

Documento de diseño de

Clothes Line

The logo features the word "Clothes" in a large, bold, sans-serif font. Below it, the word "Line" is written in a smaller, bold, sans-serif font. A thin black line connects the bottom of the "C" in "Clothes" to the bottom of the "S" in "Clothes", passing behind the "Line" and ending in small loops at both ends, resembling a clothesline.

Miguel R. Fervenza
mayo-junio de 2023

Índice

Sinopsis y objetivo de la aventura.....	3
Propósito del diseño.....	3
La interfaz.....	3
La aventura día a día.....	4
Día 1.....	5
Mañana.....	5
La compra.....	5
Mejorando el sabor de boca.....	5
El accidente.....	6
Noche.....	7
¿Y eso?.....	7
Día 2.....	8
Mañana.....	8
¿Dígame?.....	8
Atardecer.....	8
¡¿Qué has hecho, Cross?!.....	8
Noche.....	9
¿Quién eres?.....	9
Día 3.....	12
Mañana.....	12
El desenlace.....	12
Los personajes.....	14
Rita.....	14
Daniel.....	14
Cross.....	14
Gloria.....	14
La música.....	15
El tema principal, ¿la melodía de Rita?.....	15
El accidente.....	15
¿Y eso?.....	15
¿Dígame?.....	15
¡¿Qué has hecho, Cross?!.....	16
¿Quién eres?.....	16
El desenlace.....	16

Sinopsis y objetivo de la aventura

Una mujer mayor vive feliz en su hogar sin contacto directo con otra gente. Un día, algo rompe su rutina: hay ropa colgada en el tendedero compartido con el piso de enfrente, que llevaba años deshabitado.

En el juego lidiaremos con los imprevistos del día a día e intentaremos devolver certidumbre a la vida de la protagonista, que irá descubriendo más cosas sobre la persona que ha empezado a vivir enfrente mientras evita encontrarse con ella cara a cara.

Propósito del diseño

La idea es crear una aventura que ofrezca un rato de juego agradable, ágil y que sea accesible e intuitiva incluso para las personas que no estén familiarizadas con el género, que pueda suponer una buena puerta de entrada. Empezará con interacciones muy sencillas y después presentará unos puzzles un poco más complejos pero asequibles. Como hay que desarrollarla por completo en solo dos semanas, es necesario minimizar el número de pantallas y personajes que demande el desarrollo de la pequeña historia. Además, busca algo revolucionario en una aventura distendida: evitar referencias a otras aventuras y rupturas de la cuarta pared.

La interfaz

Siguiendo con esa idea de simplicidad, la aventura se controlará con un **solo clic** y el **inventario estará siempre desplegado** en pantalla para que la persona que esté jugando identifique qué sucede cuando recoge un objeto e intuya que puede utilizarlo desde ahí.

Habrán dos tipos de puntos calientes principales, los que **solo muestren una descripción** y los que además permitan una **interacción** (usar, recoger o examinar con mayor detalle a través de cualquier sentido). Cuando el cursor esté sobre el punto caliente, lo marcará de alguna forma (iluminándose o con un borde de otro color) y **se mostrará de forma automática la descripción**, sin necesidad de clic. Cuando estemos ante un punto caliente que permita además otra interacción, también se marcará como adición a la marca visual anterior: rellenando alguna zona del cursor, cambiando el color... Así la persona que esté jugando podrá identificar de forma visual los distintos tipos de puntos calientes y podrá obtener descripciones de forma muy ágil: se representa de manera fiel el acto de mirar.

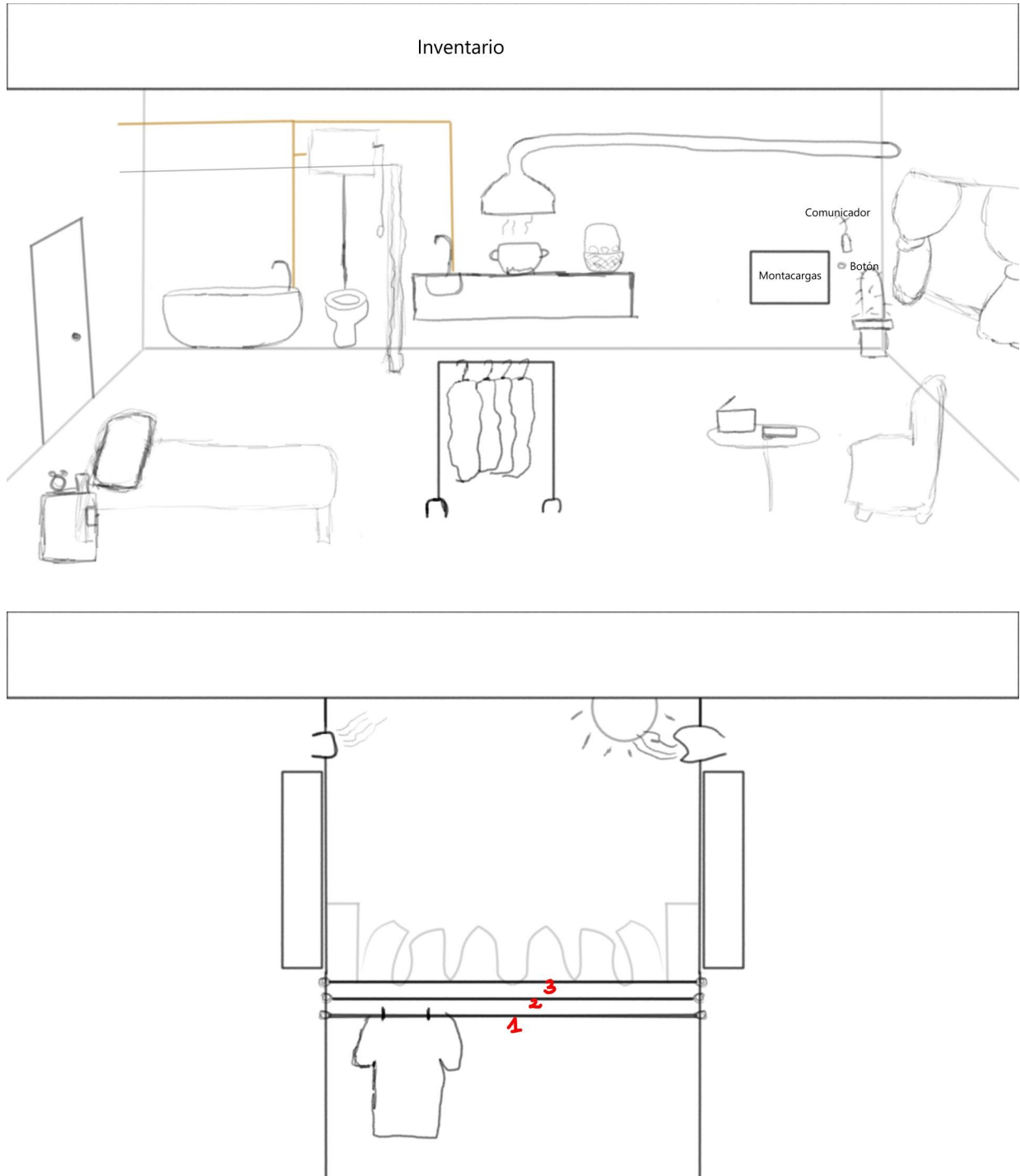
Los **nombres de los puntos calientes no aparecerán en pantalla**, solo las descripciones.

