

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA

Máster en Postproducción Digital



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITÉCNICA
SUPERIOR DE GANDÍA

**Creación de los títulos de crédito iniciales y finales para el
cortometraje “Paciente 37”**

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Autor:
Sebastián López Saldarriaga

Tutor:
Joan Tur

Gandía, 2019

ÍNDICE

1.Introducción	
1.1 Motivación.....	4
1.2 Objetivos.....	5
2.Contexto	6
2.1 Sinopsis.....	7
2.2 Autores de Referencia	8
2.3 Referentes Estéticos y Conceptuales	16
3. Realización Títulos de Crédito Paciente 37	22
3.1 Técnicas	24
3.2 Styleframe	25
4. Conclusiones	32
5. Anexos (Guión)	33

1. INTRODUCCIÓN

1.1 MOTIVACIÓN

En la actualidad, no concebimos la visualización de una película sin sus títulos de crédito, tanto al comienzo, como al final. Esta pieza audiovisual cumple diversas funciones, entre ellas la de presentar al equipo que ha participado en el film o la de poner en contexto al espectador, que, a través de los títulos de crédito, comprende la atmósfera y el estilo de la película que va a visualizar separándolo, de alguna forma del mundo real.

Los títulos de crédito tanto en el cine como la televisión se han convertido en una pieza digna de estudio por su gran importancia al momento de introducir una historia, o como un film independiente que en ocasiones puede llegar a ser tan llamativa que tiene mayor recordación que la película misma. En estos vemos una gran exploración de técnicas (collage, doble exposición, animación 2d y 3d) formatos y maneras de narrar que rompen con la narrativa tradicional del cine llegando a parecer un poco más al videoclip.

1.2 OBJETIVOS

Diseñar unos títulos de crédito contundentes tanto en la parte gráfica como conceptual del cortometraje "PACIENTE 37"

Aplicar la teoría de diseño en los títulos de crédito desde la tipografía, el manejo del color y la simbología visual.

A partir del análisis general de los títulos de crédito en los géneros cinematográficos thriller y terror construir una pieza sólida que dé cuenta de ello.

Conseguir que el montaje aporte un sentido narrativo y coherente que se ajuste visualmente a la historia planteada.

2. CONTEXTO

2.1 SINOPSIS “PACIENTE 37”

PACIENTE 37 es un Thriller psicológico sobre un doctor que trata de guiar a su paciente (Mario) a lo más profundo de su subconsciente para averiguar los detalles de un crimen cometido hace décadas. A través de su psicosis revivirá su pasado y la verdadera naturaleza del crimen.

PATIENT 37 is a psychological Thriller about a doctor who tries to guide his patient (Mario) to the depths of his subconscious to find out the details of a crime committed decades ago. Through his psychosis he will relive his past and the true nature of the crime.

2.2 AUTORES DE REFERENCIA



Saul Bass, cambió las reglas que hasta entonces se conocían. Este diseñador gráfico es considerado el padre de los títulos de crédito contemporáneos, fue uno de los pioneros en el uso de Motion graphics y se trata de uno de los profesionales más influyentes y estudiados de su generación. Bass consiguió potenciar el arte de los títulos de crédito y convertirlos casi en un subgénero. Como dice Figueres M. (2013), no solo fue un emprendedor, sino que además consiguió mantenerse como un reclamado autor a lo largo de toda su carrera, llamando la atención de grandes cineastas como Otto Preminger, Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick o Martin Scorsese. Ha conseguido influenciar a toda una generación de diseñadores y es por ello que, en la actualidad, son numerosas obras en las que se observan evocaciones de su estilo.

THE MAN WITH THE GOLDEN ARM

El film cuenta la historia de un músico de jazz adicto a la heroína, algo que es perfectamente palpable en la secuencia de créditos. En ella, el diseñador recurre a la utilización de una imagen altamente simbólica: un brazo blanco que representa la adicción a las drogas del protagonista. Se dice que Saul Bass se inspiró en la impresión que le generó el Guernica de Picasso, en el que también se pueden ver brazos en tensión.

Sus títulos de crédito son emblemáticos y conceptuales con una animación básica pero potente, que se sincroniza con los compases de la música atrapando al espectador en su ritmo.



VERTIGO



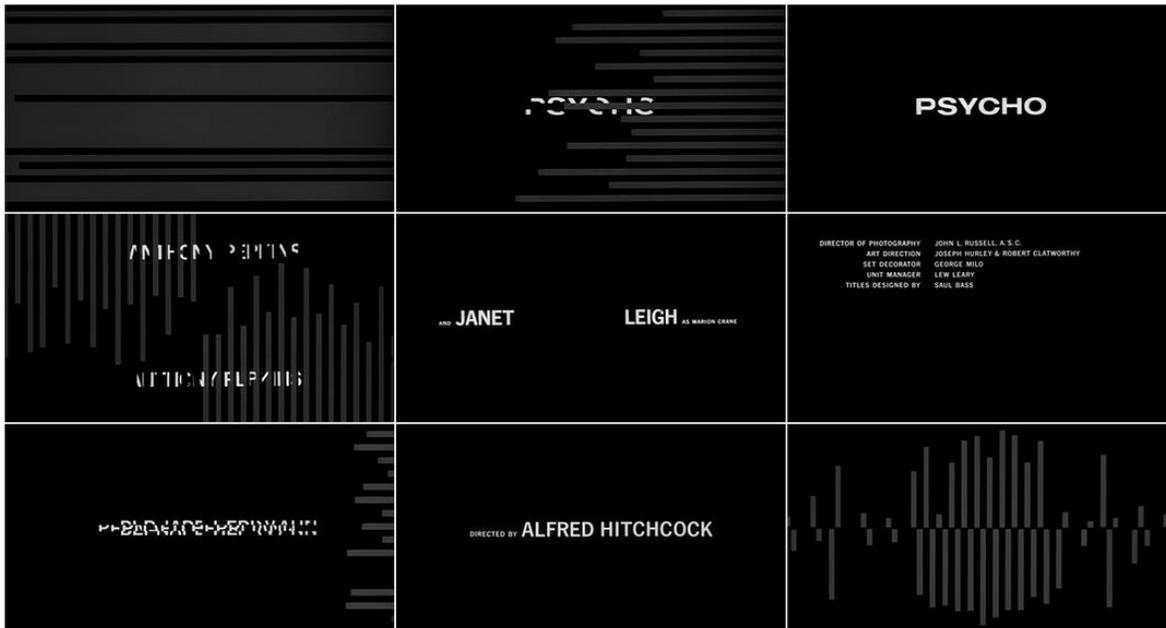
Con estos títulos de crédito, Bass nos lleva a las sensaciones que vive el protagonista dentro del film, ya que sus distintos miedos y obsesiones están simbólicamente representados en ellos. Su estética onírica sirve de preámbulo a la historia y el uso de espirales en constante movimiento transmiten la sensación de vértigo y descontrol; De hecho, *el director de cine con el que posteriormente trabajaría Bass, Martin Scorsese, se ha referido a estos créditos como “un mini film dentro de la película”¹*. A primera vista, el espectador puede sentirse desorientado y confuso con lo que está viendo, pero al final descubrirá que Bass le ha contado la misma historia que posteriormente Hitchcock desarrollara.

