

## Guión para el cortometraje

**Sinopsis:** Un arqueólogo de dudosa reputación se apodera de un manuscrito en el que se expone una disparatada teoría según la cual un grupo de bosquimanos habrían viajado en un vimana desde el desierto del Kalahari a Santiago para ocultar una poderosa arma que les habría sido entregada por alienígenas, al igual que el transporte. Aprovechando que posee una casa en Santiago contrata a una empresa de trabajo temporal denominada *Hazlo como puedas* para buscar rastros del paso de la expedición y conseguir así material para un nuevo libro. Para ayudarlo en sus pesquisas entrarán en contacto con el jefe del gremio de los ladrones y un cambista. Enterados de la presencia del famoso “arqueólogo de lo desconocido” un periódico local envía a una reportera a seguir sus pasos y escribir con ello un reportaje de investigación o algo parecido.

### Personajes:

**Patrick Von Steiner:** Arqueólogo sin título y escritor de best sellers. Inspirado en Erich Von Däniken. Tras la pose de investigador meticuloso se esconde un “científico” con alma de feriante. La barba y la pipa son sus dos rasgos más característicos.

**Roberto “Rob” Larroca:** Empleado de *Hazlo como puedas*. Carácter impasible y un pasado misterioso que hace que no muestre sorpresa ante nada.

**Esteban Marín:** Empleado de *Hazlo como puedas*. Poseedor de un sentido del humor extraño vive cada encargo como una aventura.

**Sandra Jiménez:** Reportera de un periódico local, esta es su gran oportunidad.

**David Liebermann Martínez “El Triste”** Cambista de todo tipo de material, trabaja en un coche que es también su hogar.

**Juan Villalobos** Jefe del gremio de los ladrones, temido y admirado a partes iguales nada se mueve en la ciudad sin que él lo sepa, tiene acceso a cualquier lugar (bancos, museos...), no hay nada demasiado difícil para él.

**Alquimista** Persona intrigante que sólo abre la boca para decir escuetas frases a las que se suponen dotadas de un profundo significado y varios niveles de lectura. En el corto dirá: *La mantequilla me da grima* que le dará mucho juego a Patrick.

**Enoch** Persona misteriosa a la que aparentemente sólo puede ver Patrick Von Steiner, silenciosa, será una presencia constante. Abducido por Isis trabaja como su agente en la Tierra.

**Hermes Trismegisto** Pieza fundamental de esta obra, para Patrick es la fuente del conocimiento pero bien podría ser un loco o un actor, habita en una habitación abandonada, guiará a nuestros personajes con frases crípticas que interpretarán como les venga en gana. Miembro de la expedición de Delos.

**Isis** Mujer alienígena aparentemente inmortal que llegó a la tierra desde su planeta natal (Delos) para practicar mutaciones dirigidas cuyo principal resultado es la raza humana. Miembro de la expedición de Delos..

**Cazatesoros:** Dos buscadores de reliquias a los que Von Steiner roba unos documentos y la cartera.

## Guión

**Escena 1,** Nueva Zelanda. Está anocheciendo en un valle apartado. Dos buscadores de tesoros se reúnen para valorar el trabajo del día. Se mueven con sigilo y hablan en voz baja. Cerca de ellos deambula sin rumbo Patrick Von Steiner armado con su pipa y una linterna. Al oír a los otros dos se esconde tras una roca y atiende a su conversación.

-Es una temporada muy floja, hoy casi no he encontrado nada.

-Sí, los museos casi no reciben material, y las fuentes de costumbre tienen más basura de la habitual, fíjate que me han colado un estúpido manuscrito sobre los bosquimanos, me pregunto qué cojones hará aquí este papelucho.

-¿Quién te lo dio?

-Ese jodido mercachifle de McDaniel, djo que lo había conseguido de una excavación del ejército en Suráfrica, ya le conoces, por vender algo aseguraría que se lo dio Elvis en persona. Según él describe un viaje comparable al de Marco Polo, pero para mí es otra mierda más en su cuenta.

-No deberías fiarte de ese capullo, voy a comprar algo para comer, ¿quedamos aquí y jugamos una partida de póker?

-Sí, qué diablos, después de todo hace una buena noche y hay que aprovecharla.

Mientras el primero de los buscadores se marcha hacemos un zoom en el rostro de Steiner. Sus ojos brillan de emoción y dice al público: Al fin, ésta es la mía. Sale de su escondite y se acerca por detrás al segundo buscador, antes de que éste se dé cuenta le aplica la llave vulcaniana cayendo el cazatesoros inconsciente, le quita el manuscrito y la cartera y sale corriendo cuesta arriba con una expresión de radiante felicidad.

*Corte para las letras:*

***Carpe Diem Productions en asociación con  
Isla Entertainment presenta:***

# La conexión bosquimana

Con la aprobación y consentimiento de los superiores

**Escena 2**, nos encontramos en el despacho de la ETT *Hazlo como puedas*. Mientras Esteban Marín arranca unos solos a su guitarra Rob Larroca observa con una concentración inhumana el teléfono en una posición que querría ser zen como si pudiera hacer que sonara con sólo desearlo. El ambiente de la oficina es colorista y un punto psicodélico, harán falta algunos pósters, por no mencionar un lugar. El teléfono suena dos veces y Rob contesta.

-En *Hazlo como puedas* no hay nada imposible.

-Me alegro, pues me hallo a punto de embarcarme en un peligroso viaje en pos de conocimientos ocultos, un viaje que me llevará a enfrentarme con las oscuras fuerzas que sustentan la arqueología oficial. ¿Están preparados para ayudarme?

-¿Qué tendríamos que hacer?

-Este fin de semana iré a Santiago de Compostela a proseguir mi investigación para mi nuevo y revolucionario libro, ustedes me ayudarían a catalogar mis descubrimientos amén de acompañarme en mi búsqueda por la ciudad y los alrededores.

-Vale, díganos el día que llega y le recibiremos en el aeropuerto. Por cierto, ¿quién le habló de nosotros?

-Un pintor francés, Jean du Reffein. Es un buen amigo mío.