Por último, el cursor adquirirá una forma distinta cuando esté sobre la ventana (ya sea desde dentro o desde fuera). Será una flecha o cualquier otro icono que refleje que haciendo clic saldremos al exterior (o volveremos al interior). De esta forma, prevenimos salidas accidentales.

La aventura día a día

Leyenda: las anotaciones dirigidas a programación van en **verde**, las de arte van en **naranja** y las de música y sonido van en **morado**. Los personajes van en *cursiva*, los puntos calientes están subrayados y los objetos que se utilizan en los puzzles van resaltados en **negrita**.

Se trata de una aventura lineal que transcurre en tres días, estos, a su vez, se dividen en varios momentos.



Día 1

Mañana

La compra

La ambientación musical completa va al final del documento.

Rita está durmiendo la siesta en su sillón cuando la despierta el comunicador (un golpeteo metálico contra la pared), dirá que se ha despertado con la boca pastosa. El movimiento del comunicador fija nuestra atención en él, nos predispone a interactuar. Si posamos el ratón, la descripción nos indicará que alguien está llamando; si hacemos clic, se acercará y se llevará el vaso del comunicador a la oreja (si intentásemos cualquier otra interacción con clic dentro de la habitación, nos diría que debe contestar).

—Rita, le traigo la compra. Cross se pondrá muy contento, porque en la tienda teníamos unas fresas buenísimas y le he puesto alguna.

Para contestar, Rita se cambia el vaso de la oreja a la boca.

—¡Qué bien!, gracias, Daniel. A saber dónde se ha metido ese, no he sabido de él en todo el día.

—Por aquí no lo veo, pero seguro que no tarda en aparecer. Salvo que usted tenga intención de bañarlo, claro, ¡ja, ja, ja! Siento no poder pararme mucho, tengo clase ahora. Mándeme ya el montacargas.

Es necesario que hagamos clic en el botón para hacer bajar el montacargas, para que entendamos su funcionamiento. El montacargas solo se puede controlar desde arriba.

Cuando lo hagamos, oiremos cómo baja y poco después volverá a sonar el comunicador.

Descolgamos:

—Ya tiene cargada la compra. Súbala antes de que cierto gato se pase por aquí y la líe. Que tenga un buen día.

—¡Aprende mucho!

Volvemos a pulsar el botón y el montacargas asciende.

Es un ejemplo del tipo de conversaciones que habrá en el juego: concisas, cercanas y significativas. Fija desde el principio la relación de afecto mutuo que la protagonista tiene con Daniel, nos presenta a Cross y nos cuenta un poco de su comportamiento. Además, aunque todavía no sabremos al cien por cien que vive recluida (salvo que hayamos leído la sinopsis), ya sabremos que no es una persona antipática, que su odio a la gente no es la razón de vivir en soledad.

Mejorando el sabor de boca

La compra es una cesta con frutas y verduras. Rita insistirá en que se ha despertado con mal sabor de boca. Si nos vamos a hacer alguna otra cosa por el piso, al hacer clic en algún elemento, Rita será todavía más clara diciendo que necesita comer algo refrescante para quitarse el mal sabor de boca. No queremos que nadie se pierda en el arranque, si en este momento no pillan una pista un poco más sutil (tampoco es que lo sea mucho), habrá que ser más claros. Si, como la mayoría hará, vamos a la cesta de frutas y verduras, cogerá directamente una **sandía** si hacemos clic en ella y si lo hacemos en las verduras, dirá que no sirven para acabar con su mal sabor de boca y las dejará ahí (no las usaremos en puzzles posteriores, así que no es conflictivo). Al recoger la **sandía**, comentará que eso es lo que le apetece, que solo tiene que partirla. La añade al inventario. En la pared hay un **cuchillo** colgado, lo recogemos también. En la descripción del cuchillo y cuando lo recoja, Rita hablará del mucho partido que le saca y de lo que le gusta, de lo limpio y pulido que lo mantiene (si cuando lo sostiene pudiésemos mostrar su sonrisa reflejada en el cuchillo, sería una información visual muy valiosa). Combinamos los objetos. Fundido a negro.

Hemos introducido el inventario, su uso y la combinación de objetos. La persona que esté jugando ya se sabe comunicar con el juego. Todavía no ha habido puzles, pero no ha sido una introducción pasiva ni sobreexpositiva.

Entre el fundido a negro y la entrada de la siguiente secuencia, *Cross* se pasa por el piso, deja algo, se come su comida de gato y se vuelve a marchar.