¹ Figueras, M., 2013

PSICOSIS

Lo sencillo predomina en las secuencias de Saul Bass, el estilo de los créditos es minimalista y el concepto predomina por encima de todo. En ellos, Bass utiliza una serie de barras blancas, para hacer entrar y salir el texto, unas líneas que pese a venir de diferentes puntos de la pantalla nunca se cruzan entre sí. Lo que se pretende es hacer referencia al carácter psicótico del personaje principal. De esta manera crean tensión sin contar demasiado acerca de la historia, y le piden al espectador que lea, literalmente, entre líneas. Como comenta Blanca Rego:

“Los títulos sugieren el tema y la atmósfera de la historia. Los nombres aparecen violentamente fragmentados, y la música de Bernard Herrmann sugiere vuelos frenéticos, gritos de pájaros y cuchillos afilados.”²



² BLANCA REGO. *Títulos de crédito: Psycho*. <http://www.makimono.es/titulos-de-creditopsycho/.6> noviembre, 2013.

MAURICE BINDER

Maurice Binder, y otros diseñadores de la época, tenían una visión propia muy marcada por las influencias de la vanguardia europea con estéticas modernas apoyándose en la novedad y la originalidad. Los diseños modernistas cuentan con patrones geométricos y abstractos que buscan una percepción elegante con el aspecto contemporáneo de la cultura pop. Esta visión sofisticada del artista es lo que llevó a Maurice Binder a crear los títulos de crédito de las películas de 007 con una innovación propia adaptada al momento.

Su visión e influencia dio lugar a uno de los recursos más conocidos en la saga de películas del agente 007 con el efecto *gun barrel* – el punto blanco que cruza la pantalla y se convierte en un cañón de pistola, convirtiéndolo en una seña de identidad de todas las películas. Podemos decir que su visión está muy orientada a crear un contenido que contribuya a ser una imagen de marca reconocible puesto que, además de realizar secuencias específicas para los títulos de crédito, se encargó del material publicitario.



The Grass Is Greener
Title Only



Fathom
Title Only



Dr. No
Title Only



Thunderball
Title Only



You Only Live Twice
Title Only



On Her Majesty's Secret Service
Title Only



The Man with the Golden Gun
Title Only



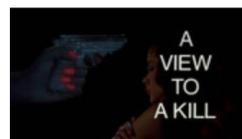
Moonraker
Title Only



For Your Eyes Only
Title Only



Octopussy
Title Only



A View to a Kill
Title Only



Licence to Kill
Title Only

DOCTOR NO

Luego de escuchar el sonido del disparo comienza la canción compuesta por Monty Norman, una continuación de puntos de colores va acompañando las etiquetas intermitentemente con siluetas de personas bailando en distintos colores.

Los puntos, la animación rítmica y los colores dan entender que la inspiración para esta pieza viene del Pop art. En la época esto mostraba un carácter de elegancia, diversión y juventud, que preparan al espectador para un tipo de entretenimiento diferente, con alto contenido de emoción.

Según Binder, los puntos se le ocurrieron momentos antes de una reunión en la que aún no tenía nada preparado y unas pegatinas con precios que tenía por la mesa le sirvieron de inspiración para crear una de las secuencias más sobresalientes de la historia del cine.³



³ Véase más información en http://www.watchthetitles.com/articles/00262-dr_no#9 [Consulta: 18 de agosto de 2019]



KILIE COOPER

“Las tipografías son como los actores para mí, tienen sus propias características. Cuando era joven, tomaba una palabra del diccionario y trataba de diseñar lo que significaba la palabra en sí misma”; no veo una mejor manera para comenzar con las influencias, que con esta frase que el mismo Kyle Cooper dijo en una entrevista sobre los títulos de crédito de Seven. Se podría decir que las tipografías son de gran peso para él, tanto por sus estudios de diseño

gráfico en la Universidad de Yale, como por el hecho de que su principal influencia no sea ninguna de las vacas sagradas de los títulos de crédito, ni ningún Bass o Ferro, si no un diseñador gráfico, Paul Rand o más conocido en el mundo del diseño como “logo dad” (papá logo). Rand basaba sus trabajos de diseño en 3 pilares fundamentales: Tipografía, simplicidad y rebelión combinado con un gran número de técnicas como la pintura, collage, fotografía y montaje. Él creaba una gran combinación de elementos para producir una imagen visual distintiva y moderna. Todas estas técnicas que Rand utilizaba, las vemos plasmadas en los títulos de crédito de Kyle Cooper; un juego constante con las tipografías, el ritmo, el collage y la fragmentación, técnicas más empleadas en el diseño gráfico y que Kyle Cooper plasma a la perfección en sus obras.

K. Cooper desde la creación de los títulos de Seven demuestra que, para él, lo más importante es que esta secuencia de créditos forme parte de la narración total de la película. En general, dar toda la información

posible de la historia sin desvelar nada. Cooper considera la tipografía como un actor más dentro de la narración.

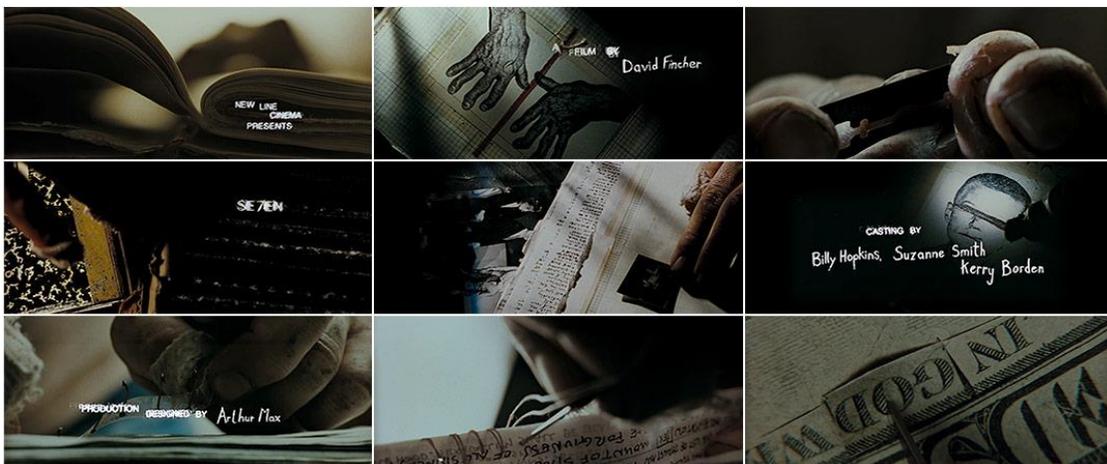
El secreto del éxito para el diseñador estadounidense siempre está en el concepto y no en la forma de ejecutar la idea. Es algo que aprendió de Saul Bass: entender de qué va la historia, sobre todo el principio, para poder condensar su esencia

SEVEN

Se trata de un relato corto contado en fragmentos y viñetas, siguiendo las manos de un hombre desconocido, probablemente el antagonista, junto con recortes de libros, fotografías e imágenes simbólicas que ofrece al público una mirada íntima de un asesino en serie obsesionado con la religión y, más concretamente, el caos.

“El uso que Cooper hace de la tipografía, como si de actores se tratara, expresando con su forma y su movimiento sensaciones y predisponiendo al espectador para captar el concepto que Cooper intenta transmitir, pasa a ser una marca en su trabajo”

En estos títulos de crédito, Cooper lleva el concepto de rapidez en el montaje, un ritmo sincopado, los jump-cuts, las superposiciones y solapamientos de imágenes a ritmo vertiginoso.



