

Treball de fi de grau

Títol

Autor/a

Tutor/a

Departament

Grau

Tipus de TFG

Data

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:

Castellà:

Anglès:

Autor/a:

Tutor/a:

Curs:

Grau:

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Castellà:

Anglès:

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:

Castellà:

Anglès:

Los Crímenes de la **Mano Carmesí**

del Corto al Largometraje

SARA GER

ADRIÀ SOLER

TUTOR: MIGUEL ÁNGEL MARTÍN



● INTRODUCCIÓN

● ESTUDIO PREVIO

- INVESTIGACIÓN
 - TEMÁTICA Y CONTENIDO
 - THRILLER O SUSPENSE
 - GIALLO Y SLASHER
 - REFERENTES TEMÁTICOS Y VISUALES
- TARGET
- VIABILIDAD COMERCIAL

● PRESENTACIÓN FORMAL DEL PROYECTO PROFESIONAL

- FICHA TÉCNICA
- PREMISA
- SINOPSIS
- BÍBLIA
 - DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES / DRAMATIS PERSONAE
 - HISTORIAS PREVIAS
 - MUNDOS Y ESPACIOS
- ARGUMENTO
- FORMATO: DEL CORTO AL LARGOMETRAJE
- ESCALETA
- GUIÓN LITERARIO
- GUIÓN TÉCNICO
- PLAN DE PRODUCCIÓN
- PLAN DE RODAJE
- PRESUPUESTO

● REFLEXIÓN FINAL

● BIBLIOGRAFÍA, WEBGRAFÍA Y FILMOGRAFÍA

● ANEXOS

INTRODUCCIÓN

El *Thriller* o *Suspense* es un género muy querido y aclamado por el público, englobando muchísimos títulos de éxito como *Pulp Fiction*, *El Silencio de los Corderos*, *El Sexto Sentido*, *Instinto Básico*, *Memento* o *La Ventana Indiscreta*. Pero muchos desconocen o no valoran a su primo no muy lejano, el *giallo*. Se trata de un género italiano de características muy similares al *Thriller* y que inspiró la creación de otro género que también cuenta con el apoyo los espectadores, el *Slasher*. Uno de los principales objetivos de este proyecto es reavivar el amor por este género italiano, y elevar su fórmula a un estilo actual.

Para cumplir este objetivo, hemos querido centrarnos en una de las herramientas más poderosas del sector audiovisual: **el guión**. Consideramos que el guión es un instrumento fundamental para plasmar cualquier cosa que uno quiera transmitir, así como el primer paso para darle vida. En este trabajo desarrollaremos algunas las diferentes fases de preproducción de un proyecto que empezó a ver la luz como un cortometraje, bajo el título de *The Red Right Hand*, y que hemos decidido adaptarlo a un largometraje.

Así nace *Los Crímenes de la Mano Carmesí*, una revisión del título que capturó nuestros corazones en segundo de carrera y con el que siempre nos quedamos con las ganas de profundizar en él. Con algunos años más de experiencia y conocimiento, más tiempo y más dedicación confiamos en que este proyecto pueda evolucionar del mismo modo que nosotros lo hemos hecho, que crezca en madurez, en elegancia, que las tramas y los conflictos estén mejor desarrollados y que consigamos captar y plasmar mejor la personalidad y psicología de los personajes.

Este trabajo se compondrá de un estudio previo – que nos permitirá obtener la información necesaria para conocer bien el género y el formato que trataremos, así como ideas para el estilo visual y la temática que incorporaremos a nuestro proyecto –, el proceso de escritura de un guión original, tanto técnico como literario, y un acercamiento a la realización del largometraje, iniciando sus primeros pasos para la posible exhibición de nuestra obra imaginativa.

“Films are dreams. Many, many critics say to me that my films are not good because they are too unbelievable, but this is my style. I tell stories like they are dreams. This is my imagination.”¹

- Dario Argento

¹ IMDb: <http://m.imdb.com/name/nm0000783/quotes>

INVESTIGACIÓN

TEMÁTICA Y CONTENIDO

● *Thriller o Suspense*

Según afirma Charles Derry en su libro “*The suspense thriller: Films in the shadow of Alfred Hitchcock* ²”, existe un consenso que, aún ser impreciso e intuitivo, sobre qué constituye un thriller o suspense. Derry opina que existen razones por las cuales *Con la muerte en los talones* (Alfred Hitchcock, 1959) se considere un thriller y *Cantando bajo la lluvia* (Stanley Donen y Gene Kelly, 1952) no. Tras una exhaustiva investigación, Derry llegó a la conclusión de que todas aquellas películas que debieren considerarse thrillers incluían una constante: todos los films tratan con un crimen cometido por o contra el protagonista. Sorprendentemente, muchas de las películas no contaban con un detective o gángster como el protagonista principal. Así, se elaboró una definición del thriller de suspense que cuenta con tres puntos de apoyo ³:

1. El thriller o suspense se puede definir como un trabajo criminal que presenta un antagonista violento, y a menudo mortal, y como un protagonista que se convierte, o bien en una inocente víctima, o en un criminal no profesional.
2. El thriller o suspense puede reconocerse por la múltiple presencia de varios elementos como por ejemplo: pasiones asesinas, conspiraciones, asesinatos, confrontaciones entre el bien y el mal, secretos, intercambios, identidades robadas, experiencias psicotraumáticas pasadas que influyen el presente, un proceso peligroso...
3. El thriller o suspense es actualmente un género compuesto por un complejo grupo de subgéneros en constante evolución. Aunque generalmente todos los films de suspense contienen los aspectos mencionados en el punto anterior, existen elementos identificativos que consiguen dividir este género en discretas categorías, entre las cuales encontramos: *El thriller de las pasiones asesinas, el thriller político, el thriller de la identidad robada, el*

² **DERRY**, Charles: *The Suspense Thriller: Films in the shadow of Alfred Hitchcock*. McFarland. Jefferson, Carolina del Norte y Londres, 1988.

³ **DERRY**, Charles: *The Suspense Thriller: Films in the shadow of Alfred Hitchcock*. McFarland. Jefferson, Carolina del Norte y Londres, 1988.

thriller psicotraumático, el thriller de la confrontación moral y el thriller del inocente a la fuga.

Con esta información, podemos definir el suspense como un sentimiento de incertidumbre o de ansiedad a partir de cierta situación tensa que puede dar paso a un desenlace o momento dramático, lleno de emoción. Esta emoción surge principalmente cuando alguien desconoce cómo se va a desarrollar un evento significativo, y el suspense se manifiesta en la anticipación de algo desagradable u oscuro en un futuro próximo. En este género es muy importante la ambientación sonora y musical, ya que son herramientas que acentúan las emociones transmitidas al espectador, que logra sumergirse en el relato y participar en él como si fuese un personaje más.

El Thriller o Suspense es uno de los géneros más queridos y valorados por el público. Cuenta con grandes obras del mundo cinematográfico como *La ventana indiscreta* (1954), *Vértigo* (1958), *Psicosis* (1960), *Taxi Driver* (1976) *Misery* (1990) *El silencio de los corderos* (1991), *La mano que mece la cuna* (1992), *Instinto básico* (1992) o *Seven* (1995); y practicado por grandes y conocidos directores como David Lynch, Wes Craven, Ridley Scott, Brian De Palma, Christopher Nolan, Quentin Tarantino, Stanley Kubrick, Martin Scorsese y Alfred Hitchcock, siendo éste último su mayor exponente.

● *Giallo y Slasher*

El *Giallo* ⁴ surgió en Italia durante los años 60, una de las épocas más florecientes del cine de género producido en Italia ⁵. Se trata de un género que combina características del *Cine de Terror* y del *Thriller*, con unas características muy concretas que lo hacen atractivo. Éstas son, principalmente, una estética muy marcada en detrimento de la trama o el guión; una estilización de los crímenes que se cometen y la atribución de características imposibles, incluso sobrenaturales, al asesino. La trama del giallo normalmente narra un seguido de asesinatos, cometidos por un asesino depravado – normalmente por motivos psicoanalíticos –, y en el que se ve implicado el protagonista, que deberá descubrir la identidad del asesino antes de que sea tarde. La historia se desarrolla en un ambiente surrealista, parecido a un sueño, con una estética colorida en la que

⁴ NAVARRO, Antonio José: *El giallo italiano*. Nuer Ediciones. Madrid, 2001.

⁵ AGUILAR, Carlos *et al.* *Cine fantástico y de terror italiano. Del giallo al gore*. Donostia Kultura. San Sebastián, 1997.

predomina el claroscuro y el color rojo sangre, dado sobretodo que se trata de asesinatos escabrosos, así como acciones de violencia visceral.

El género encuentra sus inicios sobre los años 60, considerándose “*La muchacha que sabía demasiado*” (1962), de Mario Bava, el primer film en catalogarse como giallo. A partir de este punto, Bava se convirtió en uno de los máximos exponentes del género, con otros títulos como “*Seis mujeres para el asesino*” (1964), “*Cinco muñecas para la luna de agosto*” (1969) o “*Bahía de sangre*” (1971). Estos films dieron paso a la creación de otros géneros o subgéneros como el *Slasher*, que engloba grandes películas del género de Terror como “*Viernes 13*” (1980), “*Pesadilla en Elm Street*” (1984), “*La Noche de Halloween*” (1978) o “*Scream*” (1996). Si bien éstas fueron las primeras películas consideradas como “*Giallo*”, no fueron la mejor representación de éste. El cineasta romano Dario Argento es conocido por ser el mayor representante del género⁶, principalmente por su “trilogía zoológica”: “*El pájaro de las plumas de cristal*” (1970), “*El gato de las nueve colas*” (1971) y “*Cuatro moscas sobre terciopelo gris*” (1971). En estos tres films podemos encontrar todas las características que engloba el género, mencionadas anteriormente. Argento también destaca por otras dos obras, “*Rojos Oscuros*” (1975) y “*Suspiria*” (1977), donde empieza a alejarse un poco del género y sus características convencionales para acercarse un poco más al terror sobrenatural. Si bien el giallo pudo tener mucho impacto en sus inicios fue una moda breve, marcando los años 70 la decadencia de éste a causa de la gran explosión del *Slasher*.

En nuestro caso, no pretendemos realizar un giallo al uso, no sólo porque creemos que se trata de un género con carencias (la falta de coherencia en el guión de gran parte de ellos parece más un error de los guionistas que una decisión de los mismos). Al igual que Argento, pretendemos llevarnos un poco el género a nuestro terreno. Los principales elementos que nos interesan son ese ambiente surrealista que impregna la mayoría de los films, la estilización de la estética y sobretodo ese acercamiento a lo sobrenatural que caracteriza algunos de los trabajos de Argento – en lo referente a cultos paganos y magia ritual –. Por otra parte, nuestro objetivo es crear una trama bastante más coherente de lo usual, además de buscar una mayor profundidad temática. Tampoco nos interesa dar tanto protagonismo a los asesinatos, centrándonos más en la faceta psicológica de los personajes. El uso de flashbacks – otra característica del género – nos va a permitir conocer al personaje de Noel (fallecido ya al comienzo del film) y otros hechos importantes previos a la trama. Otros elementos

⁶ NAVARRO, Antonio José: *El giallo italiano*. Nuer Ediciones. Madrid, 2001.

vistos en el giallo que nos interesan son el plano subjetivo (desde el que Maya – y el espectador – observa impotente los actos del asesino), y los planos detalle de armas, ojos y sangre.

En definitiva, nuestro objetivo es realizar una obra dentro de los parámetros del género pero corrigiendo y mejorando ciertos elementos que creemos que darían más valor al producto final. Eso es, manteniéndonos fieles en la forma y enriqueciendo el fondo, recuperando así un género bastante olvidado y aportándole un toque actual.

REFERENTES TEMÁTICOS Y VISUALES

En este apartado intentaremos analizar aquellos referentes cinematográficos que nos han inspirado tanto temáticamente como visualmente, por su composición de color, su distribución del espacio o su puesta en escena, para la creación de este proyecto.

*La Noche de Halloween*⁷

Duración: 91 min.

Año: 1979

País: Estados Unidos

Género: Thriller / Terror / Slasher

Director: John Carpenter

Guión: John Carpenter, Debra Hill

Reparto: Donald Pleasence, Jamie Lee Curtis, Nancy Kyes, P.J. Soles

Director de Fotografía: Dean Cundey

Banda Sonora: John Carpenter

Productora: Compass International Pictures

*“Durante la noche de Halloween, Michael, un niño de seis años, asesina a su familia con un cuchillo de cocina. Es internado en un psiquiátrico del que huye quince años más tarde, precisamente la víspera de Halloween. El psicópata vuelve a su pueblo y comete una serie de asesinatos. Mientras, uno de los médicos del psiquiátrico le sigue la pista.”*⁸

⁷ Ficha técnica de la película en IMDb: <http://www.imdb.com/title/tt0077651/>

⁸ Ficha técnica de la película en Filmaffinity: <http://www.filmaffinity.com/es/film384174.html>

Se trata de la primera entrega de una de las sagas slasher más conocidas de la historia del cine y que, muy probablemente, creó o reinventó el género. En este film, se nos presenta un asesino implacable y prácticamente indestructible, características que buscamos plasmar en nuestra asesina, cuyos ataques, al igual que en el caso de Micael Myers, los presenciamos desde un punto de vista subjetivo. Con el visionado de esta película comprobamos que esta técnica permitía crear una atmósfera inquietante y de desconcierto que creemos que puede ser favorable utilizar en nuestro guión.

***P**esadilla en **E**lm **S**treet⁹*

Duración: 91 min.

Año: 1985

País: Estados Unidos

Género: Terror / Slasher

Director: Wes Craven

Guión: Wes Craven

Reparto: Heather Langenkamp, Johnny Depp, Robert Englund

Director de Fotografía: Jacques Haitkin

Banda Sonora: Charles Bernstein

Productora: New Line Cinema

“Varios jóvenes de una pequeña localidad tienen habitualmente pesadillas en las que son perseguidos por un hombre deformado por el fuego y que usa un guante terminado en afiladas cuchillas. Algunos de ellos comienzan a ser asesinados mientras duermen por este ser, que resulta ser un asesino al que los padres de estos jóvenes quemaron vivo hace varios años tras descubrir que había asesinado a varios niños.”¹⁰

Otro de los slashers por excelencia y con uno de los antagonistas más originales, curiosos y terroríficos: Freddy Krueger. Este personaje ha sentado un gran referente para la confección de nuestro propio antagonista, ya que ambos disponen características bastante similares: Ambos son

⁹ Ficha técnica de la película en IMDb: http://www.imdb.com/title/tt0087800/?ref_=nv_sr_1

¹⁰ Ficha técnica de la película en Filmaffinity: <http://www.filmaffinity.com/es/film183669.html>

asesinos sobrenaturales que actúan únicamente cuando un personaje sueña, con la venganza como único objetivo, y con ambos casos es necesario una especie de “ritual” o *modus operandi* concreto para encontrarlos o eliminarlos. Además de las similitudes de los antagonistas, también podemos encontrar en nuestro guión otras referencias más concretas a esta película como, por ejemplo, que los protagonistas intenten mantenerse despiertos con tal de frenar los asesinatos, o el hecho de que un personaje se hiera en uno de los sueños y eso le lleve a descubrir algo. Referente a esto último, en el caso de *Pesadilla en Elm Street*, la protagonista, Nancy, recibe una quemadura en el brazo en un sueño donde es perseguida por Freddy, y al despertarse observa la marca en su brazo, lo cuál la lleva a deducir que lo que pasa en los sueños es real. En nuestro caso, hemos querido darle la vuelta al asunto, haciendo que la inspectora Marcuse hiera a la asesina en el rostro durante un ataque, para que al encontrarse a Maya al día siguiente sin ninguna marca en la cara sea capaz de creer en su inocencia.

***R*ojo *O*scuro ¹¹**

Duración:

Año: 126 min.

País: Italia

Género: Thriller / Giallo / Terror

Director: Dario Argento

Guión: Dario Argento, Bernardino Zapponi

Reparto: David Hemmings, Daria Nicolodi, Gabriele Lavia

Director de Fotografía: Luigi Kuveiller

Banda Sonora: Giorgio Gaslini

Productora: Rizzoli Film / Seda Spettacoli

“Un compositor inglés (Hemmings) presencia en Roma el brutal asesinato de una médium, e inmediatamente trata de localizar al sádico asesino. ¹²”

¹¹ Ficha técnica de la película en IMDb: http://www.imdb.com/title/tt0073582/?ref_=nv_sr_1

¹² Ficha técnica de la película en Filmaffinity: <http://www.filmaffinity.com/es/film456375.html>

Cerrando la trilogía de los clásicos de Argento, es probablemente el giallo que ha tenido más éxito en la historia del género ¹³. Se trata del film que canoniza al giallo en todo su esplendor y a Argento como un realizador clave en la historia del fantástico, llegando a influenciar a directores como Carpenter y De Palma. En este film, el thriller tiene una cierta lectura sobrenatural - un elemento que observamos a conciencia para poder reflejarlo en nuestra obra - que se expresa mediante ambientes, como la mansión abandonada, en efectos, como el muñeco animado, o incluso en los personajes, siendo la primera víctima una médium. En nuestro caso nos hemos centrado en este último aspecto, siendo un personaje el principal elemento sobrenatural, pero también inspirándonos, por ejemplo, en el ambiente de la mansión abandonada para recrear el ambiente de nuestra primera escena del crimen. En cuanto a la narrativa, este film nos ha servido como referente para reflejar la violencia y el tratamiento de temas un tanto controvertidos, así como los varios giros “rocambolescos” del guión. Visualmente nos atrajo mucho la vista subjetiva del asesino que se utiliza en el film en algunas ocasiones, algo que ya pretendíamos añadir en nuestro film, y quisimos inspirarnos en el gran tratamiento de la intuición que hace Argento. No obstante, el elemento que consideramos más innovador y que nos hizo replantearnos el uso de la música en nuestro guión, fue la elección de música rock en lugar de cantos fúnebres orquestales y temas románticos por parte de Argento, así que decidimos seguir sus pasos y optar por una banda sonora de un estilo más “indie”.

Siete Notas en Negro ¹⁴

Duración: 95 min.

Año: 1977

País: Italia

Género: Thriller

Director: Lucio Fulci

Guión: Lucio Fulci, Roberto Gianviti, Dardano Sacchetti

Reparto: Jennifer O'Neill, Gabriele Ferzetti, Marc Porel

Director de Fotografía: Sergio Salvati

Banda Sonora: Franco Bixio, Fabio Frizzi, Vince Tempera

Productora: Rizzoli Film / Cinecompany

¹³ AGUILAR, Carlos *et al.* *Cine fantástico y de terror italiano. Del giallo al gore*. Donostia Kultura. San Sebastián, 1997. 322 páginas.

¹⁴ Ficha técnica de la película en IMDb: http://www.imdb.com/title/tt0076786/?ref_=nv_sr_1

“Una vidente, inspirada por una visión, rompe una porción de pared en la casa de su marido y encuentra un esqueleto enterrado. Junto con su psiquiatra, busca descifrar quién era la víctima y quién el culpable de que haya muerto.”¹⁵

Posee peculiar importancia dentro de la filmografía de Fulci, ya que se trata del preludio a su más famoso período como director de cine de terror ¹⁶. Se trata de otro giallo tardío en el que se introduce un elemento claramente fantástico y parapsicológico a través de las visiones que constantemente asaltan a su protagonista, y que resultarán ser auténticas premoniciones del siniestro futuro que le aguarda, un hecho que nosotros implantamos en el personaje de Maya, nuestra protagonista, y sobre el cual girará toda la trama.

S*uspiria* ¹⁷

Duración: 98 min.

Año: 1977

País: Italia

Género: Terror / Giallo

Director: Dario Argento

Guión: Dario Argento, Daria Nicolodi

Reparto: Jessica Harper, Stefania Casini, Flavio Bucci

Director de Fotografía: Luciano Tovoli

Banda Sonora: Dario Argento

Productora: Seda Spettacoli

“Una joven (Jessica Harper) ingresa en una exclusiva academia de baile la misma noche en que asesinan a una de las alumnas. La subdirectora del centro es la amable Madame Blank, que brinda a la nueva alumna las comodidades y facilidades necesarias para su aprendizaje. Pero, poco a

¹⁵ Ficha técnica de la película en Filmaffinity: <http://www.filmaffinity.com/es/film702617.html>

¹⁶ AGUILAR, Carlos *et al.* *Cine fantástico y de terror italiano. Del giallo al gore*. Donostia Kultura. San Sebastián, 1997. 322 páginas.

¹⁷ Ficha técnica de la película en IMDb: http://www.imdb.com/title/tt0076786/?ref_=nv_sr_1

poco, una atmósfera malsana se va apoderando del lugar, y la estancia de la joven se va convirtiendo en una verdadera pesadilla. ¹⁸”

Este giallo constituye un cambio en el estilo habitual de Argento. En él se ira desarrollando una pesadilla de contornos cada vez más surrealistas hasta llegar a uno de los clímax finales más aterradores de su filmografía. Aquí Argento hace caso omiso de la lógica narrativa y distorsiona los clichés del género ¹⁹. Nosotros hemos decidido enfocarlo de manera contraria, nuestra protagonista también tiene pesadillas, pero en su caso comienzan como simples sueños y se van desarrollando cada vez de manera más realista y, al igual que el film de Argento, se incluirán reflexiones sobre la naturaleza sobrenatural del problema, encontrando a algo o alguien que meta a las protagonistas en materia.

Una Lagartija con Piel de Serpiente ²⁰

Duración: 103 min.

Año: 1971

País: Italia

Género: Thriller

Director: Lucio Fulci

Guión: Lucio Fulci, Roberto Gianviti, José Luís Martínez Mollá, André Tranché

Reparto: Florinda Bolkan, Stanley Baker, Jean Sorel

Director de Fotografía: Luigi Kuveiller

Banda Sonora: Ennio Morricone

Productora: Atlántida Films / Les Films Corona, International Apollo Films

“Una mujer decide visitar al psiquiatra para explicarle una pesadilla recurrente: mata a su vecina de una puñalada. Cuando ésta aparece asesinada, todas las sospechas recaen sobre ella. Pero, en el curso de la investigación, las circunstancias se complican. ²¹”

¹⁸ Ficha técnica de la película en Filmaffinity: <http://www.filmaffinity.com/es/film414789.html>

¹⁹ AGUILAR, Carlos *et al.* *Cine fantástico y de terror italiano. Del giallo al gore*. Donostia Kultura. San Sebastián, 1997. 322 páginas.

²⁰ Ficha técnica de la película en IMDb: <http://www.imdb.com/title/tt0067361/>

²¹ Ficha técnica de la película en Filmaffinity: <http://www.filmaffinity.com/es/film409607.html>

Se trata, quizás, de una de las mejores aportaciones al género. Siguiendo con su gradual internamiento personal en el mundo del horror y lo fantástico, Fulci nos brinda un ejercicio granguíñolesco en el que el escenario londinense, que pretende aportar un cierto aire de clasicismo propio del policíaco inglés, se ve transformado por la cámara en un decorado onírico que, en los mejores momentos, se confunde con el mundo de pesadilla de la protagonista ²². Este film ha inspirado nuestra estructura narrativa en la cual la protagonista presencia en primera persona un asesinato y durante el resto del film tanto el espectador como una figura de la ley, en nuestro caso la Inspectora Marcuse, comprueban que este sueño no es tal sueño, sino la realidad misma, mientras la protagonista está condenada por su inconsciente sed de venganza. Consideramos que las vertiginosas imágenes que despliega Fulci en este film representan perfectamente la fusión entre lo que es o no real, la confusión entre sueño y realidad, y creemos que es el estilo adecuado para lo que nosotros queremos hacer.

TARGET

Consideramos que nuestro proyecto no es apto para todos los públicos dada la presencia de contenido algo crudo, por escenas violentas o bastante sangrientas – al tratar la trama de una serie de asesinatos por un cruel y desconocido asesino –, y por la posibilidad de sugestión de temas sexuales. Por ello consideramos que nuestro largometraje no debería ser apto para menores de 16 años.

En cuanto al género de los espectadores, no distinguimos ninguna preferencia entre el público femenino o el público masculino. Consideramos que las mujeres pueden sentirse identificadas o desarrollar cierta empatía por nuestra protagonista, Maya, mientras que los hombres pueden sentirse atraídos por la propia temática que impera en el largometraje.

Por otro lado, teniendo en cuenta el género en el que se enmarca, creemos que se trata de un film que podría tener un buen recorrido en festivales especializados. Otro punto a favor en este aspecto es la proximidad de uno de los festivales más importantes sobre cine fantástico y de terror, el *Sitges Film Festival*, en el que se podría optar a entrar en la selección oficial. En este sentido, creemos que se trata más de un filme con vocación de culto que un éxito de taquilla.

²² AGUILAR, Carlos *et al.* *Cine fantástico y de terror italiano. Del giallo al gore*. Donostia Kultura. San Sebastián, 1997. 322 páginas.

VIABILIDAD COMERCIAL

En este apartado abordaremos un estudio general donde recogeremos y analizaremos diversos datos sobre el entorno, la competencia y los potenciales consumidores de nuestro producto, así como tocaremos algunos de los pasos característicos de un plan de marketing. Para la realización de este estudio hemos tenido en cuenta la información que hemos considerado más relevante para analizar nuestro producto, como los géneros populares entre el público, el número de espectadores en las salas de cine, las ventanas de distribución o las productoras, todo ello basándonos en datos y estadísticas del Ministerio de Cultura.

El **sistema D.A.F.O** (Debilidades - Amenazas - Fortalezas - Oportunidades) nos permite conocer las características del mercado donde queremos situar nuestro producto. Esta herramienta consiste en el estudio de cuatro variables, por separado, que nos aportaran una visión de las posibilidades de éxito del proyecto. Procedamos al análisis:

- **Debilidades:** Uno de los elementos a tener en cuenta de nuestro producto es su condición de “*rara avis*”, al tratarse de un film que combina diversos géneros (giallo, thriller, terror, drama...), cosa que podría disuadir a más de un espectador por su ambigüedad. Por otro lado, bien es cierto que se enmarca principalmente en el género de terror y el slasher, se trata de géneros saturados con una oferta muy amplia, lo cual podría desvirtuar nuestro proyecto.
- **Amenazas:** Teniendo en cuenta que se trata de un giallo, y que este es un género que tuvo su apogeo en los 70, nuestro producto podría resultar desfasado o caduco dado que se trata de un estilo particular de una época. Eso lo podría alejar también de lo que se considera cine de terror en la actualidad, más caracterizado por los *jump scares* que por crear una atmósfera interesante, y alejarlo del público mayoritario. Otra posible amenaza, basándonos en datos extraídos del Ministerio de Cultura, es el bajo interés del público por el género hoy en día, comparando el 2,7% que supone cine de terror o el 3,2% del thriller con el 29,7% que representa la comedia, en cuanto al número total de personas que asisten a las salas de cine en España ²³.

²³ Encuesta de hábitos y prácticas culturales en España 2014-2015. Ministerio de Educación, Cultura y deporte. Página 298. Recuperado de: http://www.mecd.gob.es/mecd/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/cultura/mc/ehc/2014-2015/Encuesta_de_Habitos_y_Practicas_Culturales_2014-2015.pdf

- **Fortalezas:** Todo lo que podría jugar en nuestra contra también podría resultar siendo nuestro punto fuerte, ya que al ser una *rara avis* puede resultar llamativo para el público. Nuestro largometraje se centra y explota un estilo y unas temáticas muy particulares, que apelan a un tipo de espectador que ya conoce el género y que, por tanto, le es fiel. También, al no tratarse de una super producción, es muy probable que el presupuesto necesario para su realización no será muy elevado.
- **Oportunidades:** Tratándose de un filme de género que navega entre el terror y el fantástico, entre otros, sería perfecto para ser presentado en festivales como el Festival Internacional de Sitges, en el que podría optar al gran premio del jurado. Por otro lado, sus características únicas la podrían convertir en una película de culto. Además, se ha de tener en cuenta el creciente interés por apelar a la nostalgia del público con reinversiones de películas y estilos clásicos. Teniendo en cuenta que ha habido un seguido de películas actualmente que han homenajeado al giallo, como *The Neon Demon* (Nicholas Winding Refn, 2016) o *Berberian Sound Studio* (Peter Strickland, 2012), así como el anunciado remake de *Suspiria*, resulta bastante posible que el giallo vuelva a resurgir como género de interés.

Teniendo en cuenta estos factores, hemos concluido que para vender el producto deberíamos centrarnos en sus características diferenciales, remarcando su condición de giallo moderno. Para ello, consideramos que habría que pensar bien en qué tipo de estrategia nos resultaría más beneficiaria en este sentido, por lo que destacaríamos o bien una estrategia de diferenciación o innovación, remarcando aquellos elementos que marcan la diferencia entre nuestro producto de aquellos ya existentes en el mercado, valorizando el factor innovador, o bien una estrategia de especialización, mediante la cual únicamente nos dirigiríamos a un segmento concreto del mercado, sin siquiera plantearnos la lucha global.

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

FICHA TÉCNICA

Título: *Los crímenes de la Mano Carmesí*

Tagline: Sus sueños se teñirán de rojo...

Género: *Thriller / Giallo*

Formato: Largometraje

Duración: 81 min. aproximadamente

Guión: Sara Ger, Adrià Soler

Productores: Sara Ger, Adrià Soler

PREMISA

“Mucha gente polariza su personalidad: reprime sus sentimientos más oscuros y solo muestra su parte más atractiva.”

SINOPSIS

La protagonista, Maya, sufre unas pesadillas tan reales que la asustan, sobretudo porque están relacionadas con unos asesinatos que se están cometiendo en su ciudad. Esto podría atribuirse a la repentina depresión de Maya por la muerte de su hermano Noel. La protagonista decide investigar sobre la muerte de éste y sobre sus sueños premonitorios, pero no estará sola, contará con la peculiar ayuda de la inspectora Hillary Marcuse.

BÍBLIA

DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES Y DRAMATIS PERSONAE

● *Maya / Mano Carmesí*

Maya Davis es una chica de pelo negro, media melena y con un flequillo recto y despeinado. Sus ojos son grandes y alargados, de un llamativo color verde-grisáceo. La forma de su cara es bastante redonda y su nariz es chata. Es una chica bastante atractiva. Es bajita (1,60m) y bastante delgada. Suele vestir ropa elegante y discreta: chaquetas, suéteres, pantalones largos o faldas no demasiado cortas, y prendas similares que no dejan ver ni destacan sus atributos. Su postura es correcta y sus movimientos son agraciados y elegantes.



*Figura 8. Fotografía de Paula Jornet como Maya Solano / Mano Carmesí.
Fuente: Paula Jornet*

Maya es una chica complicada. Durante su infancia demostró ser una chica bastante salvaje e impulsiva, pero con el paso del tiempo aprendió a ocultar esa parte de sí misma al perder el cariño de sus padres e intentar recuperarlo. La Maya que todos conocen es una chica modelo. Elegante, risueña y atenta, Maya siempre se muestra abnegada y cordial para con los demás. Sin embargo, en su interior sigue siendo la misma chica desconfiada, depresiva y temeraria de siempre. Por ello ha dejado atrás a sus amigos más cercanos (como es el caso de Alfie) y se ha refugiado en relaciones superficiales con compañeros de clase. El único vínculo emocional que ha mantenido estos últimos años ha sido con su gemelo Noel, a quien quería y odiaba (por ser el favorito de sus padres) a partes iguales. Ante él relajaba sus falsas apariencias, pero aún así nunca se le mostró tal como era.

Tras la muerte de Noel, algo dentro de Maya se partió en dos. Su carácter desapareció por completo, siendo solo capaz de ser esa falsa Maya con la que había fingido delante de todos. Por desgracia, ese carácter indomable que desapareció en ella se convirtió en la Mano Carmesí, que es capaz de materializarse mientras Maya sueña.

Maya / Mano Carmesí

Nombre	Maya Solano / Mano Carmesí
Fecha de nacimiento	2 de Mayo
Edad	25
Signo del zodiaco	Géminis
Tipo de personaje	Protagonista / Antagonista (como la Mano Carmesí)
Profesión	Estudiante de Universidad (Doble Grado en Relaciones Laborales y ADE)
Situación social	Maya proviene de buena familia, perteneciendo a la clase alta. En la actualidad, Maya no trabaja, ya que quiere dedicarle todo su tiempo a sus estudios universitarios. Por el momento vive sola, pero no le falta de nada gracias a la ayuda económica de sus padres.
Características físicas	Pelo negro, media melena y con un flequillo recto y despeinado. Sus ojos son grandes y alargados, de un llamativo color verde-grisáceo. La forma de su cara es bastante redonda y su nariz es chata. Es bajita (1,60m) y bastante delgada. Una chica bastante atractiva.
Características morales	A primera vista aparenta ser una buena persona por naturaleza, siempre dispuesta a ayudar a los demás, a veces incluso anteponiendo las necesidades de otros por delante de las suyas propias. No obstante, esto se trata de una máscara para ocultar su verdadero yo, mucho más rebelde y salvaje.

Características psicológicas	<p>Su carácter es doble, bastante complejo y contradictorio. Por un lado es versátil, pero por el otro puede ser insincero. Tiene la imaginación y la inquietud típica de un niño. Suele ser cortés, pero a veces utiliza sus atributos para conseguir sus propios objetivos y es capaz de recurrir a la mentira sin perder su encanto con tal de obtener lo que quiere. Se desanima con facilidad cuando no consigue lo que quiere. Tiene una gran capacidad analítica. Maya Solano se muestra como su parte más insignificante, débil y afable, mientras que la Mano Carmesí es una versión deshinibida de sí misma, más fiel a su verdadera personalidad: más agresiva, más directa, más insensible y más valiente.</p>
Miedos personales	<p>Ser lo contrario a lo que los demás esperan de ella. El rechazo de su familia.</p>
Forma de hablar	<p>Con un tono suave, delicado y femenino.</p> <p>La Mano Carmesí usa un tono más agresivo y directo, valiéndose de palabrotas e insultos.</p>
Estilo de vestir	<p>Elegante y discreta: chaquetas, suéteres, pantalones largos o faldas no demasiado cortas.</p> <p>Como la Mano Carmesí, su estilo vuelve más atrevido y oscuro.</p>
Gustos y tendencias	<p>En cuanto a la música, Maya se decanta por grupos como <i>The Raveonettes</i>, <i>Chvrches</i> o <i>Crosses</i>. Maya adora estar al aire libre, y tiene por costumbre fumar marihuana a escondidas con su hermano. Además de leer, Maya también es una aficionada de las películas antiguas, generalmente en blanco y negro, siendo una gran fan de Hitchcock. Al ser algo solitaria, a Maya también le encantan aquellas actividades donde puede perderse en sí misma, como la fotografía o tocar el piano. Todo esto lo mantiene en secreto por sus padres, delante de los cuales muestra gustos y aficiones más banales y superficiales.</p>

● *Hillary Marcuse*

Hillary Marcuse es una mujer de pelo rubio oscuro, bastante corto, en contraposición a sus oscuras cejas. Sus ojos son alargados y de color marrón oscuro, de labios finos. Destaca por su excelente forma física. Hilary es alta, rozando los 1,72m. Viste muy profesional –no muy acorde con su comportamiento–, acostumbrando a llevar un traje negro y gris y una blusa blanca, que acompaña con un buen puro.



*Figura 10. Fotografía de Mallory Margot Calvi como Hillary Marcuse.
Fuente: Mallory Margot Calvi*

Hillary tiene un ideal de justicia muy particular. Aún siendo policía, no cree que el sistema sea justo. Es el bicho raro de la comisaría, y algunos la consideran hasta loca – aunque apruebe todos los exámenes psicológicos del cuerpo –, y por ello le entregan la mayoría de casos que probablemente queden irresueltos, no por incompetencia, sino por ser la única capaz de salir adelante con algunos de esos casos – ya que tiene la imaginación e ingenio de su madre –. Hillary es astuta, lógica y perseverante y calmada, aunque a veces -demasiadas- llega a implicarse tanto en sus casos que acaba saltándose alguna que otra regla, mintiendo y jugando sucio si es necesario. A pesar de la imagen elegante que puede dar, Hillary es bastante desgarbada y suele sorprender con acciones inesperadas y poco elegantes. Suele mentir compulsivamente – mintió a su madre cuando fue a buscar a su padre –.

Hillary	
Nombre	Hillary Marcuse
Fecha de nacimiento	26 de Abril
Edad	45
Signo del zodiaco	Tauro
Tipo de personaje	Protagonista
Profesión	Inspectora de policía

Situación social	Hilary proviene de una familia de clase media. Actualmente está soltera y no dispone de una vivienda, sino que se hospeda en hoteles que alterna según le convenga, dependiendo del caso que se encuentre investigando en el momento. Durante alguna temporada incluso ha llegado a establecerse en su despacho de inspectora.
Características físicas	Pelo rubio oscuro, bastante corto, en contraposición a sus oscuras cejas. Sus ojos son alargados y de color marrón oscuro, su nariz pequeña, y sus labios finos. Destaca por su excelente forma física. Es alta, rozando los 1,72m.
Características morales	Bajo su apariencia dura y despreocupada, el principal objetivo de la vida de Hilary es proteger, apoyar y ayudar a los demás, impedir que les hagan daño y luchar sus derechos y por lo que es justo. En este sentido, Hilary no es nada egoísta, todo lo contrario, es muy altruista y benévola. Su buena moral está incluso por encima de las normas.
Características psicológicas	Se trata de un personaje algo impredecible. Tiene una manera muy propia de actuar y nunca se sabe con qué te puede salir. Siempre muestra un aspecto serio en contraposición a sus actos cómicos. Sobre todo en lo que respecta a su trabajo, Hilary puede llegar a ser muy tozuda y terca, queriendo llegar siempre al fondo del asunto, le cueste lo que le cueste. Por eso, a veces no sabe cuándo se debe tirar la toalla y sigue insistiendo. Esto la lleva a ser algo rencorosa cuando no consigue lo que quiere, pudiendo ser bastante gruñona cuando las cosas no van según lo esperado.
Miedos personales	Acabar igual que su padre. Las escaleras mecánicas
Forma de hablar	Directa, coloquial y sin tapujos. Suele maldecir a menudo.
Estilo de vestir	Profesional: traje negro y gris y una blusa blanca

Gustos y tendencias	Le gustan todas aquellas actividades donde pueda auto-imponerse retos u objetivos. Tiene una extraña fascinación por las películas malas y de serie B, y odia leer. Es una aficionada de los vehículos y le encanta conducir. También le gustan los gatos. Es una fumadora empedernida de puros.
---------------------	--

Figura 11. Tabla descriptiva del personaje de Hillary Marcuse.
Elaboración propia.

● *Alfie*

Alfie es un chico joven, de pelo castaño, corto, un poco de punta, de ojos grandes y pardos y barba incipiente. Alfie es alto, unos 1,83m de altura, y de constitución más bien delgada. Destaca por su amplia sonrisa, sus gruesas cejas y su mentón prominente. Al contrario que los otros personajes, no cuida tanto su imagen y viste un estilo más ecléctico: abrigos y converse, camisetas estampadas, anillos...



Figura 12. Fotografía de Carles Maudes como Alfie Fulci.
Fuente: Carles Maudes

Alfie ha vivido obsesionado con el ocultismo desde que era joven. Se refugió en ese mundo para superar la muerte de sus padres, víctimas de un accidente de avión provocado por el también difunto piloto, estando éste en estado de embriaguez. Poseedor de una inmensa fortuna, Alfie ha dedicado toda su vida al estudio del esoterismo, llegando a obsesionarse hasta el punto de poner esta obsesión por encima de cualquiera. Alfie es inteligente, carismático y calculador. Por otro lado, no puede evitar sentirse atraído tanto por Maya como por Noel, aunque su interés por el oculto esté por encima de todo lo demás. Alfie se siente traicionado por el destino de sus padres, por lo que busca algún tipo de justicia, aunque lo hace de un modo algo retorcido y peligroso. Su tío, que pasó a ser su tutor legal con la muerte de sus padres, obligó al chico a entrar en el internado y a matricularse en económicas antes de la mayoría de edad.

Alfie	
Nombre	Alfredo (Alfie) Fulci
Fecha de nacimiento	15 de agosto
Edad	25
Signo del zodiaco	Leo
Tipo de personaje	Secundario / Antagonista
Profesión	Estudiante de Universidad (Grado en Economía)
Situación social	Alfie proviene de una familia de clase alta, igual que los Solano. Sus padres fallecieron y se crió con su tío. Es hijo único. Actualmente, Gracias al dinero de su familia, Alfie puede permitirse vivir y mantenerse él solo, así como viajar constantemente a lugares remotos.
Características físicas	Pelo castaño, corto, un poco de punta, de ojos grandes y pardos y barba incipiente. Es alto, unos 1,83m de altura, y de constitución más bien delgada. Amplia sonrisa, cejas gruesas y mentón prominente.
Características morales	A pesar de lo que pueda parecer, Alfie no es tan buena persona como quiere aparentar. Se coloca a sí mismo por encima de las necesidades ajenas, y no le importa tener que pasar por encima de alguien para conseguir su objetivo si el lo ve necesario, muchas veces justificándolo con la “justicia” y porque “es lo mejor para todos”. Su carácter egoísta se desvanece, en cierto modo, cuando se trata de Maya, por la cual siente cierta debilidad, apoyándole y ayudándole siempre en lo que necesite.

Características psicológicas	Alfie es un chico muy entusiasta, decidido y extrovertido. Siempre está bromeando. Tienen ambición, fuerza, independencia y total seguridad en sus capacidades. No suele tener dudas sobre qué hacer. Sabe dónde quiere llegar y ponen todo su empeño y energía en conseguir su objetivo. Bajo su aspecto de payaso que siempre está de broma, se esconde un gran intelecto. Puede llegar a ser terco en sus creencias, pero siempre desde una fe y sinceridad absoluta, mostrando muy mal genio si algo le molesta. Es capaz de recurrir a trucos y mentiras para desacreditar a sus enemigos, y uno nunca puede adivinar qué le está pasando por la cabeza. También puede adoptar ciertos aires de superioridad y prepotencia. Cree en la justicia por encima de todo.
Miedos personales	Vivir en un mundo injusto.
Forma de hablar	Contundente, con cierto aire intelectual pero a la vez despreocupada.
Estilo de vestir	Estilo ecléctico: abrigos y converse, camisas estampadas, anillos...
Gustos y tendencias	Alfie es un fanático ocultismo, el esoterismo y las artes místicas. Es un ávido coleccionista de objetos raros relacionados con estos temas, que poco a poco va reuniendo de sus viajes. Le gusta todo aquello visualmente llamativo y peculiar. También siente debilidad por la lectura y la escritura.

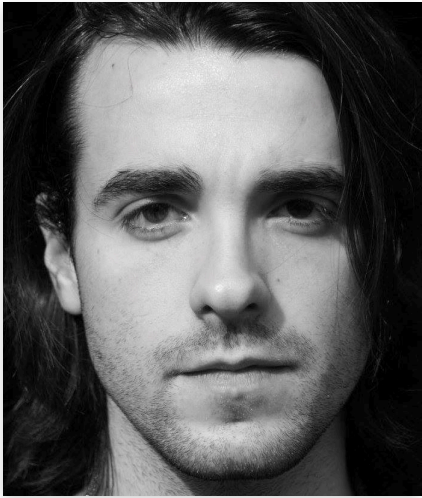
Figura 13. Tabla descriptiva del personaje de Alfie Fulci.
Elaboración propia.

● *Noel*

Noel era un apuesto joven, moreno, con el pelo corto y peinado hacia atrás. Sus ojos eran pequeños y grises, y sus cejas anchas y rectas. Sus facciones destacaban por ser muy cuadradas y marcadas. Su nariz también era algo ancha y sus labios más bien finos. Se le podían apreciar rastros de barba incipiente que no acaba de dejarse ver. Rozaba los 1,87m de altura, y era de constitución delgada,

pero un poco más fibrado que Alfie. Su manera de vestir era, al igual que su hermana, elegante y simple.

Noel era el típico chico modelo al que todos los padres adoran. Era elegante, educado, simpático y extrovertido. Aunque por otro lado a veces resultaba un poco esnob y creído. Desde joven se dio cuenta de que era homosexual y, aunque lo mantuvo oculto a ojos de su familia, nunca le supuso un problema. Siempre sintió algo por Alfie y, aunque éste nunca se lo dejó claro, Noel creía que también sentía algo por él pero no estaba preparado para aceptarlo. Noel vivía en su mundo, lo cual le hacía ser bastante egoísta y le costaba ver la realidad tal y como era.



*Figura 14. Fotografía de Marc Bosch como Noel Solano.
Fuente: Marc Bosch*

Noel	
Nombre	Noel Solano
Fecha de nacimiento	2 de mayo
Edad	25
Signo del zodiaco	Géminis
Tipo de personaje	Secundario
Profesión	Estudiante de Universidad (Grado en Economía)
Situación social	Noel pertenecía a una buena familia, de clase alta, al igual que su hermana. También era estudiante, no trabajaba y, hasta su muerte, vivía solo.
Características físicas	Moreno, con el pelo corto y peinado hacia atrás. Ojos eran pequeños y grises, y cejas anchas y rectas. Sus facciones destacaban por ser muy cuadradas y marcadas. Su nariz también era algo ancha y sus labios más bien finos. Se le podían apreciar rastros de barba incipiente que no acababa de dejarse ver. Rozaba los 1,87m de altura, y era de constitución delgada.

*Figura 9. Tabla descriptiva del personaje de Maya Solano / Mano Carmesí. 25
Elaboración propia.*

Características morales	Su moral era un poco ambigua. Su egocentrismo no dejaba claras sus motivaciones y preocupaciones. Por lo general se mostraba amable y buena persona. Sin embargo, muchas veces no lograba distinguir entre la fina línea de lo que estaba bien y lo que estaba mal, siendo un chico a veces bastante impulsivo.
Características psicológicas	Su carácter era poco claro. Era conservador y, a su vez, despreocupado. Entendía que había momentos para ser sociable y otros momentos para ser solitario. Esto era una de las contradicciones en su carácter. Se mostraba decidido, resistente, terco, tenaz, energético, sabio e intuitivo. A veces podía ser demasiado fantasioso, y poseía un talento artístico considerable. Uno de sus mayores defectos era que se dejaba llevar fácilmente, y a veces sucumbía al egocentrismo, sacando su faceta más esnob.
Miedos personales	El concepto que pudiese tener su hermana de él. Que Maya nunca consiguiera ser realmente feliz.
Forma de hablar	Formal y educada. Con la típica elegancia y humor británico.
Estilo de vestir	Elegante y simple: principalmente camisas, polos, pantalones formales y mocasines.
Gustos y tendencias	Era un chico inteligente, y le atraían la ciencia y los números. Como su hermana, era un ávido lector, y sus pasatiempos solían ser tranquilos y requerían astucia e ingenio, como el ajedrez. Le fascinaba todo aquello que no podía comprender o que le resultaba diferente a él, siendo esta una de las principales razones por las que se fijó en un chico como Alfie.

*Figura 15. Tabla descriptiva del personaje de Noel Solano.
Elaboración propia.*



Otros	
Laura Palma	Una mujer de unos 30 años de edad, alta, de pelo castaño. Viste ropa formal. Se trata de una de los miembros de la Mano Carmesí y la tercera en morir.
Bruno Díaz	Un chico joven que ronda los 25 años de origen suramericano. Viste informal, pero elegante. Parece algo despistado. Es otro miembro de la Mano Carmesí y el cuarto en morir.
Hiroshi Kon	Hombre asiático, de unos cuarenta años, ataviado con ropajes antiguos y un bastón para ayudarlo con su ligera cojera. A primera vista parece un hombre tranquilo y astuto. Otro miembro de la Mano Carmesí y el quinto.
Jordi Roures	Inspector de policía que actualmente se encarga de los asesinatos cometidos por el antagonista de nuestra historia. Ex-compañero de Hillary Marcuse. Debe tener unos 55 años, aunque su apariencia cansada y su pelo ligeramente canoso le otorgue un par más. Viste un traje algo desaliñado y una gabardina.
Agustín (Gus) Romero	Es el ayudante del inspector Roures. Es más joven que su jefe, unos 35 años, y tiene un rostro un tanto infantil. Viste de manera similar a Roures.
Presentadora TV	Rubia, elegante y atractiva. Una chica joven. Se la puede ver en el televisor de Maya cuando ésta mira las noticias.
Alicia Morales	Compañera de clase de Maya, de su misma edad. Es una chica guapa, con una melena castaña, larga y lisa, y ojos grandes y azules. Parece una chica inocente y despreocupada. Viste muy parecido a Maya, pero añadiéndole un toque colorido y varios complementos.

