

Master Creación de guiones audiovisuales
Alumno: Roger Giménez Julià
Directora TFM: Laura Fernández Ramírez

INDICE

I Plan de Ventas

- 1. Presentación del proyecto..... pag. 3-4**
- 2. Tratamiento narrativo y estilístico.....pag. 5-11**
- 3. Estrategias de producción.....pag. 11-13**
 - 3.1 Ventajas competitivas.....pag. 13**
 - 3.2 Calendario de producción.....pag. 14-15**
 - 3.3 Coste estimado.....pag. 15**
- 4. Estrategias de difusión, promoción y comercialización.....pag. 15-16**
- 5. Conclusión.....pag. 16-17**

II Guion cortometraje

- 6. *Certificado sea tu nombre*.....pag.17-27**

I Plan de ventas

1. Presentación del proyecto

Desde nuestros más lejanos ancestros el hombre se ha preguntado si hay vida después de la muerte, pero ¿nos hemos parado bien a pensar como es esa vida? Lo digo porque bueno, un sitio como el Cielo, tan limpio todo, tan blanco, ¿habrá una legión de personas que se encarguen de limpiar, no? Y otros que se encarguen de mandar a los de la limpieza. A lo mejor hay colas para poder trabajar de limpiador y ganarse el pan por qué ¿hay trabajo en el cielo para todos? O incluso mejor, ¿es ese trabajo fijo por fin? De hecho, siendo el cielo un reino, seguro que hay un montón de funcionarios velando por el buen orden del sistema celestial.

En *Certificado sea tu nombre* sí se trabaja, y Steve es un funcionario de un Reino de los Cielos rígido como una dictadura. Cada día Steve se dirige a una puerta al final de un largo y blanco pasillo para entrar en el despacho de las Despedidas. Su trabajo consiste en certificar el veredicto de muerte a los que les ha llegado su hora en la tierra. Esta penosa tarea se ve un día interrumpida por un descubrimiento trágico: la próxima en morir debe ser su propia hija (aunque el espectador desconoce esa relación). El fiel y cumplidor funcionario se rebela contra esta sentencia y se enfrenta al sistema cuasi policial del Cielo para evitar la muerte de su niña. Sin embargo, la desobediencia en el Cielo se hace pagar muy cara. Nada puede fallar en los planes de muerte celestiales. Mientras Steve lucha en el cielo contra los poderes celestiales, Lucy, su hija de 6 años, juega con una misteriosa paloma de singular comportamiento en un parque infantil, ajena a la tragedia que hay planeada para ella. ¿Pero está la paloma en el parque por casualidad o ha venido para otro cometido?

Certificado sea tu nombre es un cortometraje de animación 3D, de siete minutos de duración, en tono tragicómico y sin diálogos. La comedia sin diálogos permite explotar de la mejor forma el formato de la animación, como ha demostrado Pixar con sus aclamados cortometrajes (*Presto, Lifted, One Man Band, For the Birds*).

Certificado sea tu nombre gira en torno al universal tema del destino y la muerte en clave cómica. La muerte es siempre un tema de interés y en los últimos tiempos es protagonista incómodo de nuestras vidas cuando vemos la cantidad de aviones estrellados en circunstancias extrañas o atentados indiscriminados. Pero, al mismo tiempo, podemos presenciar su cara amable al conocer a través de las noticias el suceso de la gente que se salvó por una anecdótica decisión que la desvió de su destino fatídico. ¿Qué o quién logró que

esquivara la muerte? ¿Estaba escrito en su destino? ¿Por qué otros no tuvieron esa suerte? Este es el foco de este cortometraje.

Por otro lado, en *Certificado sea tu nombre*, el espectador se ríe de la muerte, un ejercicio reconfortante que permite aliviar el miedo que suscita. No es la primera vez que esto ha demostrado tener éxito:

En el formato de largometrajes dos películas: *El cielo puede esperar* (Warren Beatty, 1978) y *El cielo no puede esperar* (Nick Castle, 2001). El primer film habla del tema de la muerte por error, y el segundo film plantea el mismo dilema pero con el nacimiento. ¿Cuándo nos toca nacer y en qué parte del mundo? ¿Hay alguien que maneja esos hilos?

La televisión también ha abordado la muerte en clave cómica y con éxito comercial. *Mil maneras de morir* (Spike TV, 2008) cuenta casos verídicos de gente que encuentra la muerte de la forma más inusual e inesperada; casi inverosímil. La muerte parece estar siempre cerca de uno, al acecho del menor despiste y este programa toma este factor desde el humor más negro.

Fuera de la comedia, la muerte como tema de debate científico es tratado en televisión con programas de éxito como *Cuarto Milenio* (Cuatro, 2005) y en la literatura más actual con libros como *La prueba del Cielo* (Eben Alexander, 2012) y *Al otro lado del túnel* (José Miguel Gaona, 2012). En estos libros, las voces cualificadas de un neurocientífico y un psiquiatra, revelan con pleno detalle no solo el momento de entrada en el paraíso, sino el paraíso en sí mismo. Así pues, si bien no queremos saber nada de la muerte en nuestro día a día, la pregunta sobre ella nos inquieta, nos interesa y sobre todo, nos encanta reírnos de ella.

En formato cortometraje de animación, *La dama y la muerte* (Javier Recio, 2010) obtuvo una gran acogida siendo el primer cortometraje de animación español nominado a los Premios Oscar y ganador del Goya al mejor cortometraje de animación en 2010. Este corto realizado en animación 3D, ha sido el único corto español que ha logrado ser nominado a los Oscar y basa su argumento en preguntarse cuándo nos toca morir y si en el cielo nos esperan o pueden hacer algo por regresarnos.

Por tanto, queda claro que el tema de la muerte llevado a la comedia por medio de la animación ha tenido una aceptación muy importante incluso dentro de las academias cinematográficas; además del público. Un público muy amplio ya que, como hemos

introducido al inicio, el tema de la muerte nos interesa y afecta a todos. El público objetivo de *Certificado sea tu nombre* es igualmente amplio. La comedia clásica hará las delicias del público más infantil mientras que la comedia más negra funcionará para el público adulto. Un público adulto urbanita y moderno y con pocos prejuicios.

2. Tratamiento narrativo y estilístico

Certificado sea tu nombre dibuja un estado casi policial y dictatorial del cielo. Steve es un funcionario de ese Reino sometido a una estricta vigilancia y normas. Steve trabaja solo y aislado en un enorme despacho provisto únicamente de una incómoda silla y una inmensa mesa. Su única compañía es un Ojo robótico encargado de su rígida vigilancia. Steve se ve sometido a un estrecho control del tiempo, calculado con relojes de arena. Para identificar de forma clara que Steve está en el cielo se hace uso de elementos en forma de cruz (la cruz cristiana). Lo que a su vez, por su uso exagerado en todo tipo de diseño y utilidad, contribuye al tono cómico del cortometraje.

A nivel estilístico existe una mezcla original entre lo clásico y lo moderno. Puertas y mobiliario de madera oscura, pero luz blanca con paredes blancas, aparatos digitales para el control de las huellas dactilares pero relojes de arena para el cálculo del tiempo, campanas para llamar a la puerta, pero un Ojo robótico que vigila.