2.3 REFERENTES ESTÉTICOS Y CONCEPTUALES

VIDEOCLIP ROYAL BLOOD (FIGURE IT OUT) REFERENTE DE COLOR

Director - Ninian Doff

Compañía Productora - Pulse Films

El video cambia entre un filtro rojo y azul para revelar una historia oculta que el espectador no vería de otra manera. Aunque los filtros de colores rojo y azul que se utilizaron para la realización de este videoclip no fueron hechos en postproducción sino en la misma grabación, es un referente que buscaba en la parte estética de los títulos de crédito, ya que generan un gran contraste fuerte y una cierta intriga a la escena.



FURY (CRÉDITOS FINALES) / REFERENTE DE COLOR

Creada por diseñadores en Greenhaus GFX bajo la dirección creativa ejecutiva Helen Greene , los títulos de crédito finales de “Fury” utiliza imágenes de archivo reales de la segunda guerra mundial, con un filtro rojo, que muestra lo sangriento que fue la batalla, acompañado con efectos de degradación de cinta, doble exposición y una edición rápida, a medida que los títulos avanzan los cortes en la edición van conformes a la música, lo que proporciona resonancia, energía y, en última instancia, un acabado fuerte.



TRUE DETECTIVE (TÍTULOS DE CRÉDITO INICIALES) REFERENTE TÉCNICO (DOBLE EXPOSICIÓN)



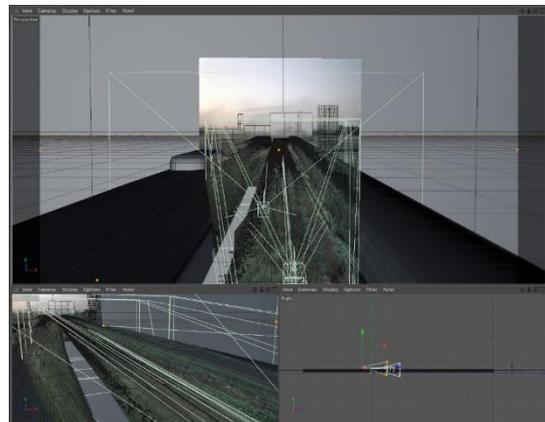
Los títulos de crédito de “True Detective” creados por Jennifer Sofio de la productora Elastic, nos muestra una gran utilización de la técnica de la doble exposición, donde se comienza con tonos claros y al avanzar la secuencia, estos se van tornando más oscuros hasta desaparecer, mostrando las perversiones internas de los personajes, sus fetiches y el carácter sombrío de los mismos. La música, como los paisajes mostrados en los títulos cumplen la función de ubicación tanto temporal como

espacial, paisajes extensos y amplios pero que gracias a la técnica utilizada da la sensación contraria de claustrofobia, un lugar del cual no podrás salir.

Los efectos de distorsión fotográfica, como los fallos ópticos ayudan a enfatizar la técnica de doble exposición, todo esto combinado con las llamas que van apareciendo al final de los títulos le dan un colorido especial y destructivo que nos lleva al clímax de la secuencia.

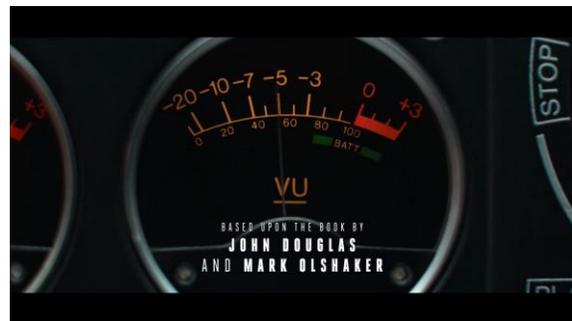
Una mejor descripción de estos TC nos la da el director creativo Patrick Clair “Visualmente, nos inspiramos en exposiciones fotográficas dobles. Los retratos fragmentados, creados usando figuras humanas como ventanas en paisajes parciales, sirvieron como una excelente manera de mostrar personajes marginados o divididos internamente. Tenía sentido que los títulos presentaran retratos de los personajes principales construidos en el lugar donde vivían. Esto se convirtió en una forma gráfica de hacer lo que el programa hace en el drama:

revelar el personaje a través de la ubicación”.



MINHUNTER (TÍTULOS DE CRÉDITO INICIALES) REFERENTE DE COMPOSICIÓN

cada texto entra por medio de un fundido rápido y salen de la misma manera. La mayoría de créditos aparecen en los tercios inferiores de la pantalla con excepción de un par de eventos que aparece centrado en la zona inferior, posiblemente para no desbalancear la composición simétrica que se crea con la imagen.

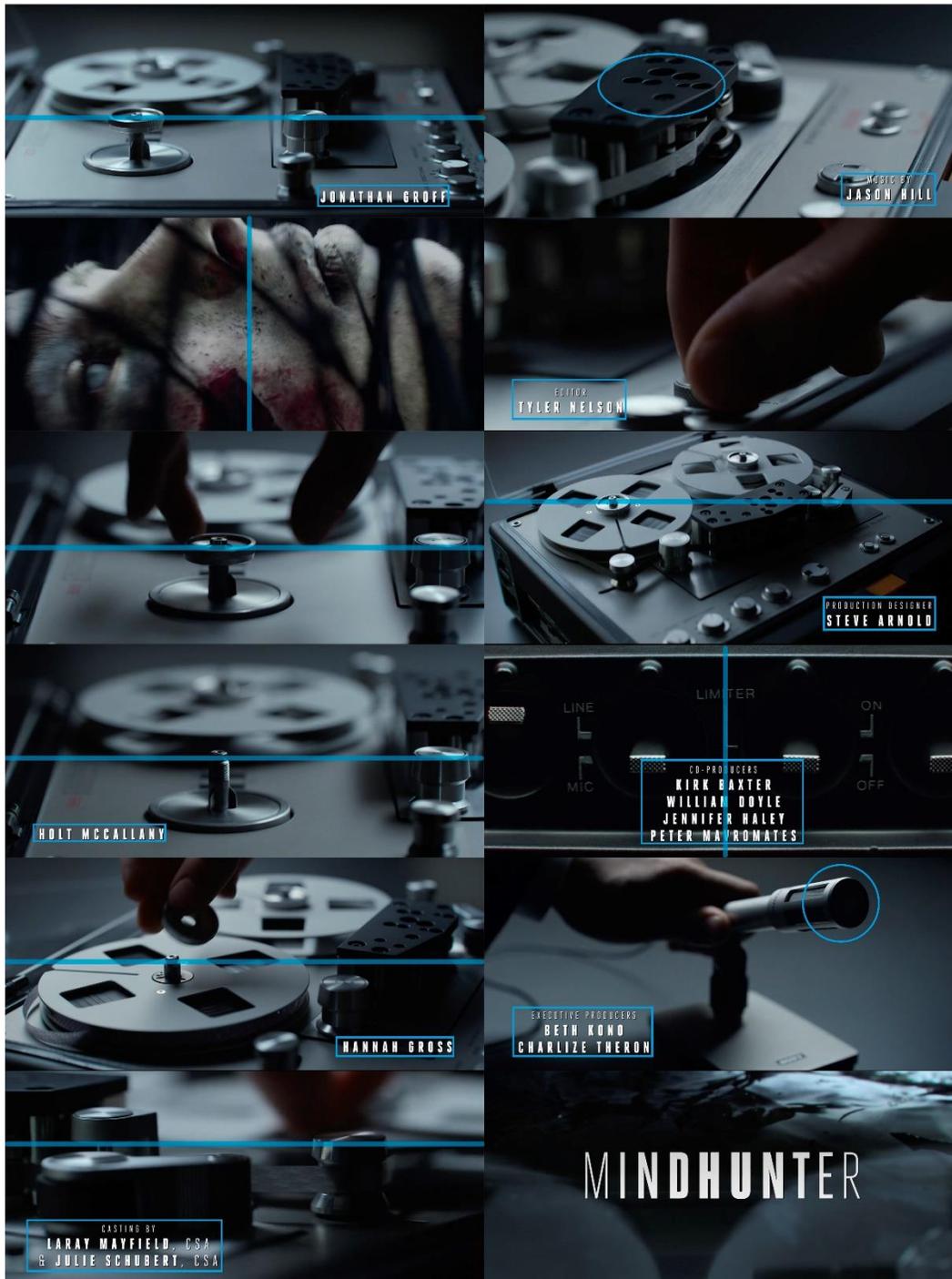


El título principal de la serie aparece de izquierda a derecha con un cambio en el grosor de cada letra, al aparecer todo el texto, las letras de los extremos tienen un grosor menor a las letras del centro.



