la bestia* [Película]. España.

De Palma, B. (Director). (1976). *Carrie* [Película]. Estados Unidos: Two Pines Entertainment.

Field, S. (2005). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Delta.

Groening, M. (Creador). (1989-presente). *Los Simpson* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Gracie Films, 20th Century Fox Television.

Harker, M. (2018, julio 4). *Mi experiencia en un COVEN (Aquelarre) #StoryTime* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nikDwRm7LP8>

MacFarlane, S. (Creador). (1999-presente). *Padre de Familia* [Serie de televisión]. Estados Unidos: 20th Century Fox Television.

McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. Regan Books.

Murphy, R. F. (Creador). (2013-2014). American Horror Story: Temporada 3 - Coven [Serie de televisión]. Estados Unidos: 20th Century Fox Television.

Navarrete, P. (2014). Experiencias en la frontera. Timun Mas.

Navarrete, P. (2015). Otras fronteras, otras realidades. Luciérnaga.

Seeger, L. (1987). Cómo convertir un guion bueno en un guion excelente.

Titivillus. Shakespeare, W. (1604). Otelo. Alianza Editorial.

Sommer. (2023, enero 28). Vida y Locuras de ALEISTER CROWLEY [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Uz1FqyYRRzY>

Varios directores (2001-2011). Harry Potter y la saga completa [Película]. Reino Unido, Estados Unidos, México, Bulgaria, Francia: Warner Bros.

Libros Litúrgicos. (2016). Misal Romano (1ª ed.).



6.1. Índice de figuras

Figura 1. Aleister Crowley. Fuente: labibliotecadelmiedo.wordpress.com, 2016

Figura 2. El Día de la Bestia (1995). Fuente: Cineconn, 2020

Figura 3. Carrie (1976). Fuente: punalada.com, s.f.

7. Anexo - Guion literario

ESC. 1. INT. COCHE. DÍA.

El PADRE de Cris conduce, detrás CRIS, ALICIA y LEO están mirando el móvil.

PADRE

¿Cristinica, dónde te ha dicho tu amigo que te recogía?

CRIS

En el km 21. Y no es mi amigo. Es mi maestro de ocultismo.

PADRE

Es una forma de hablar. ¿Qué vais a hacer?

CRIS

Nos va a enseñar a recuperar nuestras almas, porque Kevin nos ha tendido una trampa para robárnoslas.

PADRE

Ah. ¿El Kevin ese es el amiguico vuestro de las gafas?

CRIS

Tampoco es nuestro amigo, es nuestro mayor rival.

PADRE

Vosotros no os peleéis con nadie. Jugar y eso a la magia sí, pero luego volvéis a ser amigos.

Cris niega con la cabeza y mira por la ventanilla.

ESC. 2. EXT. BOSQUE. DÍA

Cris, Leo y Alicia bajan del coche.

PADRE

Pasároslo bien y cuando queráis que os recoja me enviáis un mensaje.

CRIS

Vale.

El coche arranca y se va.

ELIPSIS

Cris está caminando y mirando alrededor de forma disimulada. Se tropieza y sigue disimulando mientras cojea un poco. Alicia está sentada en un árbol, Leo juega con hojas del suelo.

ALICIA

Ya debería estar aquí, ¿no?

CRIS

Ya, bueno... En realidad me dijo que nos dejaría un mapa encriptado.

ALICIA

Cris, ¿por qué siempre tienes que mentir tanto?

Cris se encoge de hombros. Leo se acerca a un árbol con un folio clavado, encima hay runas que forman la palabra "Darren". Coge el folio y lo abre. Hay más runas escritas en él. Cris se acerca corriendo y se lo quita de las manos. Alicia se levanta para verlo también.

ALICIA

¿Cómo quiere que descifremos esto?

CRIS

Igual hay que traducirlo o algo.

Leo coge de nuevo el folio, saca un lápiz y dibuja sobre el folio, reordenando las runas hasta que forman un dibujo y lo enseña.

CRIS

Ah, era lo evidente.

Alicia le mira de forma acusatoria.