Así, mucha de la comicidad del cortometraje proviene de esta presentación original de la vida en el cielo, que a cada tanto nos sorprende por su contraste con el mundo idílico que tenemos preconcebido. Charles Chaplin ya entendió muy bien en *Tiempo Modernos* (1936) y *El Gran dictador* (1940) que reírnos del trabajo robotizado, la esclavitud del trabajo y de los sistemas dictatoriales era un filón de carcajadas para todos los públicos. Y en animación, la película de Pixar *Monstruos S.A* (Pete Docter, 2001) genera comedia de un sistema burocrático oculto y maligno en un supuesto mundo feliz.

El cielo pues está marcado por una austeridad terrible, deshumanizado, sin color, impersonal y duro; un concepto opuesto a las oficinas de Google. El otro escenario es un parque en la tierra que se presenta, en contraposición, como un lugar donde la vida es libre y divertida. Es de noche y las farolas iluminan con escasez. El parque está solitario a esa hora de la noche pero Lucy juega a sus anchas por ese espacio grande y solo para ella. Sonia, la madre, pasa su tiempo relajada sentada en uno de sus bancos tranquila de saber que Lucy

juega feliz y sin peligros. Las palomas visitan el parque para picar algún trozo de comida tirado y la vida en la tierra se presenta así como un lugar de libertad y diversión.

La comedia es eminentemente visual, pero hay voces en *off* de los personajes no humanos del cielo. Estas voces serán en inglés, lo que aportará un toque más internacional a la producción, además de coincidir así con la lengua más internacional; usada también en el cielo. Así que todos deberíamos aprender inglés, tarde o temprano.

Certificado sea tu nombre es una comedia marcada por un estilo Pixar en su diseño visual. Se buscará la excelencia en el diseño de personajes y escenarios para conformar una puesta en escena impactante y máximamente expresiva. Los personajes tienen un estilo semi realista; es decir proporciones parecidas a las reales, pero exagerando algunos atributos como el tamaño de los ojos y la cabeza para realzar su expresividad.



Steve es un hombre de 41 años que murió hace tres. Estaba casado con Sonia y tuvieron a Lucy. Tiene un aspecto duro, y camina con un aire deprimido, pero en su otra vida era un tipo alegre y vital. Vive su vida en cielo con mucha desidia y amargura. La total deshumanización del espacio en el que trabaja y las estrictas normas a la que su vida en el trabajo es sometida lo tiene apagado y sin humor. Apenas esboza una sonrisa, aunque aprovecha cualquier ocasión para ello, como cuando certifica la muerte de un viejo que se pasó de sus dosis de *Viagra*. Se sirve de su gran ingenio y creatividad para lograr esquivar el sistema. Destaca también su gran expresividad facial. Suele llegar tarde al trabajo, aunque por 2 o 3 granos de arena, lo que hace que tenga una zona del cráneo rojiza por los golpes que recibe como castigo. Conoce cómo se las gastan en el cielo, pero se resiste a vivir una vida de obediencia sumisa aunque eso le pueda acarrear alguna consecuencia indeseable. Esto acaba siendo lo único imprevisto que puede suceder en el Cielo. Como personaje simboliza el amor paternal y la lucha por la justicia.



Lucy tiene 6 años. Tiene una mirada viva y llena de chispa. Es independiente, valiente y atrevida y siempre está buscando realizar alguna travesura o invento. Como su padre, es poco prudente, y prefiere fallar a, no probar una experiencia por miedo o conformismo. Con

su madre tiene una relación tirante porque no está dispuesta a obedecer como una niña pequeña. Detesta ir cogida de su mano, pues le quita la libertad que ella necesita. Lucy simboliza la vida libre, la improvisación, la fantasía y la vitalidad de la vida.



Sonia tiene 39 años. Es una mujer atractiva que todavía vive con amargura la muerte de su marido Steve. Es quien está al cargo de Lucy en el parque. Su papel es secundario, pero sus decisiones juegan un papel decisivo para la historia sin que ella ni Lucy sean conscientes de ello. Sonia siente que ha perdido la batalla con su hija a la hora de que la obedezca, y no se siente con energías para reeducarla a base de regañinas. Sigue deprimida, sumida en sus pensamientos y se le ha borrado toda sonrisa auténtica de su cara. Simboliza el dolor por la muerte de un ser querido y el paso por la vida sin la alegría de vivir.



El Ojo es una máquina que levita y vigila con diligencia y autoridad cada movimiento de Steve en el despacho de “Despedidas”. Controla los tiempos de trabajo de Steve y cualquier irregularidad que pudiera cometer dentro del despacho. Su excesiva diligencia en su trabajo será causa de comicidad. Su voz es femenina, y sus comentarios son asépticos y carentes de emoción, aunque descubrirá su afición al *Breakdance* cuando ve a Steve bailarlo en un intento de éste para distraerla de sus planes. Su capacidad expresiva se limita a parpadeos, control del tamaño de su iris y pupila, y el cambio de color del iris. Simboliza el estado dictatorial del cielo; un ser impersonal que vigila sin concesiones. Es cruel en sus castigos e intimidador con su mirada. Es el secuaz de la Voz del pasillo.

Voz en *off* pasillo. Es un ser omnipresente que todo lo ve y todo lo puede. Tiene sentido del humor, aunque poco y muy personal. Su voz es masculina y grave y se dirige a Steve de

diversos modos: irónico, duro, hipócrita... Su función es mantener el orden y el control de lo que ocurra en el pasillo y perseguir todo tipo de irregularidad.

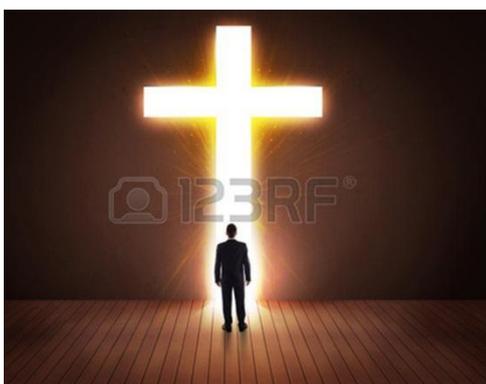


La Paloma está acostumbrada a la presencia humana y no se asusta de la gente, con lo que es bastante imprudente y descarada. Visita el parque en busca de tranquilidad y de alimentos que pueda haberse dejado la gente, aunque tiene que lidiar con Lucy que está obsesionada por espantarla. Como Sonia, la Paloma toma una decisión que, sin saberlo (o no), será determinante para el desenlace. La paloma es, en general, usada como símbolo de la paz, pero también es usada como símbolo de la muerte por ser un momento de paz. En *Certificado sea tu nombre* la presencia de esta Paloma tiene varias funciones. Por un lado, eminentemente cómica, ya que en el parque es la pesadilla de Lucy, y la suya. Pero, por otro lado, es el símbolo del destino; su aparición desencadena ciertos hechos y circunstancias que conducen de forma irremediable al desenlace final.