Dr. Esteban Agramunt	Es el psicólogo al que acude Maya después de la muerte de su hermano, y al que le confía todos sus problemas con sus padres y sus sueños. Es un hombre de 40 años, moreno, delgado y con grandes gafas cuadradas. Viste con una camisa arremangada y una corbata.
Luís Solano	Este hombre, de aspecto regio y señorial, es el padre de Maya y Noel. Es el dueño de una gran multinacional de renombre. Es un hombre algo corpulento, con poco pelo y siempre trajeado. Rondará los 60 años. Parece un hombre decidido, ambicioso, conservador y estricto.
Bárbara Solano	Esposa de Luís y madre de Maya y Noel. Es una mujer elegante, algo rígida, de unos 55 años, pero que parece bastante más joven. Adoptó el apellido de su marido por el estatus social y los beneficios que comportaba. No trabaja. Viste un elegante vestido ceñido, lleva su pelo moreno recogido y un ostentoso collar de plata.
Brunhilde Meumann	Sirvienta de la familia Solano. Es una mujer de unos 50 años, con el pelo entre castaño oscuro y canoso, y la cara algo arrugada. Viste totalmente de negro, con un jersey de cuello alto y una falda larga hasta las rodillas. Es bastante callada.
Profesor Carlos Maudes	Es el profesor con el que contacta Hillary para obtener información sobre dos de las víctimas. Es un hombre de 35 años, con una media melena castaña despeinada e imberbe. Parece un hombre enrollado y despreocupado. Viste una camisa arremangada, sin corbata, y unos zapatos coloridos.
Vendedora	Una chica joven, morena con las puntas teñidas de varios colores, y varios piercings. Es un poco “choni”. Trabaja en un quiosco. Es la que le cuenta a Hillary acerca de la fiesta de Mirna Villanueva.
Guardia	Se trata de el hombre corpulento que se encarga de gestionar quién entra en la fiesta de Villanueva y quién no.

Sirviente	Un hombre mayor, de unos 60 años, de pelo blanco y con barba. Estando de servicio en la fiesta de Villanueva, es el que encuentra a Hillary cuando se cuela en el recinto y le proporciona unos mocasines para que se cambie. Apparentemente es un hombre amable y servicial.
Mirna Villanueva	Una hermosa mujer de unos 40 años, pelirroja, con una melena larga y ondulada y unos ojos verde esmeralda. Es una actriz que recientemente protagonizó una película de terror llamada “La Mano Carmesí”, y que celebra una fiesta en su finca para promocionarla. Es otro miembro del culto y la sexta en morir. Viste un elegante vestido rojo, largo hasta los pies y sin mangas.
Guardaespaldas	Se trata de los hombres a cargo de la seguridad de Mirna Villanueva. Son los que encuentran su cadáver después de que la Mano Carmesí la asesine a ella y ataque a Marcuse.
Sarah Dolan	Una mujer negra, de constitución esbelta, el típico pelo rizado afroamericano y grandes ojos marrones. Viene de Nueva Orleans, donde trabaja como bailarina en un cabaret, y no habla el castellano. Es otro de los miembros de la Mano Roja y la séptima en morir.
Estela Miranda	Es la secretaria de la inspectora Marcuse. Se trata de una mujer bajita y delgada, con el pelo dorado y rizado, siempre encrespado y medio recogido. Tiene unos 35 años. Parece algo aburrida. Siempre viste de color de rosa, en contraste con su jefa.
Eduardo Torres	Hombre castaño, con el pelo algo afro y barba, de unos 40 años. Era un artista, en concreto pintor, y una de sus obras más conocidas era un cuadro que referenciaba a la Mano Carmesí. Miembro del culto y segundo en morir.
Hombre del Parking	Hombre de unos 40 y tantos años, con el pelo largo y castaño, recogido en una coleta. Tenía sobrepeso. También era miembro del culto y fue el primero en morir después del sacrificio de Noel.

Farmacéutico	Un hombre de unos 30 años, rubio y con barba, que le vende a Maya las pastillas para no dormir. Parece tener un humor de perros.
Policía	Un hombre uniformado de unos 50 años que trabaja con Marcuse. Tiene el pelo corto y negro. Es el que encierra a Maya en el calabozo y el que más tarde se encarga de ella cuando se entrega.

Figura 16. Tabla descriptiva del resto de personajes.
Elaboración propia.

HISTORIA PREVIA

● *Maya, Noel y Alfie.*

Maya y Noel se criaron en el seno de una familia adinerada y conservadora. Desde pequeños, sus padres sentían más afinidad por el hijo varón que por ella, ya que su comportamiento era “poco elegante y demasiado indisciplinado”. Eso la apartó de su cariño, y la sumió de pequeña en una gran depresión. Con los años, aprendió a fingir y a comportarse como la hija que siempre habían querido, aunque Noel seguía siendo el hijo predilecto (además del heredero de la empresa de sus padres). En el internado donde cursaron la educación superior conocieron a Alfie, un chico también de familia adinerada pero de comportamiento mucho más desenfadado que ellos, y se hicieron grandes amigos, aún a costa de perder el favor de sus padres. Cuando éstos se enteraron, Maya se apartó de él, pero Noel no lo hizo. Maya, pese a sentir cierta atracción por Alfie, priorizó la opinión de sus padres ante su felicidad, no queriendo ocasionar más problemas con ellos por culpa de una simple amistad. Noel, en cambio, se dejó llevar por su fascinación hacia Alfie, del cual acabó enamorándose. Al contrario que su hermana, Noel sabía que, por su condición homosexual (que sus padres aún desconocían), nunca encajaría con las expectativas de sus padres, de modo que nunca le preocupó su opinión ni las consecuencias de sus acciones. Alfie por su parte siente interés por Maya y su “lado oscuro”, aunque se hizo amigo de Noel por la adoración que éste le profesaba. Alfie siempre sintió interés por las artes ocultas, y durante sus años en el internado logró reclutar un grupo de personas con intereses similares, fundando el culto una vez terminada su estancia en éste. Durante los tres primeros años de Universidad, Maya y Alfie perdieron el contacto, mientras que él y Noel se hicieron cada vez más cercanos. Maya entró en un doble Grado (Relaciones Laborales - ADE), mientras que Alfie y Noel ingresaron en Economía. Mientras que los hermanos dedicaron

todo su esfuerzo durante estos años en labrarse un futuro profesional, Alfie por su parte pocas veces asistía a clase y dedicaba gran parte de su tiempo y dinero en viajes alrededor de Europa, subastas de objetos esotéricos y otras cosas relacionadas con su “culto”. Finalmente, Noel acabó uniéndose a dicho culto para poder pasar más tiempo con Alfie, el cuál aprovechó para usarle como “recipiente” para la entidad que intentaba traer al mundo a través de un ritual junto con los otros miembros del culto. No obstante, el rito salió mal y Noel falleció en el acto. Estos hechos se encubrieron – gracias a los recursos de Alfie – y todo quedó como un simple accidente. En cuanto Maya se enteró, se vio sumida en una depresión, aunque decidió continuar con el cuarto curso de Universidad para intentar no pensar en ello. Alfie y Maya se reencontraron en el entierro de Noel, retomando su amistad para sobrellevar su muerte. Desde ese momento, Maya empezó a tener pesadillas extrañas, que con el paso de los días se volvieron más reales...

● *Hillary Marcuse*

Hija de un policía y una escritora de cierto renombre, Hillary Marcuse se crió en Londres, y no fue hasta los 15 años que se mudó con su madre a Barcelona, después del divorcio de sus padres – su padre era un policía mediocre y un borracho (además de un corrupto) –. Su madre era una fan confesa de la ciudad – de hecho había ambientado algunas de sus novelas en ella –, y conocía todos sus recovecos y curiosidades: un conocimiento que legó a su hija. Hillary, por su parte, echaba de menos a su padre, al que pese a como era le tenía mucho cariño y al cual su madre le había arrebatado la custodia. A los 25 años, Hillary volvió a Londres para reencontrarse con su padre, con el que había perdido el contacto unos años atrás, solo para descubrir que había muerto a causa del alcohol, descubriendo de paso cómo era su padre realmente. En cuanto volvió a Barcelona entró en la academia de policía – intentando redimir los actos de su padre –, y fue ascendiendo en el cargo gracias a su buen rendimiento. Cuando Hillary llegó a la treintena, su madre se fue a vivir a Brujas con su nuevo marido, y Hillary se quedó a vivir en Barcelona, llegando al cargo de inspectora. Su experiencia en el cuerpo de policía le hizo darse cuenta de que intentando seguir las normas no siempre conseguiría lo mejor para las víctimas de los crímenes en los que trabajaba, ya que algunas leyes y gestiones que acababan favoreciendo al criminal, y por ello empezó a “reinventar las normas del juego”, evitando – con su gran capacidad para el engaño – que el cuerpo se enterase. Fue ella la que se encargó de investigar la muerte de Noel, y aunque cerró el caso por todas las evidencias que indicaban que se trataba de un accidente, siempre tuvo la sensación de que no lo era. La aparición

de tres cuerpos en una antiguo caserón han reavivado esa sensación en Marcuse, que quiere hacerse cargo del caso.

MUNDOS Y ESPACIOS

En este apartado hablaremos de la ambientación de nuestro largometraje, de sus distintos escenarios, y aportaremos algunas ideas de posibles localizaciones que se han convertido en referentes perfectos para idear y escribir el guión.

Toda la narración de nuestro guión tiene lugar en varios espacios dentro del territorio de Barcelona, o alrededores. Escogimos la mayoría de estos lugares en consideración de una relevancia especial en relación a la propia historia, o bien por facilidad o cercanía, ya que creemos que la familiaridad puede influir positivamente en el público. A continuación analizaremos, por orden de aparición, las diferentes características de cada espacio plasmado en nuestro guión, así como los aspectos que queríamos destacar en cada caso o por qué escogimos estas referencias:

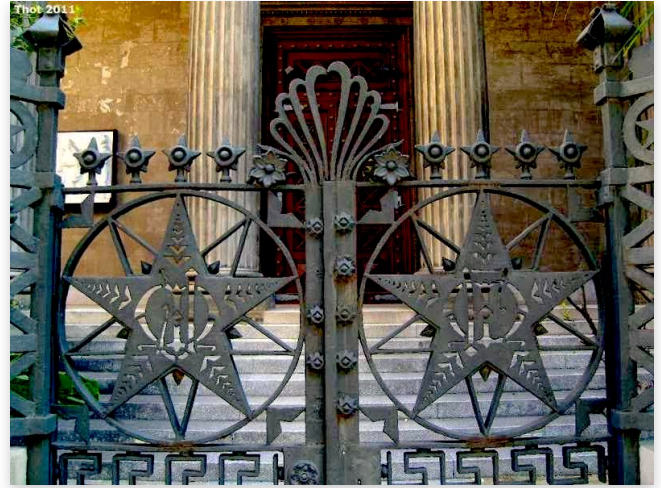
● La **M**ansión de la **C**onferencia



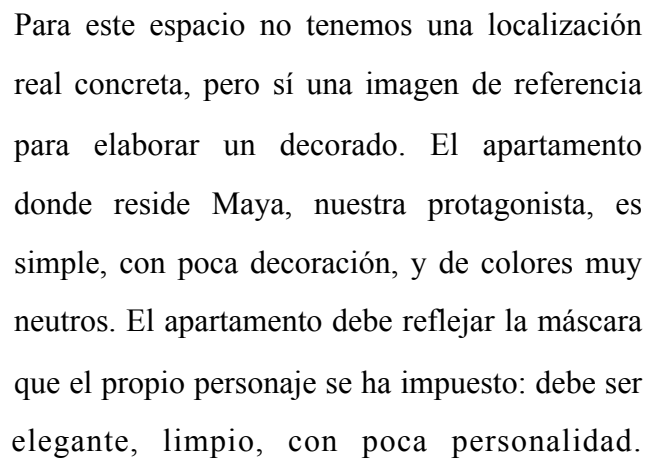
Dirección: Carrer de Bailèn, 70, 08009
Barcelona

Para recrear la Mansión donde el culto de la Mano Carmesí realiza sus reuniones bajo la tapadera de conferencias, hemos escogido el **Templo Masrera**, una curiosa edificación con aspecto de Partenón, conocida como “el templo misterioso” por muchos transeúntes. Desde la

concepción de la Mansión de las Conferencias en el guión tuvimos en mente esta localización, y consideramos que su aspecto regio, su aire tenebroso y sus elementos masónicos como la fachada con la estrella de cinco puntas hacen de este lugar la localización perfecta.



- Apartamento de Maya



33

● Universidad ESADE



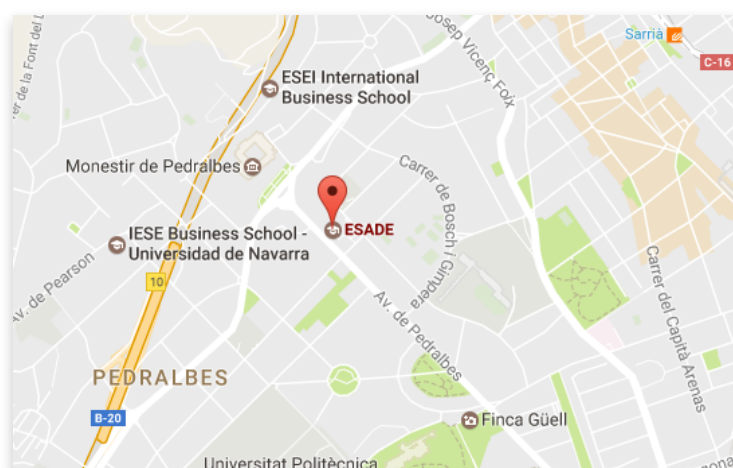
Dirección: Av. de Pedralbes, 60-62, 08034

Barcelona

Contacto: 932 80 61 62 / esade.edu

Siendo la hija de el director de una multinacional, es normal que Maya atienda a una de las mejores Universidades en administración y dirección de empresas de Barcelona. Por ello, hemos escogido a la reconocida **ESADE** (Escuela Superior de

Administración y Dirección de Empresas) como la institución académica de nuestra protagonista, así como otros personajes.



***Figuras 22 y 23.** Fotografía y localización de ESADE.
Obtenidas de Google Imágenes y Google Maps.*

● Consulta del Psicólogo



***Figura 24.** Fotografías de la consulta del psicólogo
Obtenida de Google Imágenes.*

Para este espacio tampoco disponemos de localización concreta, pero sí una imagen de referencia. En este lugar es donde se reúne Maya con su Psicólogo para hablar de sus pesadillas y de los problemas con aquellos que le rodean. Al tratarse de un hombre maduro e intelectual, consideramos que su despacho debe tener una imagen formal,

profesional y ordenada. En cuanto a su situación, sería favorable que se encontrara en el mismo o cerca del barrio donde resida Maya.

● Apartamento de los Solano



Otro espacio sin referencia de localización. Se trata del apartamento de Luís y Bárbara Solano, los padres de Maya y Noel e, igual que todo lo que pertenece a dicha familia, debe parecer caro, elegante y hasta ostentoso. Nos importa mayoritariamente el comedor, donde Maya cena con sus padres en un par de escenas del largometraje, y buscamos que simule un ambiente frío e impersonal. Es

muy probable que este apartamento lo encontremos en un muy buen barrio, con apartamentos y casas grandes como podría ser Pedralbes.



Figuras 25 y 26. Fotografía y localización del apartamento de los Solano. Obtenidas de Google Imágenes y Google Maps.

● Bosque



Dirección: Carrer Bosc Masia del Can Deu, 12, 08207 Sabadell, Barcelona

Hemos escogido el bosque de **Can Deu**, situado en Sabadell, para simular un bosque de ubicación desconocida donde los hermanos

Solano, Maya y Noel, pasan el tiempo fumando marihuana y hablando de sus problemas.



Figuras 27 y 28. Fotografía y localización del bosque de Can Deu. Obtenidas de Google Imágenes y Google Maps.

● Despacho de Hillary



Figura 29. Fotografía del despacho de Marcuse. Obtenida de Google Imágenes.

Este espacio, también sin localización, representa el despacho de la inspectora de policía Hillary Marcuse. Se trata del lugar donde este personaje reúne y examina las pruebas que va encontrando en las escenas del crimen, de modo que lo queremos ambientar como un sitio tranquilo, personal y privado, quizá hasta un poco lúgubre. Podemos encontrar este espacio dentro de la comisaría.

● Cafetería

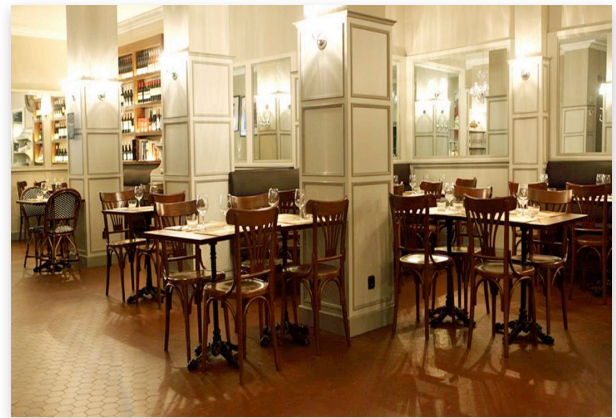


Dirección: Carrer de Pau Claris, 142, 08009 Barcelona

Contacto: 932 15 12 16 / www.cafe-emma.com

Hemos escogido el **Café EMMA** para simular la cafetería donde Marcuse lleva a Maya para preguntarle acerca de ciertos asuntos del caso de su hermano. Consideramos que la

disposición de las mesas de este local facilita el poder tener una conversación íntima aún manteniendo un cierto aire distendido.



Figuras 30, 31 y 32. Fotografías y localización del Café EMMA. Obtenidas de Google Imágenes y Google Maps.

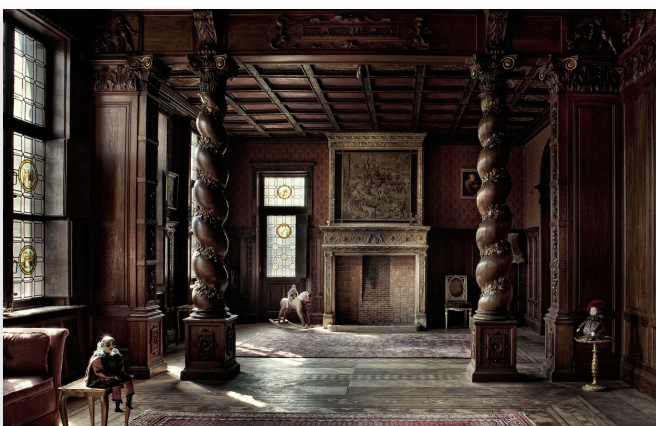
● Despacho de Maudes



Figura 33. Fotografía del despacho de Maudes. Obtenida de Google Imágenes.

Otro espacio sin referencia de localización. Es el Despacho del Profesor Carlos Maudes. Lo podemos ver cuando éste mantiene una llamada telefónica con la inspectora Marcuse para darle información sobre el caso. Puede estar adherido a cualquier colegio o universidad de Barcelona.

● Apartamento de Alfie



Igual que con las otras viviendas, para este espacio únicamente disponemos de una imagen de referencia para elaborar el decorado. El apartamento donde reside Alfie es el más ostentoso y decorado de todos. El

apartamento debe parecer antiguo, exótico, muy ornamentado y lleno de objetos extraños o curiosos. Creemos que sería favorable que un personaje con los gustos místicos y prácticas extrañas de Alfie viviera en un lugar alejado, solitario y tranquilo, como bien sería un complejo en la parte más alta y aislada del barrio de Sarrià.



Figuras 34, 35 y 36. Fotografías y localización del apartamento de Alfie. Obtenidas de Google Imágenes y Google Maps.

- Terrenos de Villanueva



Dirección: Golf Platja de Pals, 17256 Pals,
Girona

Contacto: 972 66 77 40 / www.masgelabert.com

Mas Gelabert se convertiría, en nuestro guión, en una villa de verano propiedad de la actriz Mirna Villanueva. En este espacio se llevaría a

cabo la fiesta promocional de su última película, en la que Hillary se colará para investigar. Necesitábamos un lugar espacioso, aislado, con mucho terreno y en el que se pudiera reunir mucha gente, y consideramos que este lugar cumple estas características.



Figuras 37, 38 y 39. Fotografías y localización del Mas Gelabert. Obtenidas de Google Imágenes y Google Maps.

● Hotel

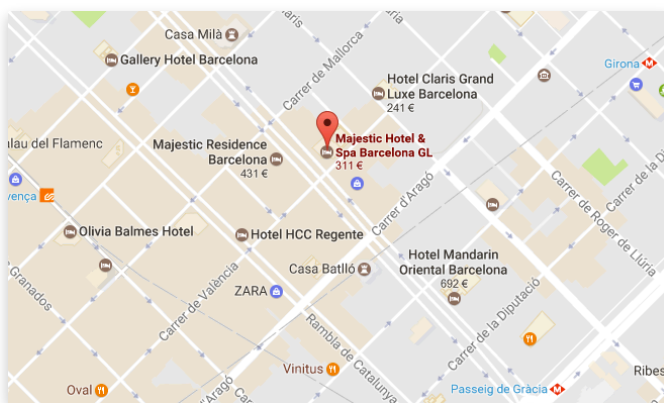


Dirección: Passeig de Gràcia, 68, 08007 Barcelona

Contacto: 934 88 17 17 / www.hotelmajestic.es

El **Hotel Majestic** de Barcelona semejará el hogar temporal de una de nuestras protagonistas, Hillary Marcuse, así como una de las víctimas del culto, Sarah Dolan. En este escenario tendrá lugar el asesinato de ésta última, así como un pequeño enfrentamiento entre Maya y Hillary. Hemos escogido este hotel en concreto principalmente por su aspecto exterior,

siendo los balcones ideales para la escena en que muere Dolan. Su localización esquinera también facilitaría la colocación de varios coches de policía o ambulancias durante el suceso.



Figuras 40, 41 y 42. Fotografías y localización del Hotel Majestic. Obtenidas de Google Imágenes y Google Maps.

● Comisaría



Figura 43. Fotografía de la Jefatura Superior de Policía de Catalunya. Obtenida de Google Imágenes.

Dirección: Via Laietana, 43, 08003
Barcelona

Contacto: 932 90 32 42 / www.policia.es

La fachada de la **Jefatura Superior de Policía de Catalunya** será la última imagen de nuestro largometraje. En la entrada de este edificio tendrá lugar la

despedida de Hillary y Maya, que finalmente decide entregarse. También, en el interior del lugar, Maya es encerrada durante un breve período de tiempo bajo sospecha de asesinato.

● Farmacia



Figura 44. Fotografía de una farmacia. Obtenida de Google Imágenes.

Este espacio, también sin localización, representa la farmacia a la que acude Maya buscando algún método para evitar quedarse dormida. Nos serviría cualquier local amplio y accesible, a ser posible cerca del lugar de residencia de Maya.

● Casa de Alicia



Figura 45. Fotografía de la cocina de Alicia. Obtenida de Google Imágenes.

Otro espacio sin referencia de localización. Se trata de la casa de Alicia, la compañera de universidad de Maya. Pertenece a una familia adinerada, por lo tanto buscamos que sea un sitio elegante y con muebles aparentemente caros. Nos importa mayoritariamente la cocina, ya que es la única parte de la casa que se muestra en la historia, cuando Maya se reúne con

sus “amigas” para hacer unos cupcakes. Este lugar lo podríamos localizar en algún barrio bien de Barcelona.

ARGUMENTO

Una figura sin identificar asesina salvajemente a tres personas que aparentemente se encontraban en una reunión. Maya, una joven de 25 años, se despierta tras presenciar en primera persona este terrible suceso en sus sueños. Angustiada, busca los hechos en las noticias. Paralelamente, la policía, liderada por el inspector Roures, llega a la escena del crimen. Allí se encuentran a la inspectora Hillary Marcuse, que afirma que este caso está relacionado con otro que se encuentra investigando actualmente. En el escenario del crimen, Marcuse encuentra unos libros sobre ocultismo junto con un folleto que le llama la atención y se los lleva sin avisar. Maya sigue en el sofá, a punto de dormirse, cuando aparece la noticia sobre el asesinato de sus sueños y apunta los nombres de las víctimas en una libreta.

A la mañana siguiente Maya va a la universidad y se reencuentra con Alfie, un viejo amigo suyo, y se quedan un rato hablando sobre la reciente muerte del hermano gemelo de Maya, Noel, y los viejos tiempos. Más tarde ese día Maya se reúne con su psicólogo, con el que comparte las visiones que la atormentan cuando duerme, tema que desemboca otra vez en la muerte de su hermano, así como la mala relación con sus padres. Por la noche, Maya va a cenar a casa de sus padres, ocasionando un momento bastante incómodo cuando sacan el tema de su futuro profesional y la comparan con su hermano. Maya finaliza la discusión y vuelve a su apartamento, se echa en la cama y admira la foto de Noel con pena y en silencio, rememorando la relación con su hermano. Al mismo tiempo la inspectora Marcuse revisa las pruebas que “cogió prestadas” de la escena del crimen y dedica la tarde a leer los libros en su despacho.

En la universidad Maya no es capaz de atender en clase por todo lo que le ronda en la cabeza. Marcuse visita a Maya y le pregunta por cierta información sobre su hermano. Después de esto, Maya decide quedar para cenar con Alfie y así ponerse al día, mientras Hillary, después de una pequeña investigación, visita la casa de la que ella cree que será la siguiente víctima y se cuela en la fiesta que está teniendo lugar allí. Durante su cena, Maya y Alfie se muestran muy próximos y, sintiéndose algo nostálgica, ella empieza a llorar hasta que se queda dormida. En la fiesta, Hillary se pone a investigar la casa hasta que reconoce a la próxima víctima, la actriz Mirna Villanueva, y decide seguirla, de manera que presencia cómo es asesinada por la figura que más tarde se revela como “Maya”. Marcuse intenta atraparla pero ésta logra escapar, no sin antes herirse en el proceso.

Cuando Maya se despierta, consciente de lo que ocurrió durante la noche, decide ir en busca de Marcuse para obtener respuestas - teniendo en cuenta que ella misma nunca ha visto la cara del asesino -. Nada más verla, Marcuse la apunta con su arma y decide retenerla, atándola a una silla mientras la interroga. Durante este interrogatorio Hillary comprende que lo que pasó no tiene lógica y se da cuenta de que Maya no tiene ni rastro de la herida que supuestamente ella le hizo la noche anterior. Marcuse queda muy confundida al corroborar Alfie la coartada de Maya y ambas mujeres se preguntan por la identidad de esa misteriosa mujer de apariencia tan similar a Maya.

Hillary encierra a Maya preventivamente mientras sigue investigando las pistas que ha obtenido del caso. Esa misma noche, la asesina desconocida vuelve a asesinar a otra persona empujándola desde el balcón de una habitación de hotel, el mismo hotel en el que se hospeda Marcuse. Hillary observa a la asesina desaparecer, y dado que Maya ha estado encerrada durante toda la noche en comisaría decide liberarla y seguir investigando, consciente de que se trata de algún tipo de suceso sobrenatural. Hillary relaciona el caso del asesinato del hotel con los demás al encontrarse, en la habitación de la víctima, un folleto de la convención de los primeros asesinatos. Junto a éste encuentra también una libreta con algunas indicaciones que le dan ideas sobre dónde seguir buscando. Al encontrarse otra vez a Marcuse en la escena del crimen, Roures amenaza a Marcuse con sospechar de ella si no aporta pruebas de que no es culpable.

Como método temporal para evitar todo lo que está pasando, Maya decide comprar pastillas para evitar quedarse dormida. Mientras estudia en la universidad se reencuentra con Alfie. Ambos discuten y Maya acaba confesándole a Alfie los sentimientos que Noel profesaba por él. Cuando vuelve a su casa, Maya se encuentra con Marcuse en su sofá, afirmando que ella es la “Mano Carmesí” un ente sobrenatural y justiciero creado por el culto al que pertenecían las víctimas. Maya procede a tomarse sus pastillas contra el sueño, pero Hillary previamente le había pegado el cambiazo con unos somníferos. Así, con la ayuda de los libros de culto que cogió de la primera escena del crimen y la libreta de la última víctima, Marcuse realiza un ritual sobre Maya para atraer a la supuesta asesina. De repente una figura con exactamente el mismo aspecto que la Maya original aparece brevemente y Hillary consigue que le revele su identidad: la personificación de todo lo que Maya ha querido ocultar y que, por fin, ha sido liberada.


Tras este suceso Maya procede a tomarse las pastillas correctas, mientras que Marcuse por su parte intenta relacionar todas las pistas obtenidas hasta el momento, lo cual la guía hasta un mensaje oculto con un nombre en clave. Hillary contacta con Maya para preguntarle por el asunto y ésta consigue relacionar el nombre en clave con el apodo que Alfie usaba con Noel.

Maya aparece repentinamente en el apartamento de Alfie y ambos discuten. En un momento dado, descubrimos que no es realmente Maya quien está con Alfie, sino la asesina, habiendo tenido Maya un accidente de coche y quedando inconsciente. La Mano consigue matar a Alfie, despertando Maya en el acto. Consciente de lo que acaba de pasar y sabiendo por fin toda la verdad, Maya se dirige al piso de Alfie y se encuentra con la Mano esperándola, pudiendo actuar en estado de vigilia al ser cada vez más fuerte - sobretodo rodeada de los artilugios mágicos de Alfie -, e intenta debilitar a Maya y ocupar su lugar. Al mismo tiempo, Maya se da cuenta de que las dos son necesarias para su mutua existencia. Finalmente, Maya se desplaza hasta la comisaría para entregarse. Hillary, preocupada, le pregunta qué ha pasado, a lo que Maya le dirige una mirada cómplice y le afirma que “han llegado a un acuerdo” con la Mano. Un policía lleva dentro a Maya mientras Hillary sonríe satisfecha y abandona el lugar.



FORMATO: DEL CORTO AL LARGOMETRAJE

Este proyecto originalmente se concibió como un cortometraje, no obstante, para este trabajo se decidió adaptarlo a un largometraje, una película de una duración más extensa, de sesenta minutos o superior. La razón de este cambio es que el formato del largometraje nos permitirá presentar una estructura narrativa más compleja, desarrollando mejor tramas que en la versión anterior podían pecar de pobres o mal explicadas por la falta de tiempo. Esto nos permite plasmar de mejor manera la complejidad de la trama, así como también desarrollar más ampliamente la psicología de los personajes y pudiendo profundizar en su papel dentro de la historia, incluso incorporando algunos nuevos. Así, consideramos que este formato es el que se adapta mejor a las características y condiciones de nuestro proyecto, y nos ayudará a sacar lo mejor de él. En la siguiente tabla comparativa se muestran aquellos cambios de tiempo y montaje, así como las diferentes versiones al pasar del corto al largometraje:

 ELEMENTOS QUE DIFIEREN ENTRE VERSIONES	CORTOMETRAJE	LARGOMETRAJE
Duración	10 min. aproximadamente	81 min. aproximadamente
Protagonistas	Maya, la “Otra Maya”	Maya, Hillary Marcuse, la Mano Carmesí / “Otra Maya”
Personajes secundarios	Alfie, Noel, Hillary Marcuse, Mujer mayor, Sra. Donaldson, Víctima 3, Mujer elegante, Psiquiatra, Cajero	Alfie, Noel, Laura Palma, Bruno Díaz, Hiroshi Kon, Inspector Roures, Ayudante, Presentadora TV, Alicia, Psicólogo, Padre y Madre de Maya, Señorita Meumann, Profesor Maudes, Vendedora, Guardia, Sirviente, Mirna Villanueva, Guardaespaldas, Sarah Dolan, Secretaria de Hillary, Eduardo Torres, Hombre del Parking, Policía, Farmacéutico
Número de tramas	1	3
Trama principal	Los asesinatos de los sueños de Maya	Los asesinatos de los sueños de Maya
Tramas secundarias	No tiene	La investigación de Hillary
		La secta

Localizaciones	<u>PHILADELPHIA:</u> Piso de Maya, Piso de la Víctima 3, Universidad de Philadelphia, Calles de Philadelphia, Apartamento de Alfie, Bosque, Consulta del Psiquiatra, Casa de los Donaldson, Biblioteca, Farmacia, Comisaría	<u>BARCELONA:</u> Calles de Barcelona, Mansión, Piso de Maya, Universidad de Pedralbes, Consulta del Psicólogo, Casa de los padres de Maya, Bosque, Despacho de Hillary, Cafetería, Despacho de Maudes, Apartamento de Alfie, Terrenos y Mansión de Villanueva, Hotel, Comisaría, Farmacia, Casa de Alicia
----------------	--	---

Figura 1. Tabla comparativa entre el corto y el largometraje. Elaboración propia.

Como se aprecia en la tabla, quizá el cambio más significativo es la adición de nuevas subtramas a la historias. En la primera versión sólo contábamos con una única trama dónde la propia Maya investigaba su caso, buscaba pistas, ataba cabos, y es ella la que consigue resolver el caso. En la nueva versión, Maya sigue con el problema de sus sueños, pero esta vez es Hillary la que se encarga de investigarlo, tanto estos asesinatos como el de su hermano Noel. También la secta fundada por Alfie adquiere más peso en el largometraje. Se trata de elementos que estaban presentes en el guión original, o al menos se intuían, y que por fin se les ha dado la importancia que merecen. En los siguientes esquemas podemos observar tales cambios:



Figura 2. Esquema lineal de las tramas y subtramas del cortometraje. (Una versión ampliada del esquema puede encontrarse en el **Anexo III**). Elaboración propia.

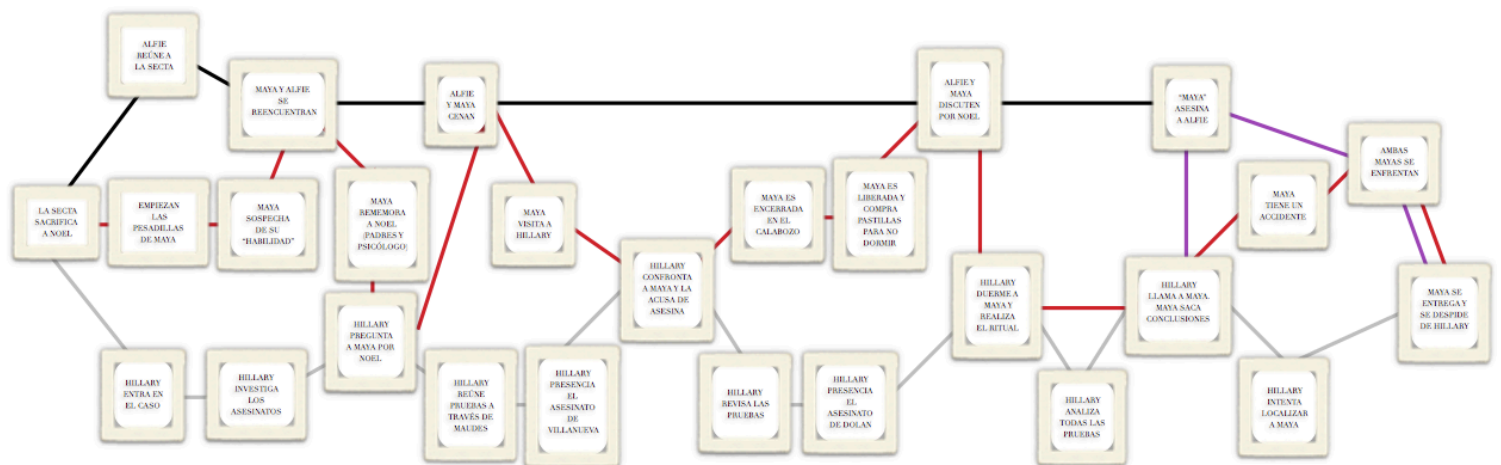


Figura 3. Esquema ramificado de las tramas y subtramas del largometraje. (Una versión ampliada del esquema puede encontrarse en el **Anexo IV**). Elaboración propia.

Este cambio en las tramas ha ocasionado que otros elementos también evolucionen como, por ejemplo, el papel de los personajes. Mientras que Maya, la “Otra Maya”, Alfie y Noel han mantenido su posición y su papel en la historia, los personajes con menor peso han sido eliminados y sustituidos, con la particular excepción de Hillary Marcuse. Al añadir una nueva subtrama que gira entorno la investigación de esta inspectora, Marcuse ha ascendido de personaje secundario a protagonista, siendo el principal elemento cómico que rompe un poco con el suspense de nuestra historia. Algo que no aparece en la tabla pero que también ha cambiado significativamente es la personalidad y/o la apariencia de algunos personajes. Aquí destacamos otra vez el caso de Hillary, que ha pasado de ser un simple personaje sin importancia a alguien carismático, ingenioso, el típico personaje del que el público suele enamorarse. Por otro lado, Noel es otro personaje que se desarrolló muy poco en el guión original, cosa que hemos procurado solucionar en esta adaptación. Se le ha cambiado totalmente el look, pasando de ser un chico con un claro estilo “hipster” a un chico elegante, de buena familia y más seguro de sí mismo, así como ha pasado a ser un personaje homosexual, algo que no se llega a mencionar en la historia pero que puede intuirse. En las siguientes tablas podemos apreciar más profundamente las modificaciones de los papeles de los personajes y su historia:

	CORTOMETRAJE	LARGOMETRAJE
Maya	<p>Maya es la hermana menor de Noel, con el cual estaba muy unida durante su infancia. Su relación se fue enfriando con el tiempo, pero Maya siempre se sintió muy apegada a él. Siempre fue una chica que se relacionaba poco con la gente, y su grupo de amigos era bastante reducido, siendo compuesto únicamente por su hermano y uno de sus vecinos, Alfie, por el cual nunca quedó claro si tenía sentimientos románticos. Siempre fue bastante independiente, y le gustaba realizar actividades en solitario, como ir en bici, sacar fotografías, escribir historias o leer. La pasión por estas dos últimas fue en aumento según crecía y maduraba, y la llevaron finalmente a matricularse en Literatura Inglesa en la Universidad de Pensilvania, con el fin de convertirse en escritora. El asesinato de su hermano fue un hecho que la marcó profundamente, volviéndola aún más cerrada y distante con los demás y aferrándose únicamente a su único amigo, Alfie.</p>	<p>Maya y Noel se criaron en el seno de una familia adinerada y conservadora. Desde pequeños, sus padres sentían más afinidad por el hijo varón que por ella, ya que su comportamiento era “poco elegante y demasiado indisciplinado”. Eso la apartó de su cariño, y la sumió de pequeña en una gran depresión. Con los años, aprendió a fingir y a comportarse como la hija que siempre habían querido, aunque Noel seguía siendo el hijo predilecto. En el internado donde cursaron la educación superior conocieron a Alfie y se hicieron grandes amigos, aún a costa de perder el favor de sus padres. Durante los tres primeros años de Universidad, Maya y Alfie perdieron el contacto. Maya entró en un doble Grado en Relaciones Laborales y ADE, y dedicó todo su esfuerzo durante estos años en labrarse un futuro profesional para honrar a sus padres. Después de la muerte de su hermano, Maya se vio sumida en una depresión. Alfie y Maya se reencontraron en el entierro de Noel, retomando su amistad para sobrellevar su muerte. Desde ese momento, Maya empezó a tener pesadillas extrañas, que con el paso de los días se volvieron más reales...</p>

Figura 4. Tabla comparativa entre el personaje de Maya en el corto y el largometraje.
Elaboración propia.

	CORTOMETRAJE	LARGOMETRAJE
Hillary Marcuse	<p>Hillary Marcuse fue siempre una chica valiente, decidida y dispuesta a luchar por los ideales. Ya cuando iba a la escuela primaria siempre iba de un lado a otro siguiendo pistas imaginarias y resolviendo casos fruto de su gran creatividad. Según crecía, sentía cada vez más un gran deseo de ayudar a los demás. Tal fue ese deseo que en su adolescencia empezó a tomar clases de defensa personal, y nada más acabar los estudios se unió al cuerpo de policía de Philadelphia. Poco a poco, y gracias a su gran habilidad en el campo, fue escalando puestos hasta que fue ascendida al cargo de inspectora. Últimamente, sin embargo, los casos eran cada vez más fáciles de resolver y Hillary sentía que necesitaba de un nuevo reto para superarse a sí misma. De este modo, al oír hablar de un caso que involucraba un supuesto asesino en serie que rondaba por las calle, Hilary tuvo la corazonada de que ese caso era para ella. Así fue como la inspectora Marcuse se vio sumergida en el caso del asesinato de Noel Davis y de los que más tarde descubrió que eran los miembros de su mismo culto.</p>	<p>Hillary era la hija de un policía mediocre y una escritora de cierto renombre, Se crió en Londres, y no fue hasta los 15 años que se mudó con su madre a Barcelona, después del divorcio de sus padres. Hillary, por su parte, echaba de menos a su padre, al que pese a como era le tenía mucho cariño y al cual su madre le había arrebatado la custodia. A los 25 años, Hillary volvió a Londres para reencontrarse con su padre, con el que había perdido el contacto unos años atrás, solo para descubrir que había muerto a causa del alcohol, descubriendo de paso cómo era su padre realmente. En cuanto volvió a Barcelona entró en la academia de policía, y fue ascendiendo en el cargo gracias a su buen rendimiento. Fue ella la que se encargó de investigar la muerte de Noel, y aunque cerró el caso por todas las evidencias que indicaban que se trataba de un accidente, siempre tuvo la sensación de que no lo era. La aparición de tres cuerpos en una antiguo caserón reavivaron esa sensación en Marcuse, que quiso hacerse cargo del caso a toda costa.</p>

Figura 5. Tabla comparativa entre el personaje de Hillary Marcuse en el corto y el largometraje. Elaboración propia.

	CORTOMETRAJE	LARGOMETRAJE
Alfie	<p>Es un año mayor que Maya y tiene la misma edad que Noel. Los conoció a ambos cuando eran pequeños y desde entonces formaron un grupo, del que Alfie siempre presumió ser el líder. Desde su adolescencia, empezó a revelarse y llevarse mal con sus padres. Al cumplir la mayoría de edad se independizó y desde entonces trabaja y vive solo. Se matriculó en la carrera de Psicología en la Universidad de Pensilvania, al igual que su mejor amigo Noel. Poco a poco fue desarrollando sentimientos hacia Maya, por la cual siempre sintió debilidad. Al empezar la universidad, impulsivamente decidió unirse a un culto llamado <i>Red Right Hand</i>, ya que se sintió atraído por su estilo megalómano, y presionó a Noel para que se uniera también. Ambos mantuvieron el secreto y no le contaron nada a Maya al respecto. Después de la muerte de Noel a manos de los miembros del culto, Alfie sintió un gran sentimiento de culpa, pero decidió no explicarle la verdad de lo sucedido a Maya por miedo a las posibles consecuencias. Desde entonces, la relación entre ambos se hizo más fuerte, y Alfie decidió olvidar lo ocurrido y seguir sin más con su vida.</p>	<p>Alfie también era hijo de una familia de bien, pero su infancia fue bastante diferente a la de los hermanos Solano, ya que sus padres murieron cuando él era joven, quedando a cargo de su tío. Este hecho marcó de gran manera el rumbo que tomaría su vida, así como sus gustos, aficiones. Cuando empezó su estancia en el internado, pese a sus muchas diferencias en carácter, entabló una gran amistad con los hermanos Solano. Sin embargo, aunque Noel permaneciese a su lado, Maya no lo hizo, puesto que su amistad no les agradaba a sus padres. Alfie siempre sintió interés por las artes ocultas, y durante sus años en el internado logró reclutar un grupo de personas con intereses similares, fundando el culto una vez terminada su estancia en éste. Una vez en la universidad, junto a Noel, ingresó en Economía, aunque pocas veces asistía a clase y dedicaba gran parte de su tiempo y dinero en viajes alrededor de Europa, subastas de objetos esotéricos y otras cosas relacionadas con su “culto”. Tras la unión de Noel a dicho culto, Alfie trazó un plan para invocar a una entidad justiciera para limpiar el mal de impureza, y decidió aprovecharse de su amigo, sacrificando su vida “por el bien de todos”. Estos hechos se encubrieron gracias a los recursos de Alfie y todo quedó como un simple accidente. Fue en el entierro de Noel donde Alfie y Maya se reencontraron, retomando su amistad para sobrellevar la muerte de su amigo y hermano.</p>

Figura 6. Tabla comparativa entre el personaje de Alfie en el corto y el largometraje.
Elaboración propia.

	CORTOMETRAJE	LARGOMETRAJE
Noel	<p>Noel era el primogénito de la familia Davis y el hermano mayor de Maya. Creció junto a ella y Alfie en un pequeño barrio de Philadelphia. Siempre mantuvo una buena relación con su hermana. A su parecer, siempre estuvo por debajo de Alfie, al cual siempre seguía y hacía caso. Esto llegó hasta tal punto que se matricularon en la misma carrera, y hasta entraron al mismo culto por la presión que ejerció Alfie sobre él. Así estuvieron cuatro años, hasta que Noel no pudo soportar más la situación y por fin actuó según sus ideales e intentó dejar el culto. Esto, sin embargo, no fue del agrado de los otros miembros y acabó costándole la vida.</p>	<p>Aunque se criaron en la misma familia y bajo las mismas condiciones, Noel siempre lo tuvo más fácil que Maya. Siendo el primogénito y heredero de la empresa de su padre, Noel siempre acaparó la estima de sus padres. Pese a no serlo realmente, Noel siempre se comportó como el hijo perfecto y el chico modelo, hasta que conoció a su talón de Aquiles, Alfie, y se hicieron grandes amigos. Cuando los Solano se enteraron se disgustaron mucho por tal amistad, ya que no aceptaban a Alfie. Maya se apartó de él, pero Noel no lo hizo. Se dejó llevar por su fascinación hacia Alfie, del cual acabó enamorándose. Al contrario que su hermana, Noel sabía que, por su condición homosexual (que sus padres aún desconocían), nunca encajaría con las expectativas de sus padres, de modo que nunca le preocupó su opinión ni las consecuencias de sus acciones. Durante los tres primeros años de Universidad, Alfie y Noel se hicieron cada vez más cercanos, ingresando juntos en Economía. Finalmente, Noel acabó uniéndose a dicho culto para poder pasar más tiempo con Alfie, el cual aprovechó para usarle como “recipiente” para la entidad que intentaba traer al mundo a través de un ritual junto con los otros miembros del culto. No obstante, el rito salió mal y Noel falleció en el acto.</p>

Figura 7. Tabla comparativa entre el personaje de Noel en el corto y el largometraje.
Elaboración propia.

Por último hemos decidido trasladar la narración de Philadelphia a Barcelona. Este cambio se justifica con que, en un primer momento, este guión no se escribió con la intención de llevar a cabo un rodaje posterior, de manera que optamos por ambientar típicamente la historia en Estados Unidos. Ahora que hemos reflexionado sobre el potencial de nuestra obra, hemos creído necesario que la localización sea Barcelona, dada la facilidad para rodar en un lugar que nos queda tan cerca. Dado este cambio, y pensando también en las nuevas tramas añadidas, es normal que muchas de las localizaciones hayan cambiado, estando muchas inspiradas en sitios que conocemos o en los que hemos estado.

