



# **SMOOTH TEA LYCEUM: GUIONES, STORYBOARD Y PRESUPUESTO**

Alumno: Carlos Valles Lloría

Tutora: María Lorenzo Hernández

ANEXO



## ÍNDICE

1. CAPÍTULO DE LA PRIMERA TEMPORADA Y GUIONES DE LOS CAPÍTULOS 01, 11 Y 12	3
1.1. Sinopsis de los capítulos de la primera temporada	4
1.2. Guión capítulo 01: Descubre al asesino	5
1.3. Guión capítulos 11 y 12: ¡El escondite!	9
2. STORYBOARD CAPÍTULO 01: DESCUBRE AL ASESINO	15
3. PRESUPUESTO CAPÍTULO PILOTO Y PLAN DE PRODUCCIÓN	66
3.1. Presupuesto	67
3.2. Plan de producción	73



# 1. CAPÍTULOS DE LA PRIMERA TEMPORADA

## GUIONES CAPÍTULOS 01, 11 Y 12



## 1.1. SINOPSIS DE LOS CAPÍTULOS DE LA PRIMERA TEMPORADA

### CAPÍTULO 01 DESCUBRE AL ASESINO

Nuestros amigos están castigados y deciden jugar a descubrir quién ha atacado a Candy. ¡El ganador se llevará un buen botín en golosinas!

### CAPÍTULO 02 ¡TINIEBLAS!

Nuestros protagonistas deciden jugar a las tinieblas en el gimnasio del Smooth Tea Lyceum. ¡Luces fuera! ¿Qué ocurrirá?

### CAPÍTULO 03 PINTA CON RICHARD

Hay un profesor nuevo de dibujo en el colegio y la primera clase es un poco rara. ¿De qué va todo eso de explicar qué se ve en las manchas?

### CAPÍTULO 04 ¡PIOJOS!

Hay una plaga de piojos en el colegio, es necesario encontrar al propagador para acabar con la plaga.

### CAPÍTULO 05 LA PACHANGA

En el Liceo se va a celebrar el partido de fútbol más importante del año. Greed, que dice ser el as de los juegos, participará en el partido. ¿Quién ganará?

### CAPÍTULO 06 ¡A VOLAR!

Una nueva alumna ha llegado al liceo, su nombre es Estru y tiene una extraña pasión por saltar desde la ventana más alta del Smooth Tea Lyceum.

### CAPÍTULO 07 OPERACIÓN STUART

Mike cae enfermo y al ir a la enfermería se encontrarán a Stuart y un montón de disparatadas situaciones ocurrirán, una de ellas relacionadas con los órganos internos del malogrado cerdo..

### CAPÍTULO 08 LLAMA DE AMOR

Las hermanas conejas no pararán de marear a Axel hasta conseguir lo que ellas quieren, mientras que él intenta rehuir de ellas sin mucho éxito.

### CAPÍTULO 09 EL CONCURSO

En el colegio se va a celebrar un concurso de talentos. ¡Axel volverá a enfundarse su guitarra para dejar a todos boquiabiertos!

### CAPÍTULO 10 GUERRA DE COMIDA

Se desata una brutal guerra de comida en el comedor del liceo. ¿Lograrán los megáfonos y las sirenas detenerla?

### CAPÍTULO 11 EL ESCONDITE. PARTE 1

Uno de los protagonistas libera a un interno llamado el "Peligroso" de su cautiverio mientras juegan al escondite. La misión del grupo protagonista será volver a encerrarlo.

### CAPÍTULO 12 EL ESCONDITE. PARTE 2

Nuestros protagonistas se encuentran en una persecución del gato y el ratón en los que ahora serán ellos lo que deberán esconderse. ¿Lograrán escapar de "El peligroso"?

## 1.2. GUIÓN CAPÍTULO 01: DESCUBRE AL ASESINO

### HISTORIA REAL

**Idea principal:** Mike asesina a Candy por no tomarse su medicación. Esto hace que acabe lobotomizado como castigo y no vuelva a actuar de manera lúcida.

*El cabo Miguel "Mike" Connors, El Metralla, fue internado en el Hospital Psiquiátrico San Lázaro por las secuelas psicológicas que le habían quedado en la guerra de Vietnam: Un estrés post-traumático que acarrearía de por vida.*

*Candy era una joven de veinticinco años drogodependiente, que tuvo una relación sentimental con Miguel antes de la guerra, y que intentó retomar a la vuelta de este. No obstante, sus constantes problemas debido a su drogadicción acabaron por separarlos. Mike fue a parar al San Lázaro, y Candy, a otro psiquiátrico donde tratar la locura que le acarrea su dependencia a la droga.*

*Polp, el viejo mentor de Miguel en la guerra, y repatriado años antes del final por invalidez al estallar un obús cerca de él y dejarle un brazo inutilizado, es colocado como bedel en la institución psiquiátrica San Lázaro. Cuando Miguel es internado años después de acabar la guerra, Polp no puede hacer menos que intentar curar a Miguel con terapia de choque: Ha de traer a su viejo amor de antes de la guerra, Candy, al psiquiátrico. No sólo no cura a Miguel el reencontrar a su viejo amor, sino que agrava su situación.*