ESC. 3. EXT. CASA DE DARREN. DÍA

Alicia, Cris y Leo llegan a una casa normal y tocan el timbre. PAQUITO les abre la puerta.

PAQUITO

¡Hola! ¿Os ha costado mucho resolver el acertijo?
Pasad, pasad. He traído unas napolitanas de chocolate
para que comamos.

Paquito empieza a caminar por el pasillo.

ESC. 4. INT. PASILLO. CASA DE DARREN. DÍA

ALICIA

(en susurros a Leo)
Esta casa huele raro, ¿no?

PAQUITO

Eso es el incienso de sángalo o como se llame.

Paquito se para delante de una puerta.

CRIS

Maestro... ¿Cuál es la primera lección?

PAQUITO

No, yo soy alumno también, me llamo Paco, Paquito. El maestro
es el chiquillo ese de allí. Esta casa es de su abuela.

Paquito abre la puerta. Sentado en el suelo, con incienso
encendido y rodeado por un círculo, dentro del que hay velas
se encuentra DARREN con los ojos cerrados y vestido con una
túnica.

PAQUITO

Anto... Darren, ya han llegado los críos.

Paquito les hace un gesto para que entren. Darren sigue en
silencio unos segundos meditando.

INT. 5. SALÓN. CASA DE DARREN. DÍA

Tras unos segundos, Darren abre los ojos y levanta la vista.

DARREN

Gracias, Custos Alden.

PAQUITO

Paquito, Paquito. Con confianza, que ya son años.

DARREN

Os he estado esperando.

ALICIA

Ya, es que nos hemos perdido un poco para llegar, está muy mal
señalizado.

DARREN

Llevo años sabiendo que este encuentro tendría lugar.

Alicia, Cris y Leo se sorprenden.

CRIS

¿Tú eres el maestro?

DARREN

(asintiendo)

Darren *El Grande Backley*. El *Templum Domini*. No has de dejarte
guiar por mi coraza de piel y huesos. Esta es sólo la forma
que adopto para poder transmitir mis enseñanzas. Mi edad
espiritual es cientos de veces superior.

CRIS

Ah.

DARREN

¿Cuáles son vuestros nombres?

ALICIA

Alicia, Cris y ...

DARREN

¿Cris? ¿Por qué has elegido ese nombre? ¿Qué gran mago se
llama así?

CRIS

Ya sabes, Criss Angel.

DARREN

Te ayudaré a escoger un nombre mejor.

Darren mira a Leo esperando su respuesta. Leo abre la boca.

DARREN

¿No me dices tu nombre? (Se ríe) Curioso y muy inteligente. Pero no tienes que preocuparte, soy vuestro maestro, no los usaré para haceros nada malo a menos que pongáis en riesgo la Orden (hace una pausa amenazante). Así que queréis aprender a hacer magia.

Alicia y Cris asienten.

DARREN

Tomad asiento.

Alicia, Cris y Leo se sientan. Paquito se acerca y les ofrece las napolitanas de chocolate.

DARREN

La magia no es para todo el mundo, sólo para gente altamente capacitada. No puedo enseñaros nada hasta asegurarme de que sois dignos. Ya me he arriesgado demasiado al revelaros la existencia de La Orden.

ALICIA

¿Y qué pasa si no somos dignos?

Darren le sonrío e ignora la pregunta.

DARREN

Vamos a invocar a N'haït, el varado. Si superáis la prueba podréis pedirle de vuelta vuestras almas. ¿Lo conocéis?

CRIS

Claro.

Alicia y Leo lo miran.

DARREN

En ese caso basta de explicaciones. El ritual tendrá lugar dentro de 13 minutos.

PAQUITO

Fuego aquí dentro de la casa no, ¿eh?

DARREN

Lo llevaremos a cabo en el exterior. Disfrutad de estos últimos instantes.

PAQUITO

Vale. Yo voy a ponerme un rato el Pasapalabra. Si queréis verlo ya sabéis.

ESC. 6. INT. ASEO. CASA DE DARREN. DÍA

Cris entra en el aseo donde ya están Alicia y Leo esperando.