ESCALETA

ESCENA	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	TIEMPO TOTAL
1	Una figura camina por una calle poco iluminada. Vemos a través de sus ojos.	2'	2'
2	La figura entra en una mansión.	5"	2'5"
3	La figura llega al salón principal de la mansión y asesina a tres personas.	3'	7'5"
4	Maya se despierta en su habitación. Se levanta de la cama y coge algunas cosas del cajón.	10"	5'15"
5	Maya se sienta en el sofá de su salón, enciende el televisor y va cambiando de canal. Lleva una libreta y un bolígrafo.	10"	5'25"
6	La policía se acerca a la mansión.	3"	5'28"
7	El inspector Roures y su ayudante llegan a la escena del crimen. Allí se encuentran con la inspectora Marcuse. Hablan del caso.	6'	11'28"
8	Hillary entra en su coche.	3"	11'31"
9	Hillary deja un folleto sobre el asiento del copiloto. Abre su chaqueta y saca de un bolsillo secreto unos libros.	10"	11'41"
10	Maya continúa viendo la televisión medio dormida. Aparece el asesinato en las noticias. Maya apunta algo en la libreta.	20"	12'1"
11	Maya se toma un café apoyada en la encimera.	4"	12'5"
12	Maya se lava la cara en el lavabo. Se mira en el espejo y sonríe.	10"	12'15"
13	Maya se viste, se mira en el espejo y vuelve a sonreír.	10"	12'25"
14	Maya llega a la universidad y se encuentra con Alicia.	20"	12'45"
15	Maya y Alicia charlan mientras recorren los pasillos.	30"	13'15"
16	Maya está en clase, sin atender demasiado. Mira por la ventana y ve a Alfie sentado en un banco.	10"	13'25"
17	Maya y Alfie comen juntos en la cafetería y hablan de la muerte de Noel.	2'	15'25"

18	Maya tiene cita con su psicólogo y le cuenta acerca de sus sueños.	1'	16'25"
19	Maya llega en taxi a casa de sus padres.	5"	16'30"
20	Maya cena con sus padres.	2'	18'30"
21	Maya se tumba en su cama con una fotografía de Noel.	15"	18'45"
22	Maya y Noel se sientan sobre un árbol caído para fumarse un porro.	1'	19'45"
23	Maya y Noel, bajo los efectos de la marihuana, hablan de sus cosas. Noel le pide consejo a Maya.	1'10"	20'55"
24	Maya se endereza en la cama, deja la foto y se mira en el espejo.	10"	21'5"
25	Hillary lee unos libros en su despacho. Recibe una llamada del ayudante de Roures con información sobre el caso.	1'	22'5"
26	Maya lee un libro. Recibe un mensaje de Alfie invitándole a cenar.	30"	22'5"
27	Maya sale de la facultad y se encuentra a Marcuse esperándola.	15"	22'20"
28	En una cafetería, Maya y Marcuse hablan sobre la muerte de Noel. Marcuse le pregunta por el folleto.	2'	24'20"
29	Hillary sale de la cafetería y hace una llamada.	10"	24'30"
30	El profesor Maudes conversa con Hillary.	6"	24'26"
31	Hillary piensa en lo que Maudes le dice.	4"	24'30"
32	Maudes le cuenta a Marcuse sobre sus antiguos alumnos, las víctimas de su caso.	15"	24'45"
33	Marcuse se dirige hacia su coche mientras sigue hablando.	3"	24'48"
34	Maudes le sigue dando información sobre las víctimas.	20"	25'08"
35	Hillary relaciona algo que le dice Maudes con una revista que ve en un quiosco y sale corriendo hacia su coche.	1'	26'08"
36	Maya está en su cocina. Recibe un mensaje de Alfie y decide llamarle.	1'30"	27'38"
37	Marcuse conduce a toda velocidad por unas carreteras de campo.	10"	27'48"
38	Maya llega al apartamento de Alfie.	30"	28'18"

39	Maya observa el piso de Alfie. Éste le cuenta la procedencia de sus muebles y objetos decorativos.	1'40''	29'48''
40	Hillary intenta entrar al recinto donde Mirna Villanueva celebra su fiesta, pero un guardia se niega a dejarla pasar.	45''	30'33''
41	Maya y Alfie cenar mientras conversan.	1'05''	31'38''
42	Hillary consigue colarse en el recinto de Villanueva. Cae en un estanque y queda mojada de pies a rodillas. Se topa con un sirviente que le ofrece cambiarse de calzado. Ambos entran en la mansión.	30''	32'08''
43	Alfie y Maya siguen conversando. Alfie pone algo de música. Maya empieza a llorar y Alfie la consuela.	1'	33'08''
44	El sirviente le ofrece unos mocasines limpios a Hillary y ella se los pone.	20''	33'28''
45	Hillary observa la fiesta, localiza a Mirna Villanueva y la sigue.	20''	33'48''
46	Hillary sigue a Villanueva hasta el piso de arriba.	10''	33'58''
47	Mirna se encierra en una habitación. Marcuse le escucha hablar por teléfono desde el otro lado de la puerta.	20''	34'18''
48	Desde un punto de vista subjetivo, alguien desconocido sube las escaleras.	5''	34'23''
49	Hillary y Mirna hablan a través de la puerta que las separa.	20''	34'43''
50	Mirna se altera.	5''	34'48''
51	Hillary intenta convencerla de que abra la puerta.	10''	34'58''
52	Alguien ataca a Mirna.	3''	35'01''
53	Unas tijeras atraviesan la puerta donde Marcuse estaba apoyada. Ésta intenta buscar la forma de entrar en la habitación.	20''	35'21''
54	Marcuse salta de balcón a balcón para colarse en la habitación.	10''	35'31''
55	Hillary consigue entrar en la habitación y se encuentra a la actriz muerta. Busca pistas.	1'	36'31''
56	Maya duerme en un sofá.	4''	36'35''
57	La asesina ataca a Marcuse y luego escapa.	40''	37'15''

58	Maya despierta y se va rápidamente de casa de Alfie.	30''	37'45''
59	Maya conduce por la ciudad.	10''	37'55''
60	El coche aparca cerca de un hotel de cuatro estrellas. Maya sale del mismo y se dirige a la entrada del hotel.	10''	38'05''
61	Maya llama a la puerta de la habitación de Marcuse.	10''	38'15''
62	Hillary acusa a Maya de ser la asesina, habiendo visto su cara la noche anterior cuando alguien la atacó. Maya se defiende y le explica lo de sus sueños, cuántas muertes ha visto.	3'	41'15''
63	Hillary encierra a Maya en los calabozos de la comisaría	15''	41'30''
64	Marcuse se informa sobre el artista muerto y su obra, así como examina la película de Mirna Villanueva.	3'	44'30''
65	Marcuse le pregunta a Maya por “La Mano Carmesí”, pero ella no sabe nada.	1'	45'30''
66	Hillary lee el libro de Perdurabo. Sarah Dolan llama a su puerta y le pide prestado un secador de pelo.	1'20''	46'50''
67	Hillary le lleva el secador y se encuentra la puerta de Dolan abierta.	10''	47'
68	Marcuse se encuentra a la asesina de pie en la habitación e intenta placarla, pero ésta desaparece.	10''	47'10''
69	Hillary mira por el balcón y ve a Sarah muerta en el suelo de la calle, aparentemente por la caída.	10''	47'20''
70	Hillary vuelve a entrar en la habitación. Observa la escena en busca de alguna pista y encuentra una libreta con dibujos y nombres de la que cae otro programa de la conferencia. Hillary llama a la policía.	20''	47'40''
71	Un agente de policía saca a Maya de su celda.	10''	48'
72	La policía examina la habitación de Sarah Dolan. Roures empieza a sospechar de Marcuse. El ayudante de Roures saca a escondidas la libreta de Dolan y se la entrega a Hillary.	1'20''	49'20''
73	Maya compra en la farmacia pastillas para no dormir.	15''	49'35''
74	En su casa Maya se toma la pastilla y echa un vistazo a las notificaciones y mensajes de su teléfono móvil.	30''	50'05''
75	Maya y sus amigas preparan cupcakes en casa de Alicia.	40''	50'45''

76	Maya intenta estudiar para sus exámenes pero le cuesta mucho concentrarse. Alfie la encuentra y Maya se enfada por un comentario suyo.	25''	51'05''
77	Maya cierra la puerta de su coche desde fuera y se dirige hacia el ascensor.	10''	51'15''
78	Maya observa su reflejo en el espejo del ascensor y le cuesta reconocerse. Está nerviosa y confundida.	20''	51'35''
79	Al entrar en su piso Maya se encuentra a Marcuse sentada en su sofá. Ésta le lee un fragmento del libro de Perdurabo donde habla de un ritual para invocar a un ser justiciero llamado la Mano Carmesí, insistiendo que este ser es su "otro yo", el asesino. También le cuenta que pretende realizar un ritual para hablar con la Mano, así que le pega el cambiazo de las pastillas con unos somníferos para que aparezca el ser.	3'30''	55'05''
80	Hillary busca algún objeto de valor sentimental para Maya. Después de ojear su libreta, se decanta por la fotografía de Noel.	15''	55'20''
81	Hillary consigue invocar a la otra maya, la Mano Carmesí. Ésta le desvela que su principal objetivo es Perdurabo, el líder de la secta que la creó, conformada por todas las víctimas que ha asesinado. También desvela que ella es realmente Maya, y que la que se encuentra dormida es realmente una máscara que ella misma se impuso. Cuando Maya se despierta le da la razón a la Mano, y ella y Marcuse comparten confidencias del pasado.	6'	61'20''
82	Hillary reúne todas las pruebas que ha conseguido e intenta buscarles un significado común. Encuentra un código oculto.	3'	64'20''
83	Maya entra en su coche.	10''	64'30''
84	Alguien llama a Maya al móvil y ella lo coge.	10''	64'40''
85	Hillary le desvela a Maya que el culto mató a su hermano mediante un ritual que no salió bien.	20''	65'
86	Hillary también le comenta a Maya que a Noel lo llamaban por un apodo que ella reconoce.	40	65'40''
87	Maya conduce a gran velocidad en medio de una tormenta.	20''	66'

88	Alguien llama a la puerta del piso de Alfie.	15''	66'15''
89	Maya aparece empapada y aparentemente enfadada en el vestíbulo de Alfie.	15''	66'30''
90	Maya besa a Alfie y le dice que la Mano ya sabe que él es perdurabo. Cuando él le miente diciéndole que no sabe de qué habla, Maya le da en la cabeza con un jarrón.	1'	67'30''
91	Plano detalle de los focos rotos del coche de Maya.	5''	67'35''
92	Alfie despierta, atado a un sillón. Se muestran imágenes del accidente de coche de Maya. Alfie y la Mano conversan acerca del verdadero objetivo del culto y su relación con la muerte de Noel. Finalmente, la Mano apuñala a Alfie.	7''	74'35''
93	Maya despierta, herida, en su coche, sale de él y empieza a andar por la cuneta.	20''	74'55''
94	Maya llega al piso de Alfie y se encuentra la puerta abierta.	15''	75'10''
95	La Mano espera a Maya para contarle toda la verdad y la desafía. Ambas se enfrentan.	3'	78'10''
96	Maya va a la comisaría para entregarse. Comparte una mirada cómplice con Hillary y le afirma que “han llegado a un acuerdo” con la Mano. Hillary sonríe satisfecha y se va del lugar, mientras empiezan a aparecer los créditos.	3'	81'10''

Figura 46. Escaleta. Elaboración propia.



GUIÓN LITERARIO

ESCRITO POR:

SARA GER Y ADRIÀ SOLER

VERSIÓN 4
25/05/17

"LOS CRÍMENES DE LA MANO CARMESÍ"

1. EXT. CALLE DE LA MANSIÓN / NOCHE

Una figura camina por una calle poco iluminada. Vemos a través de sus ojos. La cámara se agita por la velocidad con la que camina. Los títulos de crédito aparecen sucesivamente.

2. EXT. MANSIÓN / NOCHE

La figura llega al pórtico de una mansión. Las puertas se abren a su paso. La figura entra en la mansión. Los títulos de crédito siguen.

3. INT. MANSIÓN / NOCHE

La figura camina por los oscuros pasillos de la mansión hacia una sala iluminada en el centro de la casa.

La sala es el salón principal de la mansión. Se han apartado los muebles principales a los laterales y substituido por sillas de biblioteca, dispuestas delante de una pequeña tarima situada al fondo de la sala, como si se tratara de los bancos de una iglesia. En la tarima hay un atril y un micrófono.

La figura se queda quieta en la puerta. Una CHICA (30), vestida con una chaqueta formal y camisa blanca, entra en la sala por una puerta lateral con unos libros. Deposita los libros en el atril y se percata de la presencia de la figura.

CHICA

Perdone, pero la conferencia no empieza hasta dentro de unas horas.

La figura no se mueve ni dice nada.

CHICA

¿Te envía Frater Perdurabo?

La chica se acerca a la figura.

CHICA

Esto es una propiedad privada...

La figura coge a la chica por el cuello. Lleva unos guantes negros. La chica forcejea, intentando respirar. La figura la arrastra hasta la tarima. Mientras, la chica muere ahogada. La figura la deja apoyada entre el atril y la tarima.

Alguien abre una de las puertas de la sala. La figura se esconde detrás de unos muebles antiguos. Observa a un HOMBRE (40) y un CHICO (25) entrar en la sala. El hombre es asiático y va ataviado con ropas antiguas y un bastón. El chico joven viste un jersey de cuello alto.

CHICO

Que venga de tan lejos ayudará a los demás a entender la gravedad de la situación.

HOMBRE

Este lugar es perfecto, detecto un fuerte flujo de energías.

CHICO

Lo ha escogido Frater Perdurabo.

La figura coge un abrecartas que hay en uno de los cajones del mueble en que se esconde. El hombre asiático se aleja a observar de cerca algunos de los muebles del otro lado de la sala. La figura se acerca al Chico, que se encuentra en otro lado de la sala, colocando los programas de la conferencia en las sillas. La figura coge al chico por la boca y le clava el abrecartas en la

nuca. El chico deja de moverse rápidamente. La figura deja caer el chico al suelo.

El hombre asiático se da la vuelta y observa a la figura y al chico. La figura se acerca al hombre. Éste intenta escapar, pero queda acorralado entre los muebles y la figura. El hombre intenta golpear a la figura con su bastón, pero la figura para el bastón con la mano, lo coge y empieza a golpear al hombre con él. El hombre, ensangrentado, observa como la figura levanta el bastón para asestar el golpe mortal. La figura le golpea salvajemente.

4. INT. HABITACIÓN DE MAYA / NOCHE

MAYA (25) despierta asustada. Está sudando y respira con dificultad. Se sienta en la cama, preocupada. Su habitación es grande, pero poco amueblada. Los muebles - cama, armario, escritorio - son sencillos, pero elegantes. Hay una foto de su hermano NOEL (25) en la mesita de noche. Maya va vestida con una camiseta blanca y unas bragas de color rosa. Se levanta de la cama y saca alguna cosa de un cajón.

5. INT. SALÓN DE MAYA / NOCHE

El salón del piso es amplio y austero, aunque los pocos muebles y decoración parecen caros. Maya se sienta en el sofá y enciende el televisor. Lleva una libreta y un bolígrafo en la mano. Enciende el televisor y empieza a cambiar de canal hasta llegar a un canal de noticias 24 horas. Se queda embobada mirando la emisión.

6. EXT. MANSIÓN / NOCHE

El INSPECTOR ROURES (55) se dirige a la entrada de la mansión. Hay coches de policía en el exterior. Su AYUDANTE (35) le sigue unos pasos más atrás.

7. INT. MANSIÓN / NOCHE

El inspector y el ayudante caminan por los pasillos de la mansión hacia el gran salón.

INSPECTOR ROURES

Tres muertos.

AYUDANTE

Sí, tres. Una mujer y dos hombres.

INSPECTOR ROURES

¿Algún sospechoso?

AYUDANTE

No, bueno, en realidad creo que no.

El inspector le mira con desconcierto.

INSPECTOR ROURES

Explícate.

AYUDANTE

(señala hacia el salón principal)

Es que... mejor pregúnteselo a ella. Es quien ha avisado a la central. Ya estaba aquí cuando hemos llegado.

El inspector observa hacia el salón principal. Allí se encuentra Hillary MARCUSE (45), vestida con su característico traje negro y gris. Está entre los cadáveres, cogiendo uno de los programas que hay en las sillas. Sus frases siempre suenan indiferentes.

INSPECTOR ROURES

¿;Marcuse!?

MARCUSE

Roures.

El inspector entra en el salón. Su ayudante le sigue.

INSPECTOR ROURES

¿Qué cojones hace usted aquí?

Hillary deja el folleto en la silla.

MARCUSE

(señalando los cadáveres)

Pasaba por aquí y me encontré con estos tres.

INSPECTOR ROURES

Eso... eso no contesta a mi pregunta.

MARCUSE

Con el debido respeto, y ya sé que no es mi jurisdicción, pero creo que este caso está relacionado con uno de los míos.

Hillary observa el techo de la sala, de espaldas a Roures.

INSPECTOR ROURES

¡Pe-pero Marcuse!

MARCUSE

¿No hay cámaras?

El ayudante duda en contestar. Marcuse observa la sala con detenimiento.

AYUDANTE

No, no hay ningún tipo de registro. Hay una cámara al otro lado de la calle, pero solo capta parte de la calzada. Aún tenemos que revisar las grabaciones, pero si ha llegado andando es probable que no haya quedado constancia.

INSPECTOR ROURES

Hillary... ¿qué coartada tienes?

MARCUSE

No la tengo.

INSPECTOR ROURES

Entonces eres sospechosa.

MARCUSE

He llegado y estaban muertos, ya se lo he dicho. Si yo los hubiera asesinado me habría buscado una coartada.

Hillary coge uno de los programas disimuladamente.

INSPECTOR ROURES

Eso es una tontería.

MARCUSE

Es obvio. Bueno, ¿queréis información sobre el caso?

Hillary camina hacia el atril. Roures va a decir algo, pero Marcuse habla primero.

MARCUSE

En este lugar se iba a llevar a cabo una conferencia sobre la cábala y el paraíso perdido de Milton.

Marcuse se sitúa delante del atril, como si estuviera dando ella misma la conferencia. Los libros siguen detrás del atril.

MARCUSE

Se trataba de un evento privado, organizado por los seguidores de un tal Frater Perdurabo, un teórico ocultista de identidad desconocida. Supongo que por eso era una conferencia exclusiva.

Hillary señala al chico y a la chica.

MARCUSE

Esos dos no sé quién coño son. Pero el otro es Hiroshi Kon, un excéntrico coleccionista de estatuas malditas y otras chorradas. Y eso es todo. Os mantendré informados si encuentro algo más.

Marcuse baja de la tarima. Los libros ya no están.

MARCUSE

(dándole palmaditas en el hombro al ayudante)

Mantenme informada.

Hillary abandona el salón con paso firme. Roures se la mira, enfadado.

AYUDANTE

¿No la detiene?

INSPECTOR ROURES

Nah, no la conoces.

8. EXT. CALLE DE LA MANSIÓN / NOCHE

Hillary camina hacia su coche y se sienta ante el volante.

INSPECTOR ROURES (OFF)

Siempre está en medio del caos. Y eso me pone de los nervios.

Nadie la entiende, pero no suele equivocarse.

9. INT. COCHE DE MARCUSE / NOCHE

Marcuse deja el folleto sobre el asiento del copiloto. Abre su chaqueta y saca de un bolsillo secreto los libros que la chica depositó en el atril.

INSPECTOR ROURES (OFF)

Si no los hubiera resuelto sin fisuras, cualquiera diría que la inspectora Hillary Marcuse es culpable de un sinfín de crímenes.

10. INT. SALÓN DE MAYA / DÍA

Maya empieza a cerrar los ojos, cansada. En el televisor aparece MIRNA Villanueva (30), una mujer elegante, en una lujosa casa de verano. Está hablando con los periodistas.

PRESENTADORA TV

... Villanueva, que promociona su última película. La fiesta en su finca de la Costa Brava coincidirá con el aniversario de la actriz.

Seguidamente aparecen imágenes de la calle de la mansión. Maya abre los ojos, asustada.

PRESENTADORA TV

La policía investiga la muerte de Hiroshi Kon, heredero de industrias Kon, que al parecer ha sido asesinado esta misma mañana junto a otras dos víctimas.

Maya rápidamente abre la libreta y escribe el nombre de Hiroshi Kon en ella, debajo de otros nombres. Se queda mirando la libreta unos instantes. Seguidamente mira el reloj que hay en la pared. Son las 7:30. Maya se levanta decidida del sofá.

11. INT. COCINA DE MAYA / DÍA

Maya se toma un café apoyada en la encimera.

12. INT. BAÑO DE MAYA / DÍA

Maya se lava la cara en el lavabo. Se mira en el espejo y sonríe tímidamente repetidas veces.

13. INT. HABITACIÓN DE MAYA / DÍA

Maya se viste con una falda blanca, unas medias blancas, unos zapatos grises, una elegante camisa azul y una chaqueta blanca. Se vuelve a mirar, esta vez en el espejo que hay en el armario. Vuelve a sonreír de la misma manera que antes.

14. EXT. UNIVERSIDAD DE PEDRALBES / DÍA

Maya llega a la universidad. Camina entre los estudiantes hacia la entrada. Sonríe a los compañeros con los que se encuentra tal y como ha ensayado. Antes de entrar en la universidad se encuentra con ALICIA (25), una de sus compañeras. Viste de forma parecida, pero ligeramente más colorida.

ALICIA

(gritando desde lejos)

¡Maya!

MAYA

¡Alicia!

Alicia corre con elegancia hacia Maya. Maya sonríe y juntas se dirigen al interior del edificio.

15. INT. PASILLOS DE LA UNIVERSIDAD / DÍA

Maya y Alicia caminan por los pasillos.

ALICIA

El otro día no viniste a la reunión.

MAYA

Perdona por no avisar, pero tenía un compromiso familiar.

ALICIA

Ay, no pasa nada. Solo preguntaba por si te había pasado algo.

Alicia y Maya llegan a un aula. Alicia se espera en la puerta. Maya en el pasillo.

MAYA

(con languidez)

No, tranquila. Estoy bien.

Maya empieza a andar por el pasillo. Alicia la agarra del brazo.

ALICIA

Escucha, Maya... si es por lo de tu hermano ya sabes que lo podemos hablar, ¿vale? De hecho en la próxima reunión vendrán Claudia y Elena. ¡Estás entre amigas, ya lo sabes! Podemos volver a hacer cupcakes.

Maya sonríe un poco.

ALICIA

No tienes por qué estar triste. ¿Vale?

Alicia sonríe. Maya sigue sonriendo, pero no tarda en volver a su mirada melancólica. Sigue caminando por el pasillo. Alicia la observa, preocupada, desde la clase.

16. INT. AULA DE MAYA / DÍA

Maya está sentada en uno de los pupitres del aula. El profesor muestra un *powerpoint* mientras habla. Maya no presta atención a lo que dice. Tiene la mirada perdida. En un momento mira por la ventana. Parece sorprendida. ALFIE (25) está sentado en uno de los bancos que hay en el exterior. Está de espaldas a la ventana. Va vestido con un caro abrigo largo, unos tejanos y unas converse, además de unas gafas de sol retro. Alfie parece girarse. Maya deja de mirar por la ventana.

17. CAFETERÍA DE LA UNIVERSIDAD / DÍA

Maya come sola en la cafetería. Al cabo de un rato Alfie llega dándole un bocado a un sandwich de queso fundido y se queda de pie a su lado.

ALFIE

He de reconocer que los sándwiches de queso de la facultad están deliciosos.

Maya observa a Alfie. Alfie le sonríe, aún con las gafas de sol puestas. Maya le devuelve la sonrisa.

MAYA

¿Cuándo has vuelto?

ALFIE

Ayer. ¿Te alegras de verme?

MAYA

Claro. ¿Tienes algún examen o algo así?

Alfie se sienta encima de la mesa.

ALFIE

Nah, no sé ni por qué sigo matriculado. He venido a verte a ti.
¿Cómo estás?

MAYA

Bien... como siempre, supongo.

Alfie se quita las gafas y la observa bien. Suspira.

ALFIE

Yo no lo estoy. Y no creo que tú lo estés.

MAYA

Ya ha pasado mucho tiempo, Alfie.

Alfie se sienta en el banco con Maya.

ALFIE

Era mi mejor amigo, y tu hermano. Sé cuánto le querías. Puedes fingir lo que quieras con los demás, pero tú y yo nos conocemos desde hace años.

MAYA

(triste)

No te he visto en tres años. Solo te vi en su funeral.

ALFIE

Lo sé... pero ya sabes que necesitaba alejarme de todo. Desde que mi tío dejó de ser mi tutor a los dieciocho por fin pude empezar a ver mundo...

Maya no dice nada. Parece triste. Alfie se entristece también.

ALFIE

Desde que murió he intentado... me he dado cuenta de que fue un error dejarte de lado y que... deberíamos volver a estar en contacto.

Maya no contesta. Alfie se levanta, se vuelve a poner las gafas y se va.

ALFIE

Estoy seguro de que nos iría bien a los dos. Sigo viviendo donde siempre.

Maya se queda sentada.

MAYA (OFF)

Todo ha ido a peor.

18. CONSULTA DEL PSICOLOGO / DÍA

Maya está en una elegante sala, sentada en un sillón junto a su PSICÓLOGO (40).

MAYA

Muchas veces son sólo eso, pesadillas. Pero desde hace poco, a veces...

PSICÓLOGO

Descríbelas.

MAYA

Normalmente sólo veo lugares, pasillos, caminos.

INSERTO: Vista subjetiva de alguien caminando por pasillos y calles, caminos de tierra, asfaltados y otros caminos.

MAYA

Es como si yo misma anduviera por diferentes sitios, pero no decido dónde ir. Solo... observo.

Maya parece perturbada.

MAYA

Ahora es diferente. Ahora hay algo más...

PSICÓLOGO

Dime.

MAYA

Asesinatos... muertes...

Maya se queda en silencio. El psicólogo apunta alguna cosa en su libreta.

PSICÓLOGO

¿Aún crees que a tu hermano lo asesinaron? ¿Que el incendio fue provocado?

MAYA

No lo sé. No me gusta pensar en ello.

PSICÓLOGO

¿Piensas que fue culpa tuya?

MAYA

Por favor... ¿podemos cambiar de tema?

PSICÓLOGO

Como quieras.

19. EXT. CASA DE LOS PADRES / NOCHE

Maya llega en taxi a casa de sus padres, un edificio moderno y minimalista.

PSICÓLOGO (OFF)

¿Qué me puedes decir de tus padres?

20. INT. SALÓN DE LOS PADRES / NOCHE

Maya cena con su PADRE (60) y su MADRE (55). Los dos visten de forma elegante y con una paleta de colores similar a la de Maya. El comedor es un lugar elegante y moderno por lo general, aunque algunos de los cuadros que lo decoran son obras clásicas. La asistente, SRTA. MEUMANN (50), sirve la sopa en los platos hondos. Hay una gran foto de Noel justo detrás de Maya.

MADRE

Así que matrícula en Finanzas Corporativas.

MAYA

Sí, madre.

MADRE

Lástima de los notables de la semana pasada. Pero bien, hija, así me gusta.

PADRE

Así me gusta.

MAYA

Gracias.

MADRE

Por fin eres una alumna aplicada.

PADRE

Estoy muy orgulloso de poder ver que al fin eres la chica que siempre debiste ser.

Maya sonríe.

PADRE

Tu hermano estaría orgulloso. El siempre fue un chico modelo. Habría dirigido la empresa. Se habría casado con una buena mujer, hubiera tenido hijos, un coche...

MADRE

Luís...

PADRE

Tranquila cariño, estoy bien. Es solo que... Ahora tendrá que encargarse Enrique. Siempre ha sido un hombre con aptitudes de

liderazgo, pero siempre quise que mi hijo tomara las riendas. En fin. Nada se puede hacer.

Maya mira a sus padres, resignada. La asistente se le acerca con la sopera.

SRTA. MEUMANN

¿Más sopa, señorita?

21. INT. HABITACIÓN DE MAYA / NOCHE

Maya se tumba en la cama, aún vestida. Coge la fotografía de Noel y la observa.

22. EXT. BOSQUE / DÍA

Maya espera sentada sobre el tronco de un árbol caído. Va vestida más informal que de costumbre, con unos tejanos, unas deportivas y una camiseta básica. Observa alguna cosa fuera de plano, sonriente. No hay ni rastro de la languidez que la caracteriza. NOEL (25) se acerca al tronco desde la distancia. Al observar a Maya levanta las manos con una bolsa de papel. Sus movimientos son un poco afeminados.

Noel empieza a liar un porro. Está sentado con Maya en el tronco.

MAYA

Joder, me sorprendes.

NOEL

¿Lo hago mejor que tú, eh?

MAYA

Nadie lo hace mejor que yo. ¿Te lo ha dado Alfie?

NOEL

Se la ha traído de Holanda.

Maya coge el porro y lo prueba.

MAYA

(tose)

Wow, joder.

NOEL

Sí, es potente.

23. EXT. BOSQUE / ATARDECER

Maya y Noel se están acabando el porro, estirados en la hierba. Se nota en sus movimientos y sus miradas que están bajo los efectos de la marihuana.

NOEL

(riendo)

Se creen que estoy asistiendo a un seminario sobre gestión de proyectos.

MAYA

¿Quién?

NOEL

Papi y mami.

MAYA

Que cabrón. Después se deshacen en elogios hacia ti. Que si Noel hace esto, que si Noel ha nacido para esto otro. Y solo porque eres mejor embustero que yo.

NOEL

(moviendo los brazos con teatralidad)

Pues aprende del mejor.

Maya ríe.

MAYA
(sonriendo)
Idiota.

Noel ríe, pero finalmente adopta una expresión meditativa.

NOEL
Maya. ¿Qué harías si quisieras hacer algo muy importante, pero crees que no va a gustar a los demás porque esperan otra cosa de ti?

MAYA
¿Algo como qué?

Noel se pone nervioso.

NOEL
Nada... no sé, era una tontería.

Noel se levanta y vuelve a sentarse en el tronco. Maya le mira, comprensiva.

MAYA
Supongo que lo haría.

Maya se levanta.

MAYA
Si es lo que quieres, hazlo. Fíate de tu hermana mayor.

NOEL
Por dos minutos...

MAYA
Dos minutos más de experiencia en la vida.

Noel ríe. Maya también. Noel se levanta del tronco.

NOEL

Bueno, me voy ya. Si no me ducho todo el mundo va a sospechar.

MAYA

Claro, señorito perfecto. Disfruta de tu ducha.

Noel vuelve a reír. Empieza a marcharse cuando se da la vuelta.

NOEL

Gracias por el consejo.

Maya le lanza un saludo militar con la mano. Noel se va, lanzándole la misma despedida. Maya le observa marchar.

24. INT. HABITACIÓN DE MAYA / NOCHE

Maya deja la fotografía en la mesilla. Seguidamente se endereza en la cama, apoyada en el cabezal. Se observa en el espejo del armario, atemorizada.

25. INT. DESPACHO DE HILLARY / NOCHE

Hillary está en su despacho. Éste se encuentra en una oficina de policía llena de libros, fotografías y papeles desperdigados. Hillary está sentada en la silla de su escritorio leyendo uno de los libros que cogió de la escena del crimen y cuyo título es "La Mano Carmesí". Alguien llama por el teléfono.

MARCUSE

Marcuse.

Hillary observa dibujos esotéricos y simbología pagana en las páginas del libro.

MARCUSE

¡Hey! Dime, ¿qué novedades hay? ... Ya, pero tiene que haber algún registro de quién alquiló la mansión ... la chica, ¿y se sabe ya su identidad?

Marcuse se acerca al ordenador de su escritorio y escribe en un buscador de internet el nombre "Laura Palma".

MARCUSE

¿Y él?

Marcuse apunta en otra pestaña el nombre "Bruno Díaz".

MARCUSE

Ajá, perfecto.

Hillary abre un software de recopilación de datos. Escribe los dos nombres y selecciona el botón de "buscar". En pantalla aparece el mensaje "buscando coincidencias al 0%".

MARCUSE

Entonces crees que ellos conocían la identidad de Perdurabo ... Ya, bueno, si sabes algo más ... sí, muchas gracias chico, Roures no te merece.

Hillary cuelga el teléfono. Seguidamente vuelve a leer el libro, observa dibujos de símbolos y dagas rituales. Se oye un sonido del ordenador. En la pantalla sale una pestaña con la frase "7 coincidencias encontradas".

26. INT. AULA DE ESTUDIO / DÍA

Maya lee un libro sobre economía en un aula de estudio. Va vestida de forma parecida al día anterior. Parece concentrada. Observa en su teléfono móvil que tiene una conversación de chat nueva. Se trata de "Alfie", con el mensaje: *"Tu amiga Alicia me ha pasado tu*

contacto :P". Maya sonríe tímidamente. Llega otro mensaje de Alfie "¿Te puedo invitar a unas crepes esta noche?". Maya se sonroja y vuelve a centrarse en su libro.

27. EXT. UNIVERSIDAD DE PEDRALBES / DÍA

Maya sale de la facultad. Marcuse la espera de brazos cruzados delante de la misma, vestida como de costumbre y apoyada en su coche.

MARCUSE

Maya Solano, ¿me recuerdas? Tengo que hacerte unas preguntas.

28. INT. CAFETERÍA / DÍA

Hillary y Maya toman un café en una cafetería del centro de la ciudad. Maya parece afectada.

MARCUSE

No digo que muriera asesinado. Solo digo que podría estar relacionado con uno de mis... con un caso.

MAYA

Entonces...

Hillary entrega a Maya el folleto de la conferencia.

MARCUSE

¿Te suena?

Maya mira el folleto con detenimiento.

MAYA

No.

Marcuse deja en la mesa otro folleto, éste está medio quemado. Ambos tienen tipografías y estructura similares.

MARCUSE

Encontré éste en el apartamento de tu hermano. Es el programa de una congreso privado sobre Alistair Crowley que se celebró una semana antes de su muerte.

Maya los observa con detenimiento e interés.

MARCUSE

(señalando el folleto quemado)

Éstos programas sólo los puedes conseguir en la conferencia. Así que tu hermano debió de asistir.

Marcuse se acomoda en la silla.

MARCUSE

Llevo todo el año controlando todas las conferencias o eventos de temática esotérica. Y ayer iba a tener lugar una en la calle Bailén.

Maya se inquieta.

INSERTO: Desde el punto de vista subjetivo. La figura misteriosa camina por la calle Bailén.

Marcuse toma un poco de su café.

MARCUSE

El caso es que fui la noche anterior, pero para llegar temprano llegué demasiado tarde.

INSERTO: La figura asesina a golpes a Hiroshi Kon.

Maya intenta disimular su inquietud.

MAYA

¿Y... entonces cree que mi hermano fue asesinado?

MARCUSE

Quién sabe, pero no creo que sea una coincidencia. Aunque vivo rodeada de coincidencias. Siempre que he tenido vecinos con gato, el gato se llamaba Ronin.

Hillary observa alguna cosa en su móvil. Seguidamente deja unos billetes sobre la mesa y se levanta de la silla.

MARCUSE

Tengo que irme, invito yo. Ya te llamaré.

Marcuse sale de la cafetería. Maya se queda sentada, con la mirada perdida.

29. EXT. CALLE DE LA CAFETERÍA / DÍA

Hillary sale de la cafetería. Se pone las gafas de sol y hace una llamada.

MARCUSE

Maudes. ¿Me ha llamado?

30. INT. DESPACHO DE MAUDES / DÍA

El profesor MAUDES (35) habla por teléfono en su despacho. Se trata de un despacho espacioso y moderno, que comparte con otros profesores. El profesor viste medianamente elegante.

MAUDES

Es la de la policía, ¿no? Le llamaba por lo de mis alumnos, Bruno Díaz y Laura Palma.

31. EXT. CALLE DE LA CAFETERÍA / DÍA

Hillary tarda unos segundos en responder.

MARCUSE

Dispare.

32. INT. DESPACHO DE MAUDES / DÍA

Maudes empieza a andar por el despacho mientras habla.

MAUDES

Bueno, realmente no sé mucho sobre ellos. De hecho no sabía que se conocieran. Los dos estaban matriculados en mi asignatura sobre religiones antiguas, pero no destacaban demasiado. Eran muy reservados y modositos. Siempre pensé que eran de alguna secta cristiana o algo por el estilo.

33. EXT. CALLE DE LA CAFETERÍA / DÍA

Marcuse camina hacia su coche.

MARCUSE

¿No tenían nada en común?

34. INT. DESPACHO DE MAUDES / DÍA

Maudes sigue dando vueltas.

MAUDES

Bueno, los dos parecían atentos en clase.

(ríe)

Pero no lo sé... ah, ahora que lo pienso una vez hicieron un trabajo juntos. Sobre una película de Mirna Villanueva, esa actriz. Aunque en esa película también era la directora. Yo es que no sé mucho de cine... Se ve que eran muy fans de Villanueva. El film se llama La Sangre de... algo, creo. Es sobre una monja pagana del siglo trece.

Un poco gore, la verdad.

35. EXT. CALLE DE LA CAFETERÍA / DÍA

Hillary observa a su alrededor mientras escucha. Está apoyada en su coche.

MARCUSE

Ya, bueno. Deme el título de la película y...

Hillary observa algo en un quiosco cercano. Se acerca a comprobar algo.

MARCUSE

Espere un...

Hillary coge una de las revista del corazón. En la portada aparece el titular "Mirna Villanueva de visita por Barcelona".

MARCUSE

¿Has dicho Mirna Villanueva?

La VENDEDORA (25) escucha a Hillary.

VENDEDORA

La de la megafiesta. Esta noche da una fiesta en su finca.

Hillary escucha a la vendedora.

VENDEDORA

Lleva aquí unos días ya. Ha venido a presentar una película nueva.

Creo que se llama "La Mano Carmesí" o algo por el estilo.

Hillary se sorprende por sus palabras. Corre hacia el coche.

36. INT. SALÓN DE MAYA / DÍA

Maya observa su reflejo en la tostadora mientras se toma un yogurt. Lleva puesto un pijama blanco. Vuelve a recibir un mensaje de Alfie. Esta vez el mensaje reza "aún estoy a tiempo de comprar más harina". Maya sonríe. Coge el teléfono y llama a alguien.

MAYA

Hola. Sí. ¿A qué hora? Vale. Hasta luego.

37. INT. COCHE DE HILLARY / NOCHE

Marcuse conduce a toda velocidad por unas carreteras de campo.

38. INT. VESTÍBULO DEL APARTAMENTO DE ALFIE / NOCHE

Alfie espera en el vestíbulo de su piso. Se trata de un vestíbulo muy elegante, con paredes de madera y decoración abundante - de estilo clásico y medieval -. Maya llama a la puerta y Alfie abre. Maya se ha vuelto a arreglar para venir. Alfie viste un albornoz rojo oscuro y una camiseta de Nick Cave and the Bad Seeds.

ALFIE

Bienvenida.

Maya entra en el apartamento y observa toda la sala.

MAYA

Vaya, pensaba que Noel exageraba.

ALFIE

¿Con qué?

MAYA

Tu apartamento.

ALFIE

Ah. Gracias.

39. INT. SALÓN DE ALFIE / NOCHE

Maya y Alfie entran al salón. Se trata de una gran sala con librerías de dos pisos de altura y más elementos decorativos antiguos. En uno de los lados hay sillones junto a una chimenea. Al otro lado hay una larga mesa de madera con sillas. Al fondo hay

una puerta que conduce a la cocina. Alfie acompaña a Maya a uno de los sillones.

ALFIE

Ahora te traigo algo de beber.

MAYA

¿Tus padres construyeron este lugar?

ALFIE

No, lo construí yo, con su dinero. Con el que me dejaron al morir.

Me gusta pensar que lo aproveché bien.

Maya se sienta en el sillón, un poco incómoda por la agobiante decoración. Alfie va a la cocina.

MAYA

Me recuerda al internado.

ALFIE

Nah, Cardinal Manor era aburrido. Intentaba aparentar elegancia con sus falsos tapices y sus armaduras de mercadillo.

Alfie pone la mano sobre un escudo en la pared.

ALFIE

Todo lo que hay en esta sala tiene una historia. Lo he comprado en mis viajes, cada libro, cada pieza, cada cuadro, objeto a objeto.

Alfie coge una lámpara de gas turca, similar a las de la leyenda de Aladín y el genio.

ALFIE

Esto es una lámpara mágica del sultán Abderramán tercero. Al frotarla, aparecían tres Djinnns, o genios. Los tres concedían un

deseo, pero uno de los tres concedía lo opuesto a lo que le pedías.

Maya se levanta y se acerca a la lámpara. Alfie la sujeta en sus manos.

ALFIE

El sultán tenía que descubrir cuál de los tres era el tramposo para engañarle y pedirle lo contrario de lo que quería.

Alfie la mira unos instantes. Maya espera que acabe la historia, pero Alfie la devuelve a su sitio.

ALFIE

(triste)

La compré hace unos meses, en Bagdad. A Neuburg le habría encantado.

MAYA

¿Neuburg?

ALFIE

Noel. Me gustaba llamarle Neuburg, como el poeta inglés Victor Neuburg. Sus poemas me recordaban a él...

Maya mira triste a Alfie.

40. EXT. TERRENOS DE VILLANUEVA: ENTRADA / NOCHE

Hillary llega con el coche a la entrada de los terrenos de Villanueva. Se trata de una gran finca. Algunos coches hacen cola para entrar, mientras unos guardias de seguridad revisan las invitaciones. Hillary se acerca al control y un GUARDIA(40) - un tipo corpulento y con gafas de sol - le pide con las manos que abra la ventana. Marcuse abre la ventana. Aún lleva las gafas de sol.

GUARDIA

Enseñe su entrada, por favor.

MARCUSE

No vengo con entrada. Verá, soy policía.

Marcuse enseña la placa.

GUARDIA

Ya, claro. Y quiere hablar con Villanueva en su fiesta privada y sin avisar.

Hillary levanta las gafas para mirar a los ojos al guardia de seguridad.

MARCUSE

Claramente se trata de una emergencia.

GUARDIA

No la voy a dejar pasar sin una orden o una invitación.

Hillary da marcha atrás con el coche.

MARCUSE

Ya, de acuerdo. No sé qué me esperaba de alguien que lleva gafas de sol por la noche.

GUARDIA

¡Pero si usted también las lleva!

41. INT. SALÓN DE ALFIE / NOCHE

Alfie sirve unas crepes a Maya, que está sentada en una de las sillas del comedor del salón.

ALFIE

Espero que te gusten.

MAYA

Seguro que sí.

ALFIE

(riendo)

Ya sabes que no es mi fuerte.

Alfie va a la cocina y coge un plato para él. Maya prueba la crepe. No parece gustarle demasiado. Alfie vuelve con el plato y se sienta delante de ella.

ALFIE

¿Qué tal?

MAYA

Muy bueno.

Alfie empieza a comerse el suyo. Maya le observa. No parece que le disguste. Maya sigue comiendo disimulando su disgusto.

MAYA

¿Entonces crees en lo del genio?

ALFIE

¿Qué quieres decir?

MAYA

Que si crees en eso de que había tres genios en esa lámpara.

ALFIE

Puede. ¿Tú lo crees?

MAYA

No lo sé. ¿No es un poco absurdo?

ALFIE

La verdad puede ser absurda, ¿no? La ciencia a veces lo parece. Y
no digamos ya la religión...

MAYA

¿Entonces tú crees en lo sobrenatural?

ALFIE

¿Y por qué no? En lo sobrenatural y en el rock.

Maya ríe. Alfie también.

42. EXT. TERRENOS DE VILLANUEVA: JARDÍN / NOCHE

El jardín de Villanueva está muy bien cuidado, con arbustos podados a la perfección y algunas fuentes de piedra. La nula iluminación contrasta con la mansión de Villanueva, a unos metros de esa zona, iluminada con focos y luces en las ventanas. Hillary aparece de detrás de unos arbustos, con los pantalones y los zapatos mojados. Se intenta limpiar cuando un miembro del servicio (SIRVIENTE) la observa desde la mansión y se le acerca rápidamente.

SIRVIENTE

¿Señorita, necesita ayuda?

HILLARY

(con un enfado impostado)

¡Esto está muy mal iluminado!

SIRVIENTE

Esta zona está restringida a los invitados.

HILLARY

Perdone... no tenía cobertura y parecía que en esta dirección pillaba algo. Mierda de compañía... pero había un puto estanque ahí atrás.

El sirviente intenta mostrar una actitud cordial.

SIRVIENTE

Por eso está restringido, señorita.

El sirviente ayuda a Marcuse a limpiarse.

SIRVIENTE

Será mejor que se cambie esos zapatos.

El sirviente acompaña a Marcuse hasta el interior del edificio.

43. SALÓN DE ALFIE / NOCHE

Alfie y Maya están sentados en uno de los sofás de Alfie. Alfie empieza a liarse un porro.

ALFIE

¿Seguro que no quieres?

MAYA

No... ya no hago estas cosas.

Alfie deja el porro sin encender en el cenicero. Enciende la chimenea con un mando a distancia y se acomoda en el sofá. Empieza a sonar en el reproductor de música una canción indie-rock algo sensual - con cierto aire a *The Shacks* -.

ALFIE

¿La recuerdas?

MAYA

Sí. Hacía años que no la escuchaba.

ALFIE

Te volvías loca con esta canción. Había fuego en tus ojos cuando
la bailabas.

Maya sonríe, pero parece triste.

MAYA

Sí...

Alfie la mira, ensimismado.

ALFIE

No tienes por qué avergonzarte. Todos tenemos placeres culpables.

Alfie se acerca más a Maya. Sus piernas se tocan. Alfie se da
cuenta de que Maya está triste y aparta su pierna.

ALFIE

No me gusta verte triste.

Maya empieza a llorar en silencio.

ALFIE

Maya...

Alfie abraza a Maya, que sigue llorando. Alfie sonríe, compasivo.

44. INT. MANSIÓN DE VILLANUEVA: GUARDARROPA / NOCHE

El sirviente pone unos mocasines negros a Hillary. Hillary está
sentada en un banco en el guardarropa de la mansión, al lado de
los abrigos de los demás invitados.

SIRVIENTE

Aquí lo tiene. Lo siento por la tardanza.

MARCUSE

Lo sorprendente es que tengáis aquí zapatos para emergencias.

SIRVIENTE

A la señora Villanueva le gusta tener todos los imprevistos cubiertos. No quiere que los invitados sufran ningún contratiempo.

Hillary se levanta y comprueba que pueda caminar bien con ellos.

MARCUSE

Perfectos, incluso quedan bien con el traje. Gracias.

SIRVIENTE

Que disfrute de la fiesta.

45. EXT. MANSIÓN DE VILLANUEVA: TERRAZA / NOCHE

Hillary sale al exterior y observa el panorama. En la terraza se encuentran la mayoría de los invitados, todos vestidos elegantemente. Hay mesas llenas de comida, y música en vivo. Hillary come un canapé mientras busca con la mirada. Finalmente observa a MIRNA VILLANUEVA (40) hablando con algunas personas. Un mayordomo se le acerca y le dice alguna cosa al oído. Mirna se despidе educadamente de sus invitados y entra en la mansión. Hillary coge una copa de cava y la sigue en el interior.

Desde un punto de vista subjetivo alguien observa a Mirna y a Marcuse entrar en el edificio desde la terraza.

46. INT. MANSIÓN DE VILLANUEVA: SALÓN / NOCHE

Hillary sigue a Villanueva, que se ha adentrado en uno de los pasillos que llevan a las escaleras. Marcuse sube las escaleras disimuladamente.

47. INT. MANSIÓN DE VILLANUEVA: PASILLO SUPERIOR / NOCHE

Mirna entra en una de las habitaciones al fondo del pasillo superior abriendo la puerta con una llave y volviendo a cerrarla por dentro. Al lado de esa puerta hay otra medio abierta. Hillary se sitúa delante de la puerta de la habitación donde ha entrado Mirna, apoyando la cabeza en ella para intentar escucharla. Mirna habla con acento mejicano, dada su procedencia.

VILLANUEVA (OFF)

... las directrices fueron las correctas, las sacamos de los textos originales, no lo entiendo. Sea lo que sea está siguiendo las órdenes incorrectas... ¡No, no nos podemos permitir otra masacre como esta!

MARCUSE

Señorita Villanueva, tenemos que hablar.

48. INT. MANSIÓN DE VILLANUEVA: ESCALERAS / NOCHE

Vista subjetiva de alguien subiendo por las escaleras.

49. INT. MANSIÓN DE VILLANUEVA: PASILLO SUPERIOR / NOCHE

Hillary habla con Mirna apoyada en la puerta.

MARCUSE

Soy policía, y me gustaría hacerle unas preguntas sobre un caso.

La puerta que hay al lado de donde está Marcuse se cierra de golpe fuera de plano. El ruido asusta a Marcuse, que estaba de espaldas de la otra puerta.

VILLANUEVA (OFF)

¿Policía? ¿Quién la ha dejado entrar?

50. INT. MANSIÓN DE VILLANUEVA: HABITACIÓN / NOCHE

Mirna espera al otro lado de la puerta, sujetando el teléfono en una mano. La habitación tiene una iluminación rojiza, pero no se puede observar bien la sala al tratarse de un plano cerrado. Al fondo se puede ver una puerta de cristal que da al balcón.

MARCUSE (OFF)

No estaría aquí si no se tratase de un asunto de extrema urgencia.

Quiero...

VILLANUEVA

¡Ésta es una fiesta privada!