Los títulos de crédito cuentan una historia simple, pero con un elemento de gran relevancia en la serie, la grabadora de sonido, vemos muchos planos detalle de cómo se va montando cada elemento, desde la preparación de la cinta, como sueltan los tornillos, conexión del micrófono, entre otras cosas; esta preparación meticulosa crea una metáfora visual que se asemeja al proceso detallado que llevaría un asesino en serie antes de cometer su crimen. Mientras pasa todo este

proceso, aparecen imágenes inserto de pocos frames de duración de cuerpos en estado de descomposición, que da a entender que las grabaciones tratan sobre estas personas, el peso visual de las imágenes se centra en un punto enfoque o nitidez, compensado con el texto, dándole equilibrio a la imagen.



3. REALIZACIÓN TÍTULOS DE CRÉDITO

CORTOMETRAJE PACIENTE 37

Los títulos de créditos del Cortometraje PACIENTE 37, están divididos en diez eventos, en donde se utilizaron diferentes tipos de técnica para lograr el resultado, doble exposición, parallax, foto montaje, 3D, y rotoscopia. Cada evento tiene una duración mínima de 3 segundos en pantalla con un máximo de 6 segundos, para un total de 47 segundos. La tipografía utilizada es ALIENS AND COWS, es un tipo de letra ultracondensado. Que genera una sensación de inestabilidad.

La simbología de color que se utiliza en los créditos tiene que ver con una realidad distorsionada, desenfocada, en donde se quería recalcar el hecho de que los personajes viven en un mundo retorcido, el azul representa un miedo profundo y el rojo la ira de los personajes.



La música enfatiza el tono de suspenso de la pieza, con una serie de bajos que le dan un dramatismo marcado, además funcionan para ciertos momentos de la animación, más que todo con la tipografía.

3.1 TÉCNICA

DOBLE EXPOSICIÓN

La exposición doble es una técnica fotográfica que radica en lograr dos fotografías en el mismo fotograma. Es decir, exponer dos veces la luz en un mismo cuadro de película durante dos instantes diferentes. De este modo las dos imágenes se yuxtaponen creando una tercera la cual genera un efecto llamativo.

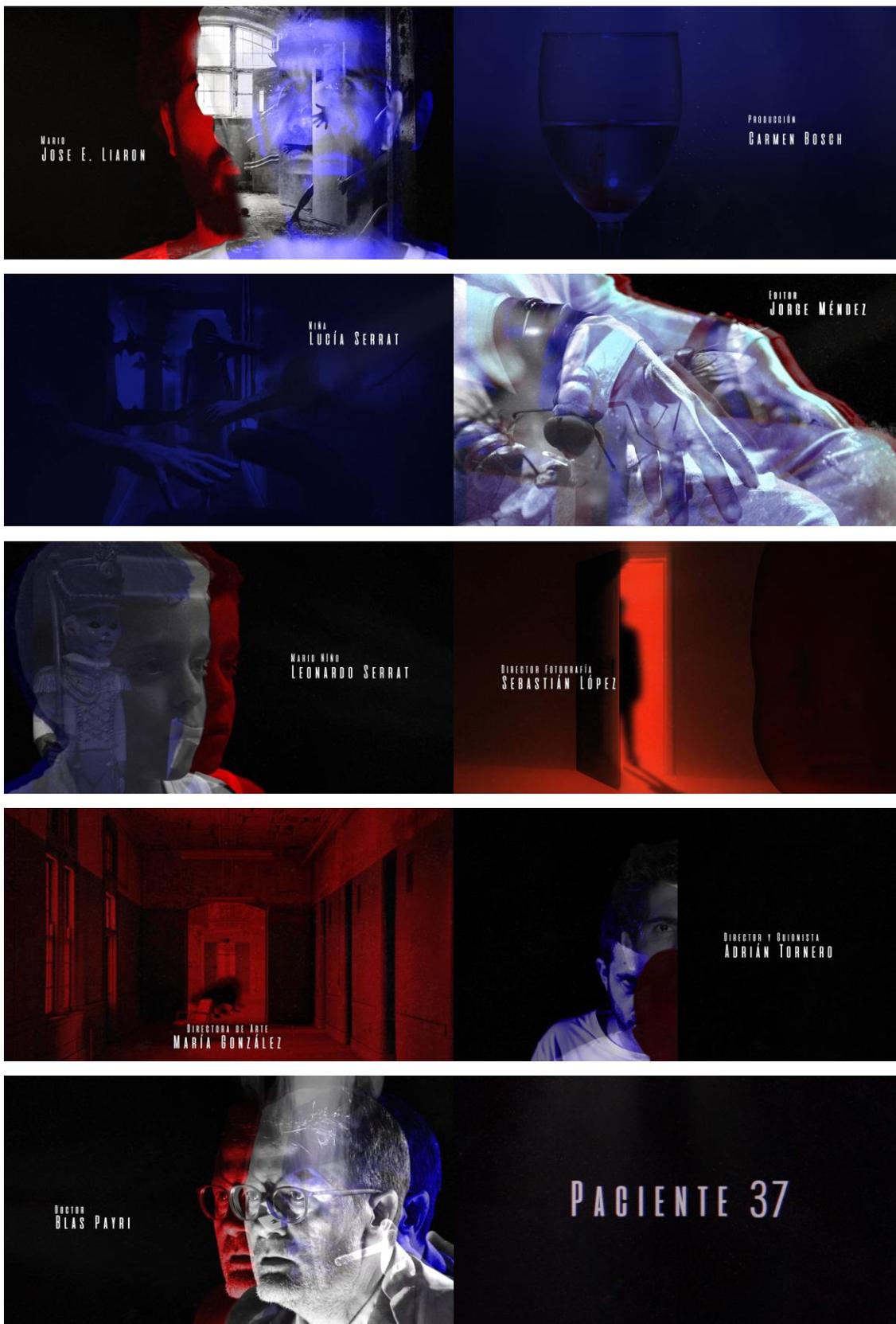
PARALLAX

Esta técnica, se utiliza más que todo en la animación 2d, permite dar una ligera tridimensionalidad, intentando lograr con ello un mayor realismo. el efecto de profundidad que suministra el Parallax es perfecto para que el espectador se introduzca en la historia con una experiencia más emocionante y cercana

ROTOSCOPIA

Es una técnica de animación, que radica en copiar un fotograma utilizando otro como referencia. Esta práctica consiste en trazar un objeto para crear una silueta, en términos de animación llamado mate. Este mate se usa para extraer ese objeto de una escena y posteriormente ser utilizado en una composición diferente.

3.2 STYLEFRAME TÍTULOS DE CRÉDITO PACIENTE 37



PRIMER EVENTO

Mario (adulto) es el personaje principal del cortometraje, es una persona retraída, la cual no sabe porque se encuentra encerrado en una institución mental. A partir que el cortometraje avanza, nos vamos enterando poco a poco de la historia de Mario, del crimen que cometió hace dos décadas y de las distintas personalidades que habitan dentro de él.