CRIS

Sentaos.

Se miran entre sí y miran alrededor. Leo se sienta en el váter, Alicia se queda de pie. El teléfono de Alicia no deja de vibrar con mensajes constantes. Suena 4 o 5 veces a lo largo de la conversación.

CRIS

¿Qué os parece esta gente?

ALICIA

Son un poco raros.

CRIS

A eso quería llegar. Parecen peligrosos. Sobre todo Darren. Además, ni siquiera sabe de magia, tenía los dibujos del círculo al revés y ha pronunciado mal Nul..., el nombre del dios. Yo me iría de aquí corriendo.

ALICIA

Hacemos el ritual y nos vamos.

CRIS

Vámonos ya. Antes de que corramos la misma suerte que su abuela.

ALICIA

¿De qué hablas?

CRIS

¿Por qué crees que no está en casa?

ALICIA

No seas tonta, te recuerdo que hemos hecho una hora de viaje hasta aquí.

CRIS

No confío en él... Ni siquiera ha querido darnos su nombre real. ¿Puedes quitarte las notificaciones?

Alicia coge su móvil.

ALICIA

Sí, sí. Es Kevin. Me está enviando fotos jugando con los muñequitos vudú.

CRIS

Por eso me duele tanto el pie...

ALICIA

¿Te duele? Bueno, pues más razón para hacer el ritual.

CRIS

Encontraremos otra solución. Alicia, no quiero morir aquí.

ALICIA

Creo que estás desvariando. Vamos a votar, yo voto quedarme.

CRIS

Yo que nos vayamos.

Miran a Leo a la espera de su respuesta, Leo abre la boca. Suenan golpes en la puerta. La miran asustados.

ESC. 7. INT. PASILLO. CASA DE DARREN. DÍA

Paquito se balancea mientras llama a la puerta del aseo.

PAQUITO

¿Quién hay? Sal, que me estoy meando.

Del interior salen Cris, Leo y Alicia.

PAQUITO

¿Qué hacéis todos ahí dentro?

Los tres se encogen de hombros y caminan por el pasillo.

ESC. 8. EXT. PATIO DE DARREN. DÍA

Alicia, Leo y Cris esperan arrodillados en el suelo con túnicas. Delante de ellos hay un tablón de madera con velas, símbolos y un libro. Paquito está vestido con otra túnica, sentado en una silla de plástico mirando el móvil.

MÓVIL

Comienza por la F, envase que sirve para guardar comida.

PAQUITO

F... Fi... ¡Fiambarrera!

MÓVIL

Es correcto.

CRIS

(a Leo, en susurros)

Al final no has votado. Si en algún momento te quieres ir sólo dilo y ya, somos dos contra uno. ¿Vale?

Leo abre la boca para contestar. Justo en ese momento Darren entra con otra túnica, una dorada y una daga ritual.

DARREN

¡Silencio! El ritual va a comenzar.

PAQUITO

Iguana

MÓVIL

Sí.

DARREN

Detén las distracciones y acércate, Alden.

PAQUITO

Espera, a ver si se lleva el bote.

Darren le mira fijamente visiblemente molesto.

CRIS

¿Vamos a sacrificar un pez muerto, Darren?

DARREN

No, claro que no. Sólo lo haré yo, vosotros todavía no tenéis nivel suficiente. Podríais morir.

ALICIA

¿Los sacrificios no se hacían con animales vivos?

DARREN

Normalmente sí, pero desde que me expulsaron de la FP por un incidente con un hámster no tengo acceso a ellos. No te preocupes, N'haït prefiere los cadáveres de sus súbditos marinos.

Paquito se acerca al ritual.

PAQUITO

Se ha vuelto a quedar a una. Pero casi se lo lleva, ese chico es muy listo. Esto... ¿qué te iba yo a decir?(se arregla la túnica) Ah, ¿sabes a qué hora vuelve tu abuela? Que tengo que irme en media hora a recoger a mi nieta del Karate, porque este fin de semana le toca con mi chiquillo.

DARREN

No volverá. Comencemos el ritual.