MARCUSE (OFF)

Escúcheme...

51. INT. MANSIÓN DE VILLANUEVA: PASILLO SUPERIOR / NOCHE

Hillary sigue hablando con calma en contraste con los gritos de Mirna.

MARCUSE

Yo solo quiero evitar que alguien más pueda resultar herido. Puede que usted esté también en peligro.

52. INT. MANSIÓN DE VILLANUEVA: HABITACIÓN/ NOCHE

Mirna escucha preocupada a Marcuse. La puerta de cristal que da al balcón está abierta.

MARCUSE (OFF)

Tiene que decirme en qué cojones se han metido todos ustedes y ese tal Perdurabo.

VILLANUEVA

Usted no lo entiende. Ya es demasiado tarde. Estamos condenados.

Una mano armada con unas largas tijeras aparece por detrás de Mirna. Mirna se gira asustada.

MARCUSE (OFF)

Escuche...

53. INT. MANSIÓN DE VILLANUEVA: PASILLO SUPERIOR / NOCHE

Las tijeras atraviesan la puerta justo a un lado de la cabeza de Marcuse. Hillary se mueve con rapidez y se posiciona delante de la puerta, casi en estado de shock. Observa como sobresalen las tijeras de la madera fragmentada. Seguidamente un reguero de sangre empieza a brotar del agujero. Eso vuelve a Marcuse en sí e intenta abrir la puerta a golpes. Al ver que no lo consigue decide entrar por la puerta de al lado. Abre la puerta y entra en la habitación.

54. EXT. MANSIÓN DE VILLANUEVA: BALCONES / NOCHE

Hillary sale al balcón. La puerta ya estaba abierta. Observa el balcón de la habitación de Villanueva. Con su pistola en la mano, Marcuse salta de un balcón a otro y se posiciona para entrar dentro.

55. INT. MANSIÓN DE VILLANUEVA: HABITACIÓN / NOCHE

Marcuse entra en la habitación donde se encontraba Mirna. Se sorprende por la extraña decoración del lugar: Velas de colores en un pequeño altar. Una mano roja dibujada en diversos tapices colocados por toda la sala, así como diversas cortinas de colores rojizos y armarios. El cadáver de Mirna cuelga de la puerta de la habitación, con las tijeras clavadas en la cabeza. Hillary se acerca al cadáver y lo observa.

MARCUSE

Mierda.

Marcuse observa la escena del crimen, los papeles sobre la mesa. Está pensando en algo. Empieza a dar vueltas por la sala murmurando mientras piensa.

MARCUSE

Algo falla... algo... algo... estaba hablando con alguien, sí, pero no he escuchado a nadie más... ¡Un teléfono!

Hillary empieza a rebuscar por el suelo y bajo los muebles.

MARCUSE

¡Sí, la última llamada habrá quedado registrada!

Hillary no encuentra el teléfono por ninguna parte.

MARCUSE

Pero no hay teléfono, es imposible...

56. INT. SALÓN DE ALFIE / NOCHE

Maya está durmiendo sola en el sofá.

MARCUSE (OFF)

O puede ser... el asesino...

57. INT. MANSIÓN DE VILLANUEVA: HABITACIÓN / NOCHE

Punto de vista subjetivo desde uno de los armarios de la sala. El sujeto observa desde las rejillas del armario a Hillary pensando en voz alta.

MARCUSE

Puede...

Marcuse se acerca de espaldas al armario lentamente, observando la escena del crimen con detenimiento, cuando el teléfono suena dentro del armario. Hillary reacciona con rapidez girándose con el arma. Desde el punto de vista subjetivo vemos cómo el sujeto abre el armario con velocidad casi sobrehumana y cae encima de Marcuse, que dispara su arma sin acertar al sujeto. El sujeto intenta estrangular a Marcuse con las manos. El teléfono móvil cae al suelo y se rompe. Marcuse observa a su agresor, esforzándose para respirar.

MARCUSE

(con dificultad)

No... me jodas...

Hillary empieza a golpear a su agresor con la pistola. Se escuchan pasos hacia la sala.

GUARDAESPALDAS (OFF)

Señorita Villanueva... ¡Oh dios mío!

Los guardaespaldas intentan abrir la puerta. La figura noquea a Marcuse de un golpe y corre hacia el balcón. Al mismo momento en que los hombres abren la puerta, el sujeto salta al vacío.

58. INT. SALÓN DE ALFIE / NOCHE

Maya despierta, asustada. Se incorpora en el sofá y se lleva las manos a la boca para ahogar el llanto. Alfie llega por detrás del sofá.

ALFIE

Oh, lo siento. Te quedaste dormida. Te puse unos cojines y me fui a mi habitación para no molestar.

Maya se levanta sin contestar. Ha dejado de llorar y se dirige al vestíbulo.

Alfie la sigue, confundido.

ALFIE

¿Maya?

59. INT. CARRETERA BOSQUE / DÍA

Maya conduce su coche por la ciudad. Parece muy preocupada. Los primeros rayos de sol del día asoman por las ventanillas.

60. EXT. HOTEL/ DÍA

El coche aparca cerca de un hotel de cuatro estrellas. Maya sale del mismo y se dirige a la entrada del hotel. Antes de entrar observa la tarjeta que le dio Marcuse con su dirección.

61. INT. PASILLO DEL HOTEL / DÍA

Maya sale del ascensor. Busca la puerta de Marcuse leyendo los números de las puertas. Una mujer negra - Sarah DOLAN (35) - pasa a su lado. Maya la observa durante unos instantes. Puede que le recuerde a alguien, pero no parece estar segura. La mujer la mira, curiosa. Finalmente entra en su habitación y cierra la puerta. Maya sigue buscando hasta que encuentra la habitación de Marcuse, situada a dos puertas de la de Dolan. Maya golpea la puerta. Intenta escuchar dentro, pero no se oye nada.

MAYA

¿Inspectora Marcuse?

La puerta se abre de golpe.

62. INT. HABITACIÓN DE MARCUSE / DÍA

Marcuse sujeta su pistola apuntando hacia Maya. Viste un pijama de franela azul cielo con un estampado de conejitos rosas, y tiene un chichón en la frente y marcas de quemaduras en el cuello. Maya no sabe cómo reaccionar. Hillary agarra a Maya por la camisa y la lleva dentro de la habitación, cerrando la puerta detrás de ella. La habitación está llena de libros, papeles y fotografías, como su despacho. Hay una cama al lado de la ventana y una silla de escritorio con ruedas delante de la cama.

MARCUSE

¡Siéntate!

Hillary sienta a Maya en la silla mirando a la cama de la habitación. Maya se sienta, asustada. Hillary ata las manos de Maya a la silla con unas esposas que coge del cinturón de su uniforme.

MAYA

¡Pero... inspectora!

Marcuse se sienta en la cama delante de Maya y la empuja con el pie hacia el otro lado de la habitación. Hillary la apunta con el arma.

MARCUSE

¿¡Cómo lo has hecho!?

Maya se queda unos instantes sin saber qué responder.

MARCUSE

Ahora mismo me la suda el por qué, sólo quiero el cómo. ¡Responde!

MAYA

(asustada)

No... no sé. ¿Qué ha pasado?

MARCUSE

Por dios, Maya.

MAYA

(muy nerviosa)

A ver... mire... escuche. Yo... esto que le voy a explicar... no me va a creer, pero le juro que es la verdad.

Hillary la observa con su expresión calmada de siempre, aunque la mano que sujeta la pistola le tiembla.

MARCUSE

(sarcástica)

Por favor, continua.

MAYA

Verá, desde hace un tiempo tengo sueños... en los que veo las cosas como si fuera otra persona.

MARCUSE

Ajá.

MAYA

(acelerándose)

La he visto andar, correr, esconderse, y ha matado a algunas personas. Y luego lo he comprobado y es real y le he visto esta noche en ese lugar y le vi matando a Villanueva y la atacó a usted y luego me desperté. Por dios, inspectora, ¿le vio la cara?

MARCUSE

Claro.

MAYA

¿¡Y quién era!?

MARCUSE

¡Eras tú, joder! ¡¿Qué mierda de excusa era esa Maya?!

MAYA

¡Es la verdad! Se lo juro...

Hillary se levanta y se sitúa justo delante de Maya. La mira a los ojos con su mirada aparentemente imparcial, juzgándola, temblando ligeramente. Maya tiembla también, más intensamente.

MARCUSE

Este caso no tiene ningún sentido...

Hillary acaricia una mejilla de Maya, observándola detenidamente.

MARCUSE

Te golpeé en la cara... Te hice sangrar, pero ahora no hay ninguna
marca...

Marcuse se levanta.

MARCUSE

Luego me golpeaste y desapareciste delante de los ojos de los
guardaespaldas de Villanueva. Te esfumaste en el aire.

MAYA

Desperté... Justo en ese momento desperté en casa de un amigo.
Marcuse empieza a andar por la habitación. Maya está cabizbaja.

MARCUSE

No encontramos ni rastro de ti. No había ninguna prueba. ¡Es
imposible!

MAYA

¡Ya lo sé, joder! ¡Se lo he dicho! Vi cómo mataba a Mirna Villanueva, y a los de la conferencia, y a ese guardia de seguridad, y al pintor...

MARCUSE

¿Guardia de seguridad?

MAYA

Le tiró por el agujero de la rampa de un parking.

MARCUSE

¿Y el otro?

MAYA

Le golpeó en la bañera y le dejó ahogándose dentro. Le juro que... en ese momento pensaba que eran sueños. Hasta que vi a ese hombre en las noticias. Era un pintor famoso. Había muerto la misma noche que lo soñé.

Marcuse vuelve a sentarse en la cama, confundida.

MARCUSE

Vale... digamos que te creo, pero porque de todas formas no hay por dónde cogerlo. ¿Tienes alguna idea de por qué te pasa esto?

MAYA

No... pensaba que era por culpa de la muerte de mi hermano. Mi psicólogo también lo cree. Pero está claro que no se trata de un trauma.

MARCUSE

¿Y no te has planteado que puedas tener algún trastorno de identidad múltiple?

MAYA

Pero es imposible... ¿A qué hora asesinaron a Mirna?

MARCUSE

Cerca de las cuatro.

MAYA

A esa hora estaba en casa de un amigo. ¿Ese lugar estaba en medio el campo, no? No me habría dado tiempo de volver a su casa. Puede llamarle y corroborarlo.

MARCUSE

Dame su número.

MAYA

Tengo el móvil en el bolsillo. Su nombre es Alfie.

Hillary se acerca cautelosamente a Maya y le coge el móvil.

MAYA

¿Cree que habría venido hasta aquí si realmente fuera yo?

Hillary busca el contacto de Alfie en el móvil y escribe el número en el suyo.

MAYA

Yo también quiero que pare, inspectora.

Hillary espera que Alfie conteste.

MARCUSE

Hola, soy la inspectora Hillary Marcuse. Usted es... ¿Conoce a Maya Solano? Sí, está bien. ¿Estuvo con usted anoche? Hasta cuándo... ¿A qué hora se ha ido? De acuerdo... No, todo en orden. La llamé en casa y no contestaba... temas de papeles. Adiós.

Hillary cuelga el teléfono y se sienta en la cama.

MARCUSE

Llámame Hillary.

Maya sonríe, esperanzada.

63. INT. CALABOZOS DE COMISARÍA / DÍA

Hillary encierra a Maya en los calabozos de comisaría. Maya se sienta en el banco.

MARCUSE

Sólo es temporal.

MAYA

Está cometiendo un error...

MARCUSE

Eso aún está por ver.

Maya cruza los brazos, desanimada, y baja la cabeza.

MARCUSE

¿Cómo has dicho que se llamaba?

Maya levanta la cabeza, confundida.

64. INT. DESPACHO DE MARCUSE / DÍA

Hillary busca en los archivos virtuales de la policía el caso de EDUARDO TORRES (40). Encuentra un caso archivado como accidente.

Hillary busca diversas pinturas de Torres en internet. Se queda observando una pintura llamada "La Justicia". Se trata de un

cuadro bastante siniestro: una figura oscura y rojiza que parece estar hecha de fuego, o quemándose, y que grita con furia.

Entra en el despacho la SECRETARIA (60) de Hillary con un paquete.

SECRETARIA

Ha llegado esto para usted, inspectora.

MARCUSE

Sí, lo estaba esperando. Gracias.

Hillary coge el paquete. La secretaria se va del despacho. Hillary saca de dentro del paquete un DVD de la película "La Mano Carmesí" de Villanueva.

Marcuse reproduce el DVD en su ordenador. No vemos las imágenes, pero sí oímos la cinta. Se escucha música rock psicodélica. Hillary observa atentamente la pantalla de su ordenador. Se escucha a un NARRADOR con acento mejicano.

NARRADOR (OFF)

Todo empezó con un grito.

Se escucha a una mujer gritar. Hillary empieza a hacer muecas de escepticismo.

La Secretaria de Marcuse trae un café para Hillary, que está ensimismada en la película. Se escuchan tambores y griterío popular.

MIRNA (OFF)

¡Justicia nos prometieron! ¡Y creen que es lo que nos entregaron!
¡Nosotros sabemos que no es así, que la verdadera justicia nos fue
privada! ¡Pero no temáis, pues llegará, de nuestra sangre, de
nuestros corazones! ¡De nuestro dolor nacerá, de nuestra furia
crecerá! ¡Yo invoco a la mano carmesí!

Empiezan a sonar coros religiosos. Hillary bebe de su café sin dejar de mirar la película.

65. INT. CALABOZOS DE LA COMISARÍA / DÍA

Maya mira su sucio reflejo en el inodoro metálico. Hillary llega por el pasillo, hablando con alguien de la sala contigua.

MARCUSE

En serio, me ha sorprendido. La música no me encajaba al principio, pero al final cobra sentido en conjunto, ¿sabes?

Hillary llega ante Maya. Maya la observa, triste y apagada.

MARCUSE

La Mano Carmesí.

MAYA

¿Qué?

MARCUSE

Torres, Villanueva, Perdurabo.

MAYA

No lo entiendo.

MARCUSE

Tú, o tu alter ego o lo que sea tiene algo que ver con La Mano Carmesí. Todos sus crímenes están ligados a este concepto. ¿Te suena de algo?

MAYA

No...

MARCUSE

(después de una breve pausa)

Maya, me pones un poco de los nervios, que lo sepas.

MAYA

Lo siento...

MARCUSE

No. Ese es el problema. Siempre hablando con esa vocecita. No sé si eres consciente de que fingir que eres una chica modosita te hace parecer más culpable todavía.

MAYA

No estoy fingiendo. Últimamente no tengo fuerzas para nada. Ya no me enfado, sólo estoy triste. Si tuviera fuerzas para odiar me odiaría a mí misma.

Hillary se dirige a la salida del pasillo.

MARCUSE

Está claro que necesitas ayuda, seas o no culpable.

MAYA

Pues ayúdeme.

Hillary se para delante de la puerta que da a la sala contigua.

MARCUSE

(de espaldas a Maya)

No creo que sea la persona adecuada.

Hillary se va.

66. INT. HABITACIÓN DE MARCUSE / NOCHE

Hillary vuelve a estar en pijama. Está en su cama leyendo el libro de Perdurabo. Llega a una página en la que empieza el capítulo sobre "La Mano Roja". Hillary murmura lo que lee.

MARCUSE

"... un acto de justicia puro, llevado más allá de los límites impuestos por el hombre. Del dolor de un alma atormentada nacerá la flor escarlata, el terror carmesí, la mano vengadora de Dios..."
joder.

Alguien llama a la puerta. Hillary se levanta y la abre. Sarah Dolan está ante su puerta, vistiendo un albornoz blanco del hotel.

DOLAN

(con acento de New Orleans)

Excuse me... do you have... err... ¿tiene hair dryer?

MARCUSE

(con acento inglés)

Yes. Well, I think so. Let me check and I'll bring it to your room.

DOLAN

(señalando la puerta de al lado)

Okay, thanks. I'm in room 33.

MARCUSE

Okay.

Hillary va al baño. Dolan vuelve a su habitación.

67. INT. PASILLO DEL HOTEL / NOCHE

Hillary sale al pasillo con el secador en la mano. Se acerca a la puerta y se da cuenta de que está abierta. Empuja con la mano y la abre.

68. INT. HABITACIÓN DE DOLAN / NOCHE

No hay ni rastro de Dolan en la habitación. En el centro de la habitación, delante del balcón, se encuentra una chica joven. Va vestida de negro, con unos botines, unos vaqueros oscuros y una camiseta negra. Está mirando hacia el balcón. Hillary la observa, asustada. La chica se da la vuelta. Se trata de Maya. Va sin maquillar, y con el pelo despeinado. Sonríe a Marcuse con malicia. Hillary corre hacia ella con intención de hacerle un placaje, pero Maya desaparece justo en el instante en que Marcuse iba a golpearla. Con el impulso, Hillary sale al balcón.

69. INT. BALCÓN DE DOLAN / NOCHE

A duras penas consigue no caer por el mismo. En ese mismo momento observa el cuerpo sin vida de Sarah estampado en el pavimento. Está desnuda, pues el albornoz ha quedado colgado en uno de los balcones inferiores, y cubierta de sangre. Marcuse observa, confundida y horrorizada.

70. INT. HABITACIÓN DE DOLAN / NOCHE

Hillary vuelve a entrar en la habitación. Observa la escena en busca de alguna pista. Sobre la mesilla de noche hay una libreta pequeña. Hillary la abre y encuentra dibujos y nombres anotados, al pasar las páginas cae de ella el programa de la conferencia. Hillary lo recoge y llama a alguien por teléfono.

HILLARY

Por favor, póngame con la policía.

71. INT. CALABOZOS DE LA POLICÍA / NOCHE

Un agente de POLICÍA (50) entra por el pasillo y abre la puerta de la celda. Maya espera delante de la puerta.

POLICÍA

Puedes irte.

MAYA

Le avisé. Le dije que era inútil.

El carcelero se la mira sin saber de qué está hablando. Los dos salen de la sala.

72. INT. PASILLO DEL HOTEL / NOCHE

Varios agentes de policía entran y salen de la habitación de Dolan. Hillary espera delante de su puerta, aún en pijama. Está pensativa, con la mirada perdida. El inspector Roures sale de la habitación.

ROURES

Supongo que ésta tampoco me la puede explicar.

MARCUSE

No lo entiendo Roures. Este caso es más complicado de lo que me temía.

ROURES

¿Y por qué no deberíamos sospechar de usted?

MARCUSE

Ya oyó a los guardaespaldas de Villanueva. Vieron al asesino.

ROURES

Un asesino que desapareció, ya. Y ahora no hay pruebas de que hubiera nadie más en la sala. Hillary... como no encuentre pruebas voy a tener que sospechar de usted.

MARCUSE

Creo que puedo encontrar un patrón. Sólo deme más tiempo. ¿Quién era ella?

ROURES

Sarah Dolan. Artista de cabaret en Nueva Orleans.

MARCUSE

Sarah Dolan... De acuerdo. Seguiré investigando.

El Ayudante de Roures sale de la habitación de Marcuse con unos guantes de látex.

AYUDANTE

Aquí no hay nada fuera de lo normal, señor.

Marcuse mira al Ayudante disimuladamente.

ROURES

Encuéntrelo, por su propio bien.

Roures vuelve a la escena del crimen. El Ayudante entrega la libreta de Dolan a Marcuse disimuladamente.

AYUDANTE

Espero que sepa lo que está haciendo.

Este caso le queda grande.

(señalando a Roures)

El Ayudante se va. Hillary observa la libreta.

73. INT. FARMACIA / NOCHE

Maya espera a que la atienda el FARMACÉUTICO (30). Maya observa la calle, sumida casi en la más absoluta oscuridad. El Farmacéutico llega desde el interior del local. No parece de buen humor.

FARMACÉUTICO

Dime.

Maya intenta disimular su desesperación.

MAYA

Por favor, deme algo para no dormir.

74. INT. SALÓN DE MAYA / NOCHE

Maya llega a su apartamento. Va a la cocina y se toma una pastilla junto con un vaso de agua. Mira su móvil. Tiene varias llamadas perdidas de Alfie. Ha dejado el mensaje "¿Todo bien? :/". Alicia ha dejado otro mensaje: "¡MAYA recuerda q hemos quedado mañana! XOXO". Maya deja el teléfono en la encimera y sienta en el sofá, con la mirada perdida. Se escucha a alguien hablar a su izquierda.

ALICIA

¡Maya!

75. INT. CASA DE ALICIA / DÍA

Maya observa a su izquierda. Alicia le entrega una bandeja con los cupcakes para ponerlos en el horno. La casa de Alicia es parecida a la de Maya.

ALICIA

¿Está listo?

Maya reacciona con lentitud. Coloca los cupcakes en el horno.

MAYA

Sí, sí. Ya está caliente.

Se escucha otras chicas riendo en el salón.

ALICIA

¿Estás bien?

MAYA

Sí... no he dormido mucho hoy.

ALICIA

Bueno, pero has venido, ¿no? Eso es lo importante. Teníamos muchas ganas de verte Maya.

(hace un gesto especial con los dedos)

Siempre amigas, ¿recuerdas?.

Maya tarda unos instantes en contestar. Maya imita el mismo gesto, con un poco de desgana.

MAYA

(fingiendo entusiasmo)

Sí.

ALICIA

Bueno. Ahora recargaremos energías con estas delicias. ¿Vale?

Maya sonríe tímidamente y cierra el horno.

76. INT. SALA DE ESTUDIO / DÍA

Maya abre un libro de economía y empieza a leer. Le cuesta concentrarse, incluso usando el dedo para leer, y en voz alta. Una mano le toca la espalda. Maya se asusta. Se trata de Alfie.

ALFIE

(sonriendo)

Tranquila, soy yo. Me dejaste preocupado la otra noche.

MAYA

Lo siento... tengo mucho estrés estos días. Estoy de exámenes, ya sabes. Cuando me estreso me vuelvo... asocial.

ALFIE

A Neuburg también le pasaba.

MAYA

(seria)

Deja de llamarle así, por favor.

ALFIE

Lo siento. Me acostumbré a este nombre después de nuestros años en Cardinal Manor...

(recuerda nostálgico)

después de los viajes por todo Europa... era mi mejor amigo, Maya.

MAYA

¿Tu mejor amigo, dices? ¿Acaso no sabías lo que sentía por ti?

Maya coge los libros y se va, ligeramente enfadada. Alfie se queda con la palabra en la boca. Maya cierra la puerta de la sala.

77. INT. PARKING DE MAYA / DÍA

Maya cierra la puerta de su coche desde fuera y se dirige hacia el ascensor.

78. INT. ASCENSOR DE MAYA / DÍA

Maya espera a que el ascensor llegue a su piso. Se mira en el espejo. Está ligeramente enfadada. Levanta un puño, tembloroso, como si fuera a golpear el cristal, pero cuando se acerca al espejo abre la mano y lo toca con suavidad. Se mira a sí misma, asustada.

MAYA

(a sí misma)

Qué te está pasando, joder.

79. INT. SALÓN DE MAYA / DÍA

Maya llega a su apartamento y se sienta en el sofá, abatida.

MARCUSE

¿Mal día, eh?

Maya se asusta. Sentada en un sillón cerca del sofá está Hillary, leyendo el libro de Perdurabo.

MAYA

¿¿Cómo ha entrado??

MARCUSE

Tiene gracia que me lo preguntes tú. Escucha esto. Hay una parte introductoria sobre pueblos perdidos de Centroamérica, sectas paganas de la Europa medieval y brujas tailandesas. Quédate más o menos con eso.

(leyendo)

El significado de todo ello me lleva - dice Frater Perdurabo, ya te contaré - me lleva a pensar en la posibilidad de invocar a, como he decidido llamar dada la gran variedad de nombres que tiene, la Mano Carmesí. Este ente puede existir en cualquier persona cuyos sentimientos más puros hayan sido reprimidos por el motivo que sea. Al invocar a la Mano, éste actuará incansablemente por justicia, más allá de cuáles sean las convenciones o normas impuestas por un animal tan poco justo como es el hombre.

Hillary mira a Maya, esperando una reacción. Maya no parece entender nada.

MARCUSE

¿Qué te parece?

MAYA

Me está asustando, inspectora.

MARCUSE

Ayer tu otro yo desapareció ante mis narices contigo en el calabozo. Uno tiene que decantarse por la opción más lógica. Paradójicamente, la palabra "magia" me parece bastante lógica en este caso. No me digas que no se te había pasado por la cabeza.

Maya se levanta del sofá, estresada. Va hacia la cocina a coger el frasco de las pastillas.

MAYA

Yo ya no tengo fuerzas para creer en nada. Lo único que tengo claro es que si no duermo no va a volver.

Maya se toma las pastillas con un vaso de agua. Deja el vaso en la mesita junto al sofá.

MARCUSE

Eso no es una solución permanente y lo sabes.

(con un puro y un mechero en la mano)

¿Puedo fumar?

(se pone el puro en la boca)

El puto estrés...

MAYA

No, por favor.

Hillary se enciende el puro y empieza a fumar.

MARCUSE

Creo que los que te han hecho esto forman parte de alguna clase de secta o culto. Creo que el autor de este libro es su líder. Y creo que, por algún motivo, la Mano Carmesí les está matando... me siento ridícula diciendo ese nombre. Tenemos que averiguar por qué los quiere muertos y quienes son las siguientes víctimas... si es que no los ha matado ya a todos.

MAYA

Por favor, no fume aquí.

MARCUSE

Relájate, Maya. Tienes que relajarte. Creo que jugamos con ventaja respecto a ellos. Creo que no saben que tú eres la Mano. Por eso no han podido dialogar con ella.

Maya parece un poco mareada.

MAYA

¿Di-dialogar?

MARCUSE

Sí, en el libro explica como hacerlo, pero te necesito dormida, claro.

Maya intenta mantenerse despierta. Está confusa. Mira hacia la encimera, hacia el frasco. No se trata de el frasco que compró Maya, sino de uno con pastillas para dormir. Hillary escupe el humo del puro lentamente.

MARCUSE

Ya te lo compensaré.

Maya empieza a dormirse. Hillary se levanta y coge una bolsa de supermercado que hay en la encimera. Saca una tiza roja.

MARCUSE

Okay.

Hillary dibuja un amplio círculo alrededor de Maya con algunos símbolos extraños. Seguidamente se corta algunos pelos de la cabeza con unas tijeras y los sitúa al lado de Maya.

MARCUSE

Muy bien, ahora falta encontrar lo más difícil, algo de gran valor emocional para ella.

Marcuse empieza a buscar por la sala.

80. INT. HABITACIÓN DE MAYA / DÍA

Hillary empieza a buscar por la habitación. Abre el cajón y encuentra la libreta. Empieza a ojearla. Las primeras páginas parecen vacías. Empieza a ojearla por detrás. No encuentra nada en principio, hasta que llega al centro de la misma, donde encuentra los nombres de las víctimas que ha escrito Maya. Empieza a pasar las páginas hacia atrás (ya que ahora la había ojeado al revés). Finalmente llega al inicio de la lista. Encima del nombre de la primera víctima, "hombre del parking", hay escrito "¿Noel?". Hillary lo observa, apenada. Da una ojeada rápida por la habitación y finalmente coge la foto de Noel de la mesilla de noche.

81. INT. SALÓN DE MAYA / DÍA

Hillary llega con el retrato y lo sitúa al otro lado de Maya. Finalmente se pone dentro del círculo, de rodillas delante de Maya y con el libro abierto.

MARCUSE

De acuerdo...

(leyendo del libro)
¡Red Manibus... Ostende te!

No parece que pase nada. Marcuse observa a su alrededor.

MARCUSE
¡Red Manibus ostende te!

No pasa nada. Marcuse da otra calada al puro.

MARCUSE
¡Venga, Red Mani-!

La luz natural del exterior empieza a desaparecer. El salón adopta un color rojizo. Las sombras se hacen más largas.

MARCUSE
¡Ostende te! ¡Red-!

Una de las ventanas se abre de repente. Marcuse se sorprende. No parece que haya entrado nada.

MARCUSE
¡Red Manibus!

De repente se materializa detrás suyo esa otra Maya, la MANO CARMESÍ. Hillary se gira lentamente. Se miran unos instantes. La Mano sonríe con aires superioridad. Marcuse saca el humo del puro de su interior.

MARCUSE
Necesito información.

MANO CARMESÍ
(riendo)
No creo que debas preguntarme a mí.

Hillary sigue fumando mientras busca cuidadosamente sus palabras.

MARCUSE

¿Por qué no?

MANO CARMESÍ

Porque las dos buscamos lo mismo.

La Mano levanta el brazo derecho, señalando hacia la cocina. En esa dirección aparece una figura translúcida, vestida con una túnica roja con capucha y una máscara de mono dorado.

MANO CARMESÍ

Per-du-ra-bo.

MARCUSE

¿Quién es?

MANO CARMESÍ

Frater Perdurabo.

Con un movimiento de brazos aparecen otras siete figuras más, todas con la misma túnica roja y cuyas caras se pueden observar bajo las capuchas: Díaz, el hombre del Parking, Dolan, Palma, Kon, Torres y Mirna.

MANO CARMESÍ

(señalando en ese orden)

Frater Vespertilio, Frater Speculo, Soror Voodoo, Soror Ibis,
Frater Pecunia, Frater Musicorum, Soror Oculi.

MARCUSE

Ellos te invocaron.

MANO CARMESÍ

Sí, y van a pagar por ello.

MARCUSE

¿Por qué? Explícate.

MANO CARMESÍ

Por Maya Solano.

Las figuras desaparecen.

MARCUSE

Chica, no sé qué crees que le han hecho, pero creo que tú la estás
jodiendo más.

La Mano observa a Maya.

MANO CARMESÍ

Esa de ahí no es Maya. Yo soy Maya.

La Mano se acerca a Maya y le acaricia la cara.

MANO CARMESÍ

Esto solo es una débil máscara. Una cáscara rota. Cree que soy su
sueño, pero yo la soñé primero.

La Mano Carmesí empieza a desaparecer. Marcuse se levanta, un poco
alterada.

MARCUSE

¡Espera! ¡Dime quién es el Mono Dorado, dime quién es Perdurabo!

MANO CARMESÍ

(mientras se desvanece)

Dígamelo usted.

La ventana se cierra. La iluminación vuelve a ser normal. Hillary
apaga el puro en el vaso de Maya.

Fundido a negro.

Maya y Hillary miran a la nada, en silencio, cada una sentada en uno de los sillones el salón.

MAYA

(triste)

Tiene razón. Sólo soy una sombra de lo que era. Llevo años intentando luchar contra mí misma, por mis padres. Mi hermano siempre supo fingir ser como mis padres querían que fuera. Yo era demasiado obstinada. Pero no podía soportar que mis padres me trataran como un animal y meforcé a fingir. Fingí durante tanto tiempo. Ahora soy todo lo que el mundo esperaba de mí. Odio a mis padres, a mis...

(haciendo las comillas con las manos)

amigas... Doy pena.

Hillary se sienta con Maya.

MARCUSE

Yo también era como tú. De pequeña tuve problemas con mi padre. Él era policía en Londres. Yo le admiraba, pero siempre me trató con mano de hierro. Cuando mis padres se separaron me fui a vivir con mi madre aquí en Barcelona. Ella era mucho más liberal, era escritora y bohemia, se parecía más a mí. Pero siempre eché de menos a mi padre. A los veinticinco me fui a Londres a visitarle, mi madre nunca lo supo. Cuando llegué me dijeron que había muerto de cirrosis.

MAYA

Lo siento.

MARCUSE

Pregunté a sus compañeros si había empezado a beber cuando le dejamos. Les costó decírmelo, pero finalmente admitieron que

llevaba más de treinta años bebiendo. Era el peor policía de su departamento. De hecho cobraba más de los sobornos que de su sueldo fijo. Mi madre le dejó cuando se enteró. Antes de irnos de Londres, le pregunté a mi padre por qué nos íbamos. Me dijo que era lo mejor para mí. Aún no sé si le odio.

Maya se queda pensando unos instantes.

MARCUSE

Todo es tan frágil, Maya. Tan absurdo. El bien, el mal. Qué es justo, qué no.

MAYA

Pero... usted es inspectora.

MARCUSE

La mejor de Barcelona, dicen algunos. La peor, para otros. A mí ya me da igual. Sólo quiero ayudarte, Maya.

Hillary se levanta, coge el libro y se va.

MARCUSE

Tus pastillas están en el primer cajón de la cocina. No te duermas. Estaré en contacto.

Maya se levanta, un poco más animada que antes. Coge una pastilla y se la toma.

82. INT. DESPACHO DE MARCUSE / -

El despacho de Marcuse no parece el de antes. Todo tiene un aire irreal. Todas las ventanas están cerradas. Sólo hay la luz de su escritorio iluminando la mesa. Las sombras son alargadas y casi no hay color (todo parece amarillo o negro). Marcuse se sienta en su despacho y ordena todas las pruebas encima de la mesa: La película, una foto impresa del cuadro, los diversos programas, la

libreta de Dolan y el libro de Perdurabo. Marcuse los mira a todos.

MARCUSE

Empecemos por el principio.

Marcuse sitúa el primer programa, el de Noel medio quemado, a la izquierda de la mesa. Luego coloca los otros dos programas al lado.

MARCUSE

¿Qué relación tenías tú con ellos, Noel? ¿Eras uno de sus miembros? ¿Te mató La Mano?

INSERTO: Plano del gran cuadro de Noel. Maya viste con un jersey blanco y una camiseta negra debajo. Está almorzando con sus padres. Ellos sonríen. Ella los mira con cierto recelo. Lluve en el exterior.

Marcuse coloca la foto impresa del cuadro de Torres y el DVD de Mirna a su derecha.

MARCUSE

Vosotros, todos vosotros.

Hillary añade el libro de Perdurabo a la fila.

MARCUSE

Sois un culto, una sociedad, pero no he encontrado nada en ninguna parte sobre vosotros. ¿Perdurabo os reunió?

Marcuse abre la libreta y la ojea. Sólo hay dibujos extraños y números dispersos por las páginas sin relación aparente.

MARCUSE

¿Tiene esto algo que ver?

Hillary sitúa la libreta abierta en medio de la mesa.

INSERTO: Maya se toma otra pastilla en la sala de estudio.

Hillary observa todo el conjunto y cierra los ojos.

INSERTO: Frontal de la mansión de la conferencia.

INSERTO: Hillary coge el libro del atril y el programa de la silla.

INSERTO: Las páginas del libro de Perdurabo se mueven con velocidad.

INSERTO: Frontal del cuadro de Torres en un museo.

INSERTO: Mirna interpreta su personaje en la película. Llena de sangre y agitando el puño.

INSERTO: Dolan cae al vacío.

INSERTO: El programa cae de la libreta de Dolan.

Hillary abre los ojos. Coge el programa y busca la página de donde cayó. Comprueba que los dibujos y números encajan con el programa.

MARCUSE

Los programas... Las conferencias. No eran conferencias, eran reuniones del culto.

Hillary revisa el programa.

MARCUSE

Dudo que éste fuera el verdadero programa. O puede que...

Hillary encaja otra vez el programa en la hoja. Hay un número que no encaja con el programa: 137.

MARCUSE

¿Será un código? Uno-tres-siete... una fecha, una... ¿¡página!?

Marcuse busca en la libreta, pero no hay tantas páginas.

MARCUSE

No...

Marcuse observa el libro de Perdurabo. Lo abre y busca la página. Encuentra unos dibujos. El título del capítulo es "El Código Perdurabo". Comprueba los símbolos del folleto. Coinciden.

MARCUSE

Escondíais los verdaderos temas de las conferencias encriptados en los folletos. Hijos de perra.

Marcuse coge lápiz y papel y empieza a transcribir.

83. EXT. UNIVERSIDAD / DÍA

Maya camina hacia su coche, parsimoniosamente, entre las gotas de lluvia. Lleva puesto un abrigo gris sobre el jersey blanco. Entra en su coche.

84. INT. COCHE DE MAYA / DÍA

Alguien llama al móvil de Maya. Maya contesta.

MAYA

¿Sí...?

85. INT. DESPACHO DE MARCUSE / -

Marcuse habla por el teléfono.

MARCUSE

Creo que sé por qué la Mano les está matando. Creo que mataron a tu hermano, Maya. Creo que fueron ellos. He transcrito un mensaje cifrado que había en los folletos de la última conferencia. En ellos hablan de alguna especie de rito que salió mal, y de cómo fingieron un incendio. Lo siento.

86. INT. COCHE DE MAYA / DÍA

Maya escucha, triste. Pero ya no tiene fuerzas para llorar.

MAYA

¿Está segura de que se trata de Noel? P-puede que en realidad fuera otro incendio.

MARCUSE

(desde el móvil)

También he transcrito el folleto que tenía Noel en su casa. Hablaban de un sacrificio ritual que tuvo lugar el día de su muerte. Aunque no le llamaban por su nombre está claro que se trata de él.

MAYA

¿Cómo le llamaban?

INSERTO: Los labios de Marcuse pronuncian un nombre.

MARCUSE

Frater Neuburg.

Maya se queda helada. Cuelga el teléfono lentamente. Se toma unos momentos para relajarse y se pone a conducir. La lluvia es cada vez más fuerte.

87. EXT. CARRETERA MONTAÑA / DÍA

Maya conduce a mucha velocidad, nerviosa. Se empiezan a apreciar rayos y truenos en el cielo.

88. INT. SALÓN DE ALFIE / DÍA

El salón de Alfie se ilumina con los relámpagos. Se reflejan en las lámparas, estatuas y objetos extraños que decoran el lugar. Alguien llama a la puerta.

89. INT. VESTÍBULO DE ALFIE / DÍA

Alfie abre la puerta. Maya está mojada y despeinada. Le observa con perplejidad y odio.

ALFIE

¿Qué te pasa?

MAYA

Tenemos que hablar.

90. INT. SALÓN DE ALFIE / DÍA

Alfie y Maya entran en el salón. Alfie coge una manta y se la deja a Maya.

ALFIE

Debes de estar helada.

Maya coge a Alfie por el cuello y le besa. Alfie se sorprende pero le sigue el juego.

MAYA

No te imaginas cuántas ganas tenía de hacer esto.

Alfie acaricia la cara de Maya, sonriendo.

ALFIE

¿Y por qué has esperado tanto?

MAYA

Porqué sé que si no lo hago ahora ya no podré hacerlo nunca.

ALFIE

(ligeramente inquieto)

¿Qué quieres decir?

MAYA

Alfie... la Mano Carmesí.

Alfie parece entrar en estado de shock. Retrocede. Maya habla de espaldas a él.

MAYA

Sabe que tú eres Frater Perdurabo.

ALFIE

¿De qué me estás hablando? No entiendo nada.

MAYA

No mientas.

ALFIE

Maya...

Maya coge un jarrón de una de las mesitas del salón.

MAYA

¡NO MIENTAS!

Maya golpea con el jarrón a Alfie en la cabeza.

91. EXT. CARRETERA MONTAÑA / DÍA

Plano detalle de los faros del coche de Maya. Están rotos. La lluvia entra por los agujeros. Empieza a sonar la canción a la que Maya le gustaba tanto bailar.

92. INT. SALÓN DE ALFIE / DÍA

Alfie despierta. Está sangrando por la frente. Intenta moverse pero lo han atado a uno de los sillones del salón.

INSERTO: El móvil de Maya está tirado en el asiento del copiloto de su coche. Hay fragmentos de cristal y gotas de la lluvia a su alrededor. Empieza a vibrar y la pantalla se ilumina. En la pantalla aparece el nombre "Inspectora Marcuse".

Maya aparece desde unas escaleras al fondo del salón. Se ha quitado el abrigo y la camisa y ahora muestra su camiseta de color negro. Está bailando la canción. Lleva alguna cosa en la mano cubierta con unas telas rojas.

INSERTO: Maya yace inconsciente en el asiento del conductor, con la cabeza contra el airbag.

Maya baja las escaleras bailando, se sitúa delante de Alfie y le tira la máscara de mono a los pies. Las telas rojas resultan ser su túnica. Maya se la pone, bailando, como si fuera la capucha de Caperucita roja.

MANO CARMESÍ

¡Frater Perdurabo, ya estás despierto! ¿Te gusta lo que ves?

Alfie no contesta. Está asustado y enfadado.

MANO CARMESÍ

¿Es esta la Maya que te gusta? ¿¡O prefieres la dócil y manipulable Maya que ha estado pululando por ahí desde que me llamasteis!?

A Alfie le cuesta un poco hablar.

ALFIE

Perdona que te hayamos ofendido... n-no era nuestra intención ofenderte.

MANO CARMESÍ

Me da igual vuestra intención. La cagasteis.

ALFIE

No entiendo qué falló...

MANO CARMESÍ

¿No lo entiendes? Sacrificasteis a la persona equivocada. Creía que conocías bien a Noel. ¡Él no tenía un alma atormentada, idiota!

ALFIE

¿Cómo que no? Sé que me quería. Cuando fundé nuestra sociedad, él me siguió. Pero yo nunca le correspondí. Dejé que se hundiera en la desesperación. Pero tenía buenos motivos. Con su sacrificio renacería como la Mano Carmesí y traería la justicia al mundo. De verdad que lo consideraba un amigo...

MANO CARMESÍ

Noel te quería, sí, pero era más fuerte de lo que creías. Nunca se dejó derrotar por tu rechazo. La Mano rechazó su alma, pero por suerte estaba directamente emparentado con un alma atormentada.

Maya se señala a sí misma, sonriendo.

MANO CARMESÍ

Y aquí estoy, cumpliendo con mi deber.

ALFIE

¡Éste no es tu deber! ¡Tu eres la Mano Carmesí! ¡Te invocamos para hacer justicia en este mundo injusto! ¡Este mundo que segó la vida de mis padres cuando sólo era un niño! ¡Tu eras mi esperanza! ¡Por eso fundé la Sociedad de la Mano Carmesí, maldita sea! ¡¿Acaso no somos justos?!

La Mano coge un cuchillo ritual que descansa como decoración sobre la chimenea y se acerca muy rápidamente al cuello de Alfie. La canción ha finalizado, pero el disco sigue.

MANO CARMESÍ

¡MATASTEIS A MI HERMANO, HIJOS DE LA GRAN PUTA! ¡Os vi hacerlo, cuando me llamasteis!

INSERTO: Noel yace muerto en el suelo. Una daga ritual le ha atravesado el corazón. Los miembros de la sociedad están situados como en casa de Maya, con sus atuendos. El sacrificio tiene lugar en el centro de la mansión de la conferencia. En sus rostros se puede observar soberbia (Palma y Díaz), avaricia (Kon) o satisfacción (Mirna). La máscara de mono de Alfie resta impassible.

MANO CARMESÍ

Vi vuestros rostros, deseosos de poder, codiciosos. En cuanto me convertí en Maya sentí el dolor que juré vengar.

INSERTO: Maya ve a Villanueva en las noticias.

MANO CARMESÍ

A través de mi cuerpo despierto, os localicé a todos.

INSERTO: Maya se encuentra con Dolan en el hotel.

MANO CARMESÍ

Hasta que Marcuse nos dio la pista final.

La Mano camina por la sala con el cuchillo.

MANO CARMESÍ

He de decir que le debo una a esa señora, al fin y al cabo sin ella esto hubiese sido imposible.

La Mano empuña con fuerza el cuchillo. Alfie se asusta más.

MANO CARMESÍ

Este es el tramo final, Alfie.

Maya se acerca a Alfie lentamente. Alfie lucha por desatarse. Cuando la Mano llega hasta él. Alfie consigue desatarse un brazo. Intenta golpear a la Mano. Esta coge su brazo. Sonríe. Los dos se quedan quietos.

MANO CARMESÍ

Esto acaba aquí para ti.

Maya apuñala con fuerza a Alfie en el pecho. Alfie grita.

93. EXT. CARRETERA MONTAÑA / DÍA

Maya despierta y lentamente sale de su coche, un poco mareada y coja por las heridas. De fondo se escucha la vibración de su móvil. Tiene moretones y arañazos en las piernas, y un pequeño hilo de sangre sale de su frente. Empieza a andar por la cuneta. Dentro del coche se puede observar su móvil, vibrando y con la pantalla encendida.

94. INT. VESTÍBULO DE ALFIE / ATARDECER

Maya llega al piso de Alfie. La puerta está abierta. Maya entra dentro, intentando andar más rápido hacia el salón. La sangre le baja por la mejilla.

95. INT. SALÓN DE ALFIE / ATARDECER

Maya llega hasta Alfie, que Yace muerto en el mismo lugar donde lo mató la Mano. Con el cuchillo aún en su pecho. Maya se sienta en el sofá, en estado de shock. Una sorprendente expresión de alivio lo sucede.

MAYA

(medio sonriendo)

Ha acabado.

MANO CARMESÍ

Para Alfie desde luego.

Maya se gira con gran velocidad, cayendo al suelo. La Mano camina hacia ella por detrás del sofá y se apoya en él.

MANO CARMESÍ

Sorpresa.

Maya intenta retroceder hacia atrás, pero la chimenea se lo impide.

MANO CARMESÍ

Por fin nos veamos las caras, ¿eh? Creo que es por todos esos cachibaches de Alfie. Hacen que las energías fluyen de forma diferente. Además, tu y yo tenemos un asunto pendiente.

MAYA

¿Los has matado a todos, qué más quieres?

MANO CARMESÍ

No, Maya, hay un último culpable aquí mismo. ¿No te acuerdas? Lo último que le dijiste a Noel. Te preguntó si debía hacer algo aunque no gustara a los demás. Le dijiste que lo hiciera. Ahora sabes a qué se refería, ¿no?

Maya se da cuenta de a qué se refiere. Las lágrimas empiezan a desbordarse.

MAYA

Oh, no...

INSERTO: de vuelta a la escena 23. Noel se aleja del bosque.

INSERTO: Noel yace muerto en el suelo con el cuchillo clavado. Parece que una ligera sonrisa asoma en su rostro.

La Mano pasa por encima del sofá y se sienta en el respaldo.

MAYA

Yo no...

MANO CARMESÍ

Ya, no lo sabías. ¿Pero qué creías que pasaría? Y no digas que lo hiciste por su bien. ¿Porque no lo hiciste!

La Mano se levanta y se le acerca más. Maya se coge la cabeza con las manos, como si le fuera a explotar.

MANO CARMESÍ

Le odiábamos porque él podía vivir así y nosotras no. Él era feliz siendo el chico perfecto. Nosotras... TÚ me encerraste, a Mí. ¿Y creías que me quedaría allí para siempre? Tú solo eres una máscara. Una farsa.

La Mano se coloca delante de ella. Maya se levanta, lentamente y con dificultad, inexpresiva. Hay silencio en la sala.

MAYA

No.

96. EXT. COMISARÍA DE POLICÍA / NOCHE

Hillary se fuma un puro en la entrada de la comisaría. Está usando el móvil para llamar a alguien, preocupada. El exterior, oscuro y azul, contrasta con los colores amarillentos del interior de la comisaría. Un POLICÍA (50) de uniforme sale del interior y se pone a fumar un cigarrillo con Marcuse. Marcuse aparta el móvil de su oreja y se lo guarda en la chaqueta.

POLICÍA

¿Cómo lo lleva, inspectora?

MARCUSE

Mal. Todo es un quebradero de cabeza.

POLICÍA

Como todos, supongo.

Maya aparece en la oscuridad de la lluvia. Lleva la camiseta negra y el abrigo gris. Tiene el cuchillo ritual en la mano.

El policía y otro compañero de dentro de la comisaría se le acercan, apuntándola con las armas. Maya deja el cuchillo en el suelo y levanta las manos. Los policías la esposan y la llevan dentro. Hillary lo observa todo, sorprendida. Se acerca a Maya antes de que la lleven dentro.

MAYA

(a los policías)

Vengo a entregarme.

MARCUSE

¿Qué ha pasado?

Maya la mira, cómplice. No parece contenta, pero sonríe. Sus palabras transmiten paz.

MAYA

Hemos llegado a un acuerdo.

El policía que venía de dentro acompaña a Maya al interior de la comisaría. Hillary la observa, esperanzada, bajo la lluvia. El policía que fumaba con ella sigue allí.

POLICÍA

Vaya. Esto no se ve todos los días.

Hillary sonríe, satisfecha.

MARCUSE

Supongo que no.

Tira el puro en un charco.

MARCUSE

Hasta mañana.

POLICÍA

Adiós.

Hillary se va caminando, desapareciendo en la oscuridad de la noche.

FIN.