En el cuerpo de Mario habitan cuatro distintas personalidades, por eso en los títulos de crédito vemos cuatro Mario, tres de estos mostrados por medio de colores diferentes (Azul, Rojo, y Gris) son las personalidades más amigables y un cuarto en donde se utiliza la silueta del personaje para hacer un recorte a una nueva composición, donde las manos son protagonistas, ya que en las manos habita Saul, la personalidad dominante y malvada.

En cuanto a la animación, es una animación de posición simple donde los personajes se mueven en dirección contraria. Se utiliza la técnica de parallax, para la animación de las manos.



TERCER EVENTO

Mario es un típico niño, ingenuo e inocente, pero con un lado oscuro, la inocencia de Mario la vemos representada por el soldado de juguete, pero esa inocencia interior se transforma por la presencia de Saul. Este cambio se apoya con un glitch en la imagen y un bajo fuerte en la música que enfatiza la presencia maligna.



QUINTO EVENTO

El Doctor es el encargado de sacar a flote las distintas personalidades de Mario y hacerlo entender lo ocurrido veinte años atrás. Mientras avanzan las sesiones, el doctor se va sumergiendo más y más en el mundo de Mario, perdiendo al final cabeza y permitiendo que Saul habite dentro de él. Por este motivo, en la composición se utiliza la misma técnica de presentación que en el primer evento y el tercer evento, pero cambiando el elemento de la doble exposición por dos cosas que caracterizan al personaje, como son la grabadora de sonido y el cigarrillo.



SEGUNDO EVENTO

Para esta escena podemos hablar de los sentidos, cuando el sentido de la visión tiene contacto con las manos es cuando se acciona la situación de ese otro que vive en las manos (Saul). Las manos representan el poder, ese poder quiere dominar el resto de personalidades y las desea atrapar, por eso la importancia de las manos en esta secuencia en particular.

Para lograr esa sensación de persecución y claustrofobia utilice un efecto llamado optic compression, este efecto genera una sensación de que el espacio se hace cada vez más pequeño, esto acompañado con la técnica parallax la da un dramatismo marcado a la escena.



CUARTO EVENTO

En esta secuencia se busca evidenciar que la entidad (Saul) está en una caza constante de mentes frágiles que le permitan poseerlas para así generar sus acciones de maldad y muerte. Saul vive entre los débiles y los enfermos y se aprovecha de la vulnerabilidad de estas personas para así vivir dentro de ellas.

Con el objetivo de impactar y atraer se hizo una simbología que nos permite mostrar el poder de la entidad, generando una conexión con la tipografía y como está entidad la absorbe lentamente, tal cual como sucede en la historia.



En esta secuencia en particular se utilizó la rotoscopia para conseguir la presencia amorfa de Saul, el personaje se copió tres veces con distintas opacidades para generar un efecto de marcha imperfecta.

SEXTO EVENTO

La acción en particular que se busca en este evento es contar metafóricamente la historia de un asesinato, en donde el agua juega un papel de pureza e inocencia (bebe) y cuando llega la sangre denota la muerte y la contaminación de maldad en está alma.

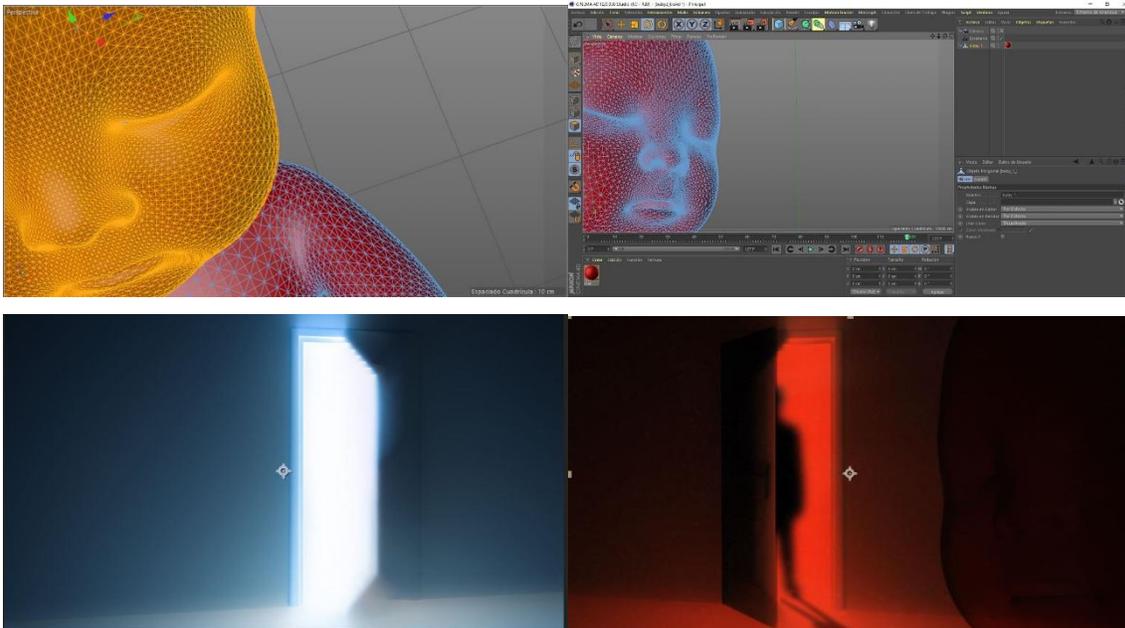
El color, la copa y la música, transportan al espectador a un mundo donde la maldad se apodera del bien sin importar las consecuencias.

Se utilizó el filtro azul para que el color de la sangre cambiara y este se tornara negro, mostrando la presencia de Saul.



OCTAVO EVENTO

No importa que tan inocente sea un infante, cuando se acerca el mal, cualquier persona lo percibe, su cuerpo reacciona, sus sentidos se alertan y como parte natural de la mente, buscamos ver lo que nos acecha. Es por eso que cuando vemos esta sombra en la puerta, que no sabemos quién es, el niño gira su cabeza lentamente evidenciando el temor que le genera esta entidad.

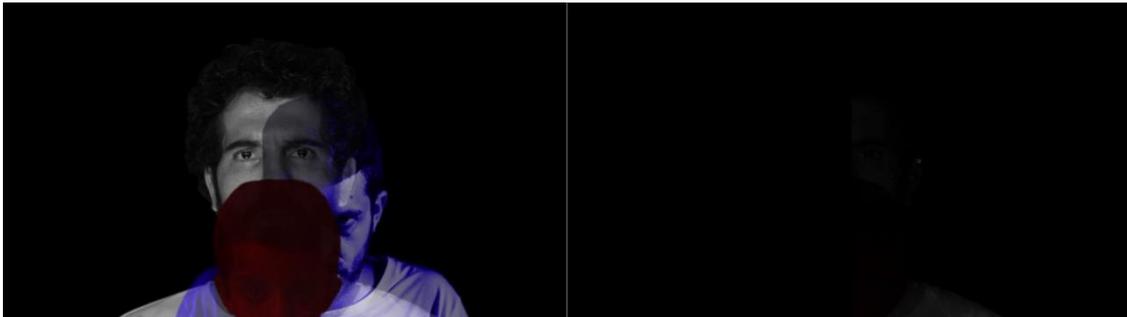


Él bebe se hizo 3D para poder darle un mayor dramatismo y profundidad tanto a la composición como al movimiento.