Cris mira a Alicia. Paquito se queda de pie junto a Darren.

DARREN

(a Paquito)

Abre el libro sagrado y reparte las fotocopias. (A todos) He diseñado este ritual durante años.

Paquito abre el libro a Darren, quien sujeta con una mano la dorada muerta y con la otra la daga. Reparte las fotocopias a Cris, Leo y Alicia, se queda otra.

DARREN

Hermanos de la Orden de la Luz, estamos aquí reunidos para invocar por primera vez en nuestra historia a N'haït, el Varado.

(cierra los ojos y recita con voz profunda)

Surgido de la entraña podrida,
Nacido de la Gran Ballena Varada.

Para ti, quien de Ratlá El senil
eres hijo y homicida,

Para ti Dios, rata y hombre, es la llamada.

¡Acude a ella!

(con voz normal)

Leed la frase que está escrita, todos a la vez.

CRIS, ALICIA Y PAQUITO

(a destiempo y trabándose)

Oh destitutus N'haït, te invocat ordo.

Audi nos et vocationi responde.

PAQUITO

Uf, esta fotocopia ha salido un poco borrosa, ¿no?

DARREN

¡Óyenos! Te entregamos nuestros cuerpos

Toma de ellos la energía vital,

para el cuerpo de esta dorada

poder de nuevo habitar.

Darren les hace un gesto hacia los folios.

CRIS, ALICIA Y PAQUITO

¡Obedire nobis!

¡Obedire nobis!

¡Obedire nobis!

Darren alza el pez sobre su cabeza.

DARREN

Pegad la cabeza al suelo.

¡Obedécenos!

Todos se inclinan hacia delante. Darren espera un momento con los ojos cerrados y el pez en alto.

CRIS
(en susurros a Alicia y Leo)
¿Cuánto tiempo tenemos que estar así?

Darren abre los ojos y baja el pez, serio

PAQUITO
¿Le pedimos ya cosas, Darren?

DARREN
(negando)
Algo no ha ido como esperaba.

ALICIA
(aterrada)
¿Entonces no somos dignos?

DARREN
No es eso. Es...

Darren sale de la habitación y cierra la puerta. Todos se miran intentando comprender lo que ha ocurrido.

PAQUITO
Bueno, pues yo voy fuera un momento a llamar a la abuela de este, que si no me veo durmiendo aquí.

ESC. 9. INT. SALÓN. CASA DE DARREN. DÍA
Alicia, Cris y Leo están sentados en el sofá.

CRIS
Ya hemos hecho el ritual como querías...

ALICIA
¿Qué quieres decir?

Cris y Alicia continúan discutiendo, mientras Leo tiene la mirada perdida.

VOZ EXTRAÑA
(off)
Libérame.

CRIS

Conmigo de líder siempre nos ha ido muy bien. No necesitamos a ese friki.

Leo mira asustado a su alrededor, no ve nada.

VOZ EXTRAÑA

(off)

Debes liberarme. Esa es tu misión. Libérame.

ALICIA

No eres el líder. Y además, tú nos haces perder más tiempo que Darren.

CRIS

¿Cuando os he hecho perder el tiempo?

Leo se levanta del sofá, Alicia y Cris le miran y vuelven a su discusión.

ALICIA

(todo esto es conversación de fondo)

Hace 3 meses nos tuviste 7 horas mirando una piedra porque decías que así se desarrolla la telequinesis. ¿Se movió?

CRIS

Pero tú nos llevaste a la peli aquella de Monster High y no nos quejamos.

ALICIA

¿Se movió la piedra, Cristina?

Leo va hacia la mesa de café donde está la dorada. Lo coge y lo mueve, está muerto.

VOZ EXTRAÑA

(off)

Ven a liberarme.

Leo sale de la habitación.

ESC. 10. INT. PASILLO. CASA DE DARREN. DÍA

Leo sigue la voz hasta una habitación iluminada.

ESC. 11. INT. COCINA. CASA DE DARREN. DÍA
Leo se acerca al frigorífico y lo abre.