Los tres escenarios en los que transcurren las acciones son: el pasillo del cielo, el despacho de “Despedidas” y el parque infantil donde juega Lucy.



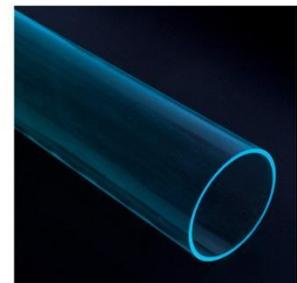
El pasillo es blanco y larguísimo y con el techo muy alto. Una luz blanca cegadora lo inunda. El final no logra verse desde su inicio. Su tamaño deja a Steve pequeño e insignificante. Es un lugar silencioso y austero, donde los únicos sonidos proceden del interior de los despachos apostados en la pared izquierda. Siempre aparece vacío de gente y de vida.



La entrada del pasillo es a través de una puerta gigante en forma de cruz y que produce un ruido de puerta vieja muy característico al abrirse y cerrarse. El interruptor de la luz del pasillo está justo al cruzar la puerta.

En la pared izquierda del pasillo se disponen unas enormes puertas de madera oscura y vieja también en forma de cruz. Tras ellas, hay misteriosos despachos marcados por unos carteles, también en forma de cruz, de los que solo sabemos lo que de ahí oímos a través de la puerta. El pomo también es en forma de cruz y la llave con la que se abren también. Un castigo por llegar tarde a la puerta del despacho es recibir un golpe con esa llave pesada y grande sobre la cabeza.

Al final del pasillo, donde se encuentra el despacho de Steve, hay un enorme reloj de arena casi tan alto como la pared. Está protegido por un cristal que lo cubre por completo como si de una pieza de museo se tratara. El tiempo está controlado por relojes de arena, en contraste con la tecnología aplicada a otros aspectos.



El despacho de Steve también está marcado por un blanco cegador que no permite distinguir las paredes. Un referente estilístico es la película *Como Dios* (Tom Shadyac, 2003). Es la antítesis de un lugar de trabajo cómodo y agradable. Es frío, aséptico, impersonal y rudo.

En el centro hay una gran mesa de madera oscura de aspecto gótico que tiene un botón blanco en forma de cruz que sirve para indicar el inicio de la jornada laboral al funcionario. La silla es igualmente de madera oscura y aspecto duro e incómodo, y recargada al estilo gótico.

Los relojes de arena que controlan los tiempos de Steve en el trabajo se colocan sobre la mesa a través de unos tubos transparentes que vienen del techo. Al descender por estos, los relojes quedan sobre la mesa de madera tras un brusco impacto.



El parque donde juega Lucy es el contrapunto del cielo. A pesar de que es de noche y está oscuro por la poca iluminación de las farolas, el parque respira vida a través de su mobiliario infantil ya gastado por el uso de los niños a lo largo de los años y los grandes árboles que lo pueblan. Impera un gran silencio que emana tranquilidad, solo roto por los pajarillos y grillos. Sonia aprovecha el silencio para encontrar algo de paz sentada en un banco de los que rodean la zona de juegos.

La realización en animación 3D es una elección imprescindible para el éxito del cortometraje ya que es la técnica ideal para afrontar sus mayores retos: escenarios, personajes y *acting*. La animación 3D permite un control total sobre el *acting* de los personajes en una comedia eminentemente física. La posibilidad de exagerar la expresividad facial y los movimientos son un factor primordial para explotar el género cómico. También permite presentar a Lucy en situaciones de riesgo que difícilmente podrían hacerse en imagen real y sin la dificultad que supone la dirección de una niña de seis años. La animación, además, es el único medio que puede dar vida a una paloma que actúa y a un ojo robótico que levita, y que confieren al cortometraje ese toque de fantasía necesario para una historia de por sí algo extraordinaria.

En cuanto a escenarios, la creación virtual de los mismos, nos permitirá un diseño *ex profeso* que atienda todas las necesidades estéticas y narrativas. Además, la realización con perspectivas forzadas para los escenarios del cielo y perspectivas normales para el parque ayudará a reforzar la idea de un espacio inhóspito para Steve y un lugar apacible para Lucy.

El cortometraje se realizará en animación 3D y no en ningún otro formato de animación para favorecer la integración de los efectos especiales en el estilo visual general del cortometraje y poder profundizar al máximo en el *acting* de los personajes. Además, en España existe una mayor facilidad para encontrar profesionales de talento en el ámbito de la

animación 3D que en los ámbitos del *stop motion* o el 2D. La animación 3D es también la más aceptada y la que obtiene mayores éxitos comerciales. Como ejemplo, pueden citarse los últimos cortometrajes ganadores de Oscar: *Mr. Hublot* (2013), *Paperman* (2012) o *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* (2011). Todos ellos, además, son cortos sin diálogos, como *Certificado sea tu nombre*. En España, hace ya tiempo que la animación 3D es el único formato de éxito en películas de animación. Destacan los éxitos de *Planet 51* (Jorge Blanco, Javier Abad y Marcos Martínez, 2009) y *Las Aventuras de Tadeo Jones* (Enrique Gato, 2012); siendo esta última la segunda película española más taquillera del año tras *Lo imposible* (Juan Antonio Bayona, 2012).

La aceptación de la animación 3D por un amplio espectro generacional, la universalidad del tema de la muerte y el género de la comedia hacen que *Certificado sea tu nombre* sea apta para todos los públicos.

3. Estrategias de producción

Certificado sea tu nombre está diseñado para impactar a la audiencia con los mínimos recursos posibles. La duración de un cortometraje de animación 3D es uno de los puntos más importantes para el cálculo del presupuesto. Siete minutos permite contar una historia que atrape al espectador a través de una trama que conduzca con una progresión adecuada hacia un clímax intenso, y a su vez, tener unos costes de producción asimilables.

Los aspectos claves del corto, quedan en manos de profesionales experimentados.



Como director del cortometraje se quiere contar con Enrique Gato. Director del estudio de animación Lightbox Entertainment, ha dirigido las películas de animación *Las Aventuras de Tadeo Jones* (2012) y *Atrapa la Bandera* (2015). Además ha dirigido varios cortometrajes como *Superlópez* (2002), *Tadeo Jones* (2004) y *Tadeo Jones and the basement of doom* (2007). Tiene un gran conocimiento técnico de los procesos de producción de animación 3D pues ha trabajado como Director técnico en todos sus proyectos de cortometrajes y como director del estudio en Lightbox Entertainment. Su primera película fue un éxito total en taquilla con una recaudación en España de 13 millones de euros y vista por más de 1,6 millones de espectadores.



El Director de Animación será el propio guionista del cortometraje: Roger Giménez. Animador profesional desde el año 2000, ha participado en ocho películas de distribución internacional sobre las que destacan *P3K: Pinocho 3000* (Daniel Robichaud, 2004), *Space Chimps* (Kirk De Micco, 2008) y *Planet 51* (Jorge Blanco, Javier Abad, Marcos Martínez, 2009). Ha sido supervisor de animación en dos aclamados cortometrajes *Sr. Barrientos – Fuera de Juego* (Kike Florido, 2013) y *Mario Animum, el primer monologuista 3d* (Roger Giménez, 2013). Al ser el guionista del cortometraje es quien mejor puede conocer la idiosincrasia de los personajes para dotarlos del *acting* más adecuado.