NOVENO EVENTO

En esta escena mostramos como un suceso del pasado afecta el presente, y como nuestra mente puede guardar recuerdos llenos de maldad que solo pueden ser superados cuando se enfrentan, vemos como la oscuridad se apodera de una mente débil para después hacerla suya y dejarla atrapada en la oscuridad

Con un método de regresión podemos revivir recuerdos de un niño atormentado que cometió un crimen que conoció décadas después; por eso vemos la imagen de un personaje en su vida adulta y en su niñez.



4. CONCLUSIONES

El desarrollo de los créditos es coherente con la historia planteada, se desarrollaron reseñas que nos permiten darnos cuenta de lo que será el cortometraje.

Cada crédito asume una historia, una personalidad, no solo cuenta una breve reseña sino también evidencia el trabajo del equipo en este cortometraje.

Se mantuvo tanto el concepto gráfico, compositivo y el tono de suspenso durante todos los títulos de crédito, la ambientación musical no lleva cortes, nos mantiene en un constante suspenso, llevándonos a una sensación de curiosidad por saber el desenlace.

Cuarenta y siete segundos fueron suficiente para sintonizarnos con el espectador y hacerle entender el tono de suspenso de la historia. El concepto de la narrativa del corto, permite sintetizar toda la historia en diez eventos, demostrando que una buena narrativa se explota en pocos segundos sin necesidad de ser contar demasiado.

Los títulos de crédito de Paciente 37, me permitieron explorar y desarrollar nuevas técnicas, tanto en el montaje como en la producción de los distintos eventos, técnicas como 3D, parallax, rotoscopia y doble exposición, que permitieron darle un tono único y fuerte a los créditos, la composición me permitió plantear una combinación entre la gráfica, la animación, los efectos y la historia.

5. ANEXOS (GUIÓN)

ESCENA 1. INT. MENTE DE MARIO.

Una respiración entrecortada y agitada sobre negro.

DOCTOR

(off)

¿Oyes mi voz?

MARIO

(off)

Sí...

DOCTOR

(off)

Bien. Contare´ hasta cinco y cuando
llegue al final despertarás en tu
casa. 1; tienes los párpados
cerrados. Los sientes pesados y no
puedes abrirlos. Poco a poco
imaginas una pantalla en blanco,
como si estuvieras en un cine.

Un rectángulo blanco absoluto empieza a formarse. La
respiración va volviéndose más pesada y lenta.

DOCTOR

(off)

2; Tus brazos y piernas pesan
mucho. Sientes que se hunden, como
si la silla se hubiera vuelto
líquida.

La respiración se vuelve plácida y sosegada sobre el
imperante fondo blanco que se acerca.

DOCTOR

(off)

3; No puedes apartar la vista de la
pantalla. Empieza a crecer y a
hacerse inmensa. Sientes como te
envuelve y te pierdes en ese vacío.
Es placentero, como ser mecido por
las olas del mar.

El fondo blanco se extiende hasta llenarlo todo. Un tren
suená en la lejanía.

DOCTOR

(off)

4; Empiezas a ver algo en la
pantalla. Al principio está borroso
y no sabes lo que es. Pero poco a
poco puedes distinguir que es una
casa. Tu casa.

(CONTINÚA)

CONTINÚA: 2.

La casa va tomando forma desde una forma abstracta y acercándose. El tren aumenta su velocidad.

DOCTOR

(off)

5; Ya estás en tu casa. En la cama de tu infancia. La noche del 5 de Enero, hace 20 años.

El sonido del tren se hace casi insoportable.

ESCENA 2. INT. NOCHE. CUARTO DE MARIO

Un niño (MARIO, 7 años) se despierta en su cuarto sobresaltado por el sonido de un tren que pasa cercano. Unas luces parpadeantes son arrojadas sobre su rostro.

MARIO

(off)

Un tren me despierta al pasar.

DOCTOR

(off)

¿Qué ves a tu alrededor?

Mario mira a su alrededor mientras se frota los ojos. La puerta de su cuarto está entreabierta dejando ver un pasillo oscuro y al final otro cuarto iluminado por una luz cálida; el salón.

MARIO

(off)

No quiero estar aquí...

El sonido de algo desliziéndose hace que Mario centre su mirada en la puerta y más allá, en el pasillo.

DOCTOR

(off)

¿Estás acompañado?

Un bulto oscuro se arrastra torpe pero decidido por hacia Mario. A la figura le acompaña el llanto doloroso de un bebé. El niño se recuesta en la cama violentamente y se tapa la cabeza con las sábanas dejando una ranura por la que puede ver.

MARIO

(off)

¡No quiero estar aquí!

(CONTINÚA)

CONTINÚA: 3.

DOCTOR
(off)
Estás a salvo...

A través del hueco de las sábanas, Mario ve asomar una mano negra que se agarra a la manilla de la puerta. Unas moscas acompañan el movimiento de sus dedos.

SAÚL
(off, es una voz maligna y
desesperada, de origen
femenino, pero no determinada)
¿¡Dónde está el bebé!?

ESCENA 3. INT/DIA. CONSULTA

MARIO (30, vestido con uniforme de paciente) mira a su alrededor con la mirada confundida y húmeda por las lágrimas. Jadea y no dice nada. Delante de él se encuentra el DOCTOR (45, bata blanca que deja ver ropa negra de diario) con una actitud fría, casi indiferente. Este le mira por unos instantes para luego bajar la mirada y anotar algo en su cuaderno.

DOCTOR
(mirando al cuaderno)
Lo has hecho muy bien.

ESCENA 4. INT/NOCHE. DESPACHO DEL DOCTOR

El Doctor está sentado en la silla de su escritorio mientras se fuma un cigarrillo. A su alrededor la habitación está completamente a oscuras salvo por la luz de una lámpara de estudio que ilumina su cara y la mesa. Por la superficie tiene sus papeles desperdigados, un cenicero con un par de colillas y una grabadora. El humo serpentea espeso y lento por el haz de luz. Con gesto concentrado da una calada y activa la grabadora.

DOCTOR
Lunes 7 de enero de 2018. El paciente... 37 ha despertado la semana pasada del estado de *pseudocoma histérico* en el que llevaba desde que ingresó bajo la tutela de esta institución, con periodos intermitentes de lucidez (*calada*). Aunque muestra facilidad para ser inducido en el estado de regresión hipnótica, tiene fuertemente bloqueados los eventos

de esa noche...

Se queda un momento mirando al vacío con gesto pensativo. Sacude la cabeza como apartando un pensamiento, apaga la grabadora y la deja en la mesa. Se estira, se levanta de la silla y apaga la luz.

ESCENA 5. EXT/DÍA. HOSPITAL

La fachada del hospital se yergue vertical en un paraje boscoso.

ESCENA 6. INT/DÍA. PASILLO HOSPITAL

Un celador transporta a Mario en una silla de ruedas por un pasillo largo y estrecho. El paciente parece cansado y molesto ante el incesante silbido del celador, quien trata de acertar a entonar una canción. Llegan a una puerta a la que este llama, la abre y empuja a Mario en el interior. El trabajador vuelve a salir, cierra la puerta a su espalda y se va silbando por el pasillo con la silla vacía.

ESCENA 7. INT/DÍA. CONSULTA

Las manos del Doctor hacen sonar un cuenco tibetano.

DOCTOR

Un tren te despertó Mario...

Los ojos de Mario se pierden por la estancia y parpadea como si estuviera en un estado narcótico. Imágenes de su casa le vienen a la mente a medida que el sonido del objeto se intensifica y se mezcla progresivamente con el de un tren.