El accidente

Tiene sandía cortada en trozos en un plato sobre la mesita junto al sillón en el que está sentada. Por la ventana entra una pelota rebotando, **la música se animaría, pero no se iría a registros de peligro, supone más un fastidio momentáneo que algo que le vaya a estropear el día a Rita**, impacta con el plato de sandía y esta mancha el mantel blanco de la mesa. *Rita* se lamenta:

—¡Qué desastre, cómo me han dejado el mantel! Por suerte, mi madre se tuvo que enfrentar a unas cuantas manchas de esas y sé qué hacer: se le aplica alguna sustancia ácida y después se deja que actúe al sol unas cuantas horas. Gloria era un terremoto que acababa todos los días con la ropa perdida.

Aquí la música puede volverse un poco más melancólica al acordarse de su hermana y su madre.

Los niños gritan desde la calle que les devuelvan el balón. Ahora hay dos tareas planteadas: devolver el balón y limpiar la mancha.

Podemos acometerlas en el orden que queramos, pero hasta que no devolvamos la pelota, los niños seguirán gritando en la calle para que se la devolvamos (**aquí, si fuera posible, como decía Alejandro, podríamos intentar que la fuente de los gritos de los niños tenga algún efecto, para reflejar lo apremiantes que están siendo, pero eso solo si nos sobra tiempo, si no, se entendería igual con mayúsculas**). Si queremos movernos por el apartamento, tocando cosas, recogiendo objetos o lo que sea, también podremos.

Cuando recojamos la **pelota**, se nos puede ocurrir devolverla por la ventana. Si nos asomamos a la ventana (el doble clic en la ventana haría la transición inmediata), veremos por primera vez el tendedero. Tanto si combinamos la pelota con una de las cuerdas del tendedero como con el punto caliente de la ventana desde la habitación, *Rita* nos dirá que no piensa tirarla desde ahí, que le puede hacer daño a alguien. Así que la otra opción es el *montacargas*. Cuando llegue abajo, escucharemos gritar gracias a los niños. Podemos volver a subir el montacargas o dejarlo abajo, porque **tras cada fundido a negro, cada vez que pasemos a otro momento del día o al día posterior, el montacargas estará arriba**. Habrá algunos cambios de vez en cuando en el escenario que denoten que cuando no la controlamos, *Rita* sigue haciendo su vida en la casa, que esos fundidos son elipsis que nos llevan a los momentos significativos y que se omiten los que no tienen interés para la historia.

Este episodio de los niños recalca la bondad de *Rita* y muestra que ese tipo de accidentes domésticos entran dentro de los parámetros en los que se sigue sintiendo cómoda: es algo puntual (no va a comprometer su rutina en días posteriores) y ni siquiera tuvo que tratar cara a cara con los niños.

Esta parte ya sí que demanda exploración de la habitación, en la cama de gato de *Cross* encontramos una **lima** (fruta) que había robado para jugar con ella, a simple vista parecía una pelota verde. Le echa el jugo a la mancha. **Mantel con zumo de lima**. **La aventura toma como soluciones válidas tanto usar la lima directamente con la mancha, como utilizar el cuchillo primero para partirla en dos (con las dos combinaciones, Rita dice que la va a abrir y exprimir sobre el mantel, la acción es automática, la lima partida no llega estar en el inventario y desaparece de él una vez que hacemos cualquiera de las dos combinaciones)**. Ya estamos en dinámica de juego, se pueden elidir esos pasos que se sobreentienden para evitar clics y hacerlo ágil. Salimos al tendedero y colgamos el **mantel con zumo de lima** en cuerdas, a esta hora del día da el sol (todavía no se ve en el horizonte, está alto).

Puzles muy sencillos, para entrar en dinámica y que sea algo ágil.

Cuando ya ha colgado el **mantel con zumo de lima**, dice que va a retomar algo que había dejado a medias (la siesta).
Fundido a negro.

Noche

¿Y eso?

La escena empieza con *Rita* durmiendo en el sillón, en la oscuridad.

La música es ahora todavía más calmada y acogedora, refleja la quietud de la noche y el descanso de *Rita*, completamente libre de preocupaciones con la mancha en vías de solución y con *Cross* durmiendo ahí.

Se despierta con suavidad y enciende la lámpara. Dice que se le ha ido la mano con la siesta. En la mesa hay ahora un libro y *Cross* duerme en su cama de gato. Si pasamos el cursor sobre *Cross*, *Rita* nos dirá que ese sí que es un buen compañero de vida. Si hacemos clic, **lo acariciará (o la alternativa low cost sería que simplemente le dijese «psss, psss, Cross»)**. Al asomarnos por la ventana, vemos que, además del **mantel con zumo de lima** que íbamos a recoger, en otra de las cuerdas (la de la izquierda) hay colgados unos calcetines a rayas verdes y negras y unas botas de montaña descansan en el alféizar de la ventana. *Rita* se queda paralizada, era lo último que se esperaba. **Aquí la música se para de forma abrupta un momento mientras procesa lo que acaba de pasar. Luego comienza a sonar una melodía inquietante (con algunos toques estridentes). Rita dice «Pero si ese piso lleva lustros deshabitado, lustros de calma y felicidad».**

Si miramos el **mantel con zumo de lima**, nos dice que ya le ha dado sol suficiente. Lo recogemos del tendedero. Si lo intentamos usar en la bañera, dirá que es solo una pieza, que no vale la pena lavarla ahí. Si lo usamos con el fregadero, lo meterá dentro y abrirá el agua. Mantel mojado. **La música inquietante se suaviza un poco.** Necesitaremos jabón para lavarlo. En la bañera hay una **pastilla de jabón**. Usamos **pastilla de jabón** con mantel mojado. Comprueba que la mancha ha quedado bien y añade directamente **Mantel limpio** al inventario. **Esa satisfacción por haber eliminado la mancha hace que la música inquietante vuelva a tender a la acogedora.** Salimos al tendedero, la música vuelve a ser un poco inquietante, como si *Rita* se hubiese olvidado por un momento de los calcetines y las botas hasta que los ha vuelto a ver, y usamos **mantel limpio** con cuerdas. En cuanto volvamos a entrar, cierra las cortinas (y así se quedarán ahora que tiene vecino enfrente).

Fundido a negro.