GUIÓN TÉCNICO

ESCRITO POR:

SARA GER Y ADRIÀ SOLER

VERSIÓN 3
30/05/17

"LOS CRÍMENES DE LA MANO CARMESÍ"

Esc	Pl	Tipo de plano	Ang.	Mov. Cámara	Imagen	Audio	Min
1	1	Plano General de la calle	Frontal de la calle	Traveling in	La figura misteriosa avanza por la calle Bailén	Música	2'
2	1	Plano General de la entrada de la mansión	Frontal de la entrada de la mansión	Traveling in	La figura misteriosa entra en el patio delantero de la mansión y se adentra en ella	Música	5"

3	1	Plano General del salón	Frontal del salón	Traveling in	La figura camina por los pasillos de la mansión hasta llegar al salón. Palma aparece al fondo de la sala.	Música PALMA Perdone, pero la conferencia no empieza hasta dentro de unas horas. PALMA ¿Te envía Frater Perdurabo?	3'
		Plano General del salón a Primer Plano de Palma			Palma se acerca al sujeto.	PALMA Ésto es una propiedad privada...	
		Primer Plano de Palma a Plano General del salón		Panorámico de seguimiento de Kon y Díaz	La figura asesina a Palma y la lleva hacia el atril. La figura se esconde detrás de unos muebles. Entran Kon y Díaz. Kon y Díaz caminan por la sala.	DÍAZ Que venga de tan lejos ayudará a los demás a entender la gravedad de la situación. KON Este lugar es perfecto, detecto un fuerte flujo de energías. DÍAZ Lo ha escogido Frater Perdurabo.	

4	1	Plano Medio	Cenital a Frontal de Maya	Panorámico a vertical	Maya se despierta, asustada, y se levanta	Respiración de Maya	3"
4	2	Plano Conjunto de Maya, la cama y la mesilla de noche	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya se sienta en la cama, respira profundamente y coge alguna cosa del cajón de la mesilla.	Efectos de sonido	7"
5	1	Plano General del salón	Frontal del salón / Picado	Fijo	Maya llega al salón y se sienta en el sofá.	Efectos de sonido	4"
5	2	Plano Conjunto a Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Traveling in hacia Maya	Maya enciende la tele y cambia de canal.	Efectos de sonido	6"
6	1	Plano General de la puerta de la mansión	Frontal de la puerta de la mansión	Fijo	Roures y el Ayudante entran en la mansión	Efectos de sonido	3"

7	1	Plano Conjunto de Roures y el Ayudante	Frontal de ambos	Traveling out de seguimien to	Roures y el Ayudante caminan por los pasillos de la mansión hacia el salón	<p>Efectos de sonido</p> <p>INSPECTOR Tres muertos.</p> <p>AYUDANTE Sí, tres. Una mujer y dos hombres.</p> <p>INSPECTOR ¿Algún sospechoso?</p> <p>AYUDANTE No, bueno, en realidad creo que no.</p>	30"
				Fijo	<p>Roures deja de andar. El Ayudante hace lo mismo.</p> <p>El Ayudante señala en dirección a la cámara.</p>	<p>INSPECTOR Expílicate.</p> <p>AYUDANTE Es que... mejor pregúnteselo a ella. Es quien ha avisado a la centra. Ya estaba aquí cuando hemos llegado.</p>	
7	1	Plano General del salón	Frontal del salón	Fijo	Marcuse está cogiendo un programa de una de las sillas.	<p>INSPECTOR ¿¡Marcuse!?</p> <p>MARCUSE Roures.</p>	10"

7	2	Plano General con Marcuse en conjunto con Roures y el Ayudante	Perfil de todos	Fijo	Marcuse se mira el folleto. El Ayudante y Roures entran a plano.	INSPECTOR ¿Qué cojones hace usted aquí? MARCUSE Paseaba por aquí y me encontré con estos tres. INSPECTOR Eso... eso no contesta a mi pregunta.	15"
7	3	Plano Detalle del programa.	$\frac{3}{4}$ del folleto	Traveling de seguimiento del folleto	Marcuse deja el programa en su sitio	MARCUSE Con el debido respeto, y ya sé que no es mi jurisdicción	5"
7	4	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Marcuse vuelve a ponerse firme y mira a Roures.	MARCUSE pero creo que este caso está relacionado con uno de los míos.	10"
7	5	Plano Conjunto de Roures y Marcuse	Frontal del Ayudante y de Marcuse	Fijo	Marcuse observa el techo, de espaldas a Roures	INSPECTOR ¡Pe-pero Marcuse! MARCUSE ¿No hay cámaras?	15"

7	6	Plano Conjunto de Marcuse y el Ayudante	Espaldas del Ayudante y de Marcuse	Fijo	Marcuse sigue observando la sala. El ayudante decide responder.	AYUDANTE No, no hay ningún tipo de registro.	10"
7	7	Plano General del salón	Frontal del salón / Picado	Fijo	Marcuse sigue observando la sala y caminando	AYUDANTE Hay una cámara al otro lado de la calle, pero solo capta parte de la calzada. Aún tenemos que	10"

7	8	Conjunto de Hillary, Roures y su Ayudante	Frontal de todos / Contrapicado	Fijo	Hillary observa en primer plano los muebles antiguos. Roures y su Ayudante observan al fondo.	<p>AYUDANTE revisar las grabaciones, pero si ha llegado andando es probable que no haya quedado constancia.</p> <p>INSPECTOR Hillary... ¿qué coartada tienes?</p> <p>MARCUSE No la tengo.</p>	20"
7	9	Plano Medio de Hillary a Plano Conjunto de Marcuse, Roures y el Ayudante	¾ de Hillary a Frontal de Roures y el Ayudante	Panorámica de seguimiento de Marcuse	<p>Hillary vuelve a donde están Roures y su Ayudante</p> <p>Hillary se sitúa delante de una de las sillas.</p>	<p>INSPECTOR Entonces eres sospechosa.</p> <p>MARCUSE He llegado y estaban muertos, ya se lo he dicho. Si yo los hubiera asesinado me habría buscado una coartada.</p>	20"

7	10	Plano Detalle de la mano de Hillary	Frontal del programa .	Fijo	Hillary coge un programa disimuladamen te.	INSPECTOR Eso es una tontería.	10"
7	11	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Panorámic a de seguimien to	Hillary se dirige al fondo del salón.	MARCUSE Es una obviedad. Bueno, ¿queréis información sobre el caso?	15"
7	12	Plano Conjunto de Roures y su Ayudante	Frontal de ambos	Fijo	Roures va a decir algo, pero Marcuse lo interrumpe.	MARCUSE En este lugar se iba a llevar a cabo una conferencia sobre la	15"
7	13	Plano Medio de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	Marcuse se sitúa delante del atril.	MARCUSE cábala y el paraíso perdido de Milton.	5"
7	14	Plano Detalle de los libros	$\frac{3}{4}$ de los libros	Fijo	Hay unos libros metidos en un pequeño estante dentro del atril.	MARCUSE Se trataba de un evento privado,	10"

7	15	Plano Medio de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	<p>Marcuse se apoya en el atril.</p> <p>Hillary señala fuera de campo a los dos chicos muertos.</p>	<p>MARCUSE organizado por los seguidores de un tal Frater Perdurabo, un teórico ocultista de identidad desconocida. Supongo que por eso era una conferencia exclusiva.</p>	20"
7	16	Plano Conjunto de Diaz y Palma	Frontal de ambos / Picado	Fijo	<p>Dos bolsas para cadáveres yacen cerca de la tarima.</p>	<p>MARCUSE Esos dos no sé quién coño son. Pero el otro es</p>	10"
7	17	Plano Entero de Kon	$\frac{3}{4}$ de Kon / Picado	Fijo	<p>Kon descansa dentro de otra bolsa para cadáveres.</p>	<p>MARCUSE Hiroshi Kon, un excéntrico coleccionista de estatuas malditas y otras chorradas.</p>	10"
7	18	Primer Plano de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	<p>Hillary se aparta del atril.</p>	<p>MARCUSE Y éso es todo.</p>	10"

7	19	Plano Detalle de los libros	$\frac{3}{4}$ de los libros	Fijo	Falta uno de los libros en el atril	MARCUSE Os mantendré informados si encuentro algo más.	10"
7	20	Plano Conjunto de Roures y el Ayudante a Plano Conjunto de Marcuse, Roures y el Ayudante Plano Conjunto de Roures y el Ayudante	Frontal de todos	Fijo	Roure y el Ayudante observan a Marcuse acercarse fuera de plano. Marcuse le da unas palmaditas al Ayudante en el hombro. Hillary abandona el salón hacia el fondo del plano. Roures la observa enfadado.	MARCUSE Mantenme informada. AYUDANTE ¿No la detiene? INSPECTOR Nah, no la conoces.	23"
8	1	Plano Americano de Marcuse	Perfil de Marcuse	Traveling de seguimien to	Marcusa camina hasta su coche y entra dentro.	INSPECTOR Siempre está en medio del caos. Y eso me pone de los nervios. Nadie la entiende, pero no suele equivocarse.	10"

9	1	Plano Medio de Hillary a Plano Detalle del asiento del copiloto	$\frac{3}{4}$ de Hillary a $\frac{3}{4}$ del asiento del copiloto	Traveling vertical de arriba a abajo.	Hillary entra en su vehículo y deposita el programa en el asiento del copiloto.	INSPECTOR Si no los hubiera resuelto sin fisuras, cualquiera diría	5"
9	2	Plano Detalle de la portada del libro.	Frontal del libro	Fijo	Hillary saca el libro del interior de su chaqueta y lo sujeta delante suyo.	INSPECTOR que la inspectora Hillary Marcuse es culpable de un sinfín de crímenes.	5"
10	1	Plano Medio del televisor	Frontal del televisor	Fijo	En el televisor aparece Mirna Villanueva en una sesión de fotos.	PRESENTADORA TV ... Villanueva, que promociona su última película.	3"
10	2	Plano Conjunto de Maya y el sofá	Frontal de Maya	Fijo	Maya observa el televisor	PRESENTADORA TV La fiesta en su finca cerca de Barcelona coincidirá con el	4"

10	3	Primer Plano del televisor	Frontal del televisor	Fijo	Imágenes de la finca dan paso a la presentadora, junto a una imagen de la entrada de la mansión de Bailén.	PRESENTADORA TV aniversario de la actriz. La policía	3"
10	4	Plano Detalle ojos de Maya.	Frontal de Maya	Fijo	Maya abre los ojos, asustada.	PRESENTADORA TV investiga la muerte de Hiroshi Kon,	1"
10	5	Plano Medio de Maya	Perfil de Maya	Fijo	Maya coge la libreta que hay sobre la mesa.	PRESENTADORA TV heredero de industrias Kon, que	3"
10	6	Plano Conjunto: página de la libreta en Primer Plano / televisor al fondo en Plano Medio.	Frontal de todo	Fijo	Maya escribe "Hiroshi Kon" en la libreta mientras en la pantalla aparecen fotografías del magnate.	al parecer ha sido asesinado esta misma mañana	4"
10	7	Primer Plano de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya observa el televisor, preocupada.	PRESENTADORA TV junto a otras dos víctimas.	2"
11	1	Plano General de la cocina	Perfil de Maya	Fijo	Maya se toma un café en la cocina	Sonido ambiente	4"

12	1	Plano Detalle del espejo a Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Fijo	El cristal del espejo está mojado y borroso. Maya aparta la cabeza del lavabo y entra a plano. Se observa y sonríe dos veces tímidamente.	Sonido ambiente	10"
13	1	Plano Conjunto: Plano Medio del espejo y de Maya.	$\frac{3}{4}$ de Maya y Frontal del espejo	Fijo	Maya aparece reflejada en el espejo, vistiéndose. Se observa a sí misma y sonríe.	Sonido ambiente	10"
14	1	Plano General de la universidad	Frontal de la universidad / Espaldas de Maya	Traveling vertical de arriba a abajo	El emblema de la universidad, en lo alto del edificio de entrada, da paso a Maya, caminando entre los estudiantes.	Sonido ambiente	5"

14	2	Plano Medio de Maya Plano Completo de Alicia a Plano Medio de Alicia Plano Conjunto de Maya y Alicia	Frontal de Maya Frontal de Alicia / Escorzo de Maya	Fijo	Maya camina hacia la cámara. Alicia aparece al fondo, entre la multitud. Maya se da la vuelta y espera a su amiga, que corre hacia ella. Las dos sonríen y caminan hacia delante hasta salir del plano.	Sonido ambiente ALICIA ¡Maya! MAYA ¡Alicia!	15"
15	1	Plano Americano de Maya y Alicia	Espaldas de ambas	Traveling de seguimiento	Maya y Alicia charlan mientras recorren los pasillos.	Sonido ambiente ALICIA El otro día no viniste a la reunión. MAYA Perdona por no avisar, pero tenía un compromiso familiar.	8"

15	2	Plano Medio de Alicia	$\frac{3}{4}$ de Alicia	Fijo	Alicia le sonríe a Maya. Llegan a un aula. Alicia se espera en la puerta. Maya en el pasillo.	Sonido ambiente ALICIA Ay, no pasa nada. Solo preguntaba por si te había pasado algo.	7"
----	---	-----------------------------	----------------------------	------	---	---	----

15	3	Plano Conjunto de Maya y Alicia	Perfil de ambas	Fijo	Maya empieza a andar por el pasillo. Alicia la agarra del brazo.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA (con languidez) No, tranquila. Estoy bien.</p> <p>ALICIA Escucha, Maya... si es por lo de tu hermano ya sabes que lo podemos hablar, ¿vale? De hecho en la próxima reunión vendrán Claudia y Elena. ¡Estás entre amigas, ya lo sabes! Podemos volver a hacer cupcakes.No tienes por qué estar triste. ¿Vale?</p>	15"
			Frontal de ambas	Traveling out siguiendo a Maya	<p>Alicia sonríe. Maya sigue sonriendo, pero no tarda en volver a su mirada melancólica. Sigue caminando por el pasillo. Alicia la observa, preocupada, desde la</p>		

16	1	Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya está sentada en uno de los pupitres del aula, junto a la ventana.	Sonido ambiente	2"
16	2	Plano Entero del profesor	Frontal Profesor / Espaldas de Maya	Fijo	El profesor muestra un power point mientras habla.	Sonido ambiente	1"
16	3	Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya no presta atención a lo que dice. Tiene la mirada perdida. En un momento mira por la ventana. Parece sorprendida.	Sonido Ambiente	3"
16	4	Plano Entero de Alfie	Espaldas a $\frac{3}{4}$ de Alfie	Fijo	A través de la ventana, se ve a Alfie sentado en uno de los bancos que hay en el exterior. Alfie se gira.	Sonido ambiente	3"
16	5	Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya deja de mirar por la ventana.	Sonido ambiente	1"

17	1	Plano Americano de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya come sola en la cafetería. Alfie llega dándole un bocado a un sándwich de queso fundido y se queda de pie a su lado.	Sonido ambiente ALFIE He de reconocer	5"
17	2	Plano Medio de Alfie	Frontal de Alfie / Ligero Contrapiado	Fijo	Alfie sonríe.	que los sándwiches de queso de la facultad están deliciosos. Sonido ambiente	5"
17	3	Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya / Ligero Picado	Fijo	Maya observa a Alfie y le devuelve la sonrisa.	Sonido ambiente MAYA ¿Cuándo has vuelto?	6"

17	4	Plano Conjunto de Maya y Alfie	Perfil de ambos	Fijo	Alfie se sienta encima de la mesa.	<p>Sonido ambiente</p> <p>ALFIE Ayer. ¿Te alegras de verme?</p> <p>MAYA Claro. ¿Tienes algún examen o algo así?</p> <p>ALFIE Nah, no sé ni por qué sigo matriculado. He venido a verte a tí. ¿Cómo estás?</p> <p>MAYA Bien... como siempre, supongo.</p>	10"
17	5	Plano Medio de Alfie	$\frac{3}{4}$ de Alfie / Ligero Contrapi- cado	Fijo	Alfie se quita las gafas y la observa bien. Suspira.	<p>Sonido ambiente</p> <p>ALFIE Yo no lo estoy. Y no creo que tú lo estés.</p>	7"
17	6	Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya mira a Alfie.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA Ya ha pasado mucho tiempo, Alfie.</p>	7"

17	7	Plano Medio de Alfie	$\frac{3}{4}$ de Alfie	Ligera Panorámica a Vertical siguiendo a Alfie	Alfie se sienta en el banco con Maya.	<p>Sonido ambiente</p> <p>ALFIE</p> <p>Era mi mejor amigo, y tu hermano. Sé cuánto le querías. Puedes fingir lo que quieras con los demás, pero tú y yo nos conocemos desde hace años.</p>	12"
17	8	Primer Plano de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya aparta un poco la mirada.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA (triste)</p> <p>No te he visto en tres años. Solo te ví en su funeral.</p>	7"

17	9	Plano Medio de Alfie	$\frac{3}{4}$ de Alfie	Fijo	Alfie gesticula.	<p>Sonido ambiente</p> <p>ALFIE</p> <p>Lo sé... pero ya sabes que necesitaba alejarme de todo. Desde que mi tío dejó de ser mi tutor a los dieciocho por fin pude empezar a ver mundo...</p>	10"
17	10	Plano Conjunto de Alfie y Maya	Perfil de ambos	Fijo	Maya no dice nada. Parece triste. Alfie se entristece también.	<p>Sonido ambiente</p>	8"
17	11	Plano Medio de Alfie	$\frac{3}{4}$ de Alfie	Fijo	Alfie se inquieta.	<p>Sonido ambiente</p> <p>ALFIE</p> <p>Desde que murió he intentado... me he dado cuenta de que fué un error dejarte de lado y que... deberíamos volver a estar en contacto.</p>	12"

17	12	Plano Conjunto de Maya y Alfie	Perfil de ambos	Fijo	Maya no contesta. Alfie se levanta, se vuelve a poner las gafas.	S o n i d o ambiente	10"
17	13	Plano Medio de Alfie	$\frac{3}{4}$ de Alfie / Ligerito contrapiado	Fijo	Alfie hace ademán de irse pero se para para hablar. Luego se va.	Sonido ambiente ALFIE Estoy seguro de que nos iría bien a los dos. Sigo viviendo donde siempre.	10"
17	14	Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya observa como Alfie se va y se queda sentada, pensativa.	Sonido ambiente MAYA (OFF) Todo ha ido a peor.	10"
18	1	Plano Medio-Largo de Maya	Frontal de Maya / Escorzo del Psicólogo	Fijo	Maya está en una elegante sala, sentada en un sillón con su psicólogo.	MAYA Muchas veces son sólo eso, pesadillas. Pero desde hace poco, a veces... PSICÓLOGO Descríbelas. MAYA Normalmente sólo veo lugares, pasillos, caminos.	10"

18	2	Plano General de Pasillos	Frontal de Pasillos	Traveling de seguimiento	Vista subjetiva de alguien caminando por pasillos desiertos.	MAYA Es como si yo misma anduviera por diferentes sitios, pero no decido dónde ir.	10"
18	3	Plano Medio-Corto a Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Zoom in lento a Maya	Maya parece perturbada. Maya se queda en silencio.	MAYA Solo... observo. Ahora es diferente. Ahora hay algo más... PSICÓLOGO Dime. MAYA Asesinatos... muertes...	10"
18	4	Plano Medio-Corto del Psicólogo	Frontal del Psicólogo	Fijo	El psicólogo apunta alguna cosa en su libreta.	PSICÓLOGO ¿Aún crees que a tu hermano lo asesinaron? ¿Que el incendio fue provocado?	8"
18	5	Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya parece confundida.	MAYA No lo sé. No me gusta pensar en ello.	6"

18	6	Primer Plano del Psicólogo	Frontal del Psicólogo	Fijo	El psicólogo mira a Maya por encima de sus gafas mientras sigue escribiendo.	PSICÓLOGO ¿Piensas que fué culpa tuya?	6"
18	7	Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya está muy inquieta.	MAYA Por favor... ¿podemos cambiar de tema? PSICÓLOGO Como quieras.	8"
19	1	Plano Entero de Maya	¾ de Maya	Fijo	Maya se baja del taxi	Sonido ambiente	2"
19	2	Plano Americano de Maya	Espaldas de Maya / Contrapicado	Fijo	Maya observa la casa de sus padres, un edificio moderno y minimalista, y entra en él.	Sonido ambiente PSICÓLOGO (OFF) ¿Qué me puedes decir de tus padres?	3"

20	1	Plano Conjunto de Maya y sus padres	Frontal de Maya / Perfil de los padres	Fijo	Maya cena con su padre y su madre en una gran mesa alargada. La asistentista sirve la sopa en los platos hondos. Hay una gran foto de Noel justo detrás de Maya.	Música y Sonido ambiente	15"
20	2	Plano Medio de la madre de Maya	$\frac{3}{4}$ de la madre de Maya	Fijo	La madre de Maya disfruta de la sopa con elegancia.	Música y Sonido ambiente MADRE Así que matrícula en Finanzas Corporativas . MAYA Sí, madre. MADRE Lástima de los notables de la semana pasada. Pero bien, hija, así me gusta.	15"

20	3	Plano Medio de Maya	Frontal de Maya	Fijo	La imagen de Maya cenando queda eclipsada por el gran cuadro de Noel que tiene detrás. Se la ve desanimada.	Música y Sonido ambiente PADRE Así me gusta. MAYA Gracias. MADRE Por fin eres una alumna aplicada.	12"
20	4	Plano Medio del padre de Maya	$\frac{3}{4}$ del padre de Maya	Fijo	El padre de Maya afirma con la cabeza. Parece estricto.	Música y Sonido ambiente PADRE Estoy muy orgulloso de poder ver que al fin eres la chica que siempre debiste ser.	15"
20	5	Primer Plano de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya sonríe tímidamente.	Música y Sonido ambiente	8"

20	6	Plano General de la pared	Frontal de la pared	Zoom in	El cuadro de Noel se muestra regio en la pared.	<p>Música y Sonido ambiente</p> <p>PADRE Tu hermano estaría orgulloso. El siempre fué un chico modelo. Habría dirigido la empresa. Se habría casado con una buena mujer, hubiera tenido hijos, un coche...</p> <p>MADRE Luís...</p>	20"
----	---	---------------------------	---------------------	---------	---	---	-----

20	7	Plano Medio Padre de Maya	$\frac{3}{4}$ del padre de Maya	Hijo	El padre de Maya se entristece, aunque aún conserva una apariencia fría.	<p>Música y Sonido ambiente</p> <p>PADRE Tranquila cariño, estoy bien. Es solo que... Ahora tendrá que encargarse Enrique. Siempre ha sido un hombre con aptitudes de liderazgo, pero siempre quise que mi hijo tomara las riendas.</p>	20"
20	8	Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Hijo	Maya adquiere un semblante resignado. Aparecen los brazos de la asistente con la sopera junto a Maya.	<p>En fin. Nada se puede hacer.</p> <p>SRTA. MEUMANN ¿Más sopa, señorita?</p> <p>Música y Sonido ambiente</p>	15

21	1	Plano Entero de Maya	Frontal de Maya	Traveling de seguimiento	Maya entra en su habitación se tumba en la cama, aún vestida.	Sonido ambiente	7"
21	2	Plano Detalle de la fotografía	$\frac{3}{4}$ de la fotografía	Fijo	Maya Coge la fotografía de Noel de su mesita de noche.	Sonido ambiente	3"
21	3	Plano Medio de Maya	Frontal de Maya / Picado	Fijo	Maya observa la fotografía.	Sonido ambiente	5"
22	1	Plano Entero de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya espera sentada sobre el tronco de un árbol caído. Observa alguna cosa fuera de plano, sonriente.	Sonido ambiente	8"
22	2	Plano Americano de Noel	Frontal de Noel / Escorzo de Maya	Fijo	Noel se acerca al tronco desde la distancia. Al observar a Maya levanta las manos con una bolsa de papel.	Sonido ambiente	7"

22	3	Plano Medio de Maya y Noel	Frontal de ambos	Fijo	Noel se sienta junto a Maya en el tronco y empieza a liar un porro.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA Joder, me sorprendes.</p> <p>NOEL ¿Lo hago mejor que tú, eh?</p> <p>MAYA Nadie lo hace mejor que yo. ¿Te lo ha dado Alfie?</p> <p>NOEL Se la ha traído de Holanda.</p>	8"
22	4	Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya coge el porro y lo prueba.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA (tose) Wow, joder.</p>	4"
22	5	Plano Medio de Alfie	$\frac{3}{4}$ de Alfie	Fijo	Ambos ríen.	<p>Sonido ambiente</p> <p>NOEL Sí, es potente.</p>	3"

23	1	Plano Conjunto de Maya y Alfie	Frontal / Cenital de ambos	Fijo	<p>Maya y Noel se están acabando el porro, estirados en la hierba. Se nota que están bajo los efectos de la marihuana.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>NOEL (riendo) Se creen que estoy asistiendo a un seminario sobre gestión de proyectos.</p> <p>MAYA ¿Quién?</p> <p>NOEL Papi y mami.</p> <p>MAYA Que cabrón. Después se deshacen en elogios hacia ti. Que si Noel hace esto, que si Noel ha nacido para esto otro. Y solo porque eres mejor embustero que yo.</p> <p>NOEL (moviendo los brazos con teatralidad) Pues aprende del mejor.</p> <p>MAYA (sonriendo) Idiota.</p>	15"
----	---	---	-------------------------------------	------	--	--	-----

23	2	Plano Medio de Noel	Frontal / Cenital de Noel	Fijo	Noel ríe, pero finalmente adopta una expresión meditativa.	<p>Sonido ambiente</p> <p>NOEL Maya. ¿Qué harías si quisieras hacer algo muy importante, pero crees que no va a gustar a los demás porque esperan otra cosa de ti?</p>	10"
23	3	Plano Medio de Maya	Perfil a Frontal de Maya	Fijo	Maya, aún tumbada, se gira para mirar a su hermano.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA ¿Algo como qué?</p>	5"
23	4	Plano Medio de Noel	Frontal / Cenital de Noel	Fijo	<p>Noel se pone nervioso.</p> <p>Noel se levanta.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>NOEL Nada... no sé, era una tontería.</p>	5"
23	5	Plano Conjunto de Maya y Noel	Frontal de ambos	Fijo	Noel vuelve a sentarse en el tronco y Maya le sigue.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA Supongo que lo haría.</p>	3"

23	6	Plano Medio-Corto de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya / Escorzo de Noel	Fijo	Maya intenta mostrarse segura.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA Si es lo que quieres, hazlo. Fíate de tu hermana mayor.</p>	5"
23	7	Plano Medio-Corto de Noel	$\frac{3}{4}$ de Noel / Escorzo de Maya	Fijo	Noel recupera un poco el ánimo.	<p>Sonido ambiente</p> <p>NOEL Por dos minutos...</p>	2"
23	8	Plano Medio-Corto de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya / Escorzo de Noel	Fijo	Maya bromea.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA Dos minutos más de experiencia en la vida.</p>	3"
23	9	Plano Conjunto de Maya y Noel	Frontal de ambos	Fijo	Ambos ríen. Luego Noel se levanta.	<p>Sonido ambiente</p> <p>NOEL Bueno, me voy ya. Si no me ducho todo el mundo va a sospechar.</p> <p>MAYA Claro, señorito perfecto. Disfruta de tu ducha.</p>	8"

23	10	Plano Americano de Noel	Espaldas a Frontal de Noel	Fijo	Noel vuelve a reír. Empieza a marcharse cuando se da la vuelta.	Sonido ambiente NOEL Gracias por el consejo.	5"
23	11	Plano Entero de Maya	Frontal de Maya / Escorzo de Noel	Fijo	Maya le lanza un saludo militar con la mano.	Sonido ambiente	4"
23	12	Plano Americano de Noel	Frontal a Espaldas de Noel / Escorzo de Maya	Zoom out	Noel se va, lanzándole la misma despedida. La cámara se aleja para mostrar a Maya observando cómo se va.	Sonido ambiente	5"
24	1	Plano Medio de Maya	Frontal de Maya / Picado	Panorámico de seguimiento	Maya deja la fotografía en la mesilla y se endereza, apoyándose en el cabezal.	Sonido ambiente.	5"
24	2	Plano Entero del espejo	Frontal del espejo	Fijo	Maya observa su reflejo en el espejo del armario, atemorizada	Sonido ambiente	5"

25	1	Plano Medio-Largo de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary está sentada en la silla de su escritorio leyendo el libro que cogió de la escena del crimen.	Sonido ambiente	10"
25	2	Plano Detalle de las manos de Hillary	Frontal / Picado de las manos de Hillary y el libro	Fijo	Se aprecia el título del libro. Suena un teléfono.	Sonido ambiente Teléfono	6"
25	3	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary contesta la llamada.	Sonido ambiente MARCUSE Marcuse.	5"
25	4	Plano Detalle del libro	Frontal / Picado del libro	Fijo	Hillary observa dibujos esotéricos y simbología pagana en las páginas del libro.	Sonido ambiente MARCUSE ¡Hey! Dime, ¿qué novedades hay? ... Ya, pero tiene que haber algún registro de quién alquiló la mansión ...	10"

25	5	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary sigue hablando por teléfono	... la chica, ¿y se sabe ya su identidad? Sonido ambiente	5"
25	6	Plano Conjunto de las manos de Marcuse y el ordenador	$\frac{3}{4}$ del ordenado r	Fijo	Hillary busca unos nombres en internet.	Sonido ambiente MARCUSE ¿Y él? ... Ajá perfecto.	5"
25	7	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary acaba la conversación y cuelga el teléfono.	Sonido ambiente MARCUSE Entonces crees que ellos conocían la identidad de Perdurabo ... Ya, bueno, si sabes algo más ... sí, muchas gracias chico, Roures no te merece.	10"

25	8	Plano Conjunto del libro y el ordenador	Frontal del libro / $\frac{3}{4}$ del ordenador	Fijo	En el libro se observan dibujos de símbolos y dagas rituales. En la pantalla del ordenador aparece una pestaña con la frase "7 coincidencias encontradas".	Sonido ambiente	5"
25	9	Plano General de caminos	Frontal de caminos	Traveling de seguimiento	Vista subjetiva de alguien caminando por caminos oscuros	Sonido ambiente	4"
26	1	Plano Entero de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya lee un libro sobre economía en un aula de estudio. Parece concentrada. Su móvil vibra.	Sonido ambiente Vibración	8"
26	2	Plano Detalle del teléfono	Frontal / Picado del teléfono	Fijo	Se puede leer en la pantalla un mensaje de Alfie.	Sonido ambiente	6"
26	3	Primer Plano de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya sonríe tímidamente.	Sonido ambiente	4"

26	4	Plano Detalle del teléfono	Frontal /Picado del teléfono	Fijo	Alfie le envía otro mensaje invitándola a cenar.	Sonido ambiente	6"
26	5	Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya se sonroja y vuelve a centrarse en su libro.	Sonido ambiente	6"
27	1	Plano Americano de Maya	Frontal de Maya	Traveling de seguimien to	Maya sale de la facultad y algo la sorprende.	Sonido ambiente	5"
27	2	Plano Americano de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	Marcuse la espera de brazos cruzados, apoyada en su coche.	Sonido ambiente	5"
27	3	Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya se acerca a Marcuse.	Sonido ambiente MARCUSE Maya Solano, ¿me recuerdas?	3"
27	4	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Marcuse también se acerca a Maya.	Tengo que hacerte unas preguntas. Sonido ambiente	2"

28	1	Plano Conjunto de Hillary y Maya	$\frac{3}{4}$ de Marcuse / Escorzo de Maya	Fijo	Hillary y Maya toman un café en una cafetería.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE No digo que muriera asesinado. Solo digo que podría estar relacionado con uno de mis... con un caso.</p> <p>MAYA Entonces...</p>	8"
28	2	Plano Detalle del folleto	$\frac{3}{4}$ / Picado del folleto	Fijo	Hillary entrega a Maya el folleto de la conferencia.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE ¿Te suena?</p>	5"
28	3	Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya / Ligero Contrapi- cado	Fijo	Maya mira el folleto con detenimiento.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA No.</p>	5"
28	4	Plano Detalle del folleto	$\frac{3}{4}$ / Picado del folleto	Fijo	Marcuse deja en la mesa otro folleto, éste está medio quemado. Ambos tienen tipografías y estructura similares.	<p>Sonido ambiente</p>	5"

28	5	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary informa a Maya.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Encontré éste en el apartamento de tu hermano. Es el programa de una congreso privado sobre Alistair Crowley que se celebró una semana antes de su muerte.</p>	15"
28	6	Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya / Ligerito Contrapiado	Fijo	Maya los observa con detenimiento e interés.	Sonido ambiente	5"

28	7	Plano Conjunto de Marcuse y Maya	Perfil de ambas	Fijo	Marcuse se acomoda en la silla. Maya se inquieta por momentos	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE (señalando el folleto quemado) Éstos programas sólo los puedes conseguir en la conferencia. Así que tu hermano debió de asistir. Llevo todo el año controlando todas las conferencias o eventos de temática esotérica. Y ayer iba a tener lugar una en la calle Bailén.</p>	18"
28	8	Plano General de la calle	Frontal de la Calle	Traveling de seguimien to	Desde el punto de vista subjetivo. La figura misteriosa camina por la calle Bailén.	<p>Sonido ambiente</p>	8"

28	9	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Marcuse toma un poco de su café.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE El caso es que fuí la noche anterior, pero para llegar temprano llegué demasiado tarde.</p>	8"
28	10	Primer Plano de Kon	Frontal de Kon	Fijo	La figura asesina a golpes a Hiroshi Kon.	<p>Sonido ambiente</p>	5"
28	11	Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya intenta disimular su inquietud.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA ¿Y... entonces cree que mi hermano fue asesinado?</p>	5"

28	12	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary piensa bien sus palabras. Luego observa alguna cosa en su móvil.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Quién sabe, pero no creo que sea una coincidencia . Aunque vivo rodeada de coincidencias. Siempre que he tenido vecinos con gato, el gato se llamaba Ronin.</p>	15"
28	13	Plano Conjunto de Marcuse y Maya	Perfil de ambas	Fijo	Hillary deja unos billetes sobre la mesa y se levanta de la silla. Busca algo en su bolsillo. De el saca una tarjeta, se la deja encima de los billetes y se va.	<p>Sonido Ambiente</p> <p>MARCUSE Tengo que irme, invito yo. Ya te llamaré. Ah, te dejo mi dirección y mi teléfono, por si te acuerdas de algo.</p>	13"

28	14	Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya se queda sentada, con la mirada perdida en la tarjeta.	Sonido ambiente	3"
28	15	Plano Detalle de la tarjeta	¾ de la tarjeta	Fijo	En la tarjeta se lee el nombre de la inspectora y su contacto.	Sonido ambiente	2"
29	1	Plano General a Plano Medio de Marcuse	Frontal de Marcuse / Contrapicado	Panoràmica Vertical de abajo a arriba	Marcuse sale de la cafetería mientras se pone las gafas y contesta al teléfono	Sonido ambiente MARCUSE Maudes. ¿Me ha llamado?	10"
30	1	Plano Americano de Maudes	Frontal de Maudes	Fijo	Maudes habla por teléfono de pie en la oficina.	Sonido ambiente MAUDES Es la de la policía, ¿no? Le llamaba por lo de mis alumnos, Bruno Díaz y Laura Palma.	6"

31	1	Plano Medio de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	Marcuse escucha por el teléfono móvil	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Dispare.</p>	4"
32	1	Plano Americano de Maudes a Plano General del despacho	Frontal de Maudes a de Espaldas de Maudes	Panorámico a lateral derecha a izquierda	Maudes camina mientras habla hacia la izquierda.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAUDES Bueno, realmente no sé mucho sobre ellos. De hecho no sabía que se conocieran. Los dos estaban matriculados en mi asignatura sobre religiones antiguas, pero no destacaban demasiado. Eran muy reservados y modositos. Siempre pensé que eran de alguna secta cristiana o algo por el estilo.</p>	15"

33	1	Plano Medio de Marcuse	Frontal de Marcuse a Perfil de Marcuse	Panorámico a lateral de izquierda a derecha	Marcuse empieza a andar hacia la derecha.	Sonido ambiente MARCUSE ¿No tenían nada en común?	3"
----	---	------------------------------	---	---	--	--	----

34	1	Plano General a Plano Medio de Maudes	Frontal a Perfil de Maudes	Panorámico a horizontal de abajo a arriba	Maudes anda hasta una mesa y se apoya en ella mientras habla.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAUDES Bueno, los dos parecían atentos en clase. (ríe) Pero no lo sé... ah, ahora que lo pienso una vez hicieron un trabajo juntos. Sobre una película de Mirna Villanueva, esa actriz. Aunque en esa película también era la directora. Yo es que no sé mucho de cine... Se ve que eran muy fans de Villanueva. El film se llama La Sangre de... algo, creo. Es sobre una monja pagana del siglo trece. Un poco gore, la verdad.</p>	20"
----	---	---------------------------------------	----------------------------	---	---	---	-----

35	1	Primer Plano de Marcuse	$\frac{3}{4}$ a Frontal de Marcuse	Fijo	Marcuse habla por el móvil mientras observa a su alrededor. Marcuse observa alguna cosa fuera de campo. Camina en esa dirección.	Sonido ambiente MARCUSE Ya, bueno. Deme el título de la película y... MARCUSE Espere un...	10"
35	2	Plano General del quiosco	Frontal del quiosco / Espaldas de Marcuse	Fijo	Hillary camina hacia el quiosco.	Sonido ambiente	5"
35	3	Plano Americano a Plano Medio de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	Hillary se acerca a las revistas y coge una	Sonido ambiente	5"
35	4	Plano detalle de la revista	Picado / Frontal de la revista	Fijo	En la revista pone "Mirna Villanueva de visita por Barcelona"	Sonido ambiente	5"

35	5	Primer Plano de Marcuse	Contrapicado / Frontal de Marcuse	Fijo	<p>Marcuse observa la revista mientras habla por el móvil.</p> <p>Marcuse levanta la cabeza y mira a la Vendedora.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE ¿Has dicho Mirna Villanueva?</p> <p>VENDEDORA La de la megafiesta. Esta noche da una fiesta en su finca.</p>	15"
35	6	Plano conjunto de Marcuse y la Vendedora / Escorzo de Marcuse	Frontal de la Vendedora / Espaldas de Marcuse	Fijo	La Vendedora habla con Marcuse	<p>Sonido ambiente</p> <p>VENDEDORA Lleva aquí unos días ya. Ha venido a presentar una película nueva.</p>	5"
35	7	Primer Plano de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	Marcuse abre los ojos, sorprendida.	<p>Sonido ambiente</p> <p>VENDEDORA Creo que se llama "La Mano Roja" o algo por el estilo.</p>	5"

35	8	Plano Medio de la Vendedora	$\frac{3}{4}$ de la Vendedor a	Fijo	La Vendedora observa a Marcuse volver corriendo a su coche.	Sonido ambiente	5"
35	9	Plano Detalle del retrovisor del coche / Plano Completo a Plano Medio de Hillary	Contrapi cado / Frontal del retrovis or / de Hillary	Fijo	Desde el retrovisor de su coche se ve a Hillary corre hacia él.	Sonido ambiente	5"
36	1	Plano Detalle de la tostadora / Primer Plano de Maya	Picado / Frontal de la tostador a / Frontal de Maya	Zoom out	Maya se observa en la tostadora mientras se come un yogurt	Sonido ambiente	25"
36	2	Plano detalle del móvil	Picado / Frontal del móvil	Fijo	El móvil vibra. En la pantalla se lee un mensaje de Alfie: "aún estoy a tiempo de comprar más harina"	Sonido ambiente Móvil	10"
36	3	Plano General de la cocina Plano Entero a Primer Plano de Maya	De Espaldas de Maya Frontal de Maya	Fijo	Maya se levanta y va hacia el móvil, que está en primer plano. Coge el aparato y lee el mensaje.	Sonido ambiente	25"

36	3	Plano Medio de Maya	Contrapi cado/ $\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya sonríe. Marca un número y se pone el aparato en la oreja.	Sonido ambiente móvil MAYA Hola. Sí. ¿A qué hora? Vale. Hasta luego.	25"
36	1	Plano Medio de Marcuse	Perfil de Marcuse	Fijo	Marcuse conduce su coche por una carretera poco iluminada.	Sonido ambiente Música	5"
36	2	Plano General de la carretera	de Espaldas de Marcuse/ Frontal de la Carretera	Fijo	El coche avanza por una carretera.	Sonido ambiente Música	5"
37	1	Plano General del Vestíbulo	Frontal de la puerta de entrada	Fijo	Llaman a la puerta. Alfie entra en el plano y la abre. Maya entra en el vestíbulo.	Sonido ambiente ALFIE Bienvenida.	5"

37	2	Plano Conjunto de Maya y Alfie	Perfil de Maya y Alfie a Espaldas de Maya y Alfie	Fijo Panorámico a de derecha a izquierda	Maya abraza a Alfie y se adentra en el piso.	Sonido ambiente Maya Vaya	10"
37	3	Plano Conjunto de Maya y Alfie	Ligero Picado / Frontal de Maya y Alfie	Fijo	Maya observa la sala.	Sonido ambiente MAYA Pensaba que Noel exageraba. ALFIE ¿Con qué? MAYA Tu apartamento. ALFIE Ah. Gracias.	15"
38	1	Plano General del salón	Picado / Frontal de Maya y Alfie	Traveling desde delante hacia atrás	Maya observa el salón	Sonido ambiente	10"
38	2	Plano Conjunto de las butacas del salón	¾ de las butacas	Fijo	Alfie acompaña a Maya hasta los sillones y Maya se sienta en uno de ellos.	Sonido ambiente	5"

38	3	Plano General del Salón	De Espaldas de las Butacas, Maya y Alfie / Frontal de la Chimenea	Fijo	Alfie se va hacia la cocina.	<p>Sonido ambiente</p> <p>ALFIE Ahora te traigo algo de beber.</p> <p>MAYA ¿Tus padres construyeron este lugar?</p>	10"
38	4	Plano conjunto de Maya y Alfie	Frontal de Maya/ $\frac{3}{4}$ de Alfie	Fijo	Alfie detiene en la puerta de la cocina. Maya observa a su alrededor	<p>Sonido ambiente</p> <p>ALFIE No, lo construí yo, con su dinero. Con el que me dejaron al morir.</p>	10"
38	5	Plano detalle de los cuadros	Frontal de los cuadros	Panorámica de izquierda a derecha.	Maya observa los cuadros que decoran la habitación	<p>Sonido ambiente</p> <p>ALFIE Me gusta pensar que lo aproveché bien.</p>	3"
38	6	Plano Detalle del reproductor de música	$\frac{3}{4}$ del reproductor	Fijo	Alfie activa el reproductor de música	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p>	2"

38	7	Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya / contrapi cado	Fijo	Maya sonríe	<p>Sonido ambiente</p> <p>Maya Me recuerda al internado.</p>	5"
39	8	Plano Americano de Alfie	Perfil de Alfie	Fijo	Alfie camina al lado de la pared, mirando sus escudos.	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>ALFIE Nah, Cardinal Manor era aburrido. Intentaba aparentar elegancia con sus falsos tapices y sus armaduras de mercadillo.</p>	10"

39	9	Plano Detalle del escudo	Frontal del escudo	Traveling de seguimien to de la mano de Alfie	Alfie acaricia el escudo de la pared.	Sonido ambiente	15"
		Plano Detalle del tapiz a plano detalle de la lámpara	Frontal del tapiz		Alfie passa la mano por un tapiz hasta llegar a una lámpara que hay en una mesita al lado de la pared.	Música	
			Frontal de la lámpara		Alfie coge la lámpara con las manos.	ALFIE Todo lo que hay en esta sala tiene una historia. Lo he comprado en mis viajes, cada libro, cada pieza, cada cuadro, objeto a objeto.	