El *Concept Artist* será Luís Mejía. *Concept Artist* y *Color Key Supervisor* en Lightbox Entertainment. Es la mano artística de Enrique Gato: conforman un tándem idóneo que ha demostrado ya su éxito y valía. Mejía es profesional de la industria de la animación desde el 2003.

Otros servicios que se encargarán a profesionales o empresas de reconocida experiencia serán:

- El equipo de iluminadores. Serán profesionales con al menos una producción de película de animación 3D en su currículum. Se precisarán 6 iluminadores que se buscarán en la red *Linkedin* y/o profesionales de confianza del director.
- Un actor de voz masculina para la voz del pasillo, y otra femenina para la voz del Ojo, que a su vez se empleará para la única palabra en *off* que pronuncia Lucy (“papá”). Deberán ser ingleses y se buscarán a través de servicios de voces de actores online.
- Un servicio de granja de *render* experimentado y con resultados demostrados como *Renderfarm.es*.

- Un estudio de postproducción de sonido con experiencia en películas de animación con resultados demostrados. Por ejemplo, Sound Crash que es también el estudio de postproducción de audio las películas de Enrique Gato.

Las partes menos críticas del cortometraje se ceden a manos de artistas no profesionales con mucho talento, entusiasmo y formación; lo que abarata los costes sin perjudicar en la calidad.

La animación de personajes supone la inversión más diferencial de cualquier producto de animación 3D. Este corto delegará esta tarea a animadores formados en Animum (la mejor escuela de animación de España) que colaborarán mediante la fórmula de crowdsourcing. La contraprestación que se les ofrece a estos graduados en animación resulta muy atractiva, ya que pueden participar en un corto liderado por un experimentado director que les exigirá una calidad de animación de cine. La expectativa de un trabajo excelente que alcance gran notoriedad y la posibilidad de usar su trabajo como parte de su *demo reel* serán suficiente aliciente para poder contar con nuevos talentos que buscan su primera oportunidad seria.

Esta decisión está refrendada por el ejemplo del éxito del cortometraje *Cuerdas* (Pedro Solís, 2010) que fue animado en un 90% por los alumnos graduados de esta escuela. *Cuerdas* no solo ganó el Goya al mejor cortometraje de animación en 2014, sino que cuenta ya con casi un centenar de premios nacionales e internacionales en festivales.

La misma estrategia se usará para conseguir los siguientes perfiles:

- 4 Artistas 3D que modelen y texturicen personajes y escenarios.
- 3 *Rigger* 3D en Maya.
- 1 *Layout artist* .
- 1 Editor en *After Effects* y *Adobe Premiere*.

También mediante crowdsourcing se buscará un músico amateur mediante anuncios en conservatorios y redes sociales como LinkedIn con la misma oferta de contrapartida que se ofrece al equipo de alumnos graduados de la escuela Animum: participación en un cortometraje con máxima proyección y dirigido por profesionales de prestigio.

El cortometraje *Certificado sea tu nombre* pretende aspirar a los premios Goya e igualar, al menos, la hazaña de *La Dama y la Muerte* en los premios Oscar.

3.1 Ventajas competitivas

La ventaja competitiva no solo recae en que la parte más costosa de todo presupuesto de un corto de animación será cero sino que además nos aseguramos una calidad de animación impactante por el alto grado de formación de estos jóvenes artistas. Además, *Certificado sea tu nombre* cuenta únicamente con tres personajes humanos, una paloma y una máquina “ojo” que levita y que simplifica sumamente su animación. En muy pocas ocasiones hay planos donde salgan dos personajes al mismo tiempo, lo que agiliza la producción de animación drásticamente. El hecho de tener pocos personajes es otra ventaja económica substancial frente a cortometrajes con una gran cantidad de ellos.

La escasez de escenarios y *atrezzo* abarata los costes y aligera los tiempos de preproducción. El corto cuenta con unos escenarios simples: el cielo, marcado por la austeridad y la intensa luz blanca, y un parque que requiere pocos elementos de poca complejidad.

Las voces que hay no suponen trabajo de animación alguno, ya que pertenecen a voces en *off*. Este concepto de ausencia de voces actorales supone una absoluta ventaja competitiva, ya que no solo puede empezarse a animar sin tener esas voces grabadas, sino que se ahorra un gran trabajo de preparación de los archivos de audio en los *layouts 3D*. Asimismo, la necesidad de cubrir únicamente dos actores y con muy pocas líneas de diálogo (apenas nueve breves intervenciones en total) abarata también los costes de producción.

3.2 Calendario de producción

La etapa de preproducción tiene una duración prevista de doce semanas y consistirá en:

- Modelar personaje y escenarios.
- Crear los *rigs* de los personajes.
- Realizar el *Layout 3D*.
- Grabar las voces de los dos actores.

La etapa de producción durará 8 semanas y consistirá en:

- Animación de personajes a razón de 6 segundos a la semana cada animador. Este ratio garantiza una solvente calidad de animación y unos tiempos de producción razonables.

- Texturización de personajes y escenarios
- Iluminación de planos
- Composición y grabación música
- Edición

La etapa de postproducción durará entre 2 y 3 semanas y consistirá en:

- *Render* de los planos
- Postproducción de sonido

En total, la producción se extenderá durante unas 22 semanas, es decir, alrededor de 6 meses.

3.3 Coste estimado

SERVICIO	TIEMPO	PRECIO
Director	22 semanas	30.000 €
Director de animación	12 semanas	8.400 €
Concept Artist	3 semanas	2.000 €
2 Actores de voz	1 hora	300 €
6 Iluminadores	8 semanas	4.800 €
Postproducción Sonido	2,5 semanas	3.500 €
Granja Render	22 horas	1.850 €
TOTAL	22 semanas	50.850 €

4. Estrategias de difusión, promoción y comercialización

Certificado sea tu nombre aspira a darse a conocer y difundirse a través de su participación en los siguientes Festivales y Premios:

- Premios Oscar
- Premios Goya
- Festival Annecy
- Animayo
- Mecal
- 3D Wire
- Anifilm
- Anima
- BFX
- Blue Sky Festival
- Canadian Film festival



Asimismo, la promoción del cortometraje se apoyará de *merchandising* que explotarán la iconografía del cortometraje a través de los siguientes artículos para su venta:

- Convencionales: Camisetas, tazas, gorras, chapas, posters,..
- Juguetes: Del ojo robótico, la paloma de peluche...
- Artículos de oficina: Webcam en forma de ojo, estuches en formas de cruz, lapiceros en forma de ataúd, sellos de tinta en forma de cruz...
- Alimentación: Helados en forma de ataúd, gusanitos en forma de cruz, pastelitos en forma de ataúd,...

5. Conclusión

Con todo, *Certificado sea tu nombre* no solo hace un retrato gris y cómico de la vida después de la muerte, sino que también plasma la inexorabilidad y crudeza del destino. La

muerte se encuentra en el lugar menos oportuno, sobre la persona más inocente y de la forma más injusta de forma irremediable. Es un cortometraje que conseguirá emocionar por su combinación de comedia, sátira y tragedia y un final endulzado por un epílogo que devolverá la risa al espectador.