El sonido es sustituido por una música sesentera psicodélica, la cámara se centra primero en Rob para pasar luego a Marín. Una cortinilla hace de transición al flashback donde se ve a los dos sentados en una mesa, en un jardín. En la mesa hay platos con fruta. De pie y dando vueltas alrededor de la mesa está el pintor francés moviendo los brazos con entusiasmo como si estuviera dirigiendo una orquesta, mientras les anima a tomar la fruta y anotar en unas hojas sus sensaciones. De vez en cuando saca fotos y prosigue con su baile haciendo círculos en torno a la mesa.

**Escena 3** Aeropuerto de Lavacolla, Patrick Von Steiner surge de la multitud con dos pequeñas maletas. Los dos empleados de

Hazlo como puedas lo reciben y cogen las maletas. Patrick mira al cielo y dice:

-Siento que hoy va a ser un gran día. Antes de comenzar nuestras pesquisas debemos ir a mi humilde hogar en estas tierras, donde podré explicarles mi revolucionaria teoría y podrán ver mi futuro parque de atracciones.

-¿Tiene un parque de atracciones?- Pregunta Marín con verdadero interés .

-Sí, estoy muy orgulloso de él, será mi rampa a la historia. La vieja arqueología tiene los días contados.

De entre la multitud Patrick/la cámara se fija en un hombre vestido de negro sin maletas ni otro tipo de bultos que parece caminar sin rumbo. Primer plano de Patrick, susurra: Enoch y lo señala. Los dos empleados miran, plano de los dos, pero ha desaparecido. Plano de la multitud anterior sin Enoch.

-¿Vio a alguien conocido?- Rob.

-Algo parecido, ¿les dice algo el nombre de Enoch?

-Es un profeta, ¿no?, hay un libro apócrifo sobre él.- Marín.

-Veo que mi viejo amigo me aconsejó bien, veréis, según el Génesis Enoch dejó la Tierra sin pasar por la muerte, yo creo que sigue en la Tierra bajo otro aspecto, que va cambiando con el tiempo. Su aparición aquí es una buena señal.

**Escena 4** Nueva Zelanda, los dos buscadores están discutiendo en un banco.

-Si ese hijo de perra nos lo ha quitado es porque tiene valor.

-Eso me importa un carajo, lo importante es que a mi no me roba nadie, repito NADIE, ahora que sabemos quién es vamos a ir a por él.

-¡¡¡Va a desear no haber estado en Knoxville!!

Plano medio en el que vemos que sacan armas: cuchillos o pistolas, lo que esté disponible y un papel en el que está garabateado Knoxville.

**Escena 5** Casa de Von Steiner.

En la casa de Von Steiner nos centraremos en dos localizaciones: su despacho y su parque de atracciones. Al llegar a la casa Patrick mira hacia todas partes buscando a algún intruso. Entran y Marín le pregunta:

-¿El parque de atracciones está cerca?

-Está aquí mismo, podrán verlo ahora mismo, les aseguro que no han visto nada igual en sus vidas, es algo de lo que me siento muy orgulloso. Lo veo como un legado que dejaré a la humanidad, como un moderno Prometeo arranco el fuego del cielo y se lo doy a los hombres, espero que mi obra marque el camino a una nueva edad dorada.

-Estoy ansioso de verlo, ¿el parque está dedicado a un lugar en concreto o coge elementos de todo el mundo?

-Perspicaz pregunta, cuando me propuse realizarlo me planteé centrarlo en Atlantis, pero comprendí que eso sería un error pues no se puede entender Atlantis sin conocer la tierra de Mu o la Hiperbórea, todo está interconectado en un gran tapiz, mi parque pretende ser un humilde collage compuesto por retazos de los lugares más sobresalientes del mundo.

-Es una tarea ambiciosa.-Rob.

-No cabe la menor duda.

-Debo explicarles algunas cosas para que puedan alcanzar a comprender la importancia de mi misión. Pero antes me gustaría que pasaran a ver mi parque de atracciones.

-Con sumo gusto.- Replica Marín.

Patrick Von Steiner los conduce a una habitación, en la puerta hay una gran cartel que dice:

**¡Bienvenidos al maravilloso mundo de Patrick Von Steiner!!  
Entren en el parque temático del nuevo milenio:  
Planeta inquietante.**

La habitación estará llena de fotos del parque de Von Däniken y en estantes o mesas habrá objetos con apariencia extraña( sacados de todos a cien o sitio parecidos) con notas llamativas: la máquina de hacer maná y cosas parecidas. En el suelo habrá muñecos de playmobil y alguna construcción, si el presupuesto lo permite. Uno de ellos es el gerente. Suena música baja. Von Steiner camina por la habitación sorteando a los muñecos con una sonrisa en la boca.

-Pasen sin miedo, contemplen el futuro.

Los dos empleados de HcP entran con sigilo y se miran entre ellos. Marín sonríe, se sienta en el suelo y coge un par de muñecos. Rob, mientras observa los objetos con curiosidad. Marín hace como si hablara con un muñeco.

-Este parque está muy bien.

Al ver esto Von Steiner se acerca presuroso con un muñeco ataviado de forma diferente.

-Me complace oír su opinión. Permítame presentarle al gerente, Mr. Wildmore. ¿Sr. Wildmore, cómo está yendo la temporada? Humm, así que es un completo éxito, así me gusta, esto revolucionará el mundo.

La cámara se intercalará primeros planos de los muñecos con ídem de Patrick y Marín y planos generales del “parque”.

-El señor Wildmore es un hombre muy trabajador. Sin él todo esto sería imposible.

### **Escena 6** Localización desconocida

Una habitación en penumbras, dos personas frente a frente, Enoch y una alienígena de aspecto humano (Isis):

-Patrick se acerca a su objetivo, todas las etapas del viaje se han completado llevándolo a su meta sin que él fuera consciente de que en todo momento estaba siendo guiado por nosotros.

Enoch asiente en silencio.

-Ahora empieza la fase crítica, el arma no debe caer en malas manos, hay demasiado en juego y Patrick aún no comprende la envergadura de su misión.

### **Escena 7** Sede de un grupo secreto.(\*)

Vemos a los dos cazatesoros sentados en sendas sillas en una habitación débilmente iluminada, miran a la cámara, están inquietos.