Total ausencia de luz, unos ojos brillan en la oscuridad al estilo de Los Simpson. *Rita* está desvelada. **Sigue sonando la música un poco inquietante.**

Con esto, que casi ni podemos llamar puzle, como sucedía con las primeras interacciones de la aventura, volvemos a experimentar esa rutina casi automática (de ahí que se use el pensamiento vertical para los pseudopuzles) pero ahora con un gusto muy diferente. Esa era la idea: la aparición de ese elemento extraño pervierte la rutina.

Día 2

Mañana

¿Dígame?

La luz de la mañana parece acogedora, **volvemos a tener la música tranquila del principio de la aventura**. Rita tiene la comida haciéndose en una olla en la cocina y se acaba de tomar un café con calma mientras leía un libro, ambos están sobre la mesa. Salimos al tendedero. **La música se detiene durante un instante hasta que comprobamos que ya no hay calcetines en el tendedero ni zapatos en el alféizar**. **Se ve salir por el tubo de nuestra casa el vapor de agua de la comida**. El **mantel** está seco. Rita se pregunta si no habría sido todo un sueño, un mal sueño. Recogemos el mantel, Rita repara en que el tendedero ya casi no hace ruido al tirar por las cuerdas, su vecino habrá engrasado las poleas. **Cuando salimos de la pantalla del tendedero, comienza a sonar el comunicador, un poco más desacompañado que el día anterior (si no se puede variar la frecuencia de la animación, la normal también haría el apaño)**. Usamos el comunicador, Rita se lo pone en la oreja. Se oye: ¡MIAAAAAAAAAAU! **La música se vuelve más divertida, esta vez ha sido una sorpresa agradable y graciosa**. Si pulsamos el botón del montacargas, Rita dirá que por más pesado que esté Cross (seguirá tirando del comunicador cada poco), no se va a subir así como así al montacargas. Sobre la encimera, donde ayer estaba la cesta de frutas y verduras, hay un plato con lo que queda: un trozo de sandía y una **fresa**. Si miramos la fresa, Rita dirá que no le gustan mucho, que desde luego Daniel no trajo fresas por ella (esta pista es necesaria por si no habíamos estado atentos en el diálogo del día anterior, porque sin esa información sería difícil asociarlas con Cross). Recogemos la **fresa**. Usamos **fresa** con montacargas y lo mandamos para abajo. Lo subimos y de él sale Cross contento con su fresa.

Fundido a negro.

Se trata de otro puzzle sencillito y con cierta gracia, por la inesperada llamada, que tiene como objetivo descomprimir tras la inquietud de anoche. Es la calma que precede a la tempestad. También sirve para seguir caracterizando a Cross antes de que asuma protagonismo.

Atardecer

¡¿Qué has hecho, Cross?!

Música tranquila y acogedora del principio del juego.

Rita escucha la radio mientras lava las sábanas en la bañera.

Radio: «La pareja de famosos se casó felizmente este domingo». Apaga la radio.

Rita: «Eso de felizmente está por ver. A veces se está mejor sola».

Tomamos el control con **sábanas mojadas** en el inventario.

Cuando salgamos a la ventana a colgar las sábanas, justo se cruzará Cross, del que solo llegamos a ver su cola entrando en la casa. **Volvemos a no tener el control**, Rita se dispondrá a colgar las sábanas y hacemos fundido a negro, para evitarnos las animaciones colgando las sábanas y el tiempo de espera.

Cross está en su cama de gato jugando con algo. Cuando nos acerquemos, si posamos el cursor sobre *Cross*, la descripción será «está jugando con algo, pero no estoy segura de qué es», si hacemos clic, lo mirará con más atención y acabará reconociendo qué es: **calcetín**. Uno de los que había el día anterior en el tendedero. **Vuelve a sonar la música inquietante**. «¡La que has liado!», dirá. Intentará quitárselo, pero *Cross* no cede. «Si tiro de él, acabará haciéndole un agujero». Tendremos que buscar la forma de que lo suelte. Si usamos grifo bañera, como buen gato (también contribuye a ello la pista que nos dio *Daniel* el primer día), se asustará y huirá. *Rita* cerrará el grifo automáticamente y ahora tenemos camino libre para recoger el **calcetín**. Solo funciona si usamos grifo bañera, porque es ahí donde *Rita* lo bañó alguna vez; grifo fregadero no lo asocia a lavarse. Si nos fijamos, cuando *Rita* lavaba las sábanas, *Cross* no estaba en el piso, solo entró después de que dejara de usar la bañera. **Habría que revisar esta interacción en otros días y momentos del día, para que si abrimos el grifo y *Cross* está dentro, también se mueva a un lugar más apartado de la bañera, al sillón, y así mantener la coherencia**.

Salimos al tendedero. Si intentamos usar **calcetín** con cuerdas, *Rita* nos dirá que si lo colgase ahí, su vecino sabría que lo tenía ella. Podemos ver también ventana vecino, comprobaremos que está cerrada, así que tampoco podemos pensar en lanzar el calcetín dentro. Si intentamos deshacernos de él, usándolo con retrete, ventana o metiéndolo en el montacargas, *Rita* dirá que eso no arreglaría nada, su vecino acabaría pensando que lo tiene ella.

Volvemos a entrar.

Dejamos de tener el control. *Rita* se pone a pensar mientras anda nerviosa (**con aumentar la velocidad de desplazamiento debería bastar**) por la habitación:

La música debería reflejar cómo la ansiedad está tomando el control de la protagonista.

«Mi vecino acabará dándose cuenta de que le falta un calcetín. Me llamará desde su ventana para preguntarme por él, o quizás lo haga desde abajo, o tal vez...».

Fundido a negro. Volvemos un rato después con *Rita* todavía dando vueltas.

«Definitivamente, tirará la puerta abajo reclamando su calcetín y pateará con esas botas enormes a *Cross* cuando descubra que se lo robó él».

« Bueno, quizá alguien diría que exagero un poco, pero no pienso correr el riesgo. Tengo que conseguir devolverle el calcetín sin que se dé cuenta y he de descubrir quién es, para saber si es peligroso. La próxima vez que salga al tendedero, le estaré esperando, aunque el no advertirá mi presencia».