39	10	Plano Medio de Alfie	Perfil de Alfie	Fijo	Alfie observa la lámpara.	<p>Sonido Ambiente</p> <p>Música</p> <p>ALFIE Esto es una lámpara mágica del sultán Abderramán tercero. Al frotarla, aparecían tres Djinns, o genios. Los tres concedían un deseo, pero uno de los tres concedía lo opuesto a lo que le pedías.</p>	10"
----	----	----------------------	-----------------	------	---------------------------	---	-----

39	11	Plano Conjunto Maya y Alfie	Perfil de Maya y Alfie	Fijo	<p>Maya se levanta del sillón y se acerca a Alfie.</p> <p>Los dos la observan. Maya espera a que acabe de explicar algo más.</p>	<p>Sonido Ambiente</p> <p>Música</p> <p>ALFIE El sultán tenía que descubrir cuál de los tres era el tramposo para engañarle y pedirle lo contrario de lo que quería.</p>	10"
39	12	Escorzo de Maya y Plano Medio de Alfie	Espaldas de Maya / $\frac{3}{4}$ de Alfie	Fijo	<p>Alfie deposita de nuevo la lámpara en la mesilla.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>ALFIE (triste) La compré hace unos meses, en Bagdad. A Neuburg le habría encantado.</p>	5"

39	13	Escorzo de Alfie y Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Alfie / Frontal de Maya	Fijo	Alfie mantiene su mano sobre la lámpara, dándole la espalda a Maya.	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>MAYA ¿Neuburg?</p> <p>ALFIE Noel. Me gustaba llamarle Neuburg, como el poeta inglés Victor Neuburg.</p>	5"
		Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya mira triste a Alfie.	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>ALFIE Sus poemas me recordaban a él...</p>	2"

40	1	Plano General de los terrenos de Villanueva a Plano Entero del coche de Marcuse	Frontal de la Mansión a Espaldas del coche.	Traveling vertical de arriba a abajo	Diversos coches hacen cola para entrar en los terrenos de Villanueva. Hillary está detrás del coche que están dejando entrar los guardaespaldas. En cuanto este entra en los terrenos ella avanza hasta los guardias.	Sonido ambiente	10
40	2	Plano conjunto del Coche y el Guardia	Perfil del Coche / Frontal del Guardia	Fijo	El Coche entra a plano. Hillary abre la ventanilla y el guardia se asoma.	Sonido ambiente GUARDIA Enseñe su entrada, por favor. MARCUSE No vengo con entrada. Verá, soy policía.	10

40	3	Plano conjunto del Coche y el Guardia	Frontal del Coche / Perfil del Guardia	Fijo	Marcuse saca el brazo con la placa en la mano fuera del coche. El guardia se la mira.	Sonido ambiente GUARDIA Ya, claro. Y quiere hablar con Villanueva en su fiesta privada y sin avisar.	5"
40	4	Primer Plano de Marcuse	Picado / Frontal de Marcuse	Fijo	Marcuse se baja las gafas para mirar al Guardia.	Sonido ambiente MARCUSE Claramente se trata de una emergencia.	5"
40	5	Primer Plano del Guardia	Contrapicado / Frontal del Guardia	Fijo	El Guardia se baja las gafas y la mira con desdén.	Sonido ambiente GUARDIA No la voy a dejar pasar sin una orden o una invitación.	5"
40	6	Primer Plano de Marcuse	Picado / Frontal de Marcuse	Fijo	Hillary vuelve a ponerse las gafas bien y da marcha atrás.	Sonido ambiente MARCUSE Ya, de acuerdo.	5"

40	7	Conjuntod el Guardia y el Coche	Perfil del Coche / De espaldas del Guardia.	Fijo	Marcuse da marcha atrás y sale de plano. El guardia la observa marchar.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE No sé qué me esperaba de alguien que lleva gafas de sol por la noche.</p> <p>GUARDIA ¡Pero si usted también las lleva!</p>	10"
41	1	Plano conjunto de Maya y Alfie	Perfil de Maya/ Frontal de Alfie	Fijo	Alfie sirve las crepes a Maya.	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>ALFIE Espero que te gusten.</p> <p>MAYA Seguro que sí.</p>	10"
41	2	Plano conjunto de Maya y Alfie	Perfil de Maya / Espaldas de Alfie	Fijo	Alfie va a la cocina. Maya prueba la crepe y hace ascos con la cara.	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>ALFIE (riendo) Ya sabes que no es mi fuerte.</p>	5"

41	3	Plano Medio de Maya Conjunto de Maya y Alfie	Frontal de Maya Frontal de Maya / Perfil de Alfie	Fijo	Maya se recompone y sonríe. Alfie se sienta a su lado con otro plato de crepe.	Sonido ambiente Música ALFIE ¿Qué tal? MAYA Muy bueno.	5"
41	4	Escorzo de Alfie	Espaldas de Alfie / ¾ de Maya	Fijo	Alfie empieza a comer su crepe. Maya le observa con curiosidad. Finalmente ella sigue comiéndose el suyo.	Sonido ambiente Música MAYA ¿Entonces crees en lo del genio? ALFIE ¿Qué quieres decir?	10

41	5	Plano Conjunto de Alfie y Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya / $\frac{3}{4}$ de Alfie	Fijo	Maya y Alfie comen y hablan.	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>MAYA Que si crees en eso de que había tres genios en esa lámpara.</p> <p>ALFIE Puede. ¿Tú lo crees?</p> <p>MAYA No lo sé. ¿No es un poco absurdo?</p>	10"
41	6	Primer Plano de Alfie	Perfil de Alfie	Fijo	Alfie se explica.	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>ALFIE La verdad puede ser absurda, ¿no? La ciencia a veces lo parece. Y no digamos ya la religión...</p> <p>MAYA ¿Entonces tú crees en lo sobrenatural ?</p>	10"

41	7	Plano Conjunto	$\frac{3}{4}$ de Maya / $\frac{3}{4}$ de Alfie	Fijo	Maya observa curiosa. Ambos ríen ante la respuesta de Alfie.	Sonido ambiente Música ALFIE ¿Y por qué no? En lo sobrenatural y en el rock.	10"
42	1	Plano Americano de Marcuse	Frontal de Marcuse	Traveling Lateral Izquierda a Derecha	Hillary aparece detrás de uno de los arbustos que decoran el jardín de la mansión.	Sonido ambiente	10"
42	2	Plano General del Jardín	Frontal de Marcuse / Perfil del Sirvient e	Fijo	Un sirviente observa desde la terraza de la mansión a Marcuse salir de los arbustos y corre a socorrerla.	Sonido ambiente SIRVIENTE ¿Señorita, necesita ayuda?	5"

42	3	Plano Americano de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	<p>Hillary se limpia un poco.</p> <p>El Sirviente llega a donde está Marcuse.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>HILLARY (con un enfado impostado) ¡Esto está muy mal iluminado!</p> <p>SIRVIENTE Esta zona está restringida a los invitados.</p> <p>HILLARY Perdone... no tenía cobertura y parecía que en esta dirección pillaba algo. Mierda de compañía... pero había un puto estanque ahí atrás.</p> <p>SIRVIENTE Por eso está restringido, señorita.</p>	10
		Plano Conjunto del Sirviente y Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse / Perfil de Sirvient e		<p>El Sirviente coge a Marcuse por el brazo para guiarla hacia la mansión.</p>		

42	4	Plano General de los Jardines y la Mansión	De Espaldas del Sirviente y de Marcuse	Fijo	El Ayudante acompaña a Hillary hacia la mansión.	Sonido ambiente SIRVIENTE Será mejor que se cambie esos zapatos.	5"
43	1	Plano detalle del Porro	Frontal del Porro	Fijo	Alfie lia un Porro en el sofá.	Sonido ambiente Música ALFIE ¿Seguro que no quieres? MAYA No... ya no hago estas cosas.	5"
43	2	Plano Detalle del cenicero Primer Plano del mando	Cenital del Cenicero Cenital del mando	Fijo	Alfie deposita el Porro en el cenicero. Seguidamente acerca un mando y aprieta un botón	Sonido ambiente Música Mando	3"
43	3	Plano Detalle de la chimenea	Frontal de la chimenea	Fijo	Alfie enciende la chimenea con un mando a distancia	Sonido ambiente Chimenea encendiéndose	2"

43	4	Plano Conjunto de Alfie y Maya	Frontal de Alfie y Maya	Fijo	Alfie se acomoda en el centro del sofá. Maya está sentada en el lado izquierdo.	Sonido ambiente Música	5"
43	5	Plano Detalle del reproduct or de música	$\frac{3}{4}$ del reproduc tor	Fijo	Se observa cómo cambia el número de la canción del disco que suena.	Sonido ambiente Música	3"
43	6	Conjunto de Alfie y Maya Primer Plano de Maya	$\frac{3}{4}$ de Alfie y $\frac{3}{4}$ de Maya	Traveling in	Alfie mira a Maya. Maya sonríe.	Sonido ambiente Música ALFIE ¿La recuerdas? MAYA Sí. Hacía años que no la escuchaba. ALFIE Te volvías loca con esta canción. Había fuego en tus ojos cuando la bailabas. MAYA Sí...	12"

43	7	Plano Medio de Alfie	$\frac{3}{4}$ de Alfie	Fijo	Alfie se recuesta un poco más en el sofá.	Sonido ambiente Música ALFIE No tienes por qué avergonzarte . Todos tenemos placeres culpables.	5"
43	8	Detalle de las piernas	Cenital de las piernas	Fijo	La pierna de Alfie toca suavemente la de Maya	Sonido ambiente Música	2"
43	9	Plano Conjunto de Maya y Alfie	$\frac{3}{4}$ de Maya y $\frac{3}{4}$ de Alfie	Fijo	Alfie observa a Maya, parece triste	Sonido ambiente Música	5"
43	10	Plano Detalle de las piernas	Cenital de las piernas	Fijo	Alfie aparta su pierna	Sonido ambiente Música	3"
43	11	Plano Conjunto: Detalle de los ojos de Maya / Plano Medio de Alfie	$\frac{3}{4}$ de los ojos de Maya / $\frac{3}{4}$ de Alfie	Fijo	Maya empieza a llorar, Alfie se entristece por ella.	Sonido ambiente Música ALFIE No me gusta verte triste.	5"
43	12	Plano Medio Conjunto de Alfie y Maya a Plano General	Frontal de Maya y Alfie	Traveling del frente al fondo	Alfie abraza a Maya para consolarla.	Sonido ambiente Música ALFIE Maya...	10"

44	1	Plano detalle de los pies de Hillary	Picado/ $\frac{3}{4}$ de los pies	Fijo	El Sirviente coloca los mocasines en los pies de Hillary	Sonido ambiente SIRVIENTE Aquí lo tiene. Lo siento por la tardanza.	5"
----	---	--	---	------	--	---	----

44	2	Plano Conjunto del Ayudante y Marcuse	Frontal del Sirvient e / Perfil de Hillary	Fijo	<p>Hillary se observa los mocasines.</p> <p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE</p> <p>Lo sorprendente es que tengáis aquí zapatos para emergencias.</p> <p>SIRVIENTE</p> <p>A la señora Villanueva le gusta tener todos los imprevistos cubiertos. No quiere que los invitados sufran ningún contratiempo.</p> <p>Hillary se levanta y camina unos pasos.</p>	<p>MARCUSE</p> <p>Perfectos, incluso quedan bien con el traje. Gracias.</p> <p>SIRVIENTE</p> <p>Que disfrute de la fiesta.</p>	15"
----	---	---	--	------	---	--	-----

45	1	Plano General a Plano Americano de Marcuse	Frontal de la fiesta a Perfil de Marcuse	Panorámico a horizontal de izquierda a derecha	Panoramica de la fiesta. Hillary sale de una puerta y observa la escena.	Sonido ambiente	10"
		Plano Americano a Plano Medio	¾ de Marcuse	Traveling de seguimiento de Marcuse	Hillary se come un canapé buscando con la mirada hasta que lo encuentra fuera de plano.		
45	2	Plano Americano de Mirna	Perfil de Villanueva	Fijo	Mirna habla con unos invitados. El Mayordomo se le acerca y le dice algo al oído.	Sonido Ambiente	5"
				Panorámico de seguimiento de Mirna	Mirna se despide y va al interior de la mansión		
45	3	Plano Americano de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	Hillary coge una copa de cava y sale de plano	Sonido ambiente	3"
45	4	Plano General de la fiesta	Frontal de la mansión	Fijo	La figura subjetiva observa a Marcuse entrar en la mansión	Sonido ambiente Música	2"

46	1	Plano general del salón	Contrapicado / Frontal de Marcuse	Panorámica de seguimiento de Marcuse de arriba a abajo	Marcuse recorre el salón hasta las escaleras y empieza a subir lentamente.	Sonido ambiente Música	10"
47	1	Plano General del pasillo a Plano Completo de Marcuse	Frontal del pasillo a Picado / $\frac{3}{4}$ de Marcuse	<p>Fijo</p> <p>Panorámica a derecha a izquierda</p> <p>Panorámica de seguimiento de Marcuse de izquierda a derecha</p>	<p>Mirna entra en una habitación.</p> <p>Hillary la observa desde las escaleras.</p> <p>Marcuse se acerca a la puerta</p>	Sonido ambiente Música	10"

47	2	Plano Medio de Marcuse	Perfil de Marcuse	Fijo	Marcuse llega hasta la puerta y escucha tras ella.	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>VILLANUEVA (OFF)</p> <p>... las directrices fueron las correctas, las sacamos de los textos originales, no lo entiendo. Sea lo que sea está siguiendo las órdenes incorrectas... ¡No, no nos podemos permitir otra masacre como esta! (solapándose)</p> <p>MARCUSE</p> <p>Señorita Villanueva, tenemos que hablar.</p>	10"
48	1	Plano General de las escaleras	Frontal de las escaleras	Traveling in	Vista subjetiva de alguien subiendo las escaleras	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p>	5"

49	1	Plano Medio de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	<p>Hillary delante de la puerta, con una oreja pagada a ella.</p> <p>Al fondo del plano se cierra la puerta contigua a la habitación.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>MARCUSE Soy policía, y me gustaría hacerle unas preguntas sobre un caso.</p> <p>Sonido Puerta cerrándose</p>	10"
49	2	Plano Conjunto de la puerta y Marcuse	¾ de la puerta / Frontal de Marcuse	Fijo	<p>Marcuse se vuelve hacia la puerta del sobresalto. La puerta se ha cerrado. Se oye a Mirna desde dentro de la habitación</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>Portazo</p> <p>Música</p> <p>VILLANUEVA (OFF) ¿Policía? ¿Quién la ha dejado entrar?</p>	10"

50	1	Plano Medio de Mirna	$\frac{3}{4}$ de Mirna	Fijo	Mirna habla a través de la puerta. Se observa el balcón al fondo.	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>MARCUSE (OFF)</p> <p>No estaría aquí si no se tratase de un asunto de extrema urgencia. Quiero...</p> <p>VILLANUEVA ¡Ésto es una fiesta privada!</p> <p>MARCUSE (OFF)</p> <p>Escúcheme...</p>	5"
51	1	Plano Medio de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	Hillary sigue apoyada en la puerta.	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>MARCUSE</p> <p>Yo solo quiero evitar que alguien más pueda resultar herido. Puede que usted esté también en peligro.</p>	10"

52	1	Primer Plano de Mirna	$\frac{3}{4}$ de Mirna	Fijo	Mirna observa desde dentro de la habitación. La puerta del balcón está abierta	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>MARCUSE (OFF)</p> <p>Tiene que decirme en qué cojones se han metido todos ustedes y ese tal Perdurabo.</p> <p>VILLANUEVA</p> <p>Usted no lo entiende. Ya es demasiado tarde.</p> <p>Estamos condenados.</p>	10"
52	2	Plano Medio a Primerísimo primer Plano	<p>De espaldas de Mirna</p> <p>Frontal de Mirna</p>	Traveling in	<p>Mirna sigue escuchando a Marcuse. La figura se acerca con las tijeras.</p> <p>Mirna se da la vuelta, asustada.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>MARCUSE (OFF)</p> <p>Escuche...</p>	5"

53	1	Plano Conjunto de las tijeras y Marcuse	Perfil de las tijeras Y frontal del Ojo de Marcuse	Fijo	Unas tijeras atraviesan la puerta de Madera. Marcuse abre los ojos, sorprendida	Sonido ambiente Música Tijeras sobre madera	2"
53	2	Primer Plano a Plano Medio de Hillary	Frontal de Hillary	Fijo	Hillary se aparta de la puerta rápidamente y se queda absorta mirándola.	Sonido ambiente Música	3"
53	3	Plano Detalle de las tijeras	Frontal de las tijeras	Fijo	Las tijeras han quedado clavadas en la puerta	Sonido ambiente Música	3"
53	4	Plano Medio de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	Marcuse sigue absorta en las tijeras	Sonido ambiente Música	2"
53	5	Plano Detalle de las tijeras	Frontal de las tijeras	Fijo	Empieza a caer sangre por el agujero.	Sonido ambiente Música	3"
53	6	Primer Plano de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Marcuse vuelve en sí	Sonido ambiente Música	2

53	7	Plano Americano de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Marcuse forcejea con la puerta.	Sonido ambiente	5"
				Panorámica de derecha a izquierda	Marcuse observa la puerta que se ha cerrado antes. Se dirige hacia ella y la abre.	Música	
						Forcejeo con la puerta	
54	1	Plano General del balcones	Perfil de Marcuse	Fijo	Hillary sale al balcón y observa el balcón de Mirna	Sonido ambiente	3"
						Música	
54	2	Plano General de los balcones	Perfil de Marcuse	Fijo	Hillary pasa de un balcón a otro.	Sonido ambiente	7"
						Música	
55	1	Plano Americano de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	Marcuse entra en la habitación	Sonido ambiente	5"
						Música	
55	2	Plano General de la habitación	Frontal de la habitación	Panorámica de izquierda a derecha	Hay cortinas y velas decorando la habitación	Sonido ambiente	5"
						Fin de la Música	
55	3	Plano Americano de Marcuse a General de la habitación a Plano Americano de Mirna	Perfil de Marcuse a Frontal de Mirna	Traveling de izquierda a derecha	Hillary observa el cadáver de Mirna, que cuelga al otro lado de la habitación delante de la puerta	Sonido ambiente	10"
						MARCUSE Mierda.	

55	4	Plano Americano de Marcuse	Perfil / Frontal / $\frac{3}{4}$ de Marcuse	Traveling de seguimiento de Marcuse	Marcuse empieza a caminar y observar la sala.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE</p> <p>Algo falla... algo... algo... estaba hablando con alguien, sí, pero no he escuchado a nadie más... ¡Un teléfono!</p>	25"
55	5	Primer Plano de Marcuse	Contrapicado/ Frontal de Marcuse	Fijo	Marcuse observa debajo de la mesa que hay en la habitación en busca del teléfono.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE</p> <p>¡Sí, la última llamada habrá quedado registrada!</p>	5"
55	6	Primer Plano de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Zoom in	Marcuse vuelve a poner-se en pie y vuelve a reflexionar	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE</p> <p>Pero no hay teléfono, es imposible...</p>	10"
55	7					<p>Sonido ambiente</p>	

56	1	Plano Entero de Maya	Frontal del sofá	Zoom in	Maya duerme en el sofá de Alfie	Sonido ambiente (de la habitación de Mirna) MARCUSE (OFF) O puede ser... el asesino...	4"
57	1	Plano Americano de Marcuse a Plano Medio Primer Plano de Marcuse	De Espaldas de Marcuse Frontal de Marcuse	Fijo	La figura observa subjetivamente a Marcuse, que se acerca de espaldas al armario. Marcuse se da la vuelta empuñando el arma. La figura subjetiva se abalanza sobre Hillary. Hillary dispara y falla el tiro.	Sonido ambiente MARCUSE Puede... Móvil Música	10"
57	2	Plano Detalle del móvil	Picado / $\frac{3}{4}$ del móvil	Fijo	El móvil cae y se rompe.	Sonido ambiente Música	5"

57	3	Primer Plano de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	<p>Hillary lucha para no morir ahogada. Observa la cara del agresor.</p> <p>Hillary coge la pistola y empieza a golpear al agresor.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>MARCUSE (con dificultad)</p> <p>No... me jodas...</p> <p>Pasos en el pasillo</p>	10"
57	4	Plano Entero de la puerta	Frontal de la puerta	Fijo	Mirna sigue muerta, clavada en la puerta.	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>Pasos</p>	10"
57	5	Primer Plano de Hillary a Entero del balcón	Frontal de Hillary a Frontal del Balcón	Fijo Traveling de derecha a izquierda a traveling in	<p>El agresor golpea a Mirna.</p> <p>Observa el balcón, corre hacia él y salta hacia el exterior</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>GUARDAESPALDAS (OFF)</p> <p>Señorita Villanueva... ¡Oh dios mío!</p>	15"

58	1	Plano Medio-Largo de Maya	Frontal de Maya	Traveling de seguimiento	Maya despierta, asustada. Se incorpora en el sofá y se lleva las manos a la boca para ahogar el llanto.	Sonido ambiente	10"
58	2	Plano Medio de Alfie	$\frac{3}{4}$ de Alfie	Fijo	Alfie llega por detrás del sofá.	Sonido ambiente ALFIE Oh, lo siento. Te quedaste dormida. Te puse unos cojines y me fuí a mi habitación para no molestar.	10"
58	3	Plano Conjunto de Maya y Alfie	Frontal de Maya / $\frac{3}{4}$ de Alfie	Fijo	Maya se levanta sin contestar. Ha dejado de llorar y se dirige al vestíbulo. Alfie la sigue, confundido.	Sonido ambiente ALFIE ¿Maya?	10"
59	1	Plano General de la Carretera	Espaldas / Picado Coche de Maya	Plano de Seguimiento	Maya conduce su coche por la ciudad.	Sonido ambiente	5"

59	2	Plano Medio de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya parece preocupada. Parece muy preocupada. Los primeros rayos de sol del día asoman por las ventanillas.	Sonido ambiente	5"
60	1	Plano General del Hotel	Frontal/Contrapicado del Hotel	Fijo	El coche aparca cerca de un hotel de cuatro estrellas.	Sonido ambiente	4"
60	2	Plano Americano de Maya	Frontal/Picado de Maya	Fijo	Maya sale del mismo y se dirige a la entrada del hotel.	Sonido ambiente	4"
60	3	Plano Detalle de la tarjeta	Frontal/Picado de la tarjeta	Fijo	Antes de entrar observa la tarjeta que le dió Marcuse con su dirección.	Sonido ambiente	2"
61	1	Plano Americano de Maya	Frontal a Perfil de Maya	Traveling de seguimiento	Maya sale del ascensor. Busca la puerta de Marcuse leyendo los números de las puertas. Una mujer negra pasa a su lado.	Sonido ambiente	3"

61	2	Plano Medio-Largo de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya la observa durante unos instantes. Puede que le recuerde a alguien, pero no parece estar segura.	Sonido ambiente	1"
61	3	Plano Medio-Largo de Dolan	$\frac{3}{4}$ de Dolan	Fijo	La mujer la mira, curiosa. Finalmente entra en su habitación y cierra la puerta.	Sonido ambiente	2"
61	4	Plano Americano de Maya	Perfil a Espaldas de Maya	Fijo	Maya sigue buscando hasta que encuentra la habitación de Marcuse, situada a dos puertas de la de Dolan. Maya golpea la puerta. Intenta escuchar dentro, pero no se oye nada. La puerta se abre de golpe.	Sonido ambiente MAYA ¿Inspectora Marcuse?	4"

62	1	Plano Conjunto de Maya y Marcuse	Espaldas de Maya / Frontal de Marcuse a Frontal de Maya / Espaldas de Marcuse	Traveling circular horizonta l	Marcuse sujeta su pistola apuntando hacia Maya. Viste un pijama de franela azul cielo con un estampado de conejitos rosas, y tiene un chichón en la frente y marcas de quemaduras en el cuello. Maya no sabe cómo reaccionar. Hillary agarra a Maya por la camisa y la lleva dentro de la habitación, cerrando la puerta detrás de ella.	Sonido ambiente	
----	---	---	---	---	---	--------------------	--

62	2	Plano General Habitación	Frontal Habitación	Panorámica horizontal	La habitación está llena de libros, papeles y fotografías, como su despacho. Hay una cama al lado de la ventana y una silla de escritorio con ruedas delante de la cama.	Sonido ambiente MARCUSE ¡Siéntate!	8"
62	3	Plano Americano de Maya	¾ de Maya	Fijo	Hillary sienta a Maya en la silla mirando a la cama de la habitación. Maya se sienta, asustada. Hillary ata las manos de Maya a la silla con unas esposas que coge del cinturón de su uniforme.	Sonido ambiente MAYA ¡Pero... inspectora!	8"

62	4	Plano Americano de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Marcuse se sienta en la cama delante de Maya y la empuja con el pie hacia el otro lado de la habitación. Hillary la apunta con el arma.	Sonido ambiente MARCUSE ¿¡Cómo lo has hecho!?	8"
62	5	Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya se queda unos instantes sin saber qué responder.	Sonido ambiente	5"
62	6	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary se altera.	Sonido ambiente MARCUSE Ahora mismo me la suda el por qué, sólo quiero el cómo. ¡Responde!	5"
62	7	Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya tiene un semblante confuso y asustado.	Sonido ambiente MAYA (asustada) No... no sé. ¿Qué ha pasado?	5"

62	8	Plano Conjunto de Maya y Marcuse	Perfil de ambas	Fijo	Hillary observa a Maya con su expresión calmada de siempre, aunque la mano que sujeta la pistola le tiembla.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Por dios, Maya.</p> <p>MAYA (muy nerviosa) A ver... mire... escuche. Yo... esto que le voy a explicar... no me va a creer, pero le juro que es la verdad.</p>	15"
62	9	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary se muestra impasible.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE (sarcástica) Por favor, continua.</p>	5"

62	10	Plano Medio a Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Zoom in	Maya se tensa. Está muy nerviosa.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA Verá, desde hace un tiempo tengo sueños... en los que veo las cosas como si fuera otra persona.</p> <p>MARCUSE Ajá.</p> <p>MAYA (acelerándose) La he visto andar, correr, esconderse, y ha matado a algunas personas. Y luego lo he comprobado y es real y le he visto esta noche en ese lugar y le vi matando a Villanueva y la atacó a usted y luego me desperté. Por dios, inspectora, ¿le vió la cara?</p> <p>MARCUSE Claro.</p> <p>MAYA ¿;Y quién era!?</p>	25"
----	----	------------------------------------	-----------------	---------	-----------------------------------	---	-----

62	11	Plano Medio de Marcuse	Frontal Marcuse	Fijo	Hillary explota.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE ¡Eras tú, joder! ¿Qué mierda de excusa era esa Maya?!</p>	6"
62	12	Plano Conjunto de Maya y marcuse	Perfil de ambas	Fijo	<p>Hillary se levanta y se sitúa justo delante de Maya. La mira a los ojos con su mirada aparentemente imparcial, juzgándola, temblando ligeramente. Maya tiembla también, más intensamente.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA ¡Es la verdad! Se lo juro...</p>	8"

62	13	Plano Conjunto de Maya y Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Maya / Escorzo de Marcuse	Fijo	Hillary acaricia una mejilla de Maya, observándola detenidamente .	Sonido ambiente MARCUSE Este caso no tiene ningún sentido... Te golpeé en la cara... Te hice sangrar, pero ahora no hay ninguna marca...	8"
62	14	Plano Medio de Marcuse	Frontal de marcuse / Contrapi cado	Fijo	Marcuse se levanta. Está pensativa.	Sonido ambiente MARCUSE Luego me golpeaste y desaparecist e delante de los ojos de los guardaespalda s de Villanueva. Te esfumaste en el aire.	8"
62	15	Plano Medio de Maya	Frontal de Maya / Ligero Picado	Fijo	Maya intenta defenderse.	Sonido ambiente MAYA Desperté... Justo en ese momento desperté en casa de un amigo.	5"

62	16	Plano Conjunto de Maya y Marcuse	Perfil de ambas	Fijo	<p>Marcuse empieza a andar por la habitación. Maya está cabizbaja.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE No encontramos ni rastro de tí. No había ninguna prueba. ¡Es imposible!</p> <p>MAYA ¡Ya lo sé, joder! ¡Se lo he dicho! Vi cómo mataba a Mirna Villanueva, y a los de la conferencia, y a ese guardia de seguridad, y al pintor...</p> <p>MARCUSE ¿Guardia de seguridad?</p> <p>MAYA Le tiró por el agujero de la rampa de un parking.</p> <p>MARCUSE ¿Y el otro?</p> <p>MAYA Le golpeó en la bañera y le dejó ahogándose dentro. Le juro que... en ese momento pensaba que eran sueños.</p>	25"
----	----	---	--------------------	------	--	---	-----

62	17	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Marcuse vuelve a sentarse en la cama, confundida.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Vale... digamos que te creo, pero porque de todas formas no hay por dónde cogerlo. ¿Tienes alguna idea de por qué te pasa esto?</p>	8"
62	18	Primer Plano de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya intenta buscarle una lógica a la situación.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA No... pensaba que era por culpa de la muerte de mi hermano. Mi psicólogo también lo cree. Pero está claro que no se trata de un trauma.</p>	8"

62	19	Plano Conjunto de Maya y Marcuse	¾ de Maya / Escorzo de Marcuse	Fijo	Hillary parece relajarse. Intenta entenderlo todo.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE ¿Y no te has planteado que puedas tener algún trastorno de identidad múltiple?</p> <p>MAYA Pero es imposible... ¿A qué hora asesinaron a Mirna?</p> <p>MARCUSE Cerca de las cuatro.</p> <p>MAYA A esa hora estaba en casa de un amigo. ¿Ese lugar estaba en medio el campo, no? No me habría dado tiempo de volver a su casa. Puede llamarle y corroborarlo .</p> <p>MARCUSE Dame su número.</p>	15"
----	----	---	--	------	---	--	-----

62	20	Plano Medio de Maya	Frontal de Maya / Espaldas de Marcuse	Fijo	Hillary se acerca cautelosamente a Maya y le coge el móvil.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA Tengo el móvil en el bolsillo. Su nombre es Alfie.</p> <p>¿Cree que habría venido hasta aquí si realmente fuera yo?</p>	8"
62	21	Plano Medio de Marcuse	¾ de Marcuse	Fijo	Hillary busca el contacto de Alfie en el móvil y escribe el número en el suyo.	Sonido ambiente	5"
62	22	Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya parece triste.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA Yo también quiero que pare, inspectora.</p>	5"

62	23	Plano Conjunto de Maya y Marcuse	Perfil de Maya / $\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary habla por teléfono mientras gesticula.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Hola, soy la inspectora Hillary Marcuse. Usted es... ¿Conoce a Maya Solano? Sí, está bien. ¿Estuvo con usted anoche? Hasta cuándo... ¿A qué hora se ha ido? De acuerdo... No, todo en orden. La llamé en casa y no contestaba... temas de papeles. Adiós.</p>	15"
62	24	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary cuelga el teléfono y se sienta en la cama.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Lláname Hillary.</p>	5"
62	25	Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya sonríe, esperanzada.	<p>Sonido ambiente</p>	3"

63	1	Plano Conjunto de Maya y Marcuse	Frontal de Maya / Espaldas a Frontal de Marcuse	Fijo	<p>Hillary encierra a Maya en los calabozos de comisaría. Maya se sienta en el banco.</p> <p>Maya cruza los brazos, desanimada, y baja la cabeza. Marcuse hace ademán de irse.</p> <p>Maya levanta la cabeza, confundida.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Sólo es temporal.</p> <p>MAYA Está cometiendo un error...</p> <p>MARCUSE Eso aún está por ver.</p> <p>MARCUSE ¿Cómo has dicho que se llamaba?</p>	15"
----	---	---	--	------	---	---	-----

64	1	Plano Detalle del ordenador	$\frac{3}{4}$ del ordenado r / Escorzo de Marcuse	Fijo	Hillary busca en los archivos virtuales de la policía el caso de Eduardo Torres. Hillary busca diversas pinturas de Torres en internet. Se queda observando un cuadro bastante sinistro: una figura oscura y rojiza que parece estar hecha de fuego, o quemándose, y que grita con furia.	Sonido ambiente	30"
64	2	Plano General del despacho	Espaldas de Marcuse /Frontal de la secretar ia	Fijo	Entra en el despacho la secretaria de Hillary con un paquete.	Sonido ambiente SECRETARIA Ha llegado esto para usted, inspectora. MARCUSE Sí, lo estaba esperando. Gracias.	15"

64	3	Plano General del despacho	Frontal de Marcuse	Fijo	Hillary coge el paquete. La secretaria se va del despacho. Hillary saca de dentro del paquete un DVD de la película "La Mano Carmesí" de Villanueva.	Sonido ambiente	15"
64	4	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Marcuse reproduce el DVD en su ordenador. No vemos las imágenes Se escucha música rock psicodélica. Se escucha a un NARRADOR con acento mejicano. Hillary empieza a hacer muecas de escepticismo.	Sonido ambiente Sonido DVD NARRADOR (OFF) Todo empezó con un grito.	30"

64	5	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	<p>Un encadenado marca el paso del tiempo. La Secretaria de Marcuse trae un café para Hillary, que está ensimismada en la película. Se escuchan tambores y griterío popular. Empiezan a sonar coros religiosos. Hillary bebe de su café sin dejar de mirar la película.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>Sonido DVD</p> <p>MIRNA (OFF) ¡Justicia nos prometieron! ¡Y creen que es lo que nos entregaron! ¡Nosotros sabemos que no es así, que la verdadera justicia nos fue privada! ¡Pero no temáis, pues llegará, de nuestra sangre, de nuestros corazones! ¡De nuestro dolor nacerá, de nuestra furia crecerá!; Yo invoco a la mano carmesí!</p>	40"
----	---	------------------------	--------------------------	------	---	---	-----

65	1	Plano Detalle del inodoro	$\frac{3}{4}$ del inodoro	Fijo	Maya mira su sucio reflejo en el inhodoro metálico.	Sonido ambiente MARCUSE En serio, me ha sorprendido.	5"
65	2	Plano Conjunto de Maya y Marcuse	Frontal de Marcuse / Espaldas de Maya	Fijo	Hillary llega por el pasillo, hablando con alguien de la sala contigua. Hillary llega ante Maya.	Sonido ambiente MARCUSE La música no me encajaba al principio, pero al final cobra sentido en conjunto, ¿sabes? MARCUSE La Mano Carmesí. MAYA ¿Qué? MARCUSE Torres, Villanueva, Perdurabo. MAYA No lo entiendo.	15"

65	3	Plano Medio-Corto	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary se apoya en los barrotes. Maya se le acerca	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Tú, o tu alter ego o lo que sea tiene algo que ver con La Mano Carmesí. Todos sus crímenes están ligados a este concepto. ¿Te suena de algo?</p> <p>MAYA No...</p> <p>MARCUSE (después de una breve pausa) Maya, me pones un poco de los nervios, que lo sepas.</p>	20"
----	---	-------------------	--------------------------	------	---	---	-----

65	4	Plano Medio de Maya	Frontal de Maya	Zoom in lento	Maya parece acongojada.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE No. Ese es el problema. Siempre hablando con esa vocecita. No sé si eres consciente de que fingir que eres una chica modosita te hace parecer más culpable todavía.</p> <p>MAYA No estoy fingiendo. Últimamente no tengo fuerzas para nada. Ya no me enfado, sólo estoy triste. Si tuviera fuerzas para odiar me odiaría a mí misma.</p>	20"
----	---	---------------------	-----------------	---------------	-------------------------	--	-----

65	6	Plano Conjunto de Maya y Marcuse	Frontal de Maya / Espaldas a Frontal de Marcuse	Fijo	Hillary se gira y se dirige a la salida del pasillo. Cuando Maya habla, se para en seco	Sonido ambiente MARCUSE Está claro que necesitas ayuda, seas o no culpable. MAYA Pues ayúdeme.	10"
65	7	Plano Medio- Corto de Marcuse	Espaldas de Marcuse	Fijo	Hillary habla y se va.	Sonido ambiente MARCUSE (de espaldas a Maya) No creo que sea la persona adecuada.	5"
66	1	Plano Entero de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	Hillary vuelve a estar en pijama. Está en su cama leyendo el libro de Perdurabo.	Sonido ambiente	5"

66	2	Plano Detalle del libro	Frontal del libro	Fijo	Llega a una página en la que empieza el capítulo sobre "La Mano Roja". Hillary murmura lo que lee. Alguien llama a la puerta.	Sonido ambiente MARCUSE "... un acto de justicia puro, llevado más allá de los límites impuestos por el hombre. Del dolor de un alma atormentada nacerá la flor escarlata, el terror carmesí, la mano vengadora de Dios..." joder.	30"
66	3	Plano Entero de Marcuse	Frontal de Marcuse	Plano de seguimien to	Hillary se levanta abre la puerta.	Sonido ambiente	10"
66	4	Plano Medio de Dolan	¾ de Dolan	Fijo	Sarah Dolan está ante su puerta, vistiendo un albornoz blanco del hotel.	Sonido ambiente DOLAN (con acento de New Orleans) Excuse me... do you have... err... ¿tiene hair dryer?	10"

66	5	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary responde con un inglés perfecto.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE (con acento inglés) Yes. Well, I think so. Let me check and I'll bring it to your room.</p>	10"
66	6	Plano Conjunto de Marcuse y Dolan	Frontal de Marcuse / Espaldas a Perfil de Dolan	Fijo	Dolan le da las gracias a Marcuse y se va a su habitación. Hillary cierra su puerta.	<p>Sonido ambiente</p> <p>DOLAN (señalando la puerta de al lado) Okay, thanks. I'm in room 33.</p> <p>MARCUSE Okay.</p>	8"
66	7	Primer Plano de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	La cámara está situada dentro del armario del baño. Hillary lo abre y coge el secador, luego cierra la puerta.	<p>Sonido ambiente</p>	7"

67	1	Plano Americano de Marcuse	Frontal a 3/4 de Marcuse	Plano de seguimiento	Hillary sale al pasillo con el secador en la mano. Se acerca a la puerta y se da cuenta de que está abierta. Empuja con la mano y la abre.	Sonido ambiente	10"
68	1	Plano General de la habitación	Frontal de la habitación	Fijo	La puerta se abre y o hay ni rastro de Dolan en la habitación. En el centro de la habitación, delante del balcón, se encuentra una chica joven, mirando al balcón.	Sonido ambiente Música	2"
68	2	Plano Conjunto de Marcuse y la chica	Frontal de ambas	Fijo	Hillary entra en la habitación. Se puede observar la parte baja de la cara de la chica en el plano	Sonido ambiente Música	3"

68	3	Plano Conjunto de Marcuse y la chica	Espaldas a Frontal de la chica / Espaldas de Marcuse	Fijo	La chica se da la vuelta. Se trata de Maya. Va sin maquillar, y con el pelo despeinado.	Sonido ambiente Música	2"
68	4	Primer Plano de la chica	Frontal de la chica	Fijo	La chica sonríe a Marcuse con malicia.	Sonido ambiente Música	1"
68	5	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary se enfurece y corre hacia ella con intención de hacerle un placaje	Sonido ambiente Música	2"
68	6	Plano Conjunto de Marcuse y la chica	Perfil de ambas	Fijo	Maya desaparece justo en el instante en que Marcuse iba a golpearla.	Sonido ambiente Música	1"

69	1	Plano Entero de Marcuse	Frontal	Panorámica vertical	Con el impulso, Hillary sale al balcón. A duras penas consigue no caer. La cámara gira para mostrar el cuerpo sin vida de Sarah estampado en el pavimento. Está desnuda, el albornoz ha quedado colgado en uno de los balcones inferiores.	Sonido ambiente Música	4"
69	2	Plano entero de Dolan	Cenital de Dolan	Fijo	La gente empieza a rodear a Dolan. Su expresión es de puro miedo.	Sonido ambiente Música	3"
69	3	Primer Plano de Marcuse	$\frac{3}{4}$ / Contrapicado de Marcuse	Fijo	Marcuse observa, confundida y horrorizada.	Sonido ambiente Música	3"

70	1	Plano General de la habitación	Frontal de Marcuse	Fijo	Hillary vuelve a entrar en la habitación. Observa la escena en busca de alguna pista. Localiza algo.	Sonido ambiente Música	10"
70	2	Plano Detalle de la libreta	Perfil de la libreta	Traveling de seguimiento hasta la cara de Hillary	Sobre la mesilla de noche hay una libreta pequeña. Hillary la abre.	Sonido ambiente Música	4"
70	3	Plano Detalle de la libreta	$\frac{3}{4}$ / Picado de la libreta / Escorzo de Hillary	Traveling de seguimiento	En la libreta hay dibujos y nombres anotados, al pasar las páginas cae de ella el programa de la conferencia. Hillary lo recoge y llama a alguien por teléfono.	Sonido ambiente Música HILLARY Por favor, póngame con la policía. Música out	6"

71	1	Plano Americano del policía	Frontal a Espaldas del policía	Traveling de seguimiento	Un agente de policía entra por el pasillo y abre la puerta de la celda. Maya espera delante de la puerta.	Sonido ambiente POLICÍA Puedes irte. MAYA Le avisé. Le dije que era inútil.	10"
72	1	Plano General pasillo	Frontal de la puerta de la habitación de Dolan	Fijo	Varios agentes de policía entran y salen de la habitación de Dolan.	Sonido ambiente	5"
72	2	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary espera delante de su puerta, aún en pijama. Está pensativa, con la mirada perdida.	Sonido ambiente	5"
72	3	Plano Conjunto de Marcuse y Roures	$\frac{3}{4}$ de Roures / Escorzo de Marcuse	Fijo	El inspector Roures sale de la habitación y se acerca a Hillary.	Sonido ambiente ROURES Supongo que ésta tampoco me la puede explicar.	10"

72	4	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary se ve confundida.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE No lo entiendo Roures. Este caso es más complicado de lo que me temía.</p>	10"
72	5	Plano Medio de Roures	$\frac{3}{4}$ de Roures	Fijo	Roures se muestra escéptico.	<p>Sonido ambiente</p> <p>ROURES ¿Y por qué no deberíamos sospechar de usted?</p>	

72	6	Plano Conjunto de Marcuse y Roures	Perfil de ambos	Fijo	<p>Roures y Marcuse discuten.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Ya oyó a los guardaespalda s de Villanueva. Vieron al asesino.</p> <p>ROURES Un asesino que desapareció, ya. Y ahora no hay pruebas de que hubiera nadie más en la sala. Hillary... como no encuentre pruebas voy a tener que sospechar de usted.</p> <p>MARCUSE Creo que puedo encontrar un patrón. Sólo deme más tiempo. ¿Quién era ella?</p> <p>ROURES Sarah Dolan. Artista de cabaret en Nueva Orleans.</p> <p>MARCUSE Sarah Dolan... De acuerdo. Seguiré investigando .</p>	20"
----	---	--	--------------------	------	---	--	-----

72	6	Plano Medio del ayudante	Espaldas del ayudante	Traveling de seguimiento	El Ayudante de Roures sale de la habitación de Marcuse con unos guantes de latex. Marcuse mira al Ayudante disimuladamente.	Sonido ambiente AYUDANTE Aquí no hay nada fuera de lo normal, señor.	10"
72	7	Plano Medio de Roures	$\frac{3}{4}$ de Roures	Fijo	Roures parece molesto y exasperado.	Sonido ambiente ROURES Encuéntrelo, por su propio bien.	5"
72	8	Plano Conjunto de Hillary y Roures	$\frac{3}{4}$ de ambos	Fijo	Roures vuelve a la escena del crimen. El Ayudante entrega la libreta de Dolan a Marcuse disimuladamente y se va.	Sonido ambiente AYUDANTE Espero que sepa lo que está haciendo. Este caso le queda grande. (señalando a Roures)	10"

73	1	Plano Medio de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya espera a que la atienda el farmacéutico. Maya observa la calle, sumida casi en la más absoluta oscuridad. El Farmacéutico llega desde el interior del local.	Sonido ambiente	7"
73	2	Plano Medio del Farmacéutico	$\frac{3}{4}$ del Farmacéutico	Fijo	El Farmacéutico parece estar de mal humor.	Sonido ambiente FARMACÉUTICO Dime.	3"
73	3	Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya intenta disimular su desesperación.	Sonido ambiente MAYA Por favor, deme algo para no dormir.	5"
74	1	Plano Americano de Maya	Frontal a $\frac{3}{4}$ de Maya	Traveling de seguimiento	Maya llega a su apartamento. Va a la cocina y se toma una pastilla junto con un vaso de agua.	Sonido ambiente	15"

74	2	Plano Detalle del teléfono	$\frac{3}{4}$ del teléfono	Fijo	Mira su móvil. Tiene varias llamadas perdidas de Alfie y un mensaje de Alicia. Maya deja el teléfono en la encimera.	Sonido ambiente	8"
74	3	Plano Medio- Corto de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya se deja caer en el sofá, con la mirada perdida. Se escucha a alguien hablar a su izquierda. Maya hace ademán de girarse.	Sonido ambiente ALICIA ¡Maya!	7"

75	1	Plano Conjunto de Maya y Alicia	$\frac{3}{4}$ de Maya y Perfil de Alicia	Traveling de seguimien to	Maya observa a su izquierda. Alicia le entrega una bandeja con los cupcakes para ponerlos en el horno. La casa de Alicia es parecida a la de Maya. Maya reacciona con lentitud. Coloca los cupcakes en el horno.	Sonido ambiente ALICIA ¿Está preparado? MAYA Sí, sí. Ya está caliente.	10"
----	---	--	--	------------------------------------	---	--	-----

75	2	Plano Medio de Alicia	Frontal de Alicia / Escorzo de Maya	Fijo	Se escucha otras chicas riendo en el salón. Alicia sonríe comprensiva.	<p>Sonido ambiente</p> <p>ALICIA ¿Estás bien?</p> <p>MAYA Sí... no he dormido mucho hoy.</p> <p>ALICIA Bueno, pero has venido, ¿no? Eso es lo importante. Teníamos muchas ganas de verte Maya. (hace un gesto especial con los dedos) Siempre amigas, ¿recuerdas?.</p>	15"
75	3	Plano Medio de Maya	Frontal de Maya / Escorzo de Alicia	Fijo	Maya tarda unos instantes en contestar. Maya imita el mismo gesto, con un poco de desgana.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA (fingiendo entusiasmo) Sí.</p>	5"

75	4	Plano Conjunto de Maya y Alicia	$\frac{3}{4}$ de ambas	Fijo	Alicia parece emocionada. Maya sonríe timidamente y cierra el horno.	Sonido ambiente ALICIA Bueno. Ahora recargaremos energías con estas delicias. ¿Vale?	10"
76	1	Plano Medio- Corto de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya / Ligero Contrapi- cado	Fijo	Maya abre un libro de economía y empieza a leer. Le cuesta concentrarse, incluso usando el dedo para leer, y en voz alta. Una mano le toca la espalda. Maya se asusta.	Sonido ambiente	7"
76	2	Plano Medio de Alfie	$\frac{3}{4}$ de Alfie	Fijo	Alfie levanta los brazos en son de paz.	Sonido ambiente ALFIE (sonriendo) Tranquila, soy yo. Me dejaste preocupado la otra noche.	3"

76	3	Plano Conjunto de Maya y Alfie	$\frac{3}{4}$ de ambos	Fijo	Alfie se apoya en la mesa para hablar con Maya.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA Lo siento... tengo mucho estrés estos días. Estoy de exámenes, ya sabes. Cuando me estreso me vuelvo... asocial.</p> <p>ALFIE A Neuburg también le pasaba.</p> <p>MAYA (seria) Deja de llamarle así, por favor.</p> <p>ALFIE Lo siento. Me acostumbré a este nombre después de nuestros años en Cardinal Manor... (recuerda nostálgico) después de los viajes por todo Europa... era mi mejor amigo, Maya.</p>	10"
----	---	---	---------------------------	------	---	---	-----

76	4	Plano Medio-corto de Maya	$\frac{3}{4}$ / Ligero Picado de Maya	Fijo	Maya se enfada.	Sonido ambiente MAYA ¿Tu mejor amigo, dices? ¿Acaso no sabías lo que sentía por ti?	3"
76	5	Plano Conjunto de Maya y Alfie	$\frac{3}{4}$ de ambos	Traveling de seguimiento	Maya coge los libros y se va, ligeramente enfadada. Alfie se queda con la palabra en la boca. Maya cierra la puerta de la sala.	Sonido ambiente	3"
77	1	Plano Americano de Maya	Perfil de Maya	Traveling de seguimiento	Maya cierra la puerta de su coche desde fuera y se dirige hacia el ascensor.	Sonido ambiente	10"
78	1	Plano Americano de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya espera a que el ascensor llegue a su piso. Se mira en el espejo.	Sonido ambiente	

78	2	Plano Medio de Maya (a través del espejo)	Perfil a Frontal de Maya (a través del espejo)	Fijo	Maya está ligeramente enfadada. Levanta un puño, tembloroso, como si fuera a golpear el cristal, pero abre la mano y lo toca con suavidad. Se mira a sí misma, asustada.	Sonido ambiente MAYA (a sí misma) Qué te está pasando, joder.	
79	1	Plano Conjunto de Maya y Marcuse	Perfil de Marcuse / Perfil de Maya	Fijo	Hillary está leyendo el libro de Perdurabo. Maya se sienta en el sofá. Maya se asusta.	Sonido ambiente MARCUSE ¿Mal día, eh? MAYA ¿¿Cómo ha entrado??	20"

79	2	Plano Conjunto a Plano Medio de Marcuse	Frontal de Maya/ Frontal de Marcuse	Zoom in	Hillary lee el libro.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Tiene gracia que me lo preguntes tú. Escucha esto. Hay una parte introdutori a sobre pueblos perdidos de centroaméric a, sectas paganas de la Europa medieval y brujas tailandesas. Quédate más o menos con eso. (leyendo) El significado de todo ello me lleva - dice Frater Perdurabo, ya te contaré - me lleva a pensar en la posibilidad de invocar a, como he decidido llamar dada la gran variedad de nombres que tiene, la Mano Carmesí. Este ente puede existir en cualquier persona cuyos</p>	30"
----	---	---	---	---------	--------------------------	--	-----

79	3	Primerísimo Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya parece asustada.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE ¿Qué te parece?</p> <p>MAYA Me está asustando, inspectora.</p>	10"
79	4	Plano Medio de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Marcuse habla.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Ayer tu otro yo desapareció ante mis narices contigo en el calabozo. Uno tiene que decantarse por la opción más lógica. Paradójicamente, la palabra "magia" me parece bastante lógica en este caso. No me digas que no se te había pasado por la cabeza.</p>	20"

79	5	Plano Medio de Maya	Perfil de Maya	Panorámico a lateral derecha a izquierda	Maya se levanta. Va hacia la cocina y coge las pastillas para no dormir.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA Yo ya no tengo fuerzas para creer en nada. Lo único que tengo claro es que si no duermo no va a volver.</p>	10"
79	6	Plano Conjunto de Maya y Marcuse	Frontal de Maya / Perfil de Marcuse	Traveling out	Maya vuelve al sofá con las pastillas y un vaso.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Eso no es una solución permanente y lo sabes.</p> <p>MARCUSE ¿Puedo fumar? El puto estrés...</p> <p>MAYA No, por favor.</p>	20"

79	6	Plano general del Salón	Frontal del sofá	Fijo	<p>Hillary se enciende el puro y empieza a fumar. Maya se toma la pastilla.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Creo que los que te han hecho esto forman parte de alguna clase de secta o culto. Creo que el autor de este libro es su líder. Y creo que, por algún motivo, la Mano Carmesí les está matando... me siento ridícula diciendo ese nombre. Tenemos que averiguar por qué los quiere muertos y quienes son las siguientes víctimas... si es que no los ha matado ya a todos.</p>	30"
----	---	-------------------------	------------------	------	---	--	-----

79	7	Plano conjunto de Maya y Marcuse	Frontal de Maya / Perfil de Marcuse	Fijo	Marcuse fuma y Maya la observa.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA Por favor, no fume aquí.</p> <p>MARCUSE Relájate, Maya. Tienes que relajarte. Creo que jugamos con ventaja respecto a ellos. Creo que no saben que tú eres la Mano. Por eso no han podido dialogar con ella.</p>	15"
79	8	Primer Plano de Maya	Plano Frontal de Maya	Zoom in	Maya se marea	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA ¿Di-dialogar?</p>	10"

79	9	Plano detalle de las pastillas	Frontal de las pastillas	Zoom in	El frasco de pastillas no es el de las pastillas para dormir	Sonido ambiente MARCUSE Sí, en el libro explica como hacerlo, pero te necesito dormida, claro.	10"
79	9	Primerísimo primer plano de Maya	Frontal de Maya	Traveling de seguimiento de la cara de Maya	Maya se desmaya.	Sonido ambiente MARCUSE Ya te lo compensaré.	10"
79	10	Plano Detalle de la bolsa de la compra	Frontal de la bolsa	Fijo	Marcuse coge una tiza de la bolsa de la compra	Sonido ambiente	10"
79	11	Plano General del Salón	Perfil de Hillary	Fijo	Marcuse se mira a Maya, estirada en el salón.	Sonido ambiente MARCUSE Okay.	20"
79	12	Plano Entero del sofá	Cenital	Panorámico a circular vertical	Hillary dibuja el círculo al suelo	Sonido ambiente Música	10"
79	13	Plano Detalle de la tijera	¾ del mechón de pelo	Fijo	Hillary se corta un mechón de pelo	Sonido ambiente Música	5"