-¿Qué queréis de nosotros?- Pregunta uno.

-No queremos perder el tiempo, tenemos mejores cosas que hacer que jugar a las adivinanzas.-Remacha el otro.

-Escuchad con atención, o pagaréis vuestra osadía, pues os halláis ante el círculo interno de una organización secreta cuyos orígenes se remontan a...

-¿Y? Yo digo que nos larguemos, esto parece un puto anuncio de enciclopedias, por mí como si sois coetáneos de Nabucodonosor.- Hace el ademán de levantarse.

Suena una voz diferente a la anterior.

-Disculpad a mi compañero, le gusta demasiado presumir, yo prefiero dejar que los actos hablen. Sabemos que Patrick Von Steiner os ha robado unos papeles, los queremos.

-Era un montón de basura, una chorrada sobre unos bosquimanos y un arma tremebunda. Nos fastidia que ese tipejo nos lo robara pero

no le damos mucha importancia, eso sí, si le pillamos le damos dos hostias.

-El señor Steiner está llevando a cabo un largo viaje por todo el mundo recopilando información sobre naves y armas traídas a la Tierra por alienígenas, creemos que se encuentra cerca de su meta, lo cual nos contraría pues no podemos permitir que ciertos secretos salgan a la luz, la gente no está preparada, sólo una élite cultural puede manejar esos conocimientos para el provecho de la humanidad. Debéis partir inmediatamente a Santiago y detenerlo por todos los medios. La recompensa será generosa.

-¿Queréis que lo matemos?

-Su nuevo libro no debe ver la luz.

-¿Por qué no lo hacéis vosotros?

-Es una amenaza menor. Nosotros nos ocupamos sólo de las grandes presas, ahora mismo seguimos la pista de un rebelde, un insensato empeñado en revelar los grandes secretos a cualquiera.

-Trato hecho.

(\*) Buscando en Internet he encontrado un artículo sobre sociedades secretas que nos puede servir:

<http://www.misterios.s5.com/conspiraciones-10.html>

La sociedad se llama Skull and Bones, un miembro es George Bush padre.

### **Escena 8 Casa de Patrick Von Steiner**

En una sala diferente Patrick Von Steiner se dispone a contar su teoría a los empleados de Hazlo como puedas, estos están sentados en sendos sofás. Patrick permanece de pie jugueteando con su pipa emocionado. Rob interviene:



-Veamos si lo he entendido bien, usted ha venido aquí para encontrar pruebas que confirmen la teoría que nos va a exponer, ¿cierto?.

-En efecto, Acomódense pues van a oír un relato increíble, pero no por ello menos cierto, que ha permanecido oculto durante demasiado tiempo. Sólo personas de mente abierta, como nosotros, podemos alcanzar a discernir la verdad en medio de la gran maraña de medias verdades que han tejido los viejos arqueólogos a lo largo de la historia.

Nuestro fabuloso viaje comienza en Atlantis.

**\*Nota, ahora empezaría en teoría la animación donde se irían mostrando las cosas que va contando en off Patrick Von Steiner, sinceramente creo que quedaría mejor que ver a Patrick moviéndose por la sala, aunque si no queda otro remedio se hará así, procurando darle ritmo a la escena, hay que recalcar su faceta de feriante. La animación sería sencilla, a medio camino de South Park y la de un niño.**

Tengo la más absoluta certeza de que nuestra raza es el producto de una serie de mutaciones dirigidas llevadas a cabo por civilizaciones alienígenas. Por todo el mundo he encontrado evidencias claras de visitas de estos seres venidos del espacio, las cuales he recogido en mis numerosos libros.

En mi próximo libro me propongo mostrar una nueva pieza del gran puzzle de la historia humana relatando una fabuloso viaje de un arma dotada de una potencia destructora sin igual.

Como ya dije ese viaje comenzó en Atlantis, donde una expedición extraterrestre desarrolló la primera civilización humana. Al principio las diferentes expediciones colaboraron en el desarrollo de vida inteligente pero pronto surgieron diferencias entre ellas que desencadenaron guerras que variaron el rumbo de la historia, esto está reflejado en todas las mitologías como disputas entre dioses. Cada expedición proveyó de armas y naves a sus protegidos, y así comenzaron grandes batallas por todo el planeta.

Como resultado de estas guerras Atlantis y otros muchos continentes fueron destruidos como por ejemplo Mu.



Delos se acercó a la localización del arma un grupo de bosquimanos emprendió un viaje para ponerla a salvo de sus garras. Así es como el arma llegó a Santiago.

Debemos hallar restos del asentamiento de los bosquimanos, el vimana en el que viajaron y el arma. Quiero que este libro abra definitivamente los ojos a los millones de incrédulos que cierran los ojos a la verdad. Les mostraremos pruebas irrefutables que hagan pedazos sus máscaras de escepticismo.

Marín interviene, la cámara le enfoca.

-Me parece que hay una excavación arqueológica cerca de aquí, podríamos acercarnos.

-No perdamos más tiempo entonces, pues la grandeza nos espera.

**Escena 9** La periodista mira intrigada a su interlocutora. La localización sería en principio un banco de la Alameda, habrá que ver cómo queda. Sandra Jiménez tiene la fortuna o desgracia de ser la encargada de temas exóticos para un periódico local, lo que le lleva a conocer a gente muy peculiar como es el caso. La persona que entrevista es la autora de la siguiente página: <http://www.crystalinks.com/dilmun.html>

-Tengo entendido que usted ha tenido contacto con seres de otros planetas.

-En efecto. Pero para comprender esto debes saber que vivimos en una gran malla surcada por autopistas multidimensionales que permiten viajar en el tiempo y el espacio.

-¿Cómo se viaja a través de esa malla?

-Verá, es muy sencillo, debe situar su consciencia en la tercera dimensión.

-¿Cómo se produjo el contacto?

-En los 80 solía viajar mucho por la malla y así encontré a Dilmun esperándome.

-¿Cómo era?

-Aparte de su elevada estatura Dilmun no se diferenciaba mucho de otros seres con aspecto de reptil de los que solemos hablar en la actualidad, creo que todos estamos observando las mismas

mallas o el mismo programa reptiliano, pues todo es una ilusión, que se mezcla con nuestro mundo cada cierto tiempo.