VOZ EXTRAÑA

(off)

Tras la unión de animales y plantas.

Leo revisa un lado del frigo.

VOZ EXTRAÑA

(off)

La mortadela.

Leo saca un besugo del frigorífico.

VOZ EXTRAÑA

Mi paladín. Después de 7 mil años nos encontramos de nuevo. Tú
llevarás a mi reinado de sombras a dominar de nuevo sobre
todos los seres.

Leo vuelve a meter el besugo en el frigorífico y cierra la
puerta.

VOZ EXTRAÑA

¡No toleraré esta humillación!

ESC. 9.2. INT. SALÓN. CASA DE DARREN. DÍA
Cris y Alicia están en el sofá discutiendo.

CRIS

¿Y aquella vez que te dejé un lápiz?

El móvil de Alicia suena. Alicia lo mira.

ALICIA

Me pregunta dónde estamos.

CRIS

¿Quién?

ALICIA

Kevin. Dice que nos está buscando. Por cierto, ¿dónde está
Leo?

Cris mira alrededor.

ESC. 12. INT. PASILLO. CASA DE DARREN. DÍA
Cris sale de la habitación y mira hacia la cocina. Darren lo intercepta en ese momento.

DARREN

Alguien quiere destruir La Orden.

CRIS

¿Por qué lo dices?

DARREN

El ritual. Sólo hay una razón para que haya fallado, Cris: La traición. Las cartas así lo han revelado. Alguien intenta usurpar mi puesto.

Darren le muestra una carta del Tarot.

CRIS

Sí, comprendo... ¿Sospechas de alguien?

DARREN

Sí. Esa es la razón de que te haya convocado.

CRIS

(nervioso)

Una gran decisión Darren. ¿Es ese hermano Alden verdad? Temía que mis sospechas fueran ciertas.

DARREN

¿El hermano Alden?

CRIS

Desde el principio notaba que tenía una ambición oculta. Además, las llamadas a tu abuela, sus intentos de frenar el ritual...

DARREN

¡Claro! ¿Cómo he podido estar tan ciego? Tú careces del poder mágico suficiente para derrocarlo.

CRIS

Luego discutimos eso... Pero sí, es él. ¿Vas a echarlo?

DARREN

Créeme amigo, el dolor que siento por este trágico evento es indescriptible. Custos Alden era como un hijo para mí, pero lo primero es La Orden. Debo tomar medidas.

CRIS

Te ayudaré.

ESC. 13. INT. SALÓN. CASA DE DARREN. DÍA
Leo está hablando con Alicia.

ALICIA

¿Ir a la cocina? ¿Para qué?

Cris entra apresuradamente en la sala e interrumpe a Alicia.

CRIS

¿Querías quedarte no?

Alicia mira a Cris. Leo se va.

ALICIA

¿Qué pasa ahora?

Darren entra en la habitación. Cris la mira con una sonrisa culpable. Darren cierra la puerta de un portazo.

DARREN

Entre nosotros hay un traidor. Debemos someterle a un juicio.

PAQUITO

Otro día jugamos.

Paquito se dirige a la salida.

DARREN

¡De aquí no sale nadie!

Alicia coge el móvil y envía la ubicación al Padre de Cris.

PAQUITO

No te pongas pesado, Antoñito. Me tengo que ir ya a por mi nieta. Me ha llamado tu abuela y me ha dicho que aún le queda

un rato y que tu madre viene mañana a comer. Que no hagas planes y te acuestes pronto.

DARREN

¡Así que admites finalmente tu traición! Encadénale, Cris, tal como lo hemos planeado.

ALICIA

(advirtiéndolo)

Cris, no.

CRIS

(en susurros)

Déjame Alicia, tengo un plan. Estoy protegiendo al grupo.

Cris saca una cuerda de su bolsillo y se acerca a Paquito.

ESC. 14. INT. COCINA. CASA DE DARREN. DÍA

Leo está delante del frigo.

VOZ EXTRAÑA

Ella no importa. No necesitamos la ayuda de esa humana. Tengo un plan superior para ti, mi paladín. Abre el cajón de la derecha.