79	14	Plano detalle del mechón a plano medio de Marcuse	Cenital del mechón a Frontal de Marcuse	Panorámico a vertical de abajo hacia arriba	Hillary deposita el mechón en el círculo y se levanta. Hillary camina por la sala.	Sonido ambiente Música MARCUSE Muy bien, ahora falta encontrar lo más difícil, algo de gran valor emocional para ella.	15"
80	1	Plano General de la habitación	Picado/¼ de Marcuse	Fijo	Hillary observa la habitación y mira en la mesita.	Sonido ambiente Música	3"
80	2	Plano Detalle de la libreta	¼ de la libreta	Fijo	Hillary ojea la libreta	Sonido ambiente Música	8"
80	3	Primer Plano del retrato de Noel	¼ del retrato	Fijo	Hillary observa el retrato a lo lejos	Sonido ambiente Música	4"
81	1	Plano detalle del retrato a Plano Medio de Marcuse	Cenital del retrato a frontal de Marcuse	Panorámico a vertical de abajo a arriba	Hillary deposita el retrato en el círculo y se dispone a leer el libro.	Sonido ambiente Música out MARCUSE De acuerdo... ¡Red Manibus... Ostende te!	4"

81	2	Plano General del salón	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Traveling lateral izquierda a derecha	Hillary espera a que suceda algo. Marcuse le da otra calada al puro.	Sonido ambiente MARCUSE ¡Red Manibus ostende te! MARCUSE ¡Venga, Red Mani-!	5"
81	3	Plano detalle de la ventana	Contrapi cado/ $\frac{3}{4}$ de la ventana	Zoom in	La luz cambia en la habitación	Sonido ambiente MARCUSE ¡Ostende te! ¡Red-!	5"
81	4	Conjunto ventana y Marcuse	Espaldas de Marcuse / Frontal de la ventana	Fijo	Hillary se asusta, pero sigue gritando.	Sonido ambiente MARCUSE ¡Red Manibus!	10"
81	5	Plano Medio de Marcuse Plano conjunto de Marcuse y La Mano	Frontal de Marcuse Frontal de Marcuse y La Mano	Fijo	Marcuse sigue gritando. La Mano Carmesí aparece detrás de Hillary	Sonido ambiente MARCUSE ¡Red Manibus!	5"

81	6	Plano Medio de La Mano	Contrapi cado / Perfil de La Mano	Fijo	La Mano mira a Hillary con superioridad	Sonido Ambiente	3"
81	7	Plano Medio de Marcuse	Picado / Perfil de Marcuse	Fijo	Marcuse deja el humo del cigarrillo.	Sonido ambiente	3"
81	8	Plano Conjunto de La Mano y Marcuse	Contrapi cado / Perfil de La Mano y Marcuse	Fijo	Marcuse y La Mano hablan entre ellas.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Necesito información.</p> <p>MANO CARMESÍ (riendo) No creo que debas preguntarme a mí.</p> <p>MARCUSE ¿Por qué no?</p>	10"
81	9	<p>Primer Plano de La Mano</p> <p>Plano detalle del brazo de La Mano</p>	<p>Frontal de La Mano</p>	<p>Fijo</p> <p>Traveling de Seguimien to de la mano de La Mano</p>	<p>La Mano sonríe.</p> <p>La Mano levanta el brazo.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>MANO CARMESÍ Porque las dos buscamos lo mismo.</p>	5"

81	9	Plano Entero de la encimera a Plano General del Salón	Frontal de Perdurabo / Perfil de La Mano y Marcuse	Travelling out	La figura de Perdurabo aparece delante de la encimera. Conforme se aleja la cámara, las diversas figuras del culto aparecen a su alrededor.	Sonido ambiente MANO CARMESÍ Per-du-ra-bo.	15"
81	10	Plano conjunto de Marcuse y La Mano	Escorzo de Hillary / Frontal de La Mano	Fijo	La Mano y Hillary hablan	Sonido ambiente MARCUSE ¿Quién es? MANO CARMESÍ Frater Perdurabo.	5"

81	11	Plano conjunto de los miembros de la secta	Frontal de los miembros	Panorámico horizontal de izquierda a derecha	Los miembros del culto permanecen quietos en silencio	<p>Sonido ambiente</p> <p>MANO CARMESÍ (señalando en ese orden) Frater Vespertilio, Frater Speculo, Soror Voodoo, Soror Ibis, Frater Pecunia, Frater Musicorum, Soror Oculi.</p>	10"
81	12	Plano conjunto de Marcuse y La Mano	Escorzo de La Mano / Frontal de Marcuse	Fijo	Marcuse mira a La Mano	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Ellos te invocaron.</p> <p>MANO CARMESÍ Sí, y van a pagar por ello.</p> <p>MARCUSE ¿Por qué? Expílicate.</p>	10"

81	13	Plano detalle de los labios de La Mano	Frontal de La Mano	Fijo	La Mano sonríe.	Sonido ambiente MANO CARMESÍ Por Maya Solano.	5"
81	14	Plano conjunto de Marcuse y los del Culto	Escorzo de Marcuse / Frontal de los del culto	Fijo	Marcuse observa a los del culto desvanecerse. Seguidamente mira a Maya.	Sonido ambiente MARCUSE Chica, no sé qué crees que le han hecho, pero creo que tú la estás jodiendo más.	10"
81	15	Plano conjunto de Maya y la mano de La Mano	Escorzo de La Mano / Perfil de Maya	Fijo	Maya duerme en el sofá mientras La Mano la señala con la mano.	Sonido ambiente MANO CARMESÍ Esa de ahí no es Maya.	10"
81	16	Primer Plano de La Mano	Frontal de La Mano	Fijo	La Mano se señala a sí misma.	Sonido ambiente MANO CARMESÍ Yo soy Maya.	5"

81	17	Plano Conjunto de Marcuse, Maya y La Mano	Perfil de Marcuse / Espaldas de Maya / Perfil de La Mano	Fijo	<p>La Mano acaricia a Maya. Hillary lo observa.</p> <p>La Mano aparta su mano de Maya y se aleja hasta donde se encontraba antes. Empieza a desvanecerse. Marcuse levanta su mano.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>MANO CARMESÍ Esto solo es una débil máscara. Una cáscara rota. Cree que soy su sueño, pero yo la soñé primero.</p> <p>MARCUSE ¡Espera! ¡Dime quién es el Mono Dorado, dime quién és Perdurabo!</p>	20"
81	18	Plano Medio de La Man	$\frac{3}{4}$ de La Mano	Fijo	<p>La Mano se desvanece con una sonrisa.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>MANO CARMESÍ Dígamelo usted.</p>	10"

81	18	Plano Medio de Hillary	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Marcuso observa a La Mano desvanecerse. La iluminación vuelve a estar como antes. Hillary apaga el puro en el vaso de Maya. Fundido a negro.	Sonido ambiente	15"
		Plano detalle del vaso		Traveling de seguimiento de la mano de Marcuse			
81	19	Primer Plano a Plano conjunto de Maya y Hillary	$\frac{3}{4}$ de Maya / $\frac{3}{4}$ de Marcuse	Traveling out	Maya parece triste. Hillary la observa desde uno de los sillones.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA (triste) Tiene razón. Sólo soy una sombra de lo que era. Llevo años intentando luchar contra mí misma, por mis padres. Mi hermano siempre supo fingir ser como mis padres querían que fuera.</p>	20"

81	20	Plano Medio de Maya	Frontal de Maya	Traveling In	Maya sigue hablando.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA</p> <p>Yo era demasiado obstinada. Pero no podía soportar que mis padres me trataran como un animal y me forcé a fingir. Fingí durante tanto tiempo. Ahora soy todo lo que el mundo esperaba de mí. Odio a mis padres, a mis... amigas... Doy pena.</p>	20"
----	----	---------------------	-----------------	--------------	----------------------	--	-----

81	21	Plano Conjunto de Marcuse y Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya / $\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary se sienta con Maya.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Yo también era como tú. De pequeña tuve problemas con mi padre. Él era policía en Londres. Yo le admiraba, pero siempre me trató con mano de hierro. Cuando mis padres se separaron me fui a vivir con mi madre aquí en Barcelona. Ella era mucho más liberal, era escritora y bohemia, se parecía más a mí. Pero siempre eché de menos a mi padre.</p>	25"
----	----	--	---	------	-----------------------------------	---	-----

81	22	Plano Conjunto de Maya y Marcuse	Perfil de Marcuse / ¼ de Maya	Traveling in	Marcuse se sincera. Maya la observa, conmovida.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE A los veinticinco me fuí a Londres a visitarle, mi madre nunca lo supo. Cuando llegué me dijeron que había muerto de cirrosis.</p> <p>MAYA Lo siento.</p> <p>MARCUSE Pregunté a sus compañeros si había empezado a beber cuando le dejamos. Les costó decírmelo, pero finalmente admitieron que llevaba más de treinta años bebiendo. Era el peor policía de su departamento . De hecho cobraba más de los sobornos que de su sueldo fijo.</p>	30"
----	----	---	---	-----------------	--	--	-----

81	23	Plano Medio a Primer Plano	Frontal de Marcuse	Traveling in	Hillary sigue con su discurso, emocionada.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Mi madre le dejó cuando se enteró. Antes de irnos de Londres, le pregunté a mi padre por qué nos íbamos. Me dijo que era lo mejor para mí.</p>	20"
81	24	Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya observa a Marcuse, deprimida.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Aún no sé si le odio.</p>	10"
81	25	Primer Plano de Marcuse	Perfil de Marcuse	Fijo	Marcuse mira al vacío.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Todo es tan frágil, Maya. Tan absurdo. El bien, el mal. Qué es justo, qué no.</p>	10"

81	25	Plano conjunto de Maya, Marcuse y el vaso de Maya	Perfil de Maya y Marcuse	Fijo	Marcuse observa el vaso con el puro. Maya la mira a ella.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA Pero... usted es inspectora.</p> <p>MARCUSE La mejor de Barcelona, dicen algunos. La peor, para otros. A mí ya me da igual. Sólo quiero ayudarte, Maya.</p>	15"
81	26	Plano Conjunto	Frontal de Maya y Marcuse	Fijo	Marcuse se levanta y se va hacia la puerta.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Tus pastillas están en el primer cajón de la cocina. No te duermas. Estaré en contacto.</p>	20"
		Plano entero de Maya	Perfil de Maya	Panorámico horizontal de izquierda a derecha	<p>Hillary se va por la puerta.</p> <p>Maya se levanta, abre el cajón y coge una pastilla</p>		

82	1	Plano General del despacho	Picado / Frontal del escritorio	Fijo	Hillary llega y se sienta en el escritorio	Sonido ambiente Música	10"
82	2	Plano Detalle de la Mesa	Cenital	Fijo	Hillary deposita todos los objetos en la mesa	Sonido ambiente Música	10"
82	3	Plano Medio Corto de Marcuse	Contrapicado / Frontal de Marcuse	Fijo		Sonido ambiente Música MARCUSE Empecemos por el principio.	5"
82	4	Plano Detalle de los Folletos	Cenital	Fijo	Marcuse coloca los panfletos en orden	Sonido ambiente Música MARCUSE ¿Qué relación tenías tú con ellos, Noel? ¿Eras uno de sus miembros? ¿Te mató La Mano?	10"
82	5	Plano Conjunto de Maya y el retrato de Noel	¾ de Maya/ Frontal de Noel	Fijo	Maya cena en casa de sus padres.	Sonido ambiente Música	3"

82	6	Plano Conjunto de Luís y Bárbara	$\frac{3}{4}$ de Luís y Bárbara	Fijo	Luís y Barbara sonríen a Maya	Sonido ambiente Música	3"
82	7	Plano Conjunto de Maya y el retrato de Noel	$\frac{3}{4}$ de Maya/ Fontal de Noel	Fijo	Maya mira a sus padres con recelo	Sonido ambiente Música	5"
82	8	Plano Detalle de la foto y el libro	Cenital	Fijo	Marcuse coloca los objetos a un lado de la mesa	Sonido ambiente Música MARCUSE Vosotros,	5"
82	9	Plano Medio Corto de Marcuse	Contrapi cado / Frontal de Marcuse	Fijo	Marcuse observa los objetos	Sonido ambiente Música MARCUSE Todos Vosotros	5"
82	10	Plano Detalle del libro de Perdurabo	Cenital	Fijo	Marcuse junta el libro con el resto de objetos	Sonido ambiente Música MARCUSE Sois un culto, una sociedad, pero no he encontrado nada en ninguna parte sobre vosotros. ¿Perdurabo os reunió?	10"

82	10	Plano Detalle de la Libreta	Picado / $\frac{3}{4}$ de la Libreta	Fijo	Marcuse coge la libreta y la ojea	Sonido ambiente Música MARCUSE ¿Tiene esto algo que ver?	10"
		Plano Conjunto de las pruebas	Cenital	Traveling de seguimien to de la libreta	Marcuse deja la Libreta abierta en el centro de la mesa		
82	10	Plano Medio de Maya	Perfil de Maya	Fijo	Maya se toma otra pastilla en la sala de estudio	Sonido ambiente Música	5"
82	11	Plano Medio Corto de Marcuse a Primer Plano de Marcuse	Contrapi cado / Frontal de Maya	Zoom in	Marcuse cierra los ojos	Sonido ambiente Música	3"
82	12	Plano General de la mansión	Contrapi cado / Frontal de la mansión	Zoom in	Entrada de la mansión	Sonido ambiente Música	2"
82	13	Plano detalle de los libros	$\frac{3}{4}$ del atril	Fijo	Hillary coge los libros del atril	Sonido ambiente Música	2"
82	14	Plano Detalle de las páginas del libro	Cenital	Fijo	Las páginas del libro de Perdurabo se mueven con velocidad	Sonido ambiente Música	2"
82	15	Plano Entero del Cuadro	Frontal del cuadro	Traveling in	El Cuadro de Torres está en un museo	Sonido ambiente Música	2"

82	16	Plano Medio de Mirna	$\frac{3}{4}$ de Mirna	Fijo	Mirna está interpretando su papel	Sonido ambiente Música	2"
82	17	Plano Entero de Dolan	Cenital	Fijo	Dolan cae al vacío	Sonido ambiente Música	2"
82	18	Plano Detalle del programa	$\frac{3}{4}$ de la libreta	Traveling vertical de seguimiento	El programa cae de la libreta	Sonido ambiente Música	2"
82	19	Plano Detalle de los ojos de Marcuse	Frontal de los ojos	Fijo	Marcuse abre los ojos	Sonido ambiente Música out	5"

82	20	Plano Conjunto de Marcuse y la libreta	Escorço de Marcuse	Traveling in	<p>Marcuse busca la página de la libreta desde la que cayó el programa y los compara.</p> <p>Hillary observa el programa.</p> <p>Hillary encaja el programa en la página.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Los programas... Las conferencias . No eran conferencias , eran reuniones del culto.</p> <p>MARCUSE Dudo que éste fuera el verdadero programa. O puede que...</p> <p>MARCUSE ¿Será un código? Uno-tres-siete... una fecha, una... ¿¡página!?</p> <p>MARCUSE No...</p>	20"
82	21	Detalle del libro	$\frac{3}{4}$ del libro	Fijo	Marcuse coge el libro de Perdurabo	Sonido ambiente	3"

82	22	Plano conjunto de Marcuse y el libro	Escorzo de Marcuse/ Frontal del libro	Fijo	Marcuse encuentra la página con el nombre "El Código Perdurabo".	Sonido ambiente MARCUSE Escondíais los verdaderos temas de las conferencias encriptados en los folletos.	5"
82	23	Primerísimo primer plano de Marcuse	Frontal de Marcuse	Fijo	Marcuse lee el código, con mirada pícaro.	Sonido ambiente MARCUSE Hijos de perra.	3"
82	24	Plano General del escritorio	Cenital	Zoom out	Marcuse coge lápiz y papel y empieza a transcribir	Sonido ambiente	5"
83	1	Plano Americano de Maya	Frontal de Maya	Traveling de seguimiento	Maya camina hacia su coche, parsimoniosamente, entre las gotas de lluvia y entra en su coche.	Sonido ambiente	10"
84	1	Plano Medio de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Alguien llama al móvil de Maya. Maya contesta.	Sonido ambiente MAYA ¿Sí...?	10"

85	1	Plano Medio de marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Marcuse habla por el teléfono.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MARCUSE Creo que sé por qué la Mano les está matando. Creo que mataron a tu hermano, Maya. Creo que fueron ellos. He transcrito un mensaje cifrado que había en los folletos de la última conferencia. En ellos hablan de alguna especie de rito que salió mal, y de cómo fingieron un incendio. Lo siento.</p>	20"
----	---	------------------------	--------------------------	------	--------------------------------	--	-----

86	1	Primer Plano de Maya	$\frac{3}{4}$ de Maya	Fijo	Maya escucha, triste. Pero ya no tiene fuerzas para llorar.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA ¿Está segura de que se trata de Noel? P- puede que en realidad fuera otro incendio.</p> <p>MARCUSE (desde el móvil) También he transcrito el folleto que tenía Noel en su casa. Hablaban de un sacrificio ritual que tuvo lugar el día de su muerte. Aunque no le llamaban por su nombre está claro que se trata de él.</p> <p>MAYA ¿Cómo le llamaban?</p>	25"
----	---	----------------------	-----------------------	------	---	---	-----

86	2	Plano Detalle de los labios de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Los labios de Marcuse pronuncian un nombre.	Sonido ambiente MARCUSE Frater Neuburg.	5"
86	3	Plano Medio de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya se queda helada. Cuelga el teléfono lentamente. Se toma unos momentos para relajarse y se pone a conducir. La lluvia es cada vez más fuerte.	Sonido ambiente	10"
87	1	Plano General de la carretera	$\frac{3}{4}$ del coche de Maya	Traveling de seguimien to	Maya conduce a mucha velocidad, nerviosa. Se empiezan a apreciar rayos y truenos en el cielo.	Sonido ambiente	20"

88	1	Plano Conjunto de la ventana y otros muebles	$\frac{3}{4}$ de los muebles	Fijo	El salón de Alfie se ilumina con los relámpagos. Se reflejan en las lámparas, estatuas y objetos extraños que decoran el lugar. Alguien llama a la puerta.	Sonido ambiente	15"
						Timbre	
89	1	Plano Medio- Corto de Alfie	Frontal de Alfie / Escorzo de Maya	Fijo	Alfie abre la puerta.	Sonido ambiente	5"
89	2	Plano Conjunto de Maya y Alfie	Frontal de Maya / Espaldas de Alfie	Fijo	Maya está mojada y despeinada. Le observa con perplejidad y odio	Sonido ambiente ALFIE ¿Qué te pasa? MAYA Tenemos que hablar.	10"
90	1	Plano Conjunto de Maya y Alfie	Perfil de Maya y Alfie	Traveling lateral de seguimien to de Alfie	Alfie lleva una manta a Maya y esta le da un beso	Sonido ambiente	10"

90	2	Plano Conjunto de Maya y Alfie	Escorzo de Alfie / Frontal de Maya	Fijo	Alfie abraza a Maya. Maya mira a Alfie	Sonido ambiente MAYA No te imaginas cuántas ganas tenía de hacer esto.	10"
90	3	Plano Conjunto de Maya y Alfie Plano Medio de Alfie	Escorzo de Maya / Frontal de Alfie ¾ de Alfie	Fijo	Alfie abraza con los ojos cerrados a Maya. Alfie se aparta de Maya, sorprendido.	Sonido ambiente ALFIE ¿Y por qué has esperado tanto? MAYA Porqué sé que si no lo hago ahora ya no podré hacerlo nunca.	10"
90	4	Plano Medio de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya mira a Alfie con la mirada vacía.	Sonido ambiente MAYA Alfie... la Mano Carmesí.	4"

90	5	Plano conjunto de Maya y Alfie	Frontal de Alfie / Frontal de Maya	Fijo	Maya se da la vuelta. Alfie está en shock.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA Sabe que tú eres Frater Perdurabo.</p> <p>ALFIE ¿De qué me estás hablando? No entiendo nada.</p> <p>MAYA No mientas.</p>	10"
90	6	Plano Medio de Alfie	¾ de Alfie	Fijo	Alfie mira a Maya, asustado.	<p>Sonido ambiente</p> <p>ALFIE Maya...</p>	3"
90	7	Plano Detalle del jarrón	¾ del jarrón	Fijo	Maya coje el jarrón	<p>Sonido ambiente</p>	2"
90	8	Plano Conjunto de Maya, Alfie y el jarrón	¾ de Alfie / Espaldas de Maya	Traveling de seguimiento del jarrón	Maya golpea a Alfie con el jarrón.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA ¡NO MIENTAS!</p>	5"
91	1	Plano Detalle de los faros del coche	Frontal del coche	Fijo	La imagen muestra los faros rotos del coche de Maya. La lluvia entra por los agujeros.	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p>	5"

92	1	Primerísimo primer plano de Alfie a Plano Medio	Frontal de Alfie	Zoom out	Alfie despierta, herido.	Sonido ambiente Música	10"
92	2	Plano Detalle del móvil de Maya	Picado / $\frac{3}{4}$ del móvil	Fijo	El móvil está en el asiento del copiloto. Empieza a vibrar y aparece el nombre de Marcuse en pantalla	Sonido ambiente Música Vibración de Móvil	4"
92	3	Plano Detalle de las piernas de Maya a Plano Detalle del busto de la mano	Perfil de las escaleras / Perfil de La Mano	Traveling lateral de derecha a izquierda y vertical de abajo a arriba	La Mano baja las escaleras, bailando.	Sonido ambiente Música	5"
92	4	Plano Medio de Maya	Perfil de Maya	Fijo	Maya yace inconsciente en el asiento del piloto de su coche.	Sonido ambiente Música	4"
92	5	Plano Conjunto de Alfie los pies de La Mano	$\frac{3}{4}$ de los pies / $\frac{3}{4}$ de Alfie	Traveling in de seguimiento de los pies	La Mano avanza bailando hacia Alfie, que está al fondo en su silla.	Sonido ambiente Música	5"

92	6	Plano medio de Alfie a Plano Detalle de la máscara	Frontal de Alfie Picado / frontal de la máscara	Panorámico a vertical de arriba a abajo	Alfie observa como La Mano tira la máscara de Mono dorado ante sus pies	Sonido ambiente Música Máscara deslizándose	10"
92	7	Plano Detalle de los pies a Primer Plano de La Mano	Frontal de La Mano	Traveling Vertical de abajo a arriba	La Mano baila mientras se pone la túnica	Sonido ambiente Música	7"
92	8	Plano Conjunto de Alfie y las piernas de La Mano	Contrapicado / Espaldas de las piernas / Frontal de Alfie	Fijo	La Mano baila ante Alfie	Sonido ambiente Música MANO CARMESÍ ¡Frater Perdurabo, ya estás despierto! ¿Te gusta lo que ves?	10"

92	9	Plano Conjunto de Alfie y La Mano	Escorzo de Alfie / Frontal de La Mano	Fijo	La Mano baila mientras se acerca a Alfie	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>MANO CARMESÍ ¿Es esta la Maya que te gusta? ¿¡O prefieres la dócil y manipulable Maya que ha estado pululando por ahí desde que me llamasteis!?</p>	15"
92	10	Plano Medio de Alfie	Contrapi- cado / $\frac{3}{4}$ de Alfie	Fijo	A Alfie le cuesta hablar	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>ALFIE Perdona que te hayamos ofendido... n- no era nuestra intención ofenderte.</p> <p>MANO CARMESÍ Me da igual vuestra intención. La cagásteis.</p>	10"

92	10	Plano Conjunto de Alfie y La Mano	Perfil de Alfie y La Mano	Fijo	La Mano y Alfie se miran cara a cara	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>ALFIE No entiendo qué falló...</p> <p>MANO CARMESÍ ¿No lo entiendes? Sacrificaste is a la persona equivocada. Creía que conocías bien a Noel. ¡Él no tenía un alma atormentada, idiota!</p>	15"
----	----	--	------------------------------------	------	---	---	-----

92	11	Primer Plano de Alfie	Frontal de Alfie	Zoom out	Alfie se justifica	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>ALFIE ¿Cómo que no? Sé que me quería. Cuando fundé nuestra sociedad, él me siguió. Pero yo nunca le correspondí. Dejé que se hundiera en la desesperación. Pero tenía buenos motivos. Con su sacrificio renacería como la Mano Carmesí y traería la justicia al mundo. De verdad que lo consideraba un amigo...</p>	15"
----	----	-----------------------	------------------	----------	--------------------	---	-----

92	12	Primer Plano de La Mano	Contrapi cado / $\frac{3}{4}$ de La Mano	Fijo	La Mano sonríe.	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>MANO CARMESÍ</p> <p>Noel te quería, sí, pero era más fuerte de lo que creías.</p> <p>Nunca se dejó derrotar por tu rechazo.</p> <p>La Mano rechazó su alma, pero por suerte estaba directamente emparentado con un alma atormentada.</p>	15"
92	13	Plano Detalle de la mano de La Mano a Primer Plano de La Mano	Perfil de La Mano	Traveling de seguimien to de la mano de La Mano	La Mano se señala a sí misma.	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>MANO CARMESÍ</p> <p>Y aquí estoy, cumpliendo con mi deber.</p>	5"

92	14	Plano Medio de Alfie	Frontal de Alfie	Traveling in	Alfie grita, enfadado	<p>Sonido ambiente</p> <p>Música</p> <p>ALFIE ;Éste no es tu deber! ;Tu eres la Mano Carmesí! ;Te invocamos para hacer justicia en este mundo injusto! ;Este mundo que segó la vida de mis padres cuando sólo era un niño! ;Tu eras mi esperanza!</p>	10"
----	----	----------------------	------------------	--------------	-----------------------	---	-----

92	15	Plano Americano de La Mano Plano conjunto de La Mano y Alfie	$\frac{3}{4}$ de La Mano $\frac{3}{4}$ de La Mano y Alfie	Traveling out de seguimiento	La Mano se aceraca con fúria a Alfie y le amenaza con una daga	Sonido ambiente Música ALFIE ¡Por eso fundé la Sociedad de la Mano Carmesí, maldita sea! ¡¿Acaso no somos justos?! MANO CARMESÍ ¡MATÁSTEIS A MI HERMANO, HIJOS DE LA GRAN PUTA!	10"
92	16	Plan Detalle del reproductor de música	$\frac{3}{4}$ del reproductor	Zoom in	El número de la canción cambia.	Sonido ambiente Cambio de Música MANO CARMESÍ ¡Os vi hacerlo, cuando me llamásteis!	4"
92	17	Plano Entero de Noel	Picado / Frontal de Noel	Fijo	Noel yace muerto en la mansión	Sonido ambiente Música	5"

92	18	Plano Conjunto de Diaz y Palma	Contrapi- cado / $\frac{3}{4}$ de Diaz y Palma	Fijo	Diaz y Palma observan el cuerpo con malicia.	Sonido ambiente Música MANO CARMESÍ Vi vuestros rostros,	2"
92	19	Plano Conjunto de Kon y Mirna	Contrapi- cado / $\frac{3}{4}$ de Kon y Mirna	Fijo	Kon y Mirna observan el cuerpo de la misma manera.	Sonido ambiente Música MANO CARMESÍ deseosos de poder, codiciosos.	2"
92	20	Plano Medio de Perdurabo	Contrapi- cado / Frontal de Perdurabo	Fijo	Perdurabo observa el cuerpo tras su máscara de oro.	Sonido ambiente Música MANO CARMESÍ En cuanto me convertí en Maya sentí el dolor que juré vengar.	3"
92	21	Plano Conjunto de Maya y el Televisor	Escorzo de Maya / Frontal del Televisor	Fijo	Maya observa a Mirna en las noticias	Sonido ambiente Música MANO CARMESÍ A través de mi cuerpo despierto, os localizé a todos.	3"

92	22	Plano Conjunto de Maya y Dolan	Perfil de Dolan y Maya	Traveling lateral de seguimien to de Maya	Maya se cruza con Dolan en el hotel	Sonido ambiente Música MANO CARMESÍ Hasta que Marcuse nos dió la pista final.	3"
92	23	Plano Entero de La Mano	$\frac{3}{4}$ de La Mano	Fijo	La Mano camina por la sala con la daga	Sonido ambiente Música MANO CARMESÍ He de decir que le debo una a esa señora, al fin y al cabo sin ella esto hubiese sido imposible.	10"
92	24	Plano Detalle del cuchillo	$\frac{3}{4}$ del cuchillo	Fijo	La Mano aprieta el cuchillo con la mano	Sonido ambiente Música	2"
92	25	Primer Plano de La Mano	Frontal de La Mano	Fijo	La Mano sonríe con malicia.	Sonido ambiente Música MANO CARMESÍ Este es el tramo final, Alfie.	5"

92	26	Plano Medio de Alfie	Frontal de Alfie	Traveling vertical de abajo a arriba de seguimiento de la sombra de La Mano	La Mano se acerca a Alfie, que parece muy asustado	Sonido ambiente Música	10"
92	27	Plano detalle de la mano de Alfie	$\frac{3}{4}$ de la mano	Fijo	Alfie se desata de una mano	Sonido ambiente Música Cuerda rompiéndose	2"
92	28	Plano Conjunto de La Mano y Alfie	Perfil de La Mano y Alfie	Traveling de seguimiento de la mano de Alfie	Alfie levanta el puño ante La Mano, pero esta lo para en seco.	Sonido ambiente Música MANO CARMESÍ Esto acaba aquí para tí.	5"
92	29	Plano Conjunto de La Mano y Alfie	Cenital	Traveling out de abajo a arriba	La Mano apuñala repetidas veces a Alfie	Sonido ambiente Música Gritos de Alfie	10"

94	2	Plano Americano	$\frac{3}{4}$ de Maya	Traveling de seguimiento	Maya entra dentro, intentando andar más rápido hacia el salón. La sangre le baja por la mejilla.	Sonido ambiente	8"
95	1	Plano Medio de Maya	Espaldas de Maya	Traveling de seguimiento	Maya llega hasta Alfie, que Yace muerto en el mismo lugar donde lo mató la Mano. Con el cuchillo aún en su pecho. Maya se sienta en el sofá, en estado de shock.	Sonido ambiente	15"
95	2	Plano Medio - Corto de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Una sorprendente expresión de alivio inunda el rostro de Maya.	Sonido ambiente MAYA (medio sonriendo) Ha acabado. MANO CARMESÍ Para Alfie desde luego.	10"

95	3	Plano Conjunto de Maya y la Mano	Espaldas a Frontal de Maya / Escorzo de la Mano	Fijo	Maya se gira con gran velocidad, cayendo al suelo. La Mano camina hacia ella por detrás del sofá.	Sonido ambiente	8"
95	4	Plano Medio de la Mano	Frontal de la Mano	Fija	La Mano se apoya en el sofá.	Sonido ambiente MANO CARMESÍ Sorpresa.	5"
95	5	Plano Entero de Maya	Frontal /Picado de Maya	Traveling de seguimien to	Maya intenta retroceder hacia atrás, pero la chimenea se lo impide.	Sonido ambiente	5"

95	6	Plano Medio-Corto de la Mano	Frontal de la Mano	Fijo	La Mano se acerca lentamente a Maya.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MANO CARMESÍ</p> <p>Por fin nos veamos las caras, ¿eh? Creo que es por todos esos cachibaches de Alfie. Hacen que las energías fluyen de forma diferente. Además, tu y yo tenemos un asunto pendiente.</p>	10"
95	7	Plano Americano de Maya	Frontal /Picado de Maya	Panorámica de seguimiento	Maya se acurruca.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA</p> <p>¿Los has matado a todos, qué más quieres?</p>	8"

95	8	Plano Medio-Corto	Frontal de la Mano	Fijo	La Mano se muestra sarcástica.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MANO CARMESÍ</p> <p>No, Maya, hay un último culpable aquí mismo. ¿No te acuerdas? Lo último que le dijiste a Noel. Te preguntó si debía hacer algo aunque no gustara a los demás. Le dijiste que lo hiciera. Ahora sabes a qué se refería, ¿no?</p>	15"
95	9	Primer Plano de Maya	Frontal de Maya	Fijo	Maya se da cuenta de a qué se refiere. Las lágrimas empiezan a desbordarse.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MAYA</p> <p>Oh, no...</p>	5"
95	10	Plano Entero de Noel	Espaldas de Noel	Fijo	Noel se aleja del bosque.	<p>Sonido ambiente</p>	5"

95	11	Plano Medio de Noel	¾ de Noel / Picado	Fijo	Noel yace muerto en el suelo con el cuchillo clavado. Parece que una ligera sonrisa asoma en su rostro.	Sonido ambiente	5"
95	12	Plano Medio de la Mano	Frontal de la Mano	Fijo	La Mano pasa por encima del sofá y se sienta en el respaldo. Luego se levanta y se le acerca más.	Sonido ambiente MAYA Yo no... MANO CARMESÍ Ya, no lo sabías. ¿Pero qué creías que pasaría? Y no digas que lo hiciste por su bien. ¿Porque no lo hiciste!	10"

95	13	Plano Conjunto de Maya y la Mano	Perfil de ambas	Traveling de seguimien to	Maya se coge la cabeza con las manos, como si le fuera a explotar. La Mano se coloca delante de ella. Maya se levanta, lentamente y con dificultad, inexpresiva. Hay silencio en la sala.	<p>Sonido ambiente</p> <p>MANO CARMESÍ Le odiábamos porque él podía vivir así y nosotras no. Él era feliz siendo el chico perfecto. Nosotras... TÚ me encerraste, a Mí. ¿Y creías que me quedaría allí para siempre? Tú solo eres una máscara. Una farsa</p> <p>MAYA No.</p>	20"
----	----	---	--------------------	------------------------------------	---	--	-----

96	1	Plano Entero de Hillary	Frontal de Hillary	Fijo	<p>Hillary se fuma un puro en la entrada de la comisaría. Está usando el móvil para llamar a alguien, preocupada. Un policía sale del interior y se pone a fumar un cigarrillo con Marcuse. Marcuse guarda el móvil en la chaqueta.</p>	<p>Sonido ambiente</p> <p>POLICÍA ¿Cómo lo lleva, inspectora?</p> <p>MARCUSE Mal. Todo es un quebradero de cabeza.</p> <p>POLICÍA Como todos, supongo.</p>	20"
96	2	Plano Americano de Maya	Frontal de Maya	Traveling de Seguimiento	<p>Maya aparece en la oscuridad de la lluvia. Tiene el cuchillo ritual en la mano.</p>	<p>Sonido ambiente</p>	10"

96	3	Plano Conjunto de los policías	$\frac{3}{4}$ de ambos	Fijo	El policía y otro compañero de dentro de la comisaría se le acercan, apuntándole con las armas.	Sonido ambiente	5"
96	4	Plano Americano de Maya	Frontal de Maya	Traveling de seguimiento	Maya deja el cuchillo en el suelo y levanta las manos. Los policías la esposan y la llevan dentro.	Sonido ambiente MAYA (a los policías) Vengo a entregarme.	10"
96	5	Primer Plano de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary lo observa todo, sorprendida. Se acerca a Maya antes de que la lleven dentro.	Sonido ambiente	5"
96	6	Plano Conjunto de Maya, Marcuse y los policías	Perfil de todos		Maya la mira, cómplice. No parece contenta, pero sonríe. Sus palabras transmiten paz. Maya y un policía siguen andando.	Sonido ambiente MARCUSE ¿Qué ha pasado? MAYA Hemos llegado a un acuerdo.	10"

96	7	Plano Conjunto de Maya, Marcuse y los policías	Espaldas de todos	Fijo	El policía acompaña a Maya al interior de la comisaría. Hillary la observa, esperanzada, bajo la lluvia. El policía que fumaba con ella sigue allí.	Sonido ambiente POLICÍA Vaya. Esto no se ve todos los días.	15"
96	8	Primer Plano de Marcuse	$\frac{3}{4}$ de Marcuse	Fijo	Hillary sonríe, satisfecha.	Sonido ambiente MARCUSE Supongo que no.	5"
96	9	Plano Americano de Marcuse	$\frac{3}{4}$ a Espaldas de Marcuse	Traveling de seguimien to	Hillary tira el puro en un charco y se va caminando, desapareciend o en la oscuridad de la noche. Empiezan a aparecer los créditos.	Soido ambiente Música MARCUSE Hasta mañana. POLICÍA Adiós.	2'

PLAN DE PRODUCCIÓN

N°	ACTIVIDAD	INICIO	FIN	MESES																																		
				NOV					DIC					ENE					FEB					MAR					ABR					MAY				
				SEMANAS																																		
				1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5				
1	PREPRODUCCIÓN																																					
1.1	Planteamiento del proyecto	13/11/16	18/11/16																																			
1.2	Documentación y estudio previo	18/11/16	20/01/17																																			
1,3	Elaboración idea, story-line, sinopsis y argumento	21/01/17	15/02/17																																			
1.4	Elaboración guión literario y escaleta	16/02/17	01/04/17																																			
1.5	Elaboración guión técnico	02/04/17	15/05/17																																			
1.6	Desglose del guión	16/05/17	20/05/17																																			
1.6	Elaboración presupuesto	20/05/17	29/05/17																																			

Nº	ACTIVIDAD	INICIO	FIN	MESES																																		
				JUN					JUL					AGO					SEP					OCT					NOV					DIC				
				SEMANAS																																		
				1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3
2	PRODUCCIÓN																																					
2.1	Localizaciones	01/06/17	05/06/17																																			
2.2	Casting y selección actores	05/06/17	11/06/17																																			
2.3	Solicitud de permisos de rodaje y BSO	08/06/17	10/06/17																																			
2.4	Plan de rodaje detallado y callsheets	10/06/17	11/06/17																																			
2.5	Vestuario	12/06/17	17/06/17																																			
2.6	Decorados	12/06/17	17/06/17																																			

PLAN DE RODAJE

DÍA DE RODAJE	INT / EXT	DÍA / NOCHE	LOCALIZACIONES / DECORADOS	ESCENAS	PERSONAJES	FIGURANTES
1 - 3	INT/EXT	NOCHE	TEMPLO BAILÉN	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 82 (insertos), 92 (inserto), 95 (inserto)	Laura Palma Bruno Díaz Hiroshi Kon Inspector Roures Ayudante Hillary Marcuse Noel Solano Alfie Fulci Mirna Villanueva Sarah Dolan Eduardo Torres Hombre del Parking	Equipo de policía (15)
4	INT	NOCHE	APARTAMENTO DE MAYA	4, 5, 21, 24, 74	Maya Solano	-
4 - 5	INT	DÍA	APARTAMENTO DE MAYA	10, 11, 12, 13, 36, 77, 78, 79, 80, 81	Maya Solano / Mano Carmesí Hillary Marcuse Alfie Fulci Laura Palma Bruno Díaz Hiroshi Kon Mirna Villanueva Sarah Dolan Eduardo Torres Hombre del Parking	-
6-9	INT/EXT	DÍA	UNIVERSIDAD ESADE	14, 15, 16, 17, 26, 27, 30, 32, 34, 76, 82 (inserto), 83, 84, 86	Maya Solano Alfie Fulci Alicia Morales Carlos Maudes	Estudiantes(80) Profesores(10)
10	INT	DÍA	CONSULTA DEL PSICÓLOGO	18	Maya Solano Psicólogo	-
10	EXT	DÍA	BOSQUE	22,23	Maya Solano Noel Solano	-
11	EXT/INT	NOCHE	APARTAMENTO DE LOS SOLANO	19,20,82 (inserto)	Maya Solano Barbara Solano Luis Solano Brunhilde Meumann	-
11	INT	NOCHE	DESPACHO DE HILLARY	25	Hillary Marcuse	-

12	INT	DÍA	DESPACHO DE HILLARY	64, 82, 85	Hillary Marcuse Estela Miranda	-
13	INT/ EXT	DÍA	CAFETERIA	28, 29, 31, 33, 35	Hillary Marcuse Maya Solano Vendedora	Clientes (8) Servicio (3) Transeuntes (20)
13-14	INT	NOCHE	APARTAMENTO DE ALFIE	38, 39, 41, 43, 56, 58,	Maya Solano Alfie Fulci	-
15-16	INT	DÍA	APARTAMENTO DE ALFIE	88, 89, 90, 92, 94, 95	Alfie Fulci Mano Carmesí Maya Solano	-
17-19	INT / EXT	NOCHE	TERRENOS DE VILLANUEVA - MAS GELABERT	37, 40, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 57	Hillary Marcuse Mirna Villanueva Sirviente Guardaespaldas	Invitados (150) Servicio (15)
20-21	INT/ EXT	NOCHE	HOTEL MAJESTIC	66, 67, 68, 69, 70, 72	Hillary Marcuse Sarah Dolan Inspector Roures Ayudante	Policía (5) Clientes (2) Transeuntes (10)
22-23	INT/ EXT	DÍA	HOTEL MAJESTIC	60, 61, 62	Hillary Marcuse Sarah Dolan Maya Solano	Clientes (2) Transeuntes (3)
24	INT	DÍA	COMISARÍA	63, 65	Hillary Marcuse Maya Solano	-
25	INT/ EXT	NOCHE	COMISARÍA	71, 96	Maya Solano Policía Hillary Marcuse	Policías (5)
26	INT	DÍA	CASA DE ALÍCIA	75	Maya Solano Alicia Morales	Amigas (2)
26	INT	NOCHE	FARMACIA	73	Maya Solano Farmaceutico	-
27	EXT	DÍA	CARRETERA HOTEL	59	Maya Solano	-
28	EXT	DÍA	CARRETERA MONTAÑA	87, 91, 92 (insertos) 93	Maya Solano	-
29	INT/ EXT	NOCHE	CAMINOS Y PASILLOS	18, 25 (insertos)	-	-
30	INT	-	PLATÓ	82 (insertos)	Mirna Villanueva Sarah Dolan	-
30	INT	-	MUSEO	82 (insert)	-	-

Figura 48. Plan de Rodaje. Elaboración propia.

PRESUPUESTO

PRESUPUESTO DEL LARGOMETRAJE

TÍTULO: LOS CRÍMENES DE LA MANO CARMESÍ

FORMATO: LARGOMETRAJE

COLOR

RESUMEN

CAP. 01.- GUIÓN Y MÚSICA.....	14.000
CAP. 02.- PERSONAL ARTÍSTICO.....	82.500
CAP. 03.- EQUIPO TÉCNICO.....	93.200
CAP. 04.- ESCENOGRAFÍA.....	54.740
CAP. 05.- EST. ROD/SON. Y VARIOS. PRODUCCIÓN.....	41.800
CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES.....	49.130
CAP. 07.- VIAJES, HOTELES Y COMIDAS.....	58.260
CAP. 08.- PELÍCULA VIRGEN.....	0
CAP. 09.- LABORATORIO.....	0
CAP. 10.- SEGUROS	56.269
CAP. 11.- GASTOS GENERALES.....	15.200
CAP. 12.- GASTOS EXPLOTACIÓN COMERCIO Y FINANCIACIÓN.....	43.800
TOTAL.....	508.899

CAPITULO 01.-Guión y música		REMUNERACIONES BRUTAS	RETENCIONES		DIETAS
			I.R.P.F.	SEG.SOCIAL	
Núm. cuenta					
01.01 Guión					
01.01.01 Derechos de autor.....		0			
01.01.02 Argumento original.....		0			
01.01.03 Guión.....(ya escrito).....		18.000			
01.01.04 Diálogos Adicionales.....		0			
01.01.05 Traducciones.....		0			
01.02. Música					
01.02.01 Derechos autor músicas.....		0			
01.02.02 Derechos autores canciones.....		500	10	24	
01.02.03 Compositor música de fondo.....		2.000	200	94	
01.02.04 Arreglista.....		1.500	150	71	
01.02.05 Director orquesta.....		0			
01.02.06 Profesores grabación canciones.....		0			
01.02.07 Idem música de fondo.....		10.000	1.000	470	
01.02.08 Cantantes.....		0			
01.02.09 Coros.....		0			
01.02.10 Copistería musical.....		0			
TOTAL CAPITULO 01		14.000	1.360	658	0

CAPITULO 02.- Personal artístico

REMUNERACIONES BRUTAS	RETENCIONES	DIETAS
--------------------------	-------------	--------

Núm. cuenta

02.01 Protagonistas (1 mes de rodaje i 15 días de ensayos)
02.01.01 Maya Solano
02.01.02 Hillary Marcuse

02.02 Principales (1 mes de rodaje i 15 días de ensayos)
02.02.01 Alfie Fulci
02.02.02 Sarah Dolan
02.02.03 Noel Solano
02.02.04 Mirna Villanueva
02.02.05 Inspector Roures
02.02.06 Ayudante
02.02.07 Alicia Morales
02.02.08 Carlos Maudes

02.03 Secundarios (1/2 días de rodaje)

02.03.01 Laura Palma
02.03.02 Bruno Diaz
02.03.03 Hiroshi Kon
02.03.04 Vendedora
02.03.05 Psicólogo
02.03.06 Barbara Solano
02.03.07 Luis Solano
02.03.08 Brunhilde Meumann
02.03.09 Estela Miranda
02.03.10. Guardaespaldas
 Sirviente
 Policía
 Farmaceutico

02.04 Pequeñas partes.

02.05 Figuración.

02.05.01 Agrupaciones..... 336 figuraciones a 50€

02.06 Especialistas

02.06.01 Dobles de acción.....2 dobles 2 días de rodaje
02.06.02 Maestro de armas... D.....
02.06.03 Especialistas..... 1especialista 3 días de rodaje
02.06.04 Caballistas.....

02.07 Ballet y Orquestas.

02.07.01 Coreógrafo.....
02.07.02 Bailarines.....
02.07.03 Cuerpo de baile.....
02.07.04 Orquestas.....

02.08 Doblaje

02.08.01 Director de doblaje.....
02.08.02 Doblador para.....

TOTAL CAPITULO 02

CAPITULO 03,- Equipo técnico

Núm. cuenta

03.01 Dirección (1 mes de rodaje)

	IR.P.F.	SEG.SOCIAL	
13.500	375	635	500
13.500	375	635	500
3.750	225	176	500
3.750	225	176	500
3.750	225	176	
3.750	225	176	
3.750	225	176	
3.750	225	176	
3.750	225	176	
3.750	225	176	
500		24	
500		24	
500		24	
500		24	
500		24	
500		24	
500		24	
500		24	
500		24	
500		24	
500		24	
500		24	

16.800			
1.200	120	56	
0			
1.000	100	47	
0			
0			
0			
0			
0			
0			
0			
82.500			2.000

REMUNERACIONES BRUTAS	RETENCIONES		DIETAS
	IR.P.F.	SEG.SOCIAL	

03.12.01	Asistencia sanitaria.....	
03.12.02	Guardas.....	Tres guardas de seguridad
03.12.03	Peones.....	Dos peones

03.13.01	Director.....
03.13.02	Jefe producción.....
03.13.03	Primer operador.....
03.13.04	Segundo Operador.....
03.13.05	Ayudante dirección.....
03.13.06	Ayudante producción.....
03.13.07	Ayudante cámara.....

TOTAL CAPITULO 3.....

CAPITULO 4,-Escenografía

04.01. Decorados y escenarios.

04.01.02	Derribo decorados.....
04.01.03	Construcción en exteriores.....
04.01.04	Construcción en interiores naturales.....
04.01.05	Maquetas.....
04.01.06	Forillos.....
04.01.07	Alquiler decorados.....
04.01.08	Alquiler de interiores naturales.....

04.02. Ambientación

04.02.01	Mobiliario alquilado.....	
04.02.02	Atrezzo alquilado.....	
04.02.03	Mobiliario adquirido.....	
02.08.06	Atrezzo adquirido.....	
04.02.05	Jardinería.....	
04.02.06	Armería.....	
04.02.07	Vehículos en escena.....	5 Alquiler y 1 usado para accidente
04.02.08	Comidas en escena.....	
04.02.09	Material efectos especiales.....	

04.03. Vestuario

04.03.01	Vestuario alquilado.....	
04.03.02	Vestuario adquirido.....	Disfraces Policia
04.03.03	Zapatería.....	
04.03.04	Complementos.....	
04.03.06	Materiales sastrería.....	