-¿Puede hablarnos de lo que sucedió en sus encuentros con Dilmun? ¿Qué le contó?

-Nuestros encuentros eran siempre memorables. Nos comunicábamos telepáticamente. Su piel era escamosa, sus ojos tenían las pupilas verticales, y su voz era enigmática.



Me contó que era uno de los gobernadores de su mundo. Era inmortal, podía viajar por el universo en una gran nave espacial. Tenía alas que le permitían volar y cuando visitaba la Tierra permanecía en cuevas situadas a gran altura. Tenía muchas compañeras y me consideraba una de ellas.

-¿Qué más puedes contarnos de vuestra relación? ¿Se movía sólo en un plano intelectual o alcanzó también el afectivo?

-Lo cierto es que según me dijo tuvimos muchos hijos mediante una actividad no sexual en la tercera dimensión.

-¿Conociste a alguno de ellos?

-Sí, a una hija, Aleah. Tenía aspecto humano, excepto los ojos, que eran como los de su padre.

El sonido del móvil de Sandra interrumpe la conversación.

-Disculpa un momento, ¿qué ocurre?

-Tienes que dejar lo que estés haciendo y buscar a Patrick Von Steiner, está en Santiago. Quiero la exclusiva sobre su nuevo libro.

-Vale.

-Lo siento, tengo que dejar nuestra entrevista. Patrick Von Steiner está en Santiago.

-¿Patrick?

-¿Le conoce?

-Sí, compartimos experiencias espirituales. Salúdele de mi parte.

-Vale.

### **Escena 10** Excavación arqueológica.

Patrick Von Steiner se mueve inquieto seguido por los dos empleados de HcP.

-Está claro, aquí han estado otros antes. Me temo que hemos llegado tarde, pero aún podemos aprovechar nuestra visita. Fotografien todo aquello que les parezca inusual, puede que se hallan dejado algo.

-¿Quién puede haber estado aquí? Según este cartel están llevando a cabo una excavación pero aquí no hay señales de actividad.

-Eso es lo que nos quieren hacer creer. Los arqueólogos oficiales ocultan los objetos que contradicen las teorías oficiales. Me temo que deberemos recurrir a medios poco ortodoxos para sacar la verdad a relucir.

Rob mira al cartel y dice

-Sé dónde podemos empezar. Conozco a una cambista, suele proveerse de material de museos. No es muy legal que digamos pero no creo que un museo no dejara acceder al tipo de objetos que buscamos.

-Veo que empieza a comprender la situación. Vamos.

Enoch observa meditabundo.

**Escena 11** Al día siguiente Patrick Von Steiner va paseando por la zona vieja con los dos empleados de Hazlo como puedas. Un hombre se acerca al grupo y dice con un tono de confianza: La

mantequilla me da grima. Dicho esto se va. Patrick Von Steiner medita un momento y dice:

-Vayamos a una cafetería, este suceso puede tener una importancia vital.

Ya en la cafetería Patrick Von Steiner se dispone a explicar el incidente, pero antes Esteban Marín pregunta todavía perplejo:

-¿Le conoce de algo?

-No, pero puedo decirles sin albergar las más mínima duda que se trata de un alquimista. Su frase encierra varios niveles que ocultan información muy valiosa. Durante siglos los alquimistas han desarrollado técnicas para transmitir sus conocimientos de forma secreta haciéndolos pasar por cosas cotidianas.

Rob interviene.

-¿Qué ha querido decirnos?, ¿era una advertencia de algún tipo?

-Veo que lo que me comentó mi buen amigo Jean du Reffein sobre ustedes era acertado, son capaces de intuir la realidad que se esconde tras las apariencias. En efecto, es una advertencia. Debemos proceder con precaución. Puede que nos estén vigilando. El arma que buscamos es un artefacto de gran poder, hay muchas organizaciones deseosas de hacerse con él.

-Bien, ahora lo mejor será visitar al cambista. Él podrá aconsejarnos.

Sentado en el otro extremo del bar hay una persona leyendo el periódico, al bajarlo un instante Patrick alcanza a reconocer a Enoch, pero cuando miran sus acompañantes no ven a nadie.

**Escena 12** Aeropuerto de Lavacolla, los dos cazatesoros han llegado y tienen ganas de bronca.

-Bueno, ya estamos aquí, ahora sólo tenemos que ir a la dirección que nos dieron y enseñarle a esa farsante suízo un poco de respeto a la propiedad ajena.

-De paso le podemos robar.

Sin que se den cuenta Enoch no pierde detalle de la conversación.

**Escena 13** Encuentro con el cambista en un garaje. **David Liebermann Martínez “El Triste”** vive en un coche, en el que también tiene su negocio. Patrick Von Steiner encabeza el grupo. Le da un toque a la ventanilla del conductor. Esta se baja mostrando un rostro en penumbra.

-¿Qué quieren?

Rob se acerca a la ventanilla y dice:

-Hola David, te traemos a un cliente.

-Gracias.-Mira a Von Steiner escrutándolo con la mirada como si lo estuviera tasando.- ¿Qué busca?

-Estoy interesado en encontrar restos de un asentamiento bosquimano en la zona. Hemos indagado en una excavación cercana pero me temo que la ciencia oficial ya habrá ocultado en polvorientos sótanos todo lo que pudiera haber de interés.

-Creo que tengo algo.

Revuelve en el coche y le entrega unos objetos. Le susurra el precio al oído y Von Steiner tras un pequeño regateo paga.

Rob se acerca al cambista:

-Creemos que alguien está interesado en lo que buscamos, ¿qué nos recomiendas? ¿Acudimos al gran kahuna en persona?

-Tenéis dinero, puedo llevaros. Volved por la tarde.

-Bien, nuestra investigación avanza a buen ritmo. Antes de continuar estudiaremos estos preciados objetos.

\*Nota: hay que buscar unos objetos que den mínimamente el pego aunque no se verán con claridad.

**Escena 14** Los cazatesoros llegan a la casa de Von Steiner pero la persona que les recibe es Isis. En principio llevaría el pelo azul y una pistola de plástico con el emblema de Delos, un tridente. Al verla se dirigen hacia ella.