ESCENA 8. INT/NOCHE CUARTO DE MARIO

Mario tiembla debajo de las sábanas. El tren suena como si estuviera pasándole por encima...

DOCTOR

(off)

Un tren te despertó... Dime que hiciste entonces, ¿te levantaste?

...hasta que se aleja. Por debajo de las sábanas Mario se acurruca con miedo ya que intuye que la presencia sigue ahí con él. El llanto del bebé reaparece.

MARIO

(off, susurrando)

Hay alguien aquí...

(CONTINÚA)

CONTINÚA: 5.

La puerta chirría y un cuerpo pesado se desliza hacia la cama.

DOCTOR

(off)

¿Quién es?

Se acerca.

MARIO

(off)

¡No lo soporto!

DOCTOR

(off)

Mario, no puede pasarte nada.

Alguien destapa a Mario. Es una NIÑA (de la edad de Mario, pelo largo y vestida con ropa de camisón) que le sonríe.

ESCENA 7A. INT/DIA CONSULTA

Mario abre los ojos y mira al doctor.

MARIO(NIÑA)

(voz de niña)

¿Ha visto mi muñeca?

El Doctor hace un gesto de extrañamiento.

DOCTOR

¿Mario?

MARIO(NIÑA)

Yo no me llamo Mario... *(se ríe)*

ESCENA 8A. INT/NOCHE HABITACION

La niña se mueve hasta el vano la puerta, le hace un gesto con la mano a Mario para que la siga y sale corriendo por el pasillo a oscuras.

MARIO(NIÑA)

(off)

No... no la encuentro... ¡Vamos a ver los regalos!

ESCENA 9. INT/NOCHE. SALÓN.

Mario entra en el salón. La niña le espera junto a un belén *(este se encuentra sobre una mesa cubierta con una tela)* donde hay dos pilas. Mario se agacha y las observa. Cada pila tiene una tarjeta con los nombres Mario y Ana. La de Ana es rebosante de cajas envueltas en papeles brillante con lazos mientras que la de Mario es un montículo de carbón. Lo toca y se mancha las manos.

DOCTOR

(off)

¿Qué estáis haciendo?

MARIO(NIÑA)

(off)

Los reyes sólo le han traído carbón...

Mario se gira con gesto interrogante hacia la niña, que se había quedado rezagada. Pero esta ya no está.

DOCTOR

(off)

¿Cómo?...

Una habitación se ilumina y Mario va hacia ella.

ESCENA 10. INT/NOCHE. HABITACIÓN DEL BEBÉ

La niña le aguarda a los pies de una cuna. Mario se acerca a su altura y mira en el interior, está vacío. La niña, que ahora tiene el bebé en brazos se reclina sobre Mario y le susurra algo al oído.

MARIO (NIÑA)

(off)

! Pedro, Mario y yo vamos a jugar al escondite!

ESCENA 7B. INT CONSULTA

DOCTOR

(off)

¿Quién es Pedro?

MARIO (NIÑA)

Pedro es nuestro amigo, nos cuida y nos cuentan historias.

(CONTINÚA)

CONTINÚA: 7.

DOCTOR

(off)

Ya veo... ¿Sabes lo que sucedió esa noche?...

MARIO (NIÑA)

(off)

Saúl lo sabe bien.

DOCTOR

(off)

¿quién es Saul?

ESCENA 10A. INT HABITACIÓN BEBÉ

La niña mira directamente al espectador con gesto enfadado y acto seguido mira a Mario llevándole el dedo a la boca.

DOCTOR

(off)

¿Mario?...

ESCENA 7C. INT/DIA. CONSULTA

Mario vuelve en sí mientras el médico le mira con gesto extrañado.

DOCTOR

(off)

¿Estoy con un verdadero caso de personalidad múltiple?

ESCENA 11. INTE/NOCHE. CASA DEL DOCTOR

El Doctor bebe de un vaso de whisky con hielo mientras escribe en un cuaderno. A lo lejos el zumbido de una mosca revolotea por la estancia.

DOCTOR

(Habla con el cigarrillo en la boca) No debe haber más de cien casos clínicamente probados... El paciente presenta un cuadro de trastorno disociativo de la realidad. *(calada y se lo quita, sorbe su copa)*. Al presionar con lo sucedido esa noche, el paciente se llevó los dedos a la boca chupándolos compulsivamente y se encogió en posición fetal. La

(MÁS)

(CONTINÚA)

DOCTOR (continúa)

personalidad de la niña tiene la misma edad que él cuando sucedió aquello y por supuesto es ajena a todo. Es un delirio perfecto, creado para no tener que afrontar tan espantoso crimen. Mario también nombro' otros personajes que le acompañaban. Quizás sea imposible explicar una acción tan aparentemente desmotivada y repentina como su crimen...

El doctor mira el retrato de su mujer y su hijo de su escritorio. La mosca revolotea sobre el marco.

DOCTOR

Tal vez sea mejor inventarse otra vida.

ESCENA 12. INT/DIA CONSULTA

Mario, en estado de hipnosis, llora desconsoladamente ante la fría mirada del Doctor.

DOCTOR

¿Por qué lloras?

ESCENA 13. INT/NOCHE CASA DE MARIO

Mario (Niño) se encuentra en el salón de su casa delante del Belém. Mira a los lados.

MARIO
(off)
Echo de menos a mi familia. Les busco, pero no les encuentro.
El niño se mira a las manos. Están manchadas de sangre.
ESCENA 12A. INT/DIA. CONSULTA.
Mario (adulto) se mira sus manos temblorosas. Tiene sangre.
MARIO
Tengo sangre en mis manos.
DOCTOR
¿Cómo llego´ hasta ahí?
Mario vuelve a mirarse las manos, están limpias.
(CONTINÚA)
CONTINÚA: 9.
MARIO
Ah no... ¡es vino!
DOCTOR
Esta´ bien, esta´ bien... ¿Está la niña contigo?
ESCENA 13A. INT/NOCHE CASA MARIO
El Belém tiembla levemente.
MARIO
(off)
No conozco a ninguna niña.
DOCTOR
¿Conoces a algún niño llamado ¿Pedro? ¿Algún Saúl, quizás?
Mario se agacha y lo mira de cerca.
MARIO
(off)
¡No se´ de que´ me habla! Busco a mis padres... ¡Sólo quiero volver a mi habitación!

El belén se mueve violentamente y la tela que recubre la mesita se abulta. Voces imprecisas (*¿dónde está el bebé, Mario? Tengo que contarte un secreto...*)

ESCENA 12B. INT/DIA. CONSULTA.
El Doctor mira con interés a Mario que se mueve de forma agitada. Este vuelve a hablar de forma entrecortada y hace sonidos guturales.

ESCENA 13B. INT/NOCHE. CASA DE MARIO
El niño mira con miedo el belén. Debajo de este la cortina se abre y vemos a un joven que le sonríe con la mirada atenta (PEDRO, 27)

ESCENA 12C. INT/DIA. CONSULTA

Mario se queda en silencio. De repente ladea la cabeza con los ojos entrecortados.

PEDRO

Hola señor, mi nombre es
Pedro. *(Voz de adolescente,
habla con educación)*

DOCTOR

Hola... Pedro...
El Doctor vacila un instante.

DOCTOR

Dime Pedro, ¿Eres amigo de Mario?

PEDRO

Sí... somos muy amigos. Veo todo lo
que hace, por eso vivo en sus ojos.

DOCTOR

Vaya... ¿entonces has visto lo que
paso esa noche, en reyes?

PEDRO

Jugábamos al escondite...