La garantía de la calidad de proyecto se sustenta por un plan de producción inteligente que combina contrastada experiencia con entusiasmo y talento joven. Los líderes del proyecto serán quienes atraigan a los colaboradores con los que se cuenta. Este es un proyecto que puede empezar hoy mismo y que podría terminarse dentro de 6 meses para competir por los mejores premios nacionales e internacionales en la categoría de cortometraje de animación, incluyendo el Premio Goya.

Certificado sea tu nombre será un cortometraje recordado no solo por la visión única sobre la vida después de la muerte y el régimen del reino del cielo, sino por su impacto visual, calidad artística y un brillante nivel de animación que muy pocos cortometrajes pueden permitirse. Al final, el espectador habrá incorporado una pregunta más al tema de la muerte; no solo si hay vida, sino qué clase de vida nos espera tras la muerte y si nuestras vidas dependen del certificado de un funcionario.

II. Guion cortometraje

6. *Certificado sea tu nombre*

CORTOMETRAJE

"CERTIFICADO SEA TU NOMBRE"

ARGUMENTO: ROGER GIMÉNEZ

DIÁLOGOS: ROGER GIMÉNEZ

DIRECCIÓN: ROGER GIMÉNEZ

VERSIÓN FINAL (27-07-15)

1. INT. PASILLO CIELO - TARDE

DIA 1. TARDE.

Sobre una imagen en negro escuchamos el sonido exagerado de una gran vieja puerta abriéndose. Al acabarse este sonido se OYE el clic de un viejo interruptor de luz y decenas de viejos fluorescentes se encienden con dificultad, parpadeando. Del negro anterior pasamos a un blanco casi cegador que inunda toda la imagen.

Una vista subjetiva muestra un pasillo casi infinito del que no vemos el final. A la izquierda se suceden unas misteriosas puertas en forma de cruz y a la derecha no hay más que pared blanca y lisa hasta el infinito. La vista subjetiva empieza a avanzar al son del sonido de unos pasos a un ritmo relajado.

La puerta por la que ha entrado se cierra lentamente con el mismo sonido exagerado de puerta vieja inicial. Su forma es también de cruz; pero mucho más grande que las del pasillo.

Volvemos a la vista subjetiva que mira hacia la primera puerta del pasillo y vemos que tiene un cartel en forma de cruz con una palabra en la parte horizontal de la cruz: “Calamidades”. Como en todas las puertas, una pequeña campanilla está clavada en la pared, al lado, como para llamar; y arriba hay una sirena roja apagada. Al pasar por la puerta escuchamos de fondo lo que ahí sucede: mecanismos viejos, poleas, sonidos metálicos... La vista subjetiva avanza dejando de fondo ese sonido para empezar a escuchar uno nuevo. El cartel de esta nueva puerta también en forma de cruz reza “I+D+Ideas” y, a su paso, el sonido que escuchamos es de burbujas, líquidos, pequeñas explosiones, agua hirviendo, sifones y ventilaciones... El sonido va apagándose conforme los pasos continúan y se funde con un sonido de voces cánticos gregorianos y angelicales tras el paso de una puerta cuyo cartel pone “Milagros y resucitaciones”. La mirada vuelve hacia el pasillo infinito y un rápido y largo zoom in nos descubre un gran reloj de arena colocado dentro de un cubículo transparente justo al final del pasillo. Se está vaciando lentamente, pero parece tener mucho margen para agotarse aún.

Volvemos a la vista subjetiva de STEVE y el reloj apenas se ve de lo lejos. Aceleramos la vista subjetiva del caminar de STEVE y vemos pasar decenas de puertas a su paso y escuchamos de soslayo el sonido que ahí se produce; la velocidad es tan grande que la mezcla de sonidos de cada puerta es percibida como un ruido molesto, desagradable e ininteligible. La cámara desacelera de golpe y vuela a su velocidad normal al llegar a la última puerta del pasillo. El estrepitoso ruido desaparece por completo al pararnos frente a esta nueva puerta que tiene un diseño distinto: el de un ataúd. Su cartel, en forma de cruz, pone “Despedidas”.

El reloj de arena que habíamos visto está vacío. Vemos a STEVE parado ante esta puerta y mira el reloj de arena con cara de incertidumbre mientras deja en el suelo una neverilla para la comida. Viste informal y su tez está más blanca de lo normal, aunque destaca alguna zona roja inflamada en la cabeza, que está calva por completo. Coge el hilo de la pequeña campanilla situada al lado de la puerta y golpea flojito sobre ella tres veces, pero el sonido que emana es el de una inmensa campana de iglesia que hace que STEVE cierre los ojos y frunza el ceño a cada campanazo. Tras el estrepitoso sonido, sale de la pared, de un modo

muy moderno, un aparato digital con un diseño en cruz sobre el que STEVE pone la palma de la mano. Una voz profunda e impactante con algo de eco le saluda.

VOZ OFF PASILLO

(Amable) Buenas tardes, Señor Coldberg. *(Con suspicacia)* Llega usted con 3 granos de arena de retraso.

STEVE tiende la mano con la palma hacia arriba y la mirada forzada hacia arriba como esperando recibir algo pero sin atreverse a mirarlo. De repente, le cae una gran cruz dorada en la cabeza que rebota y cae al suelo con un fuerte sonido metálico. STEVE cierra los ojos con fuerza soportando estoicamente la rabia y el dolor en la cabeza. Recoge la llave del suelo y abre la puerta con su sonido de puerta vieja, pero no tan intenso como el de la puerta inicial, que era claramente exagerado.

2. INT. DESPACHO “DESPEDIDAS” - TARDE

DÍA 1. TARDE. MINUTOS MÁS TARDE

El lugar es aséptico; todo está blanco y no se detecta ninguna pared por lo blanco que está todo. STEVE está sentado frente a una gran mesa de madera oscura y pulsa con poca motivación un botón en forma de cruz que hay sobre la mesa. Bajan enérgicamente, y con un sonido electrónico, dos tubos rectangulares transparentes que se posan sobre la mesa. Por dentro bajan una ingente cantidad de papeles que se apilonan perfectamente. Cuando cae el último papel, los tubos suben y desaparecen por arriba dejando perfectamente apilados dos grandes montañas de folios. STEVE ni se inmuta a pesar del ruido y espectacularidad del momento. Mientras vemos esa cara impassible de STEVE aparece detrás de él un OJO robótico con iris de color amarillo que levita. STEVE escucha imitando con la cabeza la cantinela del OJO al hablar.

OJO

(Con voz femenina y protocolaria parecida a las azafatas de aviones) “Buenas tardes, Señor Coldberg. Cerfitique una por una las Despedidas. Recuerde cumplir debidamente con sus obligaciones y que está sometido a vigilancia. No está permitido ningún tipo de excepción. Disfrute la jornada.”

Otro tubo transparente, pero redondo, baja sobre la mesa enfrente de STEVE. Un enorme reloj de arena baja dentro de él. El tubo sube y desaparece de cuadro y la arena empieza a caer por el reloj.