-¿Esta esa rata despreciable de Patrick Von Steiner o se ha escondido en el sótano y te ha enviado a ti?

-Saca a ese queso suizo de su escondite para que podamos patearle el culo.

-Patrick Von Steiner no se encuentra en estos momentos aquí, sin embargo yo les atenderé en todo lo que necesiten hasta que llegue. Verán, yo nunca he creído en la violencia como medio válido para resolver disputas por lo que prefiero usar otros métodos.

Isis les dispara con la pistola sin darles tiempo a reaccionar. Los dos quedan en trance.

-Ahora si me acompañan tendrán el sumo placer de visitar el parque de atracciones de Patrick Von Steiner, les aseguro que no les decepcionará.

A un gesto suyo le siguen en silencio, entran en la casa y pasan al parque. (Hay que aprovechar el decorado) Los dos cazatesoros miran con asombro los pósters y se ponen a hablar con los muñecos. Isis sonríe y sale.

-Pobres, aún no saben lo que se están jugando aquí. No obstante, no debo confiarme, los seguidores de Zannarhanna poseen muchos recursos y no dudarán en usarlos.

**Escena 15** Sandra Jimenez llega a la casa de Patrick Von Steiner, sale a recibirla Isis.

-¿Está Patrick en casa?

-Ha salido, pero volverá pronto. ¿Qué desea?

-Vengo a entrevistarle para un reportaje sobre su nuevo libro, ya nos conocemos, soy Sandra Jimenez.

-Yo soy su secretaria, Sarah Blavatski. He leído alguno de sus artículos, son muy buenos. Pase y tome asiento. Puede esperarle aquí si desea, no creo que tarde mucho.

La acompaña al salón donde Patrick explicó su teoría y ojea algunos libros.

-¿Sabe de qué va su nuevo libro?

-Prefiero que se lo cuente él, va a ser una gran sorpresa.

**Escena 16** Patrick llega a su casa acompañado por los empleados de Hazlo como Puedas. Isis ya no está. Entran y se dirigen al salón. Patrick está emocionado y sonríe diciendo: "Esto marcha". Al verlos Sandra se levanta y saluda:



-Hola Patrick, he oído que preparas un libro, me gustaría hacerte una entrevista. El jefe quiere un reportaje sobre tu investigación.

-No tienes ni que preguntarlo. Estaré encantado de responder a tus preguntas, como viejos conocidos y ya sabes que me gusta trabajar con profesionales.

-¿Cuál es el tema del libro?, ¿Vas a retomar las guerras entre las expediciones extraterrestres? La Guerra de los Dioses siempre me ha parecido tu obra más completa.

-Me hallo a punto de obtener la prueba definitiva que respaldará mi teoría. Si lo deseas puedes unirme a la investigación, a cambio tendrás la exclusiva.

-Será divertido, me apunto. Por cierto, ¿quiénes son tus colaboradores?

-Permíteme que te presente a mis dos valiosos ayudantes, Esteban Marín y Robert Larroca.

Al salir pasan por delante del parque de atracciones donde permanecen los dos cazatesoros deambulando sin rumbo. Al verlo Esteban comenta:

-Parece que la cosa marcha.

-En efecto, pronto mi parque será una referencia a nivel mundial.- Se para un instante.-Sandra, ¿quién te recibió?

-Tu secretaria, la Srta. Blavatski,

-Interesante.- Dice llevando la pipa a la boca.

Rob:

-Debemos ir junto al cambista. Él nos llevará a ver al gran Kahuna.

**Escena 17** Patrick Von Steiner, los dos empleados de Hazlo como Puestas y Sandra Jiménez siguen al cambista en silencio por un pasillo hasta que éste se detiene junto a una puerta.

-Es aquí.

Llama a la puerta. Se abre y entran los cuatro, el cambista desaparece. Es el despacho de Juan Villalobos, jefe indiscutible del

gran gremio de los ladrones. Sentado en su silla y flanqueado por dos bellezas ( si es posible) dirige la ciudad.

-Pasad, he oído que queréis mis servicios. No os preocupéis por mi buen amigo, David Liebermann, ha ido a atender un recado. Se reunirá con nosotros más tarde. Ahora hablemos de negocios, decidme, ¿en qué puedo ayudaros?

Dicho esto se acomoda en su asiento entrecruzando las manos. Patrick toma la palabra.

-Excelentísimo señor Villalobos, nos encontramos sumergidos en una excitante aventura en la que nos hemos propuesto reconstruir el fabuloso viaje de un grupo de bosquimanos desde su tierra natal hasta esta ciudad con el propósito de esconder un arma de un poder destructivo sin parangón.

Sin embargo, hemos sido advertidos de una amenaza, alguien desea bloquear nuestra minuciosa investigación y apoderarse del arma.

Villalobos alza una mano y Patrick guarda silencio.

-Interesante, hálame más de esa arma, creo que podré ayudaros.

-El arma es un artefacto mítico traído por alienígenas a la Tierra. Su poder es tan devastador que su sola presencia era capaz de cambiar el rumbo de las batallas, de hecho se dice que nunca llegó a ser usada. Durante mis numerosos viajes por el mundo he leído incontables menciones al arma en textos sagrados. Desgraciadamente las descripciones son vagas y contradictorias. No obstante, tengo la certeza de que el arma se halla oculta en Santiago.

-Bien, a cambio de un módico precio encontraré esa arma para vosotros. Me gustan los retos. Habéis hecho lo correcto al acudir a mí. Necesito ver la información que poséis para hacerme una idea más concreta de lo que buscamos.

-No hay problema, mientras mis colaboradores le ponen al corriente discutiré con mi periodista favorita nuestro próximo paso.

Mientras Rob y Esteban le enseñan dibujos de vimanas y fotos de bosquimanos a Villalobos Sandra y Patrick se apartan a un rincón de la habitación y hablan ( primer plano de los dos).

Sandra:

-¿Qué hacemos ahora?