*Para Mike, todo son fantasmas de su pasado. Fantasmas de la guerra. No distingue entre el bien y el mal, entre compañeros y enemigos... Movidio por la locura y por el terror a lo externo, asesta veinte puñaladas en el pecho de Candy, una por cada sonido de bomba que tanto lo aterraba por las noches.*

*Tras este hecho, Mike Connors es llevado a la planta baja para que se le practique una lobotomía que le haga olvidar todo y a todos. La muerte de aquella chica es una mala publicidad para el San Lázaro, por lo que los médicos lo prefieren ocultar y la han enterrado en el patio trasero del sector de las chicas.*

### ESTRUCTURA

**Acto 1, Planteamiento:** Los protagonistas están encerrados como castigo por robar caramelos, y como se aburren quieren jugar a un juego.

**Acto 2, Nudo:** El juego es *El asesino*, y quien haga de víctima y quien adivine quién hace de asesino se llevan un premio, que los niños acuerdan que sean caramelos. Candy quiere asegurarse su parte del premio, por lo que amaña con Mike el juego.

**Acto 3, Desenlace:** Tim, a través de Bort, desenmascara a Mike como asesino.



## GUIÓN LITERARIO

### Acto 1

*Nuestros amigos han vuelto a ser castigados por hacer travesuras. Han intentado robar y comer caramelos que estaban en el liceo, guardados por los megáfonos. Llevados al aula de castigo, son encerrados en uno de los sótanos del colegio durante horas. El culpable de esto es Artie, el zorro, quien se ha chivado para ganarse el cariño de los megáfonos. Sin embargo, eso no le ha servido para librarse del castigo por robar chuches, por lo que nos encontramos con los cinco protagonistas encerrados juntos en una pequeña y oscura sala.*

*(Interior del sótano)*

Nuestro grupo protagonista, sin saber qué hacer, pasa el rato. Tim está en una esquina, acurrucado y temblando, Bort, la masa, imitando a Tim. Candy le está echando la bronca a Artie por el chivatizo mientras se toma un caramelo. Mike está absorto en sus pensamientos, en un segundo plano, detrás de ella. Tiene el ceño fruncido y rumia algo en voz baja. Parece que está trazando un plan de escape.

Tras la bronca, Candy empieza a dar vueltas por la estancia. Está nerviosa, quiere hacer algo, no puede estarse quieta. Artie intenta dialogar con Mike y ganarse su cariño, pero el chico le ignora. Tiene que pensar en cómo escapar de ese lugar.

Candy busca en su bolsillo en busca de otro caramelo, pero no encuentra nada. Se desespera más. Busca con la mirada caramelos, pero ninguno lleva encima. Mira el caramelo que lleva siempre en el pelo, y lo coge. Se detiene a mirarlo unos segundos, pero finalmente decide que no está tan desesperada, mientras lo mira y valora el comérselo. Finalmente se lo vuelve a colocar en el pelo.

El miedo que tiene Tim es trasladado a Bort. Candy observa eso y se acerca a él, que está sentado al lado Tim, para tranquilizarle. Apunta en su cuaderno de bitácora que cinco minutos sin caramelos es como un mes sin agua, lo cierra e intenta distraer a Bort jugando a un juego, pero ni a ella ni a Bort se le ocurre ninguno. Tim, que ahora está atento a lo que ocurre a su alrededor, observa curioso la idea de Candy de jugar para distraerse.

Artie también se acerca, silenciosamente y con reservas, al grupo de niños.

El único que queda un poco aislado es Mike, que sigue en su mundo y repasa con la vista la habitación, girando él en un sentido y la habitación en el contrario. Mira la hora en el reloj de la pared, y saca de su bolsillo de la sudadera un caramelo. Candy huele esto, y cuando Mike, que ya lo ha desenvuelto, se dispone a metérselo en la boca, Candy se le acerca y le pide que se lo dé. Salta a su alrededor, repitiendo constantemente que son amigos de hace mucho, que si no le quiere nada, etc. Mike, con un suspiro, acaba aceptando y le da el caramelo a Candy. Esta se lo agradece con un abrazo y una sonrisa sincera, y vuelve a pensar en cómo pasar el rato con los demás.

De nuevo, Mike se hurga en los bolsillos, buscando algo que no encuentra. Afuera, se oye el sonido de un coche intentando arrancar, pero no lo consigue. Se pone un poco nervioso, pero ese nerviosismo, de repente, se transforma en una amplia sonrisa que cruza su rostro, a la par que el coche pega un petardazo y consigue arrancar e irse. Hay pequeñas imágenes como de petardos o explosiones. Entonces llama a todos a *filas*. Primero los niños se quedan extrañados, pero a la segunda llamada se le acercan poco a poco, en corro. Mike los ve de manera distorsionada.

### Acto 2.

Entonces, Mike reacciona de una manera que pocas veces se ha visto en él, como si recordase algo, y les dice a qué juego pueden jugar, *El asesino*.

A