Leo abre el cajón.

VOZ EXTRAÑA

Mi derecha.

Leo abre el otro cajón. Está lleno de latas de berberechos, atún, almejas y calamares. El congelador se abre solo. Dentro hay lomos de merluza congelados. El cajón del frigo también se abre solo y dentro hay boquerones.

VOZ EXTRAÑA

Este es mi ejército. Tú lo liderarás.

ESC. 15. EXT. PATIO DE DARREN. DÍA

Paquito está atado en una silla, Cris junto a él sostiene un rallador de queso. Darren sostiene un cuchillo en su mano. En la mesa, cerca de Darren, hay todo un arsenal de instrumentos de tortura caseros, como rodillos de madera o barillas de

cocina.

DARREN

Alden, anteriormente conocido como Paquito, por tus actos estás siendo juzgado. Responde, ¿quién te envía?

PAQUITO

No te pongas pesado, Antoñito.

DARREN

Utilizas mi nombre mortal para humillarme, sin embargo, tu efecto sobre mí ya no funciona, demonio.

PAQUITO

Antonio, desátame que siempre me haces lo mismo cuando más prisa llevo.

Cris acerca el rallador a la cara de Paquito.

DARREN

¿Belcebú? ¿Ha sido él quien te ha pedido que me vigiles?

CRIS

Acércale el cuchillo a la cara, Darren

ALICIA

¿Pero qué dices!?

Darren le acerca el cuchillo.

PAQUITO

Que yo he estado en la guerra de Kosovo, chaval. Esto no me intimida

DARREN

No va a hablar. Tendremos que usar el soplete.

PAQUITO

Al final me vas a obligar a hacerte daño.

ALICIA

No, Magister. Ya casi iba a responder, lo he visto en sus ojos. Dejad que le pregunte yo.

Darren asiente. Alicia mira preocupada a Paquito.

DARREN
(a Paquito)
Es tu última oportunidad.

ALICIA
(En susurros) Di cualquier nombre Paquito, el que sea,
que estos te matan. (Proyectando la voz) Paquito... Eh...
¡Dinos! ¡¿qué demonio te envía?!

El patio comienza a temblar. Darren mira a su alrededor asustado.

CRIS
Por fin se muestra.

DARREN
(al aire)
¿Quién eres?

Aparece Leo. En sus manos hay un pez.

DARREN
N'haït, así que el ritual sí había funcionado.

Leo abre la boca, su voz es la del pez.

LEO
(voz extraña)
Llevadnos al agua.

DARREN
Ayudadme a traerla. Hay cubos en el patio.

Darren sale de la habitación seguido de Alicia. Cris se acerca a Leo.

CRIS
Leo, ¿esto va en serio?

Leo fija su mirada en Cris. Alicia y Darren vuelven con cubos de agua.

DARREN

Aquí están, N'haït. ¿Cómo más podemos servirte?

Leo se acerca a los cubos para depositar al besugo, Cris se acerca y se lo quita de las manos.

CRIS

Si quiere agua, primero que nos devuelva nuestras almas.
Acércame el soplete Alicia.

DARREN

¡Detente inmediatamente! Las consecuencias pueden ser terribles.

ALICIA

Deja al pez, Cris. No hace falta que seas siempre la más loca de la sala.

CRIS

¡Ya es suficiente! ¡Soy yo quien tiene el pez, así que hacedme caso!

DARREN

Así que el traidor eras tú.

CRIS

No hay ningún traidor.

ALICIA

¿Entonces podemos soltar a Paquito?

CRIS

No.

PAQUITO

Escúchame Cris. No eres una mala chiguita. Secuestrar a ese pez solo te va a traer problemas. Piensa en tus padres.

Cris se acerca a la mesa de utensilios de cocina y coge un cuchillo que acerca al pez.

CRIS

He venido a por mi alma y no me iré sin ella. ¿Nos las vas a devolver?

LEO

(voz extraña)

Cuando mi reino se extienda más allá del horizonte, tú serás la primera en ser castigada.

Cris pone el pez sobre la mesa.