-Hemos avanzado mucho, te haré un resumen, En uno de mis habituales estancias en la India encontré documentación sobre el arma. La guerra entre las expediciones alienígenas había llegado a un punto de no retorno con el uso de armas atómicas, El nivel de destrucción afectó a continentes enteros. La escalada armamentística era imparable. Pronto una expedición, la Delos, desarrolló el arma. Sus mejores científicos habían conseguido hacer un prototipo cuando su base, Atlantis fue destruida. Los supervivientes pudieron llevar el arma a la India, donde cambió el rumbo de la guerra sin llegar a ser usada. Tras cruentos combates se cuenta que el arma fue transportada lejos de la India. Allí perdí temporalmente su rastro.

-Hasta que hallaste este manuscrito.

-En efecto, ese manuscrito era la pieza que faltaba a mi rompecabezas. El arma había sido llevada al desierto del Kalahari y confiada a los bosquimanos. Transcurrió mucho tiempo hasta que una expedición rival descubrió su localización y el arma volvió a emprender un largo viaje que la trajo aquí.

-Es entonces cuando viniste a Santiago. Si lo he entendido bien los bosquimanos habrían traído el arma en un vimana por lo que debemos buscar restos del asentamiento, la nave y el arma.

-Lo has captado a la perfección. Hasta el momento hemos localizado el asentamiento de los bosquimanos y también conseguimos algunos objetos que les pertenecían. ¿Qué camino me aconsejas tomar?

-Podríamos intentar encontrar descendientes de los bosquimanos , quizás aún vivan aquí velando el arma. Eso o contactar con los espíritus de los que la escondieron. No sería la primera vez que hablas con muertos, ahí está Voces del mas allá, en la que entrevistaste a Aleister Crowley. Era muy divertido.

-Brillante, sabía que tú intervención en la investigación sería decisiva. Necesito un cementerio, mejor, un cementerio abandonado.

-Conozco el sitio perfecto, Bonaval.

-Pues vamos hacia allá, el destino de la humanidad nos aguarda. Hoy hablarán los muertos.- Exclama Patrick dirigiéndose a todos, incluido el recién llegado David Liebermann.

**Escena 18** Parque de Bonaval. Patrick Von Steiner, Rob Larroca, Esteban Marín, Juan Villalobos, David Liebermann y Sandra Jiménez están sentados formando un círculo. Intercalaremos planos generales con primeros planos de los personajes. Patrick toma la palabra, la cámara, lógicamente, se centra en él.

-Con vuestra ayuda me propongo a llevar a cabo una acción osada, romper las invisibles barreras que separan el mundo de los vivos del de los muertos y entrar en comunicación con los espíritus de los bosquimanos que transportaron aquí el arma. No es casual que formemos un círculo pues es una figura dotada de un gran poder. Una vez pronuncie las palabras mágicas que me enseñaron unos hechiceros peruanos comenzará el ritual. Debemos concentrarnos y esperar. Las palabras son: *Beatu blaakta est, spiritum du profundiis manifestatii*.

Silencio. Pasa el tiempo despacio, muy despacio. No ocurre nada. Observamos que hace cada uno de ellos:

Esteban Marín ojea una revista de música.

Sandra Jiménez lee un número de Youngblood.

“El triste” rellena un crucigrama.

Villalobos y Rob Larroca hablan en bajo.

V- Ha pasado mucho tiempo desde la última vez.

R-Sí, hemos estado bastante ocupados. ¿Te llegó el paquete?

V-Ayer, sabía que lo encontrarías. Siempre fuiste uno de mis colaboradores más eficaces, y eso no lo olvido.

R-¿Te molestó que dejara la organización?

V-Al principio sí, pero después comprendí que en tu nueva posición podías serme muy útil, y no me equivocaba. ¿Crees que veremos algún espíritu?

R-Nunca se sabe, a mí no me sorprendería.

Patrick Von Steiner repasa un libro preocupado. El tiempo transcurre en calma sin que ocurra nada noticiable. Se cruzan las

miradas, que acaban confluyendo en Patrick buscando una explicación.

-Debemos tener paciencia, es un proceso muy delicado, el más mínimo error sería catastrófico.

Entonces una luz baña la escena( o algo parecido, lo importante es que la pantalla se llene de luz) Al volver a la “normalidad” aparece surgida de la nada en el centro del círculo Isis. La única persona que reacciona es Sandra Jiménez.

-¿Has llamado a tu secretaria?

-¿Mi secretaria?

-Escuchadme, les interrumpe Isis, el tiempo apremia y debo comunicaros algo importante.- Hace una pausa teatral y prosigue. Pero no aquí, debemos ir a tu casa, Patrick.

Patrick mira anonadado, como si estuviera viendo una alucinación. El resto mira con curiosidad.

**Escena 19** Parque de atracciones de Patrick Von Steiner. Los dos cazatesoros miran hipnotizados un póster en el que se ve como un vimana abduce a Enoch. Suena una voz en off, la segunda que había sonado en su reunión con la organización secreta. La “explicación” para esta voz es que les han implantado unos aparatos para tenerlos localizados y poder comunicarse con ellos en cualquier momento. No serviría un móvil ni una radio porque en trance como están ahora no le prestarían atención.

- Despertad.
- ¿Qué mierda...?
- ¿Dónde estamos?, ¿qué demonios hacemos aquí?
- Os ha hipnotizado uno de nuestros enemigos, abrid vuestra mente para que nuestro telépata pueda averiguar su identidad.
- Así que nos ha hechizado su criada, genial, como le pille van a necesitar un mapa para reconstruirlo.
- Si encuentran sus restos entre las cenizas de su chabola.

- ¿Criada decís? No sabéis de qué habláis, pues acabo de ser informado de la identidad de esa misteriosa mujer que ha visto el telépata al leeros la mente. Es Isis, directora ejecutiva de la maldita Expedición Delos. Esto lo cambia todo. Si Patrick está con ella podremos llegar al rebelde, vigilad la casa y seguidles a cualquier parte, no os depeguéis ni un segundo de ellos.

Enoch vigila en silencio sentado al lado del gerente del parque, el inefable señor Wildmore.