FUNDIDO A BLANCO

TÍTULO: CERTIFICADO SEA TU NOMBRE

Del blanco del fundido aparece una PALOMA volando de izquierda a derecha de pantalla y luego de derecha a izquierda dejando una estela grisácea que va construyendo el nombre del

cortometraje. La “T” de “CERTIFICADO” se ha deshecho y el punto de la primera “i” también. La PALOMA echa una cagadita sobre la “i” para dejarle un punto, que destaca por ser negro, y luego vuela hacia donde estaba la “T” y posa, como si no se notase el truco, en forma de “T”, para substituir la que se había deshecho.

Pasados unos segundos las letras empiezan a deshacerse cayendo hacia abajo y, al ver la PALOMA que empieza a quedarse sin letras a su alrededor, se pone a hacerse la letra deshecha yéndose hacia abajo y poniendo expresión de deshinchada y muerta para fundir de la mejor forma posible con el mal espectáculo improvisado.

FUNDIDO

3. INT. DESPACHO “DESPEDIDAS” - NOCHE

DIA 1. NOCHE

El reloj de arena está ya a punto de vaciarse. De las dos montañas de folios que había, ahora solo queda un montoncito de un palmo de altura. STEVE coge una hoja del montículo, lee rápidamente lo que pone y nonea con la cabeza antes de certificarla con un sello en forma de cruz que sostiene en la otra mano y sin querer mirar. Coge otra hoja y vemos lo que pone: “Salvatore Calabrino. 38 años. Acribillado”. STEVE mira despectivamente al OJO y niega con la cabeza. El OJO enfoca desafiante su iris y pupila. STEVE le devuelve el desafío entornando los ojos, frunciendo el ceño y tensando la boca. El OJO le espeta un rayo electrificante por unos pocos segundos haciendo temblar todo el cuerpo de STEVE. Al cesar el rayo, STEVE sella de inmediato el papel con cara de miedo y el cuerpo encogido. En seguida coge otro papel con actitud sumisa y temerosa y vemos que pone “Ken Washburn. 88 años. Sobredosis de Viagra”. STEVE sonrío y hace un gesto de “hay que ver”, noneando con la cabeza, bajando los hombros y subiendo la mirada. Esta vez sella mirando el folio con una media sonrisa y con cierta energía, como con confianza de estar haciendo lo correcto. Coge otra hoja, y justo antes de sellarlo para su mano a media bajada, quedándose a centímetros del papel. Su cara refleja horror. Mira de reojo a OJO, mira el papel, mira el reloj de arena y en ese momento el último trozo de arena termina de caer. Se hace un breve silencio.

OJO

Tiempo para su cena, Sr. Coldberg.

STEVE suspira hondo y se toca la cabeza con la mano mostrando su alivio por ese parón. El momento de alivio se interrumpe abruptamente porque otro tubo baja y golpea sobre la mesa con fuerza. Dentro de él lleva un reloj de arena infinitamente más pequeño que el otro y que se sitúa junto al grande. Al subir el tubo, empieza a dejar caer su arena.

4. EXT. PARQUE INFANTIL – NOCHE

DIA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

LUCY (6) está trepando en la parte más alta de un complejo cubo de hierro en un parque algo decrepito y poco iluminado por unas farolas viejas. Una PALOMA (la que vimos en los

créditos iniciales) está en los más alto y paso a paso LUCY se acerca hacia a ella. LUCY apenas llega para estabilizar bien cada uno de sus pasos. La PALOMA la mira por un momento, pero pronto deja de mirarla mostrando seguridad en sí misma. LUCY estira la mano para alcanzar a la PALOMA que está a escasos centímetros. La PALOMA la mira de reojo y nonea con la cabeza compadeciéndose de ella y volviéndose a ausentar de la situación. Mientras la PALOMA sigue distraída vemos como la mano de la niña aparece en su cuadro y de repente desaparece. Se OYE el ruido de múltiples golpes de sonido metálico. La PALOMA se tapa los oídos con las alas y cierra fuerte los ojos estremecida por el golpetazo. La PALOMA se quita por fin las alas y se acomoda mirando distraídamente hacia adelante, sin importarle la niña. LUCY está abajo dolorida de un codo cuando de repente le cae una cagada de la PALOMA en la cabeza. LUCY, en un acto instintivo, se lleva la mano a la cabeza y se la ensucia también dejando una expresión de asco en su rostro. Mira hacia arriba con rabia y la PALOMA alza el vuelo elegantemente desapareciendo de la vista.

5. INT. DESPACHO “DESPEDIDAS” - NOCHE

DÍA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

STEVE está comiendo su bocadillo con rapidez a la vez que realiza miradas cortas y secas al OJO, al papel, al reloj de arena. Muerde de nuevo, aun con la boca llena, y de repente se atraganta. Con una mano se coge el cuello y pone gesto de ahogo. Con la otra mano hace gestos de auxilio a OJO señalándose el cuello. El OJO lo mira impasible y parpadea con tranquilidad y enfoca con la pupila mostrando un leve interés. STEVE empieza a ponerse rojo por el ahogo y parece que se va a morir con los ojos salidos de las órbitas. OJO emite otro parpadeo con pasividad. Finalmente STEVE consigue escupir un gran trozo de pan sobre la mesa que se desliza hasta caer al suelo. OJO se acerca diligentemente a la zona poniéndose encima del bocadillo. Sin inmutarse saca un haz de luz que abduce el asqueroso trozo de pan masticado hacia sus adentros y deja la zona impoluta. El OJO parpadea lentamente expresando satisfacción. STEVE, que se ha quedado encorvado respirando con dificultad pone cara de asco al ver la escena. Luego echa una mirada al reloj de arena y le cambia la expresión a preocupación. El reloj casi está vacío. En seguida, mira los elementos que hay sobre la mesa de forma rápida: el bocadillo y una servilleta a su izquierda, el papel a certificar enfrente y el montón de papeles a su derecha. STEVE mira a OJO. OJO mantiene su mirada impasible y controladora sobre STEVE y esta vez no parpadea. STEVE le sonrío. Luego hace un gesto de sorpresa mirando levemente por detrás de OJO como si hubiera visto o escuchado algo raro. OJO se vuelve para mirar hacia ahí y STEVE aprovecha para levantarse como un rayo, coger el papel, envolver el bocadillo con él y tapanlo luego con la servilleta. OJO se vuelve rápidamente hacia STEVE justo un segundo más tarde por el alboroto causado. STEVE respira excitado por la situación y traga saliva mirando a OJO. OJO se mueve a su alrededor como si husmeara para comprender qué ha pasado en ese pequeño instante de despiste. STEVE lo sigue de reojo y disimuladamente se sienta en la mesa cubriendo con su culo el lugar que ocupaba antes el papel. OJO mira a STEVE y STEVE muerde el bocadillo groseramente llamando la atención con su cara y masticando con la boca muy abierta muy cerca de OJO. OJO contrae su “pupila” como focalizando su atención sobre él como en la escena 3.