DOCTOR

¿Y dónde vive la niña que te
acompaña?

PEDRO

En la garganta.

DOCTOR

¿Hay más gente ahí? ¿Dónde
viven?

PEDRO

Hay una señora en el estómago.
Está un poco... ida, ya me
entiende.

ESCENA 13C. INT/NOCHE CASA DE MARIO

Pedro y el niño se miran, éste le sonríe.

DOCTOR

(off)

¿Dónde vive Saúl? *(una pausa, no
contesta)* ¿Pedro?

El ambiente se queda en silencio. Pedro mira hacia el pasillo asustado y se pone delante del niño en un gesto de protección. Un bulto oscuro se acerca por el pasillo torpemente.

ESCENA 12D. INT/DIA CONSULTA

El Doctor se reclina hacia delante en su asiento.

DOCTOR

Pedro, ¿Sabe él lo que pasó esa noche?

PEDRO

Lo sabe muy bien...

DOCTOR

Mario necesita saber lo que pasó, necesita recordar para ponerse mejor... ¿Y si se lo pregunto a Saúl? ¿Dónde vive?

ESCENA 13D. INT/NOCHE HABITACIÓN

La figura se acerca a ellos (emitiendo un sonido como el de un enjambre de moscas).

PEDRO

(off, susurrando)

En las manos...

ESCENA 12E. INT/DIA CONSULTA

Mario hace círculos con la cabeza.

DOCTOR

¿Me dejas hablar con él? ¿Qué le pasó al bebé?... ¿Pedro?

Mario abre los ojos de par en par y mira a su alrededor confundido. El Doctor le estudia con la mirada.

ESCENA 14. INT/NOCHE DESPACHO DEL DOCTOR

El Doctor está más desaliñado de lo normal. Se acaba de un trago su baso de wiski.

DOCTOR

La personalidad identificada como Pedro se manifiesta en forma de hermano mayor protector y demuestra la vulnerabilidad del paciente en aquel momento.

Aparta una mosca de su cara.

(CONTINÚA)

CONTINÚA: 12.

DOCTOR

Luego está Saúl (calada). Él o la mujer... del estómago podrían ser los que se responsabilizan de la muerte del bebé. ¿Puede que Mario sea inocente? ¿Que su enfermedad ya existiera en aquel momento y no sea

fruto del trauma? A nadie le importa después de 20 años. (sorbo copa). Hay que despertar a Saúl, el que vive en las manos.

ESCENA 15. INT/DÍA CONSULTA

El Doctor hace sonar el cuenco tibetano.

DOCTOR

Contaré hasta cinco y cuando llegue al final recordarás lo que pasó...

Mario aprieta los ojos y baja la barbilla.

DOCTOR

1, tienes los párpados cerrados, son pesados y no puedes abrirlos, pero imaginas una pantalla...

MARIO (ESTÓMAGO)

¡No!

DOCTOR

¿Qué?

Mario le grita al suelo, parece querer amagar una voz femenina.

ESTÓMAGO

... ahí... allí...no quiero vivir aquí...

DOCTOR

¿Eres... la mujer del estómago?

ESTÓMAGO

(Habla cada vez más fuerte)

...cuando se dio cuenta era tarde... pequeña cosa... ¿qué?

¡NO!...

DOCTOR

¿Está Saúl contigo?

ESCENA 16. INT/NOCHE CASA DE MARIO

La figura oscura se encuentra en el umbral de la puerta. Se arrastra hacia Mario.

MARIO (ESTÓMAGO)

(off)

cariño... cariño mío... ¿dónde está el bebé?

ESCENA 15A. INT/DÍA CONSULTA

Mario sigue diciendo incoherencias. El doctor se agita.

DOCTOR

Mario, quiero hablar con Saúl.

ESCENA 16A. INT/NOCHE CASA DE MARIO

La figura, avanzando con sus movimientos antinaturales, se encuentra ya muy cerca.

ESCENA 15B. INT/DÍA CONSULTA

El Doctor se pone en pie y grita,

DOCTOR

¡Despierta a Saúl!

ESCENA 16B. INT/NOCHE CASA DE MARIO

La figura se alza y todo se vuelve negro.

ESCENA 15C. INT/DÍA CONSULTA

Mario abre los ojos y, con una mirada fría, levanta la cabeza.

SAÚL

(La voz de Mario ya no es reconocible)

Hola, Doctor.

El Doctor vuelve a sentarse lentamente sin apartar una mirada de asombro de Mario.

(CONTINÚA)

CONTINÚA: 14.

DOCTOR

Hola Saúl. Me han hablado de ti.

SAÚL

Lo sé...

DOCTOR

¿Qué paso esa noche?

SAÚL

Ya sabe lo que pasó, lo ha sabido todo este tiempo.

DOCTOR

Dímelo por favor.

SAÚL

El bebé fue muy travieso... No debió abandonar la cuna.

ESCENA 16C. INT/NOCHE CASA DE MARIO

El vino de una botella volcada moja unos papeles sobre una mesa tiñéndolos de rojo.

SAÚL

(off)

Fue él quien derramó el vino de papa y estropeó su trabajo. Mario cargó con la culpa y papá se quitó el cinturón.

Una mano masculina descuelga un cinturón colgado de una percha.

SAÚL

(off)

Dolió doctor...

Un torso corpulento golpea un bulto insistentemente con el cinturón.

SAÚL

(off)

Así nos conocimos... él me llamó.

La figura está en el cuarto de Mario. Este le mira desde la cama fijamente.

SAÚL

No hubo regalos pare él, salvo dolor. Y dolor fue lo que quiso...

Mario mira el montón de regalos junto al belén.

SAÚL

Decidimos jugar a un juego.

Mario pasa corriendo por delante de una puerta. En el interior se ve la habitación de sus padres, estos duermen.

SAÚL

Le dije que íbamos a jugar al escondite; él, yo y el bebé.

Mario delante de la cuna. Se agacha para coger a su hermano, lo mira y sale corriendo.

SAÚL

Y lo escondimos sí... en la tinaja de vino de papá... (risas)

Se escuchan gritos que se incrementan (¿;Dónde está el bebé!?). La tinaja está al final de una despensa. Una mano femenina quita la tapa y un bulto redondo asoma derramando el vino.

ESCENA 15D. INT/DÍA CONSULTA

El Doctor mira atónito, como hipnotizado. Mario ríe a carcajadas.

SAÚL

Él quiso hacerlo, luego lo hizo.

DOCTOR

Tú le obligaste...

Un enjambre de moscas se acerca.

SAÚL

Oh no. Él quería. Todos quieren... siempre.

ESCENA 17. INT/NOCHE DESPACHO DOCTOR

Las moscas son ensordecedoras. El Doctor apoya la cabeza sobre la mesa. Los brazos le cuelgan muertos hacia los lados. Todo está muy desordenado.

DOCTOR

(off)

¿Vives en las manos de Mario?

(CONTINÚA)

CONTINÚA: 16.

Este se incorpora torpemente, como si no tuviera equilibrio. Su torso parece convulsionar y solloza levemente.

SAÚL

(off)

Es donde me han visto, no donde vivo.

Bebe directamente de una botella de whisky casi vacía. Al acabar la arroja a una esquina de la habitación.

DOCTOR

(off)

¿Dónde entonces?

Se frota con una mano temblorosa la cara. Está llorando y enrojecido. Coge la fotografía enmarcada con su mujer e hijo y pasa la otra mano por el cristal dejando una pista de sangre sobre sus caras.

SAÚL

(off)

Entre los débiles y los enfermos...

FIN