**Escena 20** Casa de Patrick Von Steiner. Veamos cuanta gente hemos reunido a estas alturas: Patrick Von Steiner, arqueólogo “diplomado” en una universidad ignota de la India; Esteban Marín, Rob Larroca, empleados y dueños de la ETT Hazlo como puedas; Sandra Jiménez, periodista que trabaja en la sección de esoterismo/sociedad de un penoso diario local; David Liebermann, cambista de carácter introvertido con un olfato natural para los negocios; Juan Villalobos, dueño y señor de Santiago de Compostela; y finalmente la recién llegada o aparecida Isis. Pasa toda la tropa al salón y se sientan a escuchar lo que les tiene que decir Isis:

-No hay tiempo que perder, así que seré breve. Mi nombre es Isis, soy alienígena y formo parte de la Expedición Delos. Sé qué buscáis, estáis muy cerca, pero nuestros enemigos nos vigilan, han enivado a dos mercenarios para detener vuestra investigación. Los dejé en un estado de trance en tu parque para daros tiempo. Sus amos ya los han liberado, debes tener cuidado, Patrick, aunque ya te has cruzado antes con esta organización esta vez es diferente. Van a por todas.

Patrick se levanta visiblemente emocionado blandiendo la pipa como si fuera la espada de un caballero.

-Toda mi vida me he enfrentado cara a cara con la todopoderosa arqueología oficial, he sido calumniado y vetado más veces de las que puedo recordar, y nunca me he rendido. Tu presencia aquí sólo puede ser, al igual que la de Enoch, el anticipo de mi gran triunfo, el que llevo buscando toda mi vida. Para alcanzarlo debemos encontrar dos objetos de gran valor: el vimana que trajo a los bosquimanos aquí y... el arma.

Isis –Los dos fueron escondidos tras la llegada de los bosquimanos y aunque os dijera donde se encuentra el arma no podríais hallarla sin hablar antes con mi compañero Hermes.

Sandra Jiménez - ¿Hermes Trismegisto?, el tres veces grande. Se dice que reunió todo el saber en unos libros y los entregó a la humanidad.- Patrick sonríe.

Isis –El mismo, por hacer eso está escondido, os llevaré a verle ahora.

Esteban Marín -¿Y el vimana? Podríamos dividirnos en dos grupos. Unos vamos a por la nave y los otros habláis con Hermes.

Isis –Es arriesgado, hay cosas peores que esos mercenarios ahí fuera.

Villalobos –Veamos, somos siete, lo mejor será que Patrick, Isis y Rob vayan a junto de Hermes, mientras el resto nos dirigimos al vimana. De la seguridad me ocupo yo, además de mi gente cuento con esta preciosidad. (Enseña la fantasía barroca, primer plano de la misma)

Rob –Me parece un buen plan.

Isis –Aquí tenéis la localización del vimana. (Le pasa un papel a Villalobos, un mapa) Nos pondremos en contacto cuando vayamos a por el arma.

Patrick –Este es un momento sumamente emocionante. Cojamos picos y palas y derribemos entre todos el cuerpo

corrompido de la historia oficial, y demos paso al fin a una nueva edad dorada, libre de estúpidos prejuicios.

David Liebermann a Villalobos( la cámara se centra en ellos mientras Patrick mira a un lugar indeterminado como si ya viera el futuro, en plan padre fundador de la nueva era):

-¿Podré subir a la nave?

-Si hay nave, por supuesto, pero para repartir el botín habrá tiempo, Patrick es un hombre generoso, y sabrá valorar más los objetos que podamos encontrar que cualquiera de tus clientes habituales.

-Tienes razón.

En principio mostrar el vimana se escapa de nuestras posibilidades así que esa parte de la historia sucederá fuera de cámara, aunque estoy abierto a sugerencias. También el no mostrarlo dejaría la duda de qué vieron realmente.

**Escena 21** Patrick Von Steiner y Rob Larroca siguen a Isis por fray Rosendo Salvado( como no hay diálogo supongo que no habrá problemas con el sonido). Se meten en una galería, avanzan hasta el fondo, giran a la derecha, entonces a la izquierda y desaparecen de la pantalla. Volvemos a la entrada de la galería donde aparecen los dos cazatesoros, entran buscando al trío seguidos a su vez por Enoch, cruzan a la derecha pero no los ven por ninguna parte, avanzan mirando a izquierda y derecha hasta llegar a una de las salidas perplejos. Cortamos y vemos a Isis, Patrick y Rob frente a una puerta, el pasillo debería ser parecido al de la galería, si no siempre podemos jugar con la oscuridad, pero no demasiado porque se les tiene que ver a ellos.

**Escena 22** Hermes Trismegisto está sentado enfrente de Isis, Patrick Von Steiner y Rob Larroca.

Hermes habla: -Bienvenido a mi humilde refugio, Patrick. He esperado mucho tiempo este momento, te he observado con atención todos estos años. Todo lo que has hecho en tu vida te



ha conducido hasta aquí. Sé que tienes muchas preguntas, pero ahora debes centrarte en tu investigación actual. Habrá más oportunidades para saciar tu sed de conocimiento. Pregunta pues.

-Como sin duda sabrás, ya que nada se escapa a tu alcance, me encuentro a un pequeño paso de quebrar la vetusta red de mentiras en la que se apoyan los antiguos arqueólogos, pero para dar ese golpe definitivo preciso de una última pieza para mi puzzle, el arma. ¿Cómo podemos hacernos dignos de alcanzar ese objeto?

-Has formulado apropiadamente la pregunta, y esa es una señal inequívoca de que empiezas a comprender la naturaleza del arma. Para llegar a ella debéis hacerlo de la misma manera que llegasteis aquí. Los seres humanos habéis desarrollado vuestra percepción al igual que los otros seres vivos que habitan este planeta con el fin de adaptaros al entorno y así garantizar vuestra supervivencia como especie. Sin embargo, vuestra percepción sólo abarca una parte de la realidad, hay otros planos ocultos como éste( abarca con sus manos la sala) El arma está resguardada en uno igual. Isis os conducirá allí.

-¿Cómo la reconoceré?

-Buena pregunta, ahí reside el reto. Toda tu vida ha sido un entrenamiento continuo para superar los límites de tu percepción. ¿No es cierto acaso que ves cosas o personas que pasan inadvertidas a los demás?, ¿qué descubres mensajes cifrados allá donde otros sólo ven manchas o imágenes inocuas? Sigue tu instinto, el mismo que te ha traído aquí, no te fallará.