6. EXT. PARQUE INFANTIL - NOCHE

DÍA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

LUCY está de pie bebiendo agua de un botellín con ansiedad junto a su madre (SONIA (39)), que está sentada en un banco comiendo unas patatas. Cuando LUCY termina de beber le da el botellín a SONIA que lo guarda dentro del bolso. Marcado con rotulador en el botellín está escrito un nombre: “LUCY C.” SONIA mira su reloj, pone la bolsa de patatas en el bolso, coge el bolso y hace el ademán de coger la mano de LUCY. Al sentir su mano cogida hace un fuerte gesto para zafarse y se sienta en el banco con los brazos cruzados y expresión de enfado. SONIA le acerca la mano para que LUCY se la coja, pero esta gira la cabeza para rechazársela. SONIA se va sin insistir y haciéndole un gesto con la cabeza para que se levante. LUCY permanece por unos instantes sola sentada en el banco. El parque está completamente vacío y es casi noche cerrada. Se escucha solo el sonido del viento y algún grillo y pajarillos. Con ese silencio irrumpe el aleteo de la PALOMA que posa delante de los pies de LUCY para picar los trozos de patatas que habían caído en el suelo. LUCY se asusta por esta irrupción repentina y se queda con las piernas encogidas sobre el cuerpo y recogidas por los brazos mirando asustada y enfada a la PALOMA. LUCY gira la cabeza y ve que su madre está ya lejos. Salta del banco cerca de la PALOMA y ésta sale volando librándose casi de ser aplastada. LUCY corre medio asustada hacia su madre que se encuentra a unos 15 metros subiendo una pequeña cuesta del parque y se une a su lado sin cogerle la mano que SONIA le ofrece.

7. INT. DESPACHO “DESPEDIDAS” – NOCHE

DIA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

Los últimos granos de arena del reloj de arena caen. STEVE todavía se encuentra sentado sobre la mesa enfrente de OJO con el bocadillo en la mano mirándose mutuamente. Otro reloj de arena aún más pequeño irrumpe por un tubo transparente y posa sobre la mesa.

OJO

Tiempo para sus necesidades, Sr. Coldberg.

STEVE se levanta de un salto y, sin soltar el bocadillo envuelto con su servilleta y el papel a certificar, se dirige hacia la puerta haciéndole un baile tipo *breakdance* a OJO para que mantenga su mirada en él y no se fije en la mesa. OJO se queda perplejo mirando el pequeño espectáculo. STEVE sale del despacho todavía bailando y mirando a OJO. Las puertas se cierran tras él y OJO se ha quedado como hipnotizado por el espectáculo. Mira a lado y lado y al verse solo ensaya uno de los movimientos que ha observado poniéndole sonido al ritmo con su voz.

OJO

(canturrea un ritmo hiphopero) Tuc Tuc Tuc,
Tucut-tucut...

8. INT. PASILLO CIELO – NOCHE

DIA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

El sonido del canturreo de OJO se funde con los pasos de STEVE que anda a paso apresurado por el pasillo en dirección contraria a la que vimos al inicio. Su paso es tan rápido que casi corre. Su respiración es también excitada y mira constantemente atrás y a hacia las puertas mientras escuchamos a su paso los sonidos que se producen dentro de éstas. En la mano derecha lleva el bocadillo y en la otra estruja el papel a certificar para esconderlo dentro de su puño. En tres cortes vemos que STEVE ha avanzado mucho por el pasillo.

8 A. INT. PASILLO CIELO – NOCHE

DIA 1. NOCHE. MINUTOS DESPUÉS

Plano general. Vemos que el final del pasillo está ya lejos de STEVE, que camina a toda velocidad mirando hacia delante.

8 B. INT. PASILLO CIELO – NOCHE

DIA 1. NOCHE. MINUTOS DESPUÉS

Plano medio. STEVE alterna miradas a las puertas por las que pasa y miradas atrás.

8 C. INT. PASILLO CIELO – NOCHE

DIA 1. NOCHE. MINUTOS DESPUÉS

Primer plano. Vemos el rostro de STEVE muy concentrado leyendo cada uno de los carteles de las puertas por las que va pasando.

STEVE se para en una puerta cuyo cartel pone “Milagros y Resucitaciones”. Tira el bocadillo al suelo para dejar libre su mano derecha y toca la campana 3 veces con mucho sigilo, pero vuelve a sonar el mismo estruendo de campanas de iglesia. STEVE mira a lado y lado del pasillo mostrando miedo y nerviosismo. Aparece de la pared el aparato digital. STEVE esboza una sonrisa aunque sigue respirando con ritmo corto y rápido. Cuando se dispone a colocar la mano sobre el aparato la voz profunda e impactante del principio le interrumpe.

VOZ OFF PASILLO

(Protocolariamente y tono serio) Señor Coldberg, ha cometido una grave irregularidad. Túmbase y ponga los brazos en cruz.

STEVE está paralizado con su mano derecha muy cerca del aparato digital. Mira a un lado y otro del pasillo con miradas cortas y rápidas. Mira el aparato digital. Cierra los ojos y acerca suavemente su mano colocándola encima. La sirena colocada encima de la puerta se enciende y empieza a iluminar de rojo el pasillo. STEVE se queda mirando la sirena con cara de desesperación y reacciona cambiando la expresión de su cara para ponerla rabiosa mirando la puerta. En cuadro aparece OJO acercándose y poniéndose a dos metros de STEVE. Saca un

haz luminoso hacia el suelo y se traga el bocado tirado por STEVE. Parpadea y mira fijamente a STEVE que ha girado su cara hacia a OJO sin cambiar su expresión de rabia.

OJO

Señor Colberg. Por su bien, obedezca las órdenes.

STEVE gira su cabeza hacia la puerta con su cara rabiosa y respirando hondo para cargarse de valor.

8 D. INT. PASILLO CIELO – NOCHE

DIA 1. NOCHE. SEGUNDOS DESPUÉS

STEVE sacude con todas sus energías la puerta adelante y atrás cogiendo el enorme pomo en forma de cruz.

8 F. INT. PASILLO CIELO – NOCHE

DIA 1. NOCHE. SEGUNDOS DESPUÉS

STEVE estira del pomo con su mano derecha y con todo su cuerpo poniendo una cara de extremo esfuerzo.

8 C. INT. PASILLO CIELO – NOCHE

DIA 1. NOCHE. SEGUNDOS DESPUÉS

STEVE se cuelga de la puerta con las dos piernas sobre la puerta, estirando su cuerpo hacia atrás hasta casi romperse.

La voz en off irrumpe en medio de esa acción, enfocado en la cara de esfuerzo de STEVE.

VOZ EN OFF PASILLO

(Con tono serio) Último aviso, Señor Coldberg. Túmbase y ponga los brazos en cruz.

En ese momento el pomo de la puerta se rompe por la tensión y STEVE sale disparado hacia atrás y al suelo quedando tumbado precisamente con los brazos en cruz. El enorme pomo ha salido disparado y rebota contra la otra pared para caer luego sobre el estómago de STEVE que hace un terrible gesto de dolor en el suelo. A la vez empieza un fuerte sonido de sirena parecido a las alarmas por bombardeos.