Fundido a negro.

Esta es la sección con más carga de texto obligatorio hasta el momento (y sigue siendo poco para los estándares). Expresa la pérdida de control de *Rita*, superada por la situación hasta que consigue volver a encauzarla un poco.

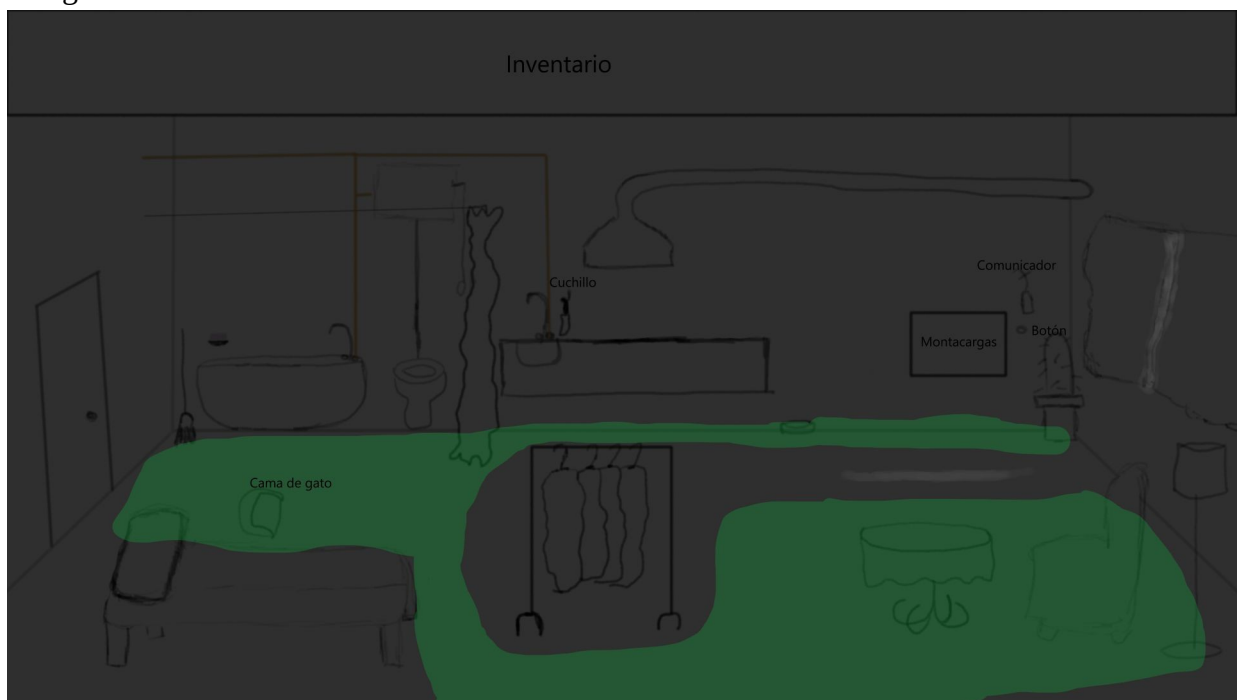
Noche

¿Quién eres?

Rita está sentada paciente en su sillón en la oscuridad, solo vemos sus ojos. Entonces, penetra luz desde el exterior por una rendija que dejan las cortinas, que ahora no están completamente cerradas (como sí lo estaban antes). Es el momento, se activa. Esa luz se proyecta en el suelo (y tiene punto caliente asociado). Tal que así:



Rita se negará a ponerse delante de la abertura de las cortinas, así que el área caminable ahora será algo así:



Área caminable: necesita una nueva área caminable que solo aplicará a este momento. Pero hasta entonces es importante que podamos caminar por la parte de abajo de la mesa, si los pies de Rita tiene que salir de la pantalla no importa, y sería interesante que para ir de abajo a arriba dé un buen rodeo y viceversa (eso acentuaría la sensación que queremos generar).

Una vez que se apague la luz, cuando el vecino ya no esté fuera, se recupera el área caminable normal.

Recogemos **cuchillo**; si ya lo habíamos hecho en otro momento durante este día 2, estaría todavía en el inventario. Usamos **cuchillo** con luz (también valdría con ventana) y Rita extenderá el

brazo hacia la luz y lo girará tanteando para dirigir el reflejo del vecino a su cara. **Por esto era interesante que la primera vez que cogió el cuchillo se mostrase cómo se reflejaba su sonrisa en él (y por eso también es importante la descripción), para que se nos ocurra usarlo como espejo ahora.** Para evitar tener que hacer la animación de los dos perfiles, si *Rita* está abajo cuando usamos el cuchillo, dirá que desde la parte de arriba podría sostenerlo mejor y tendremos que cambiarnos de lado. **Solo habrá que hacer la versión de Rita estirando el brazo derecho con el cuchillo.**

Logra enfocar a su vecino con el cuchillo: «¡Ahí estás, al fin!». «¡Nooo!, a contraluz no se distinguen los rasgos de su cara. Al menos sí el contorno: lleva lo que parece una gorra con visera, se mueve con seguridad y parece fornido. Sabe colgar la ropa, eso desde luego». «Se ha metido ya y ha cerrado la ventana. Es mi momento». Volvemos a tener el control, ya sin área caminable restringida. Salimos al exterior.

Empezará a salir humo por su tubo. Si observamos salida humos vecino, *Rita* dirá que está cocinando y que huele a sofrito, que eso lo tendrá entretenido un tiempo. **Si no hemos observado el tubo todavía (desde que está echando humo), al intentar interactuar con la ropa o las cuerdas, nos dirá que:** «Debo cerciorarme de que no me pillaré con las manos en la masa». Ahora podremos interactuar con lo que queramos. Si en algún momento interactuamos con las sábanas, ~~las tocará y~~ dirá que todavía están húmedas, que las dejará hasta mañana.