CRIS

¿Ah, sí?

Cris alza el cuchillo. Se escucha cerrarse la puerta de un coche.

ABUELA

(off)

Nos lo hemos pasado de bien, Antonio. Hasta me han sacado a bailar.

La abuela se acerca a donde están.

ABUELA

Tendrías que haberte venido. ¡Deja el besugo ese inmediatamente!

CRIS

No hasta que nos devuelva nuestras al...

La abuela le pega con el bolso en la nuca y se lo quita de las manos.

ABUELA

Antonio, ¿qué te he dicho de tocar el pescado? Tú tenías el tuyo y este era para comer. (A Alicia) Bonita, hazme el favor de desatar al Paquito. A ver qué le hago yo ahora a tu madre. Que no le gusta nada como a tí.

DARREN

Pues que no venga.

ABUELA
Antonio...
(A los tres adolescentes)
Es tarde ya. ¿Vosotros no tenéis casa?

ESC. 16. EXT. CASA DE DARREN. DÍA
Padre de Cris baja del coche. En unos baldes con agua se encuentran los pescados que acompañaban a Leo.

PADRE DE CRIS
¿Lo habéis pasado bien?

Leo, Alicia y Cris se encogen de hombros. Padre de Cris mira detrás de ellos.

PADRE DE CRIS
¿Ese es Paquito? ¡Coronel!

Leo, Alicia y Cris entran al coche.

PAQUITO
Hombre, José, cuánto tiempo. ¿Cómo te ha ido la vida?

PADRE DE CRIS
Ya ves, casado, con un crío. Ejercicio poco he hecho desde la mili.

PAQUITO
Yo llevo prisa, que tengo que recoger a mi nieta.

PADRE DE CRIS
¿Es que tu hijo se casó?

ESC. 17. INT. COCHE. DÍA
Cris, Leo y Alicia están sentados.

CRIS
Oye Leo, ¿te dijo el besugo por qué te eligió a ti como paladín?

ALICIA
Ya empezamos.

Leo se encoge de hombros.

CRIS

No quiero decir que no tengas poder mágico, pero había opciones mejores.

Kevin se asoma por la ventanilla y toca. Está lleno de hojas y tierra y tiene la cara roja y sudorosa. Alicia, Cris y Leo se sobresaltan, bajan la ventanilla.

KEVIN

Os he encontrado (respira). Y sólo he... (respira) he tenido que seguir a tu padre. Sois muy descuidados.

ALICIA

¿Estás bien? Parece que vaya a darte un infarto.

KEVIN

Sí... Ya se me pasa. No podéis ir a ningún sitio sin mi permiso. Si no queréis morir.

Leo le ofrece una botella de agua.

KEVIN

Gracias.

El padre de Cris se acerca al coche.

PADRE

Hola, Kevin. ¿Es que tú también has venido? Habérmelo dicho y te hubiera traído yo. ¿Está viniendo tu padre a por ti?

KEVIN

No. Aún no lo he llamado.

PADRE

Pues sube. Que a mí no me cuesta nada dejarte en tu casa.

Kevin y Padre suben.

ALICIA

Un momento.

Alicia baja del coche.

ESC. 18. EXT. PATIO DE DARREN. DÍA
Alicia se acerca a Darren.

ALICIA

Darren, al final no hemos recuperado nuestras almas.

DARREN

Ah, sí. Para lo de las almas solo tenéis que meter al congelador una foto de Kevin.

ALICIA

Entonces, todo esto del ritual, ¿para qué era?

DARREN

Amiga, los caminos de Isis son inescrutables.

ALICIA

Ya... Los de Isis.

DARREN

He pensado que mañana por la mañana podemos quedar para hacer una ouija.

ALICIA

Lo vamos viendo, ¿vale?

Darren sonrío mientras asiente. Alicia se sube al coche.

ESC. 19. INT. COCHE. DÍA

ALICIA

Sonríe Kevin.

Kevin sonrío. Alicia le echa una foto con el móvil. El coche arranca mientras Paquito se despide con una mano mientras posa la otra en el hombro de Darren.