9. EXT. PARQUE INFANTIL – NOCHE

DIA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

La sirena de un coche de policía se funde con el sonido de alarmas de la escena anterior. SONIA sigue andando por la cuesta distraída con su móvil en una mano. Detrás, LUCY la sigue a una cierta distancia a paso más lento, jugando a pisar por encima de las losas rojas y no las blancas. Eso la lleva a casi topar con el muro lateral de la cuesta y decide encaramarse a él ayudándose del vallado de alambre con las dos piernas sobre el muro y trepando con las manos entre el vallado, parecida a la pose de STEVE en la escena 8C. La PALOMA está en lo alto de la valla acicalándose y el temblor del vallado provocado por el agarre de LUCY hace que la PALOMA tenga que dejar de hacerlo y agarrarse con fuerza con las garras. El zarandeo la tambalea a uno y otro lado de la valla como un muñeco de trapo. Cuando el tembleque de la valla cesa, la PALOMA mira abajo y ve que es LUCY. La PALOMA nonea la cabeza, baja las alas y sube la mirada, como hizo STEVE en la escena 3 al ver el papel certificado del hombre del viagra. La PALOMA, da un salto y se da la vuelta, como ofendida por el maltrato, y continua acicalándose. SONIA se gira para vigilar si LUCY la sigue y por un momento no la ve. Mira nerviosa por todos lados en medio de la escasa iluminación. Finalmente localiza a LUCY andando sobre el muro agarrada a la valla. LUCY ve la mirada de SONIA y cambia su expresión de alegría por la de desilusión. Hace ademán de saltar al suelo desde esa altura y mira a SONIA para su aprobación, pero la cara de SONIA se pone aún más seria y amenazante. LUCY desafía la mirada saltando desde lo alto del muro. Con el salto vuelve a zarandear la valla. Esta vez pilla a la PALOMA tan desprevenida que ésta cae en un primer momento pero retoma el vuelo con un fuerte aleteo y desaparece de cuadro con expresión de enfado.

10. INT. PASILLO CIELO - NOCHE

DIA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

El pasillo sigue con el sonido de las alarmas y las sirenas encendidas, tiñendo de luz roja el blanco pasillo. STEVE está levitando con los brazos en cruz rodeado de un haz luminoso que emite OJO desde su ojo, que ha cambiado el color de su iris a rojo, y lo mantiene sujeto e inmóvil. Su mano derecha está extendida y la otra permanece cerrada con el papel dentro. STEVE está esforzándose en mantenerla cerrada, pero las fuerzas luminosas se la abren lenta y dolorosamente mostrando el papel arrugado. El papel va desarrugándose y extendiéndose sobre su mano con la mirada desconsolada de STEVE. Un sello impacta como un disparo sobre la mano derecha de STEVE y su mano se cierra para cogerlo. STEVE gira la cabeza a derecha para mirar con horror la situación. De repente, su mano derecha empieza a moverse hacia delante con la fuerte resistencia de STEVE que muestra una cara de esfuerzo y miedo a la vez que vemos que el brazo avanza lentamente y con tensión.

11. EXT. CALLE A SALIDA DEL PARQUE - NOCHE

DIA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

El sonido más atenuado de la sirena de un coche de policía. SONIA y LUCY están saliendo del parque ahora ya la una junto a la otra, pero sin la mano cogida. SONIA guarda el móvil en el bolso y mira a su hija con una sonrisa algo forzada. LUCY ve algo en frente suya. Vemos la PALOMA posada sobre un contenedor de basura abierto y rebosante de bolsas de basura al

otro lado de la calle. La PALOMA se pasea por las bolsas como husmeando cual es la más interesante. LUCY pone cara de malvada.

12. INT. PASILLO CIELO - NOCHE

DIA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

Las manos de STEVE están cada vez más cerca a pesar de su resistencia marcada en la expresión de la cara y el temblor de su cuerpo. A pesar del tembleque provocado por el esfuerzo vemos la leyenda del sello que reza “Certificado”.

13. EXT. CALLE A LA SALIDA DEL PARQUE – NOCHE

DIA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

LUCY sale corriendo a por la PALOMA. SONIA, trata de agarrarla por el hombro como puede, pero LUCY va tan rápida que la mano le resbala por el hombro y no logra detenerla.

La PALOMA pica sobre una de las bolsas de basura.

14. INT. PASILLO CIELO – NOCHE

DIA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

El sello está a punto de tocar el papel. La intensidad del tembleque de estos dos elementos, por el esfuerzo de STEVE, es mayor. La alarma suena más fuerte y la intermitencia de las luces rojas es más intensa.

15. EXT. CALLE A LA SALIDA DEL PARQUE – NOCHE

DIA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

LUCY está muy cerca de la PALOMA y escuchamos un frenazo.

16. INT. PASILLO CIELO – NOCHE

DIA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

El sello toca el papel con fuerza, como un impacto.

17. EXT. CALLE A LA SALIDA DEL PARQUE – NOCHE

DIA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

Escuchamos el sonido producido tras el impacto de un coche: vidrios y trozos de metal sobre el asfalto mientras vemos la expresión de horror de SONIA.

18. INT. PASILLO CIELO - NOCHE

Las fuerzas luminosas que rodeaban a STEVE cesan y, en cámara lenta, cae a plomo al suelo. STEVE yace inconsciente en el suelo y la alarma deja de sonar e iluminar el pasillo, que vuelve a estar blanco como siempre. El papel cae lentamente y reposa junto la cara de STEVE. Vemos el papel certificado que pone “Lucy Coldberg. 6 años. Accidente.” STEVE abre los ojos y levanta levemente la cabeza. Su mirada muestra desorientación y parpadea constantemente. De lejos se OYE el sonido de la vieja gran puerta abriéndose, con su sonido inconfundible.

VOZ EN OFF LUCY

¿Papá?

STEVE abre los ojos ya sin parpadear y levanta la cabeza sobre sí mismo (no en dirección de la voz que proviene de la puerta inicial), como comprendiendo.

19. EXT. PURGATORIO - NOCHE

DIA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

Sobre un fondo blanco nublado, la PALOMA entra de izquierda a derecha como en los créditos iniciales y luego de derecha a izquierda dejando una estela de humo que va formando la palabra FIN. Su vuelo es muy errático y se la ve casi desplumada y sucia. Se sienta sobre la “I” para representar su punto y saluda con el ala para decir adiós. En ese momento la “I” no aguanta el peso y se va hacia abajo de cuadro y con ella la PALOMA.

20. INT. PASILLO CIELO – NOCHE

DIA 1. NOCHE. EN CONTINUIDAD

Vemos de espaldas a LUCY y a STEVE cogidos de la mano caminando por el pasillo. De repente, la PALOMA cae a plomo contra el suelo justo tras ellos. LUCY y STEVE se paran de golpe por el susto. Se miran mutuamente sin atrever a mirar atrás por un momento. Los dos giran al unísono las cabezas para descubrir qué ha caído con tanto estruendo. La cara de LUCY pasa del temor, a su cara de traviesa mientras levanta las manos en forma de garra para atraparla.

CORTE A NEGRO