Si usamos **calcetín** con cuerdas, nos dirá que se daría cuenta de que no lo ha colgado él, que eso no nos sirve. Si lo intentamos combinar con la camiseta, que es la que está colgada más próxima a nosotros, nos dirá que dentro de ella no se aguantará. Si lo intentamos con el **pantalón**, dirá que eso puede funcionar, ~~pero que desde ahí no llega. Así que usaremos cuerdas y moveremos la del vecino para acercarla, recogemos camiseta y al querer seguir tirando, no podremos, porque el nudo de la cuerda ha hecho tope.~~ «Si la cuerda estuviera solo un poco menos descolgada, alcanzaría el pantalón». Si usamos **cuchillo** con cuerdas, nos dirá que no es lo suficientemente largo. Entramos y nos ~~hacemos con escoba (si no la teníamos ya).~~ La combinación ~~escoba cuerdas o escoba pantalón sí funciona,~~ **subimos la cuerda con una mano y recogemos el pantalón con la otra.** **Si intentamos recoger cualquiera de las dos prendas, recogerá ambas; pero no lo veremos, vamos a negro y aparecemos dentro con ellas en el inventario.** Ahora que tenemos las dos prendas, *Rita* hará una recapitulación: «la gorra con visera, las botas, el pantalón y la camiseta verdes... ¡Debe de ser un cazador! ¡Ay, Dios, y con Cross todo el día paseando por ahí e incluso colándose en su casa! El peor vecino posible».

Combinamos **calcetín** con **pantalón** en el inventario, mete el calcetín en una pernera y dice que la goma evitará que se caiga. **Se debe notar que la pernera del pantalón termina con una goma que lo estrecha de forma considerable.** *Rita* dirá que su vecino, cuando lo encuentre ahí dentro, pensará que simplemente se le quedó enganchado al hacer la colada.

Fundido a negro.

Los puzzles siguen la necesidad de *Rita* de encontrar amparo en la certeza, se anticipa a cualquier conflicto improbable (casi inverosímil) con su vecino y extrema las precauciones.

Día 3

Mañana

El desenlace

Rita está leyendo en su sillón cuando suena el comunicador. Es Daniel.

—Rita, le traigo su compra. Voy con prisa, mándeme el montacargas.

Montacargas bajando.

—Ya lo puede subir. Que tenga un buen día.

—Buen día para ti, Daniel, muchas gracias.

La cesta llega con un globo de feliz cumpleaños atado por un hilo largo y, además de la compra (con una sandía y verduras), viene un pastel de cumpleaños unipersonal. Rita vuelve a coger el comunicador de forma automática.

—Sigues ahí, ¿verdad?

—¡Ja, ja, ja!, ¡felicidades! ¿No se pensaría que me había olvidado?

—La que no se ha acordado he sido yo. No sé ni en qué día vivo. Eres un encanto, siempre estás en todo y jamás fallas. Tú eliges bien con quién vas a compartir tu vida, ¿eh? Incluso puedes no hacerlo si eso va a ser lo mejor, como una que yo me sé. Si estás con alguien, que sea alguien que te deje ser tú mismo, que no te limite, que no te haga infeliz. ¡Disfruta de la mañana y mil gracias, por todo!

—Así lo haré, cuídese. ¡Felicidades otra vez!

«A ver si saco tiempo para escribir a mi hermana Gloria, que ella sí que no eligió bien, si es que tuvo elección. De ser la persona más vitalista del mundo, de no parar un momento, de poder haber hecho y sido lo que hubiera querido, a estar encarcelada en un matrimonio con alguien que no la ha dejado ser. En fin...». Recuperamos el control.

Cuando nos dispongamos a ir a recoger la ropa del tendedero, cuando hagamos clic en ventana, se disparará un evento: entra otra vez la pelota de los niños por la ventana, pero esta vez choca contra el cactus, se pincha y se escucha explotar la cámara interior. Recuperamos la pelota del cactus, lo que queda de ella, la **cubierta de la pelota** («Por dentro está vacía, no hay nada que hinchar», dice Rita), y se caen algunas espinas al retirarla. Los niños vuelven a pedirla desde la calle, pero no se la podemos devolver en ese estado. Insisten a través del comunicador. Les contestamos que ha habido un pequeño contratiempo, que tardaremos un poco en devolverla. Si no contestamos, el comunicador seguiría sonando. Debemos arreglar la pelota, la paciencia también es una de las cualidades de Rita. Si intentamos combinar algún objeto del inventario con la **cubierta de la pelota**, nos dirá que el agujero es demasiado pequeño. Si combinamos la **pelota** con el **cuchillo**, hará una incisión lo suficientemente grande como para introducir cosas dentro. **Pelota abierta**. Ya podemos rellenarla con algo. Si probamos, por ejemplo, con la sandía que había en la nueva cesta, Rita nos responderá que no es ninguna sádica, que no piensa cargar en la conciencia con la pierna rota de un niño. No tardaremos en pensar en el globo de cumpleaños. Como está muy bien atado, tendremos que cortarlo usando el **cuchillo**, Rita tira del hilo para cortar justo debajo de donde va el nudo. Con el **globo** en el inventario, podemos combinarlo con la **pelota abierta**. Tenemos una **pelota descosida**. Buscamos por la casa, pero no hay material de costura. Nos toca improvisar hilo y aguja. Acabaremos encontrando algo que nos sirve: recogemos una **espina** de las varias que se desprendieron del cactus. Si combinamos **espina** con **pelota descosida**, nos dirá que falta el hilo, porque está claro que hemos dado con una aguja alternativa. Y si lo hiciéramos con el **hilo**, si lo consiguiéramos antes, nos diría que falta la aguja. El hilo está donde habíamos cortamos el globo, el hilo que le puso Daniel es suficientemente grande. Volvemos a cortar y obtenemos **hilo**.

Al combinar **espina** con **hilo**, *Rita* nos dice que no tiene cómo enhebrarla. Usaremos el **cuchillo** con la **espina** y con la punta le hará un agujero en la parte trasera. Ahora ya sí es una **aguja improvisada**. Combinamos **aguja improvisada** con **hilo** y obtenemos **aguja enhebrada**. Si la combinamos con la **pelota descosida**, tendremos la **pelota arreglada** tras una delicada labor: empieza a coser, dice «Tendré que coser con extremo cuidado para no pinchar el globo», hacemos un fundido a negro y volvemos, para representar que ha pasado un buen rato por la complejidad de la tarea. **Aunque alguien hubiese decidido dejar sonar el comunicador, a la vuelta del fundido a negro, con la pelota ya arreglada, no seguiría sonando, los niños se habrían aburrido.**

Metemos la **pelota arreglada** en el **montacargas** y la mandamos para abajo dándole al **botón**. Si utilizásemos el **comunicador** antes o después de enviarla, no obtendríamos respuesta por lo mismo, no habría ningún niño con el comunicador en el oído. Del mismo modo, **Rita se negaría a volver a pulsar el botón para traer de vuelta el montacargas, porque no sabe si ya han recogido la pelota o no.**

Ahora sí, podemos ir a recoger las sábanas cuando queramos (si lo intentásemos antes, *Rita* se negaría, diría que eso no corría prisa, que debía arreglar primero la pelota de los niños).

Salimos al exterior, en cuanto hacemos clic para empezar a recoger las sábanas, **dejamos de tener el control definitivamente** y de enfrente se asoma (**aquí podemos mostrar solo la cabeza entre las cortinas o que se asome del todo, en función del trabajo de animación y dibujo que nos dé tiempo**) una mujer sonriente que lleva el pelo teñido de verde (corto y con un flequillo que se proyecta —no sé cómo se llama eso, porque un tupé creo que no es—, lo que *Rita* confundió con una visera el día anterior) y que tiene la misma cara que *Rita*. La otra mujer dice: «¡Te cacé!». *Rita* primero se asusta pero cambia rápido a una mueca de felicidad en cuanto la reconoce. Entonces, desde la calle, se escucha a una niña gritar: ¡¿Pero adónde va la pelota!?. No tarda mucho en aparecer la pelota flotando. *Rita* dice: «¡Feliz cumpleaños, Gloria!» y las dos se echan a reír mientras la pelota continúa su camino hacia el cielo.

Sería perfecto si aquí pudiésemos seguir la pelota en su ascensión: por encima de las hermanas, sobrepasando el tejado de ambos edificios, hasta terminar finalmente a cielo abierto, donde nos guiaría hasta los créditos. Pero también podemos cortar y retomar la pelota flotando en el cielo para no tener que dibujar los tejados.

La música ya se puede elevar a otras cotas, tomar más protagonismo, porque *Rita*, además de estar completamente cómoda en su entorno, ahora está todavía más feliz y acompañada por la única persona con la que se siente a gusto en el cara a cara y, además, ve a una Gloria al fin liberada, que puede ser ella misma otra vez.

El vuelo de la pelota, libre, contrasta con la reclusión de *Rita* y también simboliza que ahora sus límites se van a expandir y simboliza la propia libertad, al fin, de Gloria. Tenemos el encuentro emotivo entre hermanas el día de su cumpleaños (además, ahorra en personajes, solo hay que hacer un peinado extra) y el pequeño gag con la pelota (que lleva dentro el globo de feliz cumpleaños que apela a ambas) aligera un poco el momento llevándolo a la risa, a la complicidad. Por último, a pesar de la bondad y paciencia de *Rita*, supone un pequeño correctivo involuntario para los niños (sin necesidad de romper ninguna pierna).

Además, el final funciona con independencia de lo que tardemos en salir a recoger la ropa, porque sería igual de coherente que los niños tardasen más o menos en darse cuenta de que *Rita* les había devuelto la pelota.

Los personajes

Rita

Es una mujer mayor, de unos 70 años, caucásica, tiene un ligero sobrepeso, pelo blanco no muy corto (puede ser un moño, un cardado, media melena...) y siempre viste la misma ropa: un vestido ancho cómodo que tiene un bolsillo central que hace las veces de inventario. Todos los vestidos que tiene en el colgador son iguales que el que lleva puesto.

No es la persona más activa del mundo, pero no tiene problemas de movilidad. Le gusta la tranquilidad, dormir, sentarse a leer o escuchar la radio mientras hace la comida o alguna tarea del hogar.

Se trata de una mujer muy poco nostálgica, salvo a veces en lo referente a su madre y hermana. No es de rodearse de recuerdos (procura tener pocas cosas) ni le gustaría estar viviendo otra época de su vida. Ya está jubilada, siempre ha sido una persona solitaria (trabajó de archivera) e independiente, por eso decidió no casarse, elección que se vio reafirmada al comprobar cómo cambió la vida de su hermana desde que contrajo matrimonio.

Llegada a este punto de la vida, ya no tiene intención de conocer a gente nueva, le vale con la compañía de su gato y con charlar un poco con Daniel, el chico que le trae la compra.

Daniel

Cada pocos días, Daniel se pasa a llevarle la compra a Rita desde la tienda familiar. También le hace algún que otro recado. Aunque se comunican a distancia y no cara a cara, han establecido una relación de proximidad. Daniel comprende los tiempos y particularidades de Rita, es atento y detallista.

Cross

Era un gato callejero que se colaba de vez en cuando en el piso de Rita. Poco a poco, fueron cogiendo confianza mutua, Rita hasta le dio nombre, y se ha quedado a vivir con ella. Es su gran compañía. Sin embargo, sigue andando bastante a su aire. Rita quiere tenerlo todo controlado como buena archivera, mantener las cosas en la certeza, pero Cross no se rige por esas normas (y eso también le da chispa a la vida de Rita). Se trata del elemento que añade imprevisibilidad a su rutina, nunca se sabe cuándo va entrar o a salir ni qué va a liar esta vez.

Gloria

Gemela de Rita, ejercía de contrapunto cuando eran pequeñas: mientras su hermana era tranquila y reflexiva, Gloria era impetuosa y temeraria, se trataba de una fuerza de la naturaleza. Cuando se casó, todo cambió: su vida quedó reducida a ser ama de casa.

La música

Como todo ocurre en la misma localización y la rutina es un tema central, la aventura necesita muy pocos temas, más bien variaciones en función de los momentos. El tono general es distendido, incluso en situaciones de estrés para Rita, subyace siempre algo de comedia, así que no debemos llevarlo nunca a un tono excesivamente grave. No es un drama e incluso la protagonista es consciente de que a veces exagera las cosas.

El tema principal, ¿la melodía de Rita?

Debe ambientar un sitio confortable tanto para Rita como para la persona que esté jugando, que nos apetezca quedarnos ahí, ver qué nos tienen que contar. Es una rutina acogedora que no se hace monótona porque la protagonista disfruta de cada momento. Debe huir de la melancolía, Rita está muy a gusto ahí, está muy a gusto con su vida, ha elegido estar sola. Es madura, le gusta la tranquilidad pero mantiene un espíritu vital dentro de esa forma de vivir reposada: disfruta de leer, de cocinar, de echarse una siesta, de las apariciones de su gato Cross... Estaría conforme con que ese momento se prolongase indefinidamente.

El accidente

La entrada de ese balón por la ventana rompe un poco la rutina pero sin estropearla, la anima incluso un poco, la llena. Habría que expresar sorpresa en ese principio, aumentar un poco el ritmo y que reflejase el carácter bondadoso de Rita, que lejos de enfadarse (por un accidente) quiere devolver la pelota para que los niños puedan continuar con su juego. Cuando ve la mancha y recuerda a su madre y sobre todo a su hermana, eso le despierta cierta nostalgia, por lo que sabremos después de su hermana (lo vital que era de pequeña y cómo quedó anulada tras el matrimonio). Gloria le aportaba ese contrapunto animado a una Rita que es mucho más reposada, a lo que hay que sumar el vínculo especial de unas gemelas (algo que no sabremos hasta el encuentro cara a cara del desenlace). Así que sería un momento nostálgico corto tras el accidente, en el que no se recrearía demasiado, y después volvería esa rutina más animada para enfrentarse al contratiempo, a la devolución del balón y a la solución de la mancha.

¿Y eso?

La prueba que me ha mandado Raúl refleja muy bien lo que debería ser el tono aquí, esa especial calma nocturna con la que comienza todo y que sirve tan bien para contrastar la revelación de que ha empezado a vivir alguien enfrente y que eso sí supone una ruptura de la rutina: es un cambio permanente. Supone un primer impacto considerable, esa idea de Raúl de que esa música inquietante sea una variación de la melodía, ya que resulta ser su hermana, encaja muy bien. Esas sensaciones se van amortiguando cuando Rita recupera la rutina, se refugia en ella mientras lava el mantel, ha conseguido hacer desaparecer la mancha, así que trae un poco más de orden a las cosas. La inquietud regresa cuando vuelve a salir a tender y se mantiene durante la noche, Rita se ha desvelado.

¿Dígame?

Cross, además de acompañar a Rita (es el ser con el comparte más tiempo), se trata del elemento que añade espontaneidad a su vida: nunca se sabe cuándo va entrar o a salir ni qué va a liar esta vez (representa para ella un poco lo que Gloria cuando eran niñas, supone ese contrapunto). Rita, como archivera, quiere tenerlo todo controlado, mantener las cosas en la certeza, que todo transcurra según lo planeado, pero Cross no se rige por esas normas (y eso también le da chispa a la vida de

Rita). No sé si requiere un tema propio, pero sus apariciones, como en esta llamando por el comunicador, añaden un poco de chispa, de imprevisibilidad al ambiente, que también debe representar la música. En el fondo a Rita le gusta un poco que Cross se la líe, añade un poco de comedia a su vida.

¿Qué has hecho, Cross?!

Tenemos el tema principal y después entra Cross en escena y se lo lleva a su terreno. Rita quiere ver qué ha hecho esta vez, de dónde ha sacado eso. Incluso cuando descubre que es un calcetín del vecino, mientras intentamos hacernos con él, domina el tema de Cross, el juego con él por conseguir el calcetín. La ansiedad por la situación, queda en suspenso mientras tiene ese toma y daca con Cross. Cuando nos hacemos con el calcetín, ya sí que la ansiedad de Rita se empieza a disparar, se encierra en una espiral de pensamientos que crece sin medida, por un lado está esa ansiedad por la situación pero ella también se da cuenta hasta cierto punto de que hay comicidad en su sucesión exagerada de pensamientos, en esa deriva desproporcionada. Así que no debemos irnos a una gravedad excesiva, sino que debe ser algo un poco más distendido, que exprese la comicidad de esa sucesión de pensamiento que comienza con un gato robando un calcetín y acaba con ella imaginándose a alguien tirando la puerta abajo y propinándole una patada al gato. Incluso Rita es consciente de lo exagerado de la secuencia.

¿Quién eres?

Este tema debe reflejar el peligro, la incertidumbre de Rita por si el vecino la caza, esa inquietud, pero también la determinación de enfrentarse al problema, de intentar ponerle cara y devolverle el calcetín sin que llegue a notar que se lo habían robado. Se enfrenta a una tarea complicada (desde su punto de vista) que consigue superar, eso también le da cierta inyección de adrenalina.

El desenlace

Otra vez podemos usar el tema de Rita. El gesto de Daniel le hace sentir ternura y también le recuerda el día que es, y eso la lleva irremediabilmente a pensar en su hermana, que también está de cumpleaños, claro. Otra vez cierta melancolía. No durará mucho, la aparición del balón vuelve a animar el día. Hace una función similar a la de Cross. Reinará un ambiente distendido durante todo el puzzle.

La salida al exterior dispara el final. Ese pequeño susto inicial cuando aparece su hermana, pasa a la felicidad del recuento y a la risa, a la complicidad ante ese balón volador. La felicidad lo inunda todo, está contenta por reencontrarse con su hermana y también porque esta haya abandonado la prisión de su matrimonio, todo ha terminado de la mejor manera; la dicha es plena, su vida se ha terminado de llenar. Y todo ese júbilo se mantiene mientras seguimos el vuelo del balón y salen los créditos. Termina en lo alto, nunca mejor dicho, literal y figuradamente.