04.04. *Semovientes y carruajes*

04.04.01 Animales.....

04.05. Varios

04.05.01 Material peluquería.....

04.05.02 Material maquillaje.....

TOTAL CAPITULO 04.

CAPITULO 05.- Estudios rodaje/sonorización y varios producción

05.01. Estudios de rodaje

05.01.01	Alquiler de platós.....	cuatro dias de plató + dos de montaje decorados	7.400
05.01.02	Rodaje en exteriores estudio.....		
05.01.03	Fluido eléctrico del estudio.....		100
05.01.05	Instalaciones complementarias.....	Salas adjuntas plató	1.500

05.02. Montaje y sonorización.

05.02.01	Sala de montaje.....		12.000
05.02.02	Sala de proyección.....		1.000
05.02.03	Sala de doblaje.....		
05.02.04	Sala de efectos sonoros sala.....		
05.02.05	Grabación mezclas.....		
05.02.06	Grabación Sound-track.....		
05.02.07	Transcripciones magnéticas.....		
05.02.08	Repicado a fotográfico.....		
05.02.09	Sala grabación canciones.....	5 dias	1.200
05.02.10	Sala grabación música fondo.....	8 dias	1.600
05.02.11	Alquiler instrumentos musicales.....		
05.02.12	Efectos sonoros archivo.....	2 dias	800
05.02.13	Derechos discográficos música.....		
05.02.14	Derechos discográficos canciones.....	Negociado	500
05.02.15	Transcripciones a video para montaje.....		

05.03. Varios producción.

05.03.01	Copias de guión.....	10 copias	100
05.03.02	Fotocopias en rodaje.....		300
05.03.03	Teléfono en fechas de rodaje.....		1.500
05.03.04	Alquiler camerinos exteriores.....		
05.03.05	Alquiler de caravanas.....		12.000

05.03.06	Alquiler oficina exteriores.....		
05.03.07	Almacenes varios.....		
05.03.08	Garajes en fechas de rodaje.....		
05.03.10	Limpieza, etc. lugares de rodaje.....		1.000
05.03.11	Comunicaciones en rodaje.....		800

TOTAL CAPITULO 05. 41.800

06.01. Maquinaria y elementos de rodaje

06.01.01	Camara principal.....	Sony PXV FS7	4.170
06.01.02	Cámaras secundarias.....	Blackmagic URSA	2.700
06.01.03	Objetivos especiales y complementarios.....		1.500
06.01.04	Accesorios.....	Baterias, tarjetas memoria, objetivos, etc.	1.500
06.01.05	Complementos Steadycam	4.350
06.01.07	Material iluminación alquilado.....		6.000
06.01.10	Material maquinistas adquirido.....		0
06.01.11	Grúas.....	Grua Jan JIB	5.850
06.01.12	Otros materiales iluminación maquinistas.....	Palio	600
06.01.13	Cámara Car.....		0
06.01.14	Plataforma.....	Dolly y Traveller TGV Dolly	8.550
06.01.15	Grupo electrogeno.....		0
06.01.16	Carburante grupo.....		0
06.01.17	Helicóptero, aviones, etc.....		0
06.01.21	Equipo de sonido	Microfono, pértiga y Kit Zeppelin	1.410
06.01.22	Equipo sonido complementario.....		0
06.01.23	Fluido eléctrico (enganches).....		0

06.02. Transportes

06.02.01	Coches de producción.....	Alquiler	1.000
06.02.07	Alquiler coches sin conductor.....	2 vehiculos	2.000
06.02.08	Furgonetas de cámaras.....		600
06.02.09	Furgoneta de		0
06.02.11	Camión de.....	Vestuario, maquillaje, etc.	7.700
06.02.15	Autobuses.....	Tres dias ida y vuelta	1.200
06.02.16	Taxis en fechas de rodaje.....		0
06.02.17	Facturaciones.....		0
06.02.18	Aduanas y fletes.....		0
TOTAL CAPITULO 06.....			49.130

07.01 Localizaciones

07.01.01	Viaje a	4 dias Barcelona x 2 personas	800
07.01.02	Viaje a	3 dias Pals x 2 personas	900
07.01.05	Gastos locomoción.....		400

07.02. Viajes

07.02.01		0
----------	-------	--	---

07.03. Hoteles y comidas

07.04.01	Facturación hotel. 2 noches en Pals 2 actores y todo el equipo de rodaje (25)		2.160
07.04.03	Comidas en fechas de rodaje.....	Catering 40 pax x 50€ x 27 dias	54.000

TOTAL CAPITULO 07.....	58.260
-------------------------------	--------

Núm. cuenta

CAPITULO 08.- Película virgen

08.01. Negativo	0
08.02. Positivo	0
08.03 Magnético y varios	0
TOTAL CAPITULO 08.....	0

Núm. cuenta

CAPITULO 09.- Laboratorio

09.01 Revelado	0
09.02 Positivado	0
09.03 Varios	0
TOTAL CAPITULO 09.....	0

Núm. cuenta

CAPITULO 10.- Seguros

10.01. Seguros

10.01.02 Seguro de materiales de rodaje.....	3.000
10.01.03 Seguro de responsabilidad civil.....	4.500
10.01.04 Seguro de accidentes.....	2.000
10.01.05 Seguro de interrupción de rodaje.....	1.000
10.01.06 Seguro de buen fin.....	1.000
10.01.08 Seguridad Social (Rég. General) (Cuotas de empresa).....	44.769
10.01.09 Seguridad Social (Rég. Especial) (Cuotas de empresa).....	0
TOTAL CAPITULO 10.....	56.269

Núm. cuenta

CAPITULO 11.- Gastos generales

11.01 Generales

11.01.01	Alquiler de oficina.....	5.000
11.01.02	Personal administrativo.....	3.600
11.01.03	Mensajería.....	500
11.01.04	Correo y Telégrafo.....	200
11.01.05	Teléfonos.....	1.500
11.01.06	Taxis y gastos de locomoción fuera de fechas de rodaje.....	1.000
11.01.07	Luz, agua, limpieza.....	500
11.01.08	Material de oficina.....	200
11.01.09	Comidas pre y post rodaje.....	1.500
11.01.10	Gestoría Seguros Sociales.....	1.200
TOTAL CAPITULO 11.....		15.200

Núm. cuenta

CAPITULO 12.- Gastos de explotación, comercial y financieros

12.01. CRI y copias

12.01.01	CRI o Internegativo..... Format digital	0
12.01.02	Copias.....	1.000

12.02 Publicidad

12.02.01	Promoción con los actores.....	12.000
12.02.02	Cuñas publicitarias en radio y TV.....	20.000
12.02.03	Publicidad en prensa diaria.....	6.000
12.02.04	Trayler (*).....	4.800
12.02.05	Making off.....	0

12.03. Intereses pasivos

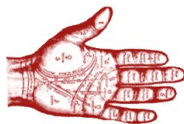
12.03.01	Intereses pasivos y gastos de negociación de préstamos oficiales.....	0
----------	---	---

TOTAL CAPITULO 12..... 43.800

RESUMEN COMPLEMENTARIO

		TOTALES	OBSERVACIONES
Cap. 01		14.000	
Cap. 02		82.500	
Cap. 03 Sin incluir Productor Ejecutivo		83.200	
Cap. 04		54.740	
Cap. 05		41.800	
Cap. 06		49.130	
Cap. 07		58.260	
Cap. 08		0	
Cap. 09		0	
Cap. 10		56.269	
<i>Coste de Realización.....</i>		439.899	Subtotal
Productor ejecutivo	Límite máximo: 5% del Subt	10.000	
Gastos generales (cap. 11)	Límite máximo: 7% del Subt	15.200	
Publicidad (cap. 12.02)	Límite máximo: 40% del Subt	42.800	
Intereses pasivos (cap. 12.03)	Límite máximo: 20% del Subt	0	
Copias (cap. 12.01)		1.000	
Doblaje/subtitulado	A cualquier idioma español	0	
Informe E. Auditoria		0	
<i>COSTE TOTAL.....</i>		508.899	

Figura 49. Presupuesto. Elaboración propia.

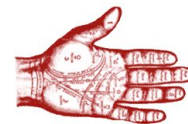


Partiendo ya de la base establecida por el cortometraje *The Red Right Hand*, también escrito por nosotros, este trabajo nos ha permitido desarrollar las diferentes fases de preproducción de un largometraje con la ayuda de un profesional del tema audiovisual. Ha sido un proceso lento y duro. Nunca nos habíamos parado a pensar en el contraste entre escribir algo para uno mismo y escribir algo planteándose cada detalle que pueda influir en su inclusión en el mercado, si será rentable, si se destinará a un target o a otro, en qué espacio lo tienes que colocar, etc. Tras varios meses de trabajo, si consideramos el resultado obtenido sólo podemos sentirnos orgullosos de lo que hemos hecho.

La ampliación al largo permite al producto funcionar con todo su potencial como *thriller*, faceta que se resentía en el formato anterior. Además, resulta mucho más práctico, dada su mayor duración, para desarrollar a los personajes y el trasfondo. Elementos que se sentían algo desaprovechados - como el personaje de Hillary Marcuse o el trasfondo de la secta - han sido dotados de una mayor tridimensionalidad, y se ha ampliado el número de protagonistas. Además, el frenético ritmo del cortometraje original se ha podido dosificar y dotar al relato de momentos más pausados.

Por otro lado, enmarcar el filme dentro del *giallo* nos ha permitido dotarlo de una estética y una personalidad especial que lo diferencia de la mayoría de *thrillers* comerciales y le otorga un valor competitivo añadido. El hecho de haber subvertido algunos de sus elementos también nos permite diferenciarnos dentro del propio subgénero, que se podría encontrar a las puertas de su renacimiento.

Los Crímenes de la Mano Carmesí es la historia de una venganza personal. Es también la lucha de la inspectora Hillary Marcuse y la sufrida Maya Solano para ser quienes realmente son, a pesar de que el mundo que las rodea no las entienda o no quiera hacerlo. *Los Crímenes de la Mano Carmesí* es una historia de terror, un drama, una comedia, de unos 81 minutos de duración y que evoca al género más retorcido de los años 70. Nuestro pequeño cortometraje, falto de trasfondo y de complejidad, ha dado lugar a un filme ambicioso, atípico en ciertos aspectos y mucho más complejo de lo que su idea base era.



BIBLIOGRAFÍA

- **AGUILAR**, Carlos *et al.* *Cine fantástico y de terror italiano. Del giallo al gore*. Donostia Kultura. San Sebastián, 1997.
- **CALVO HERRERA**, Concepción. *La empresa de cine en España*. Ediciones del Laberinto. Madrid, 2003.
- **DERRY**, Charles: *The Suspense Thriller. Films in the shadow of Alfred Hitchcock*. McFarland. Jefferson, Carolina del Norte y Londres, 1988.
- **GAUDREAULT**, André y **JOST**, François. *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Paidós. Buenos Aires, 1990.
- **JUTE**, André: *Escribir un thriller*. Paidós. Barcelona, 2003.
- **MOLLÁ**, Diego: *La producción cinematográfica: las fases de creación de un largometraje*. Editorial UOC. Barcelona, 2012.
- **NAVARRO**, Antonio José: *El giallo italiano*. Nuer Ediciones. Madrid, 2001.

WEBGRAFÍA

- Citas del director Dario Argento (IMDb) <http://m.imdb.com/name/nm0000783/quotes> (Última consulta: 29/04/2017)
- *Encuesta de hábitos y prácticas culturales en España 2014-2015*. Ministerio de Educación, Cultura y deporte. Página 298. Recuperado de: http://www.mecd.gob.es/mecd/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/cultura/mc/ehc/2014-2015/Encuesta_de_Habitos_y_Practicas_Culturales_2014-2015.pdf (Última consulta: 18/05/2017)
- Ficha técnica de *La noche de Halloween* (IMDb) <http://www.imdb.com/title/tt0077651/> (Última consulta: 29/04/2017)
- Ficha técnica de *La noche de Halloween* (Filmaffinity) <http://www.filmaffinity.com/es/film384174.html> (Última consulta: 29/04/2017)
- Ficha técnica de *Pesadilla en Elm Street* (IMDb) http://www.imdb.com/title/tt0087800/?ref_=nv_sr_1 (Última consulta: 29/04/2017)
- Ficha técnica de *Pesadilla en Elm Street* (Filmaffinity) <http://www.filmaffinity.com/es/film183669.html> (Última consulta: 29/04/2017)

- Ficha técnica de *Rojo Oscuro* (IMDb) http://www.imdb.com/title/tt0073582/?ref=nm_sr_1 (Última consulta: 29/04/2017)
- Ficha técnica de *Rojo Oscuro* (Filmaffinity) <http://www.filmaffinity.com/es/film456375.html> (Última consulta: 29/04/2017)
- Ficha técnica de *Siete Notas en Negro* (IMDb) <http://www.imdb.com/title/tt0075614/> (Última consulta: 05/05/2017)
- Ficha técnica de *Siete Notas en Negro* (Filmaffinity) <http://www.filmaffinity.com/es/film702617.html> (Última consulta: 05/05/2017)
- Ficha técnica de *Suspiria* (IMDb) http://www.imdb.com/title/tt0076786/?ref=nm_sr_1 (Última consulta: 29/04/2017)
- Ficha técnica de *Suspiria* (Filmaffinity) <http://www.filmaffinity.com/es/film414789.html> (Última consulta: 29/04/2017)
- Ficha técnica de *Una Lagartija con Piel de Mujer* (IMDb) <http://www.imdb.com/title/tt0067361/> (Última consulta: 05/05/2017)
- Ficha técnica de *Una Lagartija con Piel de Mujer* (Filmaffinity) <http://www.filmaffinity.com/es/film409607.html> (Última consulta: 05/05/2017)
- Proveedores e información diversa para la elaboración del presupuesto (varias páginas) <http://www.epocabarcelona.com/> (Última consulta: 27/05/2017)
- <https://www.disfrazzes.com/disfraces-policias-y-presos-para-adultos-1> (Última consulta: 27/05/2017)
- <http://www.periscostumes.com/tarifas/> (Última consulta: 27/05/2017)
- <http://www.servicevision.es/es/general-alquiler/plato-1> (Última consulta: 27/05/2017)
- http://www.atrezzoalmirall.com/productos/lista_catalogo-de-muebles-y-atrezzo_1.html (Última consulta: 27/05/2017)
- <https://www.atrezzauto.com/atrezzo/> (Última consulta: 27/05/2017)
- <http://www.atrezzofilms.com/> (Última consulta: 27/05/2017)
- <http://www.zonaiv.com/postpro.html> (Última consulta: 27/05/2017)
- http://www.falcofilms.com/ES/es/tmp/79/web_falcofilms/Alquiler-de-salas-de-postproducci%C3%B3n.html (Última consulta: 27/05/2017)
- <http://daylightstudios.com/vehiculos/autocaravana/> (Última consulta: 27/05/2017)

<https://www.sindicatoalma.es/wp-content/uploads/2017/04/boe-a-2016-599.pdf> (Última consulta: 27/05/2017)

https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2017-1866 (Última consulta: 27/05/2017)

http://www.seg-social.es/Internet_1/Trabajadores/CotizacionRecaudaci10777/Regimenes/RegimenGeneraldeLaS10957/TablasResumendebase9932/BasesdeCotizacionAr28036/index.htm (Última consulta: 27/05/2017)

<http://www.tyreaction.com/localizacion-de-vehiculos/> (Última consulta: 27/05/2017)

<http://www.alquilerdevehiculosdeescena.com/> (Última consulta: 27/05/2017)

FILMOGRAFÍA

- ARGENTO, Dario. *Cuatro moscas sobre terciopelo gris*. Marianne Productions / Seda Spettacoli, 1971.
- ARGENTO, Dario. *El gato de las nueve colas*. Seda Spettacoli / Terra-Filmkunst / Labrador Films, 1971.
- ARGENTO, Dario. *El pájaro de las plumas de cristal*. Central Cinema Company Film / Glazier / Seda Spettacoli, 1970.
- ARGENTO, Dario. *Rojo oscuro*. Rizzoli Film, 1975.
- ARGENTO, Dario. *Suspiria*. Seda Spettacoli, 1977.
- BAVA, Mario. *Bahía de sangre*. Nuova Line Cinematografica. 1971
- BAVA, Mario. *Cinco muñecas para la luna de agosto*. Produzioni Atlas Consorziate, 1969.
- BAVA, Maria. *La muchacha que sabía demasiado*. Galatea Film / Coronet, 1962.
- BAVA, Mario. *Seis mujeres para el asesino*. Emmepi Cinematografica / Monachia Film, 1964.
- CARPENTER, John. *La noche de Halloween*. Compass International Pictures, 1978.
- CRAVEN, West. *Pesadilla en Elm Street*. New Line Cinema, 1984.
- CRAVEN, West. *Scream*. Dimension Films, 1996.
- CUNNINGHAM, Sean S. *Viernes 13*. Paramount Pictures, 1980.
- DEMME, Jonathan. *El silencio de los corderos*. Orion Pictures, 1991.

- DONEN, Stanley y KELLY, Gene. *Cantando bajo la lluvia*. Metro-Goldwyn-Mayer, 1952.
- FINCHER, David. *Seven*. New Line Cinema / Arnold Kopelson Production, 1995.
- FULCI, Lucio. *Una lagartija con piel de mujer*. Apollo Films / Atlántida Films / Les Films Coronas, 1971.
- FULCI, Lucio. *Siete notas en negro*. Cinecompany / Rizzoli Film, 1977.
- HANSON, Curtis. *La mano que mece la cuna*. Interscope Communications, 1992.
- HITCHCOCK, Alfred. *Con la muerte en los talones*. Metro-Goldwyn-Mayer, 1959.
- HITCHCOCK, Alfred. *La ventana indiscreta*. Paramount Pictures, 1954.
- HITCHCOCK, Alfred. *Psicosis*. Paramount Pictures, 1960.
- HITCHCOCK, Alfred. *Vértigo*. Paramount Pictures, 1958.
- REIRNER, Rob. *Misery*. Castle Rock Entertainment / Nelson Entertainment, 1990.
- SCORSESE, Martin. *Taxi Driver*. Columbia Pictures, 1976.
- VERHOEVEN, Paul. *Instinto básico*. TriStar Pictures, 1992.





ANEXO I. EL GUIÓN ORIGINAL DEL CORTOMETRAJE

"The Red Right Hand"

Escrito Por:

Mireia Galí Bertran , Sara Ger Nogarol y Adrià Soler
Cuquerella

VERSIÓN 3

17/06/15

1. PISO VÍCTIMA 3. INT/NOCHE

Plano subjetivo de alguien que avanza por un pasillo oscuro hacia una puerta entreabierta. La puerta da a una habitación iluminada. Dentro está la VÍCTIMA 3, de espaldas a la puerta, trabajando en su ordenador. En el fondo de pantalla se puede observar una mano roja (recurrente en todo el cortometraje). La habitación está llena de pósters de películas y otros elementos de decoración juvenil. El sujeto de la vista subjetiva abre del todo la puerta. El ruido alerta a la víctima 3.

VÍCTIMA 3

(asustado y enfadado)

Quién... ¿Cómo has entrado aquí?

Acto seguido el sujeto misterioso muestra un cuchillo. La víctima 3 observa el cuchillo, asustado. El sujeto misterioso degüella a la víctima 3.

2. HABITACIÓN DE MAYA. INT/NOCHE

MAYA se despierta en su cama, asustada. Está sudando y respira con dificultad. Duerme en pijama. No se aprecia del todo bien cómo es su habitación.

3. SALÓN DE MAYA. INT/NOCHE

Maya se sienta en el sofá. Lleva una libreta y un bolígrafo en la mano. Enciende la tele y empieza a cambiar de canal rápidamente, buscando algo. El salón es bastante grande, pero Maya aún no lo ha llenado de cosas. Tan solo hay algunos libros por el suelo y en la mesita delante del sofá, que parece de segunda mano, y una lámpara de pie. La televisión es de las clásicas.

4. SALÓN DE MAYA. INT/DÍA

Ya de día, Maya sigue cambiando de canal. Parece que lleva toda la noche despierta. Finalmente da con lo que buscaba. En las noticias informan de la muerte del hombre de la primera escena (Víctima 3). Maya atiende a la noticia, hasta que dicen el nombre del hombre. Maya, preocupada y triste, apunta dicho nombre en la libreta.

5. CAFETERÍA DE LA FACULTAD. INT/DÍA

Maya desayuna en la cafetería de la facultad. Está sola, mirando al vacío, sin probar la comida del plato. ALFIE, el mejor amigo de Maya, se sienta a su lado con el desayuno.

ALFIE

¿Por qué nunca calientan bien los sandwiches de queso?

Alfie se fija en la cara de Maya. Deja de hablar y come un poco.

ALFIE

(preocupado)

No puedes seguir así eternamente, Maya. Vamos, tienes que pasar página.

MAYA

Alfie... tú no lo entiendes.

ALFIE

Era mi mejor amigo. Claro que lo entiendo.

Maya se estresa. Va a comer, pero no lo hace. Alfie va a decir algo, pero Maya le interrumpe.

MAYA

(calmándose)

Necesito tu ayuda... con una idea para un relato.

ALFIE

Bueno, explícame de qué se trata.

MAYA

Es sobre una chica que sueña con unos asesinatos.

6. SALA DE ORDENADORES. INT/DÍA

Maya usa uno de los ordenadores de la sala. Sigue preocupada.

MAYA (OFF)

El caso es que los asesinatos son reales.

Busca en el buscador la palabra "premonition". Algunos resultados aparecen en pantalla.

ALFIE (OFF)

¿Entonces se trata de premoniciones?

7. AULA DE ESTUDIO. INT/DÍA

Maya asiste a una clase de poesía. No se oye al profesor, pero en la pizarra hay unos versos del poema de John Milton "El paraíso perdido", aunque no el fragmento en el que se habla de la "Red Right Hand".

MAYA (OFF)

Aún no lo sé, Alfie.

Maya no atiende al profesor. Está absorta contemplando en su libreta los nombres de las víctimas.

8. CALLE DE ALFIE. EXT/DÍA

Alfie llega a su puerta con Maya. Su barrio es un barrio de apartamentos para los estudiantes de la Universidad de Pennsylvania, con edificios anchos de pocos pisos. Se despide de ella y entra en casa. Maya sigue su camino, sin despedirse.

MAYA (OFF)

Solo sé que está angustiada.

9. CALLE DE MAYA. EXT/DÍA

FUNDIDO ENCADENADO

Maya entra en el edificio donde vive, situado en el mismo barrio donde vive Alfie.

MAYA (OFF)

Porque sueña con la muerte.

10. HABITACIÓN DE MAYA. INT/NOCHE

Maya está acostada en la cama, preocupada, intentando dormir. Mira el techo unos instantes y después se gira hacia la mesita de noche. Maya mira la foto de NOEL, su hermano, que hay en la mesita. La habitación es también bastante grande, aunque tampoco hay demasiados muebles. Tiene un armario, un espejo de pie, una mesita de noche, su cama, pilas de ropa tirada por el suelo y algún que otro libro.

11. CARRETERA DEL BOSQUE. EXT/NOCHE

El cuerpo sin vida de Noel está tendido en el suelo, ensangrentado y mojado por la lluvia. Maya grita y llora mientras la policía la sujeta para que no se adentre en la escena del crimen. Hay varios

coches de policía bloqueando el segmento de carretera, así como diversos policías examinando el cadáver y sus inmediaciones. Maya consigue deshacerse de los policías que la sujetan. Cae de rodillas ante el cadáver, y entre llantos acaricia la cara de su difunto hermano.

12. HABITACIÓN DE MAYA. INT/NOCHE

En un plano detalle, el ojo de Maya se cierra justo en el momento en que una lágrima sale de él.

MAYA (OFF)

Siempre empieza al cerrar los ojos.

13. CALLE 1. EXT/NOCHE

FUNDE A NEGRO

Plano subjetivo de alguien que avanza por una calle. Hay gente por ella, y algunas personas observan al sujeto con curiosidad. Parece la calle de Maya, aunque la poca iluminación que ofrecen las farolas no permite confirmarlo.

MAYA (OFF)

Al principio sólo eran imágenes
borrosas, cosas sin sentido.

14. PASADIZO 1. INT/NOCHE

Plano subjetivo. El sujeto avanza ahora por un pasillo oscuro. Gracias a la tenue luz de una lámpara de pared podemos distinguir diversas puertas, que corresponden a los diversos apartamentos del edificio de Maya.

MAYA (OFF)

Pero ahora son mucho más reales.

15. PASADIZO DE MAYA. INT/NOCHE

Plano subjetivo. El sujeto avanza por un pasillo del piso de Maya. No hay ninguna luz encendida, salvo las del edificio de enfrente, cuya luz ilumina tétricamente el piso.

MAYA (OFF)

Es como si yo misma anduviera por diferentes sitios, pero no decido dónde ir. Sólo... observo.

El sujeto se acerca a la puerta de la habitación de Maya, que está entreabierta. La abre lentamente. Maya está dormida en la cama.

MAYA (OFF)

(con voz temblorosa)

Y no me gusta lo que veo.

16. HABITACIÓN DE MAYA. INT/NOCHE

Maya se despierta, muy asustada. Rápidamente mira hacia la puerta. Al otro lado no hay nadie, pero la puerta sigue moviéndose por el impulso. El terror inunda los ojos de Maya, que se lleva las manos a la boca, temblando.

PSIQUIATRA (OFF)

¿Y qué es lo que ves?

MAYA (OFF)

Cosas horribles, muertes.

17. CONSULTA DEL PSIQUIATRA. INT/DÍA

Maya está sentada en una butaca, triste y preocupada. Su PSIQUIATRA, un hombre de cuarenta años ataviado con corbata y chaqueta de pana, está sentado en otra de las butacas de su despacho. Es un despacho decorado de forma austera, con un cuadro

de Jackson Pollock detrás de cada butaca y una reproducción de una de las esculturas de Alberto Boccioni al fondo, entre las dos butacas. Detrás de la escultura hay una ventana desde donde entra la luz del sol, dejándola a contraluz y bañando de luz y sombra a los dos personajes.

MAYA

Demasiado reales.

PSIQUIATRA

¿Qué quieres decir con "demasiado reales"?

Maya duda si decir la verdad o mentir.

MAYA

Es... difícil de explicar.

Los dos se quedan en silencio unos instantes, reflexionando.

PSIQUIATRA

Que recuerdes cada noche lo que sueñas es sinónimo de que no duermes bien. Hace un mes que te pasa, coincidiendo con la muerte de tu hermano.

Maya parece más preocupada.

PSIQUIATRA

Es normal que te sientas impotente, Maya. Los asesinatos sin resolver son difíciles de superar. Pero lo conseguiremos. Con el tiempo dejarás de tener pesadillas, te lo aseguro.

18. CAFETERÍA. INT/DÍA

Maya apunta la palabra "¿Noel?" al principio de la lista de su libreta. Está a punto de llorar. Mientras se recompone se fija en

el siguiente nombre de la lista, la primera víctima: Steven Donaldson. Suena un timbre en off.

19. CASA DE LA PRIMERA VÍCTIMA. EXT/DÍA

Maya espera en la puerta de una casa, observando a su alrededor. La casa se sitúa en un barrio residencial de clase media, tranquilo y apacible. La SRA. DONALDSON, madre de la primera víctima, contesta por el interfono.

SRA. DONALDSON
(desde el interfono)
¿Sí?

MAYA
¿Es usted la Señora Donaldson?

SRA. DONALDSON
Sí. ¿Qué quiere?

MAYA
Verá, estudio en la Universidad de Pennsylvania, y me gustaría hacerle unas preguntas para un trabajo de clase.

La Sra. Donaldson desbloquea los pestillos y abre la puerta. Lleva puesta ropa de estar por casa, va sin maquillar y lleva el pelo recogido en una coleta. Observa a Maya de arriba a abajo. El interior de la casa parece un poco desordenado. En una mesa de la entrada hay una pulsera con el símbolo de la mano roja, parecido al de la pantalla del ordenador de la víctima 3.

SRA. DONALDSON
¿Y bien? ¿Qué quieres saber?

MAYA

Me gustaría que contestase unas
preguntas sobre su hijo, Steven.

A la Sra. Donaldson le cambia la cara al oír el nombre de su hijo.
Maya se siente un poco mal.

MAYA

(nerviosa)

Me disculpo de antemano, pero...

SRA. DONALDSON

(interrumpiéndola, inquieta)

¿Cómo has dicho que te llamabas?

Maya se asusta al ver a una mujer mayor dentro de la casa,
gritándole con ojos llenos de rabia.

MUJER MAYOR

¡Tú! ¡Eres la de la última vez!

SRA. DONALDSON

¿De qué estás hablando, Mamá?

MUJER MAYOR

¡Ella es la que vino ese día, preguntando por Stevie!

SRA. DONALDSON

(señalando a Maya)

¿Ella?

MAYA

(asustada)

Pero yo...

MUJER MAYOR

¡Está muerto por tu culpa!

A Maya se le empiezan a llenar los ojos de lágrimas y se va corriendo. La Sra. Donaldson observa a Maya con sospecha, luego se fija en la mujer mayor, que está temblando, y entra con ella dentro.

SRA. DONALDSON

Mamá, cálmate.

La Sra. Donaldson cierra la puerta tras de sí.

20. CALLEJÓN. EXT/NOCHE

Plano subjetivo. El sujeto sigue a una MUJER ELEGANTE por un callejón solitario y sucio. La mujer, a la que no se distingue lo suficiente como para saber si se trata o no de Maya, avanza con inseguridad. El sujeto misterioso avanza rápidamente hacia la mujer, que se da la vuelta, asustada. La mujer, que resulta no ser Maya - y que además tiene unos cinco o seis años más que ella, va vestida con un vestido que resalta su figura y una chaqueta elegante, lleva un bolso y un colgante en el cuello.

MUJER ELEGANTE

(aliviada)

Uf, me ha asustado...

El sujeto desconocido agarra a la mujer elegante por la chaqueta. La mano del sujeto desconocido revela que se trata de una mujer.

MUJER ELEGANTE

(asustada)

¡Te... tranquila, quédate con el bolso!

La mujer elegante se quita el collar y se lo entrega.

MUJER ELEGANTE

(asustada)

¡Quédate con el collar también, pero no me hagas daño!

La desconocida muestra el mismo cuchillo ensangrentado de la Víctima 3 y lo clava en el vientre de la mujer elegante, que se queda en silencio, aturdida. La desconocida clava el cuchillo repetidamente en el vientre de la mujer elegante. La mujer elegante se retuerce del dolor, y el colgante que ahora llevaba la mujer en la mano sale disparado hasta un agujero del alcantarillado. La desconocida levanta la mirada, y por un momento se ve reflejada en una ventana: es idéntica a Maya. Vuelve la mirada hacia el agujero y se dispone a meter el brazo para recuperar el colgante.

21. HABITACIÓN DE MAYA. INT/NOCHE

Maya se despierta conmocionada. Se levanta y se dirige al espejo. Se observa, alterada, y rompe a llorar.

FUNDE A NEGRO

22. SALÓN DE ALFIE. INT/NOCHE

Maya está recostada en el sofá de Alfie, con una manta, con la mirada perdida en el suelo. El salón es más pequeño y está más amueblado que el de Maya - estanterías, televisor más grande, una butaca al lado del sofá, una consola de videojuegos, una pequeña mesa de billar, pósters, libros y revistas-. En la mesita de café, delante de la tele, hay un anillo con la mano roja, entre las revistas, los libros y el mando de la tele. Alfie aparece con una infusión para Maya. Mientras se lo entrega podemos ver un tatuaje en su brazo, con un dibujo similar al de la mano roja de la

pantalla del ordenador de la víctima 3 y la pulsera de la casa de los Donaldson. Alfie se sienta al lado de Maya.

ALFIE

Espero que esto te ayude a sentirte mejor.

MAYA

Gracias.

Maya sonríe y empieza a tomarse la infusión. Alfie la mira y sonríe levemente.

ALFIE

¿Sabes que me tienes para lo que necesites, verdad?

Maya sonríe otra vez, aunque en sus ojos aún se refleja su preocupación. Alfie, que está en pijama, acerca su pie descalzo al regazo de Maya. Ésta no parece percatarse, pues ha vuelto a mirar al infinito. Alfie se da cuenta.

MAYA

Creo que lo mejor que puedo hacer
ahora mismo es concentrarme en la
novela.

ALFIE

¿Necesitas que te ayude?

Maya se lo piensa un momento.

MAYA

Bueno... ¿Hay alguna manera científica de justificar que alguien,
mientras duerme, sea capaz de materializarse en la vida real como
otra persona... más oscura?

ALFIE

¿Cómo?

MAYA

Que exista otra versión de uno mismo, que se libera mientras uno duerme, y que hace cosas que uno nunca haría.

Alfie piensa un momento y se levanta a buscar unos libros en la estantería.

ALFIE

Como mucho hay trastornos de personalidad múltiples, pero eso no explicaría algo tan rebuscado.

Alfie se sienta en el sofá y le entrega un libro a Maya.

ALFIE

Aunque, si entramos en otros terrenos más... metafísicos, existe esta interesante teoría.

En la portada del libro se puede leer "Folklore y mitología".

23. SALÓN DE ALFIE. INT/DÍA

Alfie duerme en el sofá, al lado de Maya, que parece que no ha dormido. Está mirando las noticias por televisión, que anuncian la muerte de la mujer elegante.

ALFIE (OFF)

Se llaman Dopplegänger, o Ikiryôs, según la procedencia.

Maya apunta el nombre de la chica y el lugar del callejón donde la encontraron.

24. BIBLIOTECA. INT/DÍA

Maya está leyendo un libro sobre los Dopplegängers.

MAYA

Un Dopplegänger es un desdoblamiento del alma, en donde la parte más irracional del sujeto cobra vida propia. No hay datos concretos sobre lo que puede causar esta situación.

25. CALLE DE PHILADELPHIA. EXT/DÍA

Maya aparca el coche en el centro urbano de Philadelphia. El cielo está nublado. Busca a su alrededor, mirando en la libreta la dirección del callejón.

MAYA (OFF)

Aunque, por mucho que no lo parezca...

26. CALLEJÓN. EXT/DÍA

Maya llega al callejón. Se interna en él, observando todo lo que recuerda de su sueño.

MAYA (OFF)

Los Dopplegängers tienen un fin, y harán lo que sea necesario para cumplirlo.

Maya llega hasta la ventana donde se vio reflejada. Se asusta de nuevo al verse en el reflejo. De repente observa la boca de alcantarilla.

27. CALLEJÓN. EXT/NOCHE

A modo de Flashback, Maya recuerda el momento en el que el colgante caía en la boca de alcantarilla.

28. CALLEJÓN. EXT/DÍA

Maya mira dentro de la alcantarilla. Aún se puede apreciar el brillo de un objeto. Mete la mano para sacarlo y, después de unos instantes de forcejeo, consigue sacar el collar. En el centro de éste se aprecia el mismo símbolo de la mano roja que Alfie lleva tatuado, la pulsera de la primera víctima y la pantalla del ordenador de la víctima 3.

29. HABITACIÓN DE MAYA. INT/NOCHE

Maya juguetea con el colgante, observando que en el dorso hay unas siglas: "TRRH". Está sentada en la cama, con el portátil en la mesita de noche. Coge el portátil para investigar esas siglas. Al cabo de un rato de buscar por internet, encuentra una página sobre un culto llamado "The Red Right Hand". En la página hay el mismo símbolo recurrente de la mano roja. Al no encontrar mucha más información sobre el culto, Maya decide ir a dormir. Apaga las luces, se tumba en la cama, desconfiada, y cierra los ojos.

30. SALÓN DE MAYA. INT/NOCHE

Plano subjetivo de "la OTRA MAYA". Planos rápidos y algo turbulentos de una de las paredes del salón, donde está pintando alguna cosa con lo que parece pintura roja - o sangre -. Parece enfadada, y de vez en cuando suelta algún rugido, casi animal.

FUNDIDO A NEGRO (RÁPIDO)

Panorámica horizontal desde la última posición del plano subjetivo de Maya, aunque ahora ya no es un plano subjetivo. Se oyen golpes en dirección a la habitación de Maya. De repente entra Maya al salón, abriendo la puerta con violencia. Paneo lateral de vuelta a la pared, en la que ahora se pueden apreciar claramente las palabras "Stay Away" escritas en la pared. Maya empieza a gritar, enfadada.

MAYA

(gritando)

¿¡Qué cojones quieres!? ¿¡Por qué me haces esto?!

Maya se lleva las manos a la cabeza. Intenta calmarse y pensar que hacer. De repente se le ocurre una idea.

31. FARMACIA. INT/NOCHE

Maya coge unas pastillas para no dormir de una estantería, aún con el pijama y una chaqueta. Va al mostrador y paga al CAJERO, un chico joven con cara de tener sueño.

CAJERO

No se tome más de una a la vez.

FUNDIDO ENCADENADO

MAYA

De acuerdo, gracias.

32. FARMACIA. EXT/NOCHE

Ha empezado a llover. Maya mira la hora en el móvil: son las cinco de la mañana. Se toma una pastilla y se va corriendo a casa, quedando empapada.

33. SALÓN DE MAYA. INT/DÍA

Maya se está duchando con la puerta entreabierta, como se puede ver desde el salón. También se ve el teléfono fijo, que tiene reloj incorporado - son las 6:30-. Cuando Maya sale de la ducha, cubierta con una toalla, va hacia el salón mientras se seca el pelo y se fija en el teléfono. Una lucecita roja le indica que tiene un mensaje y activa el contestador automático.

CONTESTADOR

Tiene un mensaje.

La preocupación inunda poco a poco los ojos de Maya con cada palabra de la inspectora.

HILLARY MARCUSE

(mensaje)

Hola, señorita Davis. Soy la inspectora Marcuse. Me gustaría hablar con usted. Tenemos novedades sobre el caso de su hermano, y puede que su presencia pueda servirnos de ayuda. No es necesario que me llame, por favor venga a comisaría en cuanto pueda.

34. COMISARÍA. EXT/DÍA

Sigue lloviendo. Maya llega a la comisaría en su coche. El efecto de las pastillas se refleja en su conducción nerviosa y, también, por el extraño conjunto que lleva, las prisas con las que ha salido de casa.

35. DESPACHO DE MARCUSE. INT/DÍA

HILLARY MARCUSE espera a Maya, vestida con su distintivo conjunto negro y el pelo recogido en una coleta. El despacho de la inspectora se compone de dos espacios, separados por unos divanes. En la parte delantera, que da al pasillo, es donde está su mesa, con un ordenador y una lámpara antigua, para reunirse y hablar, además de dos sillas extras para los visitantes. En la parte posterior está reunido todo el trabajo de investigación, con pizarras y corchos con fotos y dibujos colgados. Maya entra en el despacho.

HILLARY MARCUSE

Señorita Davis. ¿Cómo está?

MAYA

He estado mejor. ¿Qué es lo que me quería enseñar?

Hillary le hace señas para que la acompañe a la parte posterior.

HILLARY MARCUSE

¿Sabe usted algo acerca de "The Red Right Hand"?

Maya se estremece. Prefiere fingir.

MAYA

No.

Ambas se dirigen a la parte posterior.

HILLARY MARCUSE

Hasta hace poco no sabíamos de su existencia. Es una especie de culto "amateur". No tienen antecedentes, a parte de ser adoradores de lo oculto, o algo por el estilo. Al parecer su hermano formaba parte de en él.

Entran en la parte posterior. Hay fotografías de todas las víctimas de la Otra Maya, incluido Noel, así como un dibujo de la mano roja que Maya había visto ya tantas veces.

HILLARY MARCUSE

Y su hermano fue la primera víctima. Según hemos podido comprobar, hay seis miembros.

En el dibujo de la mano roja hay seis símbolos: uno por cada dedo y un sexto en la palma de la mano. Los símbolos de los dedos se corresponden con tatuajes encontrados en los cinco miembros muertos - incluido Noel, que lo tenía tatuado en la planta del

pie-, tal y como se ve en las fotografías de los cuerpos. Hillary señala el símbolo de la palma.

HILLARY MARCUSE

¿Reconoce este tatuaje?

Maya se pone muy nerviosa. Hillary lo ve.

HILLARY MARCUSE

No se derrumbe, es importante que me diga si sabe de quién es el tatuaje.

36. SALÓN DE ALFIE. INT/NOCHE

A modo de flashback. Maya recuerda el tatuaje en el brazo de Alfie, en el momento en que le daba la infusión.

37. DESPACHO DE MARCUSE. INT/DÍA

Maya reúne fuerzas para calmarse y mentir.

MAYA

No... no me suena. Es que... ver las fotos de mi hermano así...

HILLARY MARCUSE

(preocupada)

Lo siento. Puede ir a sentarte y despejarse un rato, si quiere.

Maya va hacia la parte delantera del despacho.

MAYA

No, mejor me voy, tampoco voy a ser de mucha ayuda aquí, más bien un estorbo.

Hillary le habla desde la parte trasera.

HILLARY MARCUSE

Como quiera, la llamaré si averiguo algo más.

Maya se toma dos pastillas más, sin que nadie la vea, y se va.

38. CARRETERA. EXT/DÍA

Maya conduce por una carretera hacia el apartamento de Alfie. La lluvia dificulta la conducción, y las pastillas y los nervios de Maya tampoco ayudan. Intenta llamar a Alfie, pero este no contesta al móvil.

MAYA

¡Maldita sea, Alfie!

39. SALÓN DE ALFIE. INT/DÍA

Alguien llama a la puerta de Alfie. Alfie abre y Maya entra, mojada y con una mirada inquietante - en realidad se trata de la Otra Maya, que es físicamente igual a la Maya original -.

ALFIE

(inquieto)

Maya. ¿Me has llamado? Estaba a punto de...

OTRA MAYA

Alfie.

La Otra Maya besa a Alfie. Alfie se sorprende, pero luego se deja llevar, hasta que ella le muerde la lengua. Alfie grita y se aleja.

ALFIE

¡Ah! ¿¡Que cojones haces Maya!?

OTRA MAYA

Bueno, supongo que siempre quise probar contigo.

ALFIE

¿De que hablas?

OTRA MAYA

Siempre sentí atracción por ti. Ahora lo único que deseo es matarte.

A Alfie le entra el pánico. La Otra Maya tiene de repente en la mano el cuchillo ensangrentado de los otros asesinatos.

40. CARRETERA. EXT/DÍA

Maya está inconsciente dentro de su coche. El vehículo ha chocado con una farola y tiene todo el morro destrozado. La lluvia sigue cayendo, mojando la cara de Maya a través de la ventana rota. Tiene un poco de sangre en la cabeza, aunque el airbag ha saltado y la ha salvado de golpearse la cabeza y morir en el acto.

41. SALÓN DE ALFIE. INT/DÍA

Alfie se aleja de la Otra Maya, chocando contra el sofá y cayendo en el. Ella no se mueve de donde está.

OTRA MAYA

Desde que murió Noel he estado investigando, hasta que di con vosotros. Noel confiaba en ti, Alfie. Era vulnerable, y lo sabías. Le llenaste la cabeza de tonterías, ¿verdad? Le metiste en vuestra mierda de secta y le lavaste el cerebro.

ALFIE

(nervioso)

No... no lo entiendes, Maya. El creía en lo que hacíamos.

OTRA MAYA

(imitando de forma grotesca la voz de Alfie)

"Estuvo de acuerdo con nosotros cuando decidimos cortarle el
cuello y esparcir su sangre por el suelo."

ALFIE

(titubeando)

Que-queríamos invocar una fuerza mayor, p-para hacer de este mundo
un mundo mejor, más justo.

OTRA MAYA

(airada)

¿Más justo? Mi hermano está muerto, este ya no puede ser un mundo
justo.

La Otra Maya levanta el cuchillo.

OTRA MAYA

(un poco más relajada)

Pero se hará lo que se pueda.

Alfie se levanta rápidamente del sofá, intentado llegar al
pasillo, cayendo en el suelo delante de la puerta. La Otra Maya le
coge por la pierna y lo inmoviliza. Lo lleva delante de una de las
ventanas del comedor, en la que se ve su reflejo junto con la
lluvia del exterior. La Otra Maya sujeta el cuchillo y el cuello
de Alfie mientras habla con su otro yo.

OTRA MAYA

(serena)

Es lo mejor que he sabido hacer.

Maya corta el cuello de Alfie.

42. CARRETERA. EXT/DÍA

Maya despierta gritando en el asiento de su coche. La lluvia sigue cayendo.

43. SALÓN DE ALFIE. INT/DÍA

El cuchillo ensangrentado cae en el piso, junto con el cuerpo de Alfie.

44. CARRETERA. EXT/DÍA

Maya se queda en el coche sentada, respirando profundamente y mirando al exterior, conmovida. Al cabo de unos instantes se tranquiliza, como si se hubiera quitado un peso de encima. Sale del coche y empieza a caminar por el arcén, con la mirada vacía. Aparecen los títulos de crédito superpuestos.

FUNDIDO A NEGRO

FIN.

ANEXO II. CARTEL PROMOCIONAL



Figura 50. Cartel promocional de la película. Elaboración propia.

ANEXO III. ESQUEMA LINEAL DE LAS TRAMAS Y SUBTRAMAS DEL CORTOMETRAJE



Figura 2. Esquema lineal del Cortometraje en el que se muestra una única trama protagonizada por el personaje de Maya Solano.
Elaboración propia.

ANEXO IV. ESQUEMA RAMIFICADO DE LAS TRAMAS Y SUBTRAMAS DEL LARGOMETRAJE

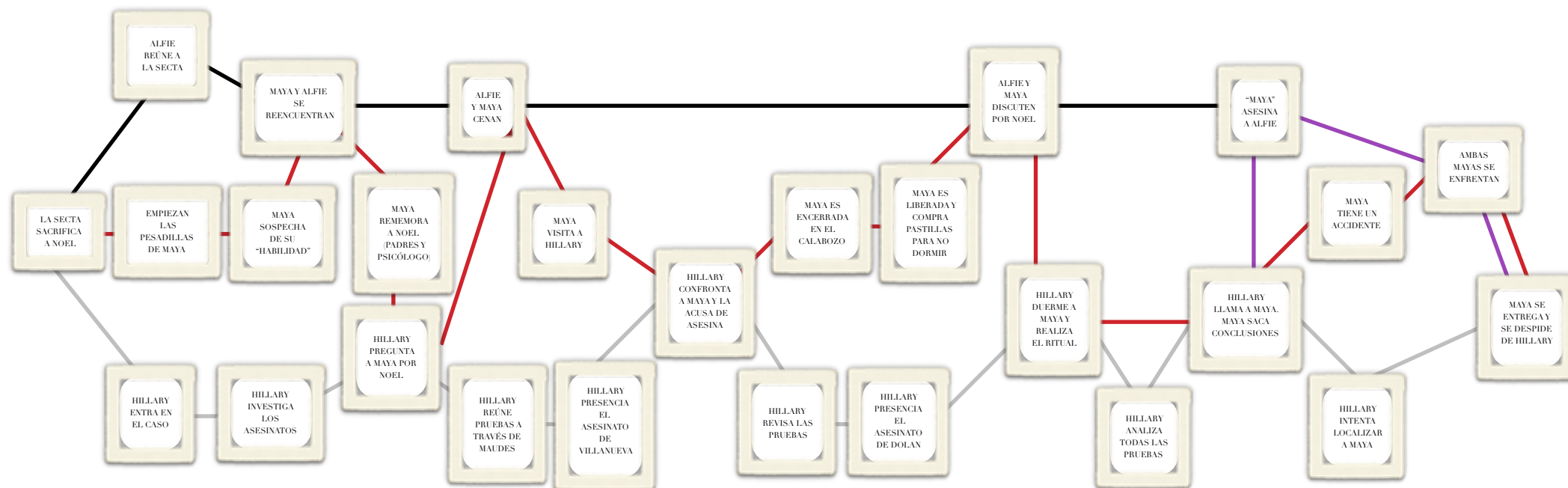


Figura 3. Esquema ramificado del Largometraje en el que se muestran tres tramas diferentes desarrolladas por tres personajes: Maya Solano / Mano Carmesi (línea roja / lila), Hillary Marcuse (línea gris) y Alfie Fulci (línea negra).
Elaboración propia.

ANEXO V. CUADRO DE EDUARDO TORRES



*Figura 51. Cuadro pintado por una de las víctimas pertenecientes al culto, Eduardo Torres, que la inspectora Marcuse considera como pista.
Elaboración propia: Pintura base por Adrià Soler
Acabados y detalles por Sara Ger.*