-Una última pregunta, ¿quienes son nuestros rivales?, ¿quién maneja los hilos que mueven a esos mercenarios? Temo que mis obras han levantado muchas ampollas.

-Lo sé, en este caso se trata de una organización ocultista que me cuenta entre sus más odiados enemigos. Desean retener el saber, ergo el poder, en su círculo interno, algo que choca frontalmente con mis propósitos. Si tu libro sale

a la luz sufrirán una grave derrota, y eso es lo que deseamos los miembros de la Expedición Delos.

-Cuando nos volvamos a ver traeré champán para celebrarlo.

**Escena 23 El arma.** Isis, Patrick y Rob están parado en la entrada de Zamo Tamayo justo al lado del peregrino Celedonio(?).

Patrick-¿Hay alguna noticia de nuestros compañeros?

Rob-Steve me ha mandado un mensaje, han encontrado el vimana, lo están explorando.

Isis –Es una gran noticia, ahora cojamos el arma.

Rob –Hay algo que no acabo de entender, si la habéis mantenido oculta todo este tiempo, ¿por qué queréis que se haga su existencia ahora?

Isis –El oscurantismo sólo ha fortalecido a nuestros enemigos. Como suele decir Patrick hay que derribar por fin sus mentiras y mostrar la verdad.

Bajan por las escaleras( dos cámaras, una delante y otra atrás)

Rob- Curiosidad, ¿cual es tu trabajo en la Expedición Delos?

Isis-Realizo mutaciones dirigidas, así es como surgió tu raza, y la mía, también investigo el origen de la vida inteligente, la fuente, los ingenieros originales.

Patrick se adelanta y pasea inquieto por la tienda bajo la atenta mirada del encargado. Isis y Rob le alcanzan y se unen a él en su pesquisa. Tras un rato se detiene y señala un objeto.( Ya veremos cual puede ser)

Patrick- Este es, bajo su apariencia inofensiva se oculta el arma.

Isis- Bien hecho.

Si nuestros medios precarios lo permiten estaría bien ver durante un instante el “verdadero” aspecto del arma, o cómo lo ve Patrick.

Primer plano del encargado, que dice:

-Se ha cumplido lo que estaba escrito.

**Escena 24** Ya con el arma los tres salen de la tienda, y tenemos otra escena de exterior, que Dios nos pille confesados.

Isis- Alto, nos vigilan. Muestra el arma.

Patrick, cogiéndola con las dos manos la enseña. No ocurre nada, bueno, ¿qué esperabais?

Rob -¿Nos van a atacar?

Isis- No, no es cierto que no empleáramos nunca el arma, lo hicimos, pero sólo usamos una parte de su potencial. Ellos lo saben, ahora mismo podríamos borrarlos de la existencia. Por eso la escondimos, no queríamos que nadie la volviera a usar, ni nosotros ni ellos.

Patrick-Temíais que surgiera un traidor en vuestras filas como Sathan.

Isis- En efecto, fue él el que la empleó y aún pagamos las consecuencias.

Pasan al lado de los dos cazatesoros, que los miran desconcertados. Uno le dice al otro:

-Lárguemonos de aquí antes de que acabemos como esos chiflados.

-Esto no se lo van a creer en Knoxville.

**Escena 25** Finca de Jean de Reffein, están todos celebrando el final de la investigación. El anfitrión ejerce su papel.

-Sed bienbenidos a mi humilde morada, estoy ansioso de oír las aventuras que habéis pasado con mi buen amigo Patrick, poneos cómodos y charlemos.

Esteban Marín- Estuvimos en una nave espacial, un vimana, fue la leche.

“El triste” –Es muy grande.

Villalobos- Tuvimos una pequeño contratiempo con unos matones de medio pelo que querían quedarse con el vimana, eran unos aficionados.- Muestra la fantasía barroca.

Esteban Marín- La misma mierda de siempre. ( Tenía que ponerla)

Patrick- Debían ser secuaces de la organización secreta. Nostros, por nuestra parte, hemos obtenido el ansiado trofeo,... (pausa teatral) el arma. Transportada por los bosquimanos desde el corazón de África se haya en un plano adyacente al nuestro, y por eso lo vemos como un objeto corriente.

Jean du Reffein- Una sabia estrategia, pues la mejor manera de esconder algo valioso no es buscar el lugar más ignoto de la tierra sino hacer que no parezca valioso.

Sandra Jiménez- Amén a eso. Al final todos tenemos lo que queríamos, ¿no?. Yo he conseguido un reportaje de portada, Patrick material para su libro, Hazlo como puedas un cliente satisfecho, ¿y vosotros dos?

Villalobos- Yo dispongo ahora de una nave muy chula, dinero y una victoria más en mi cuenta.

Liebermann –Yo tengo muchas cosas para vender y con suerte dejaré de vivir en ese coche.

Esteban Marín- Propongo un brindis, por nuevas aventuras como ésta.

Responden todos unánimemente. Suena la balada de Bilbo Baggins.

<http://homepage.mac.com/evanbaumgardner/iMovieTheater6.html>

Desde lejos Enoch e Isis observan en silencio.

**Escena 26 El fin** Al lado de Follas Novas, Rob y Esteban miran el anuncio del nuevo libro de Patrick Von Steiner, “La conexión bosquimana”.

Esteban Marín –Estuvo bien, me gustaría volver a trabajar para él.

Rob saca unas fotos.

-Patrick me dio estas fotos antes de irse. Dice que aparece Enoch en ellas. Lo curioso es que por mucho que me lo describió no pude reconocerlo, me dijo que lo veríamos cuando estuviéramos preparados, curioso, ¿no?

-Déjame ver.

Las mira, pero el espectador no ve a Enoch. Primer plano de Esteban, abra los ojos con sorpresa.

-¿Es éste?

Volvemos a ver las fotos, pero esta vez aparece Enoch claramente, como una presencia casi fantasmagórica.

-Sí.

Acabamos con un primer plano de Enoch.

FIN

*Patrick Von Steiner volverá en...*

**La joya maldita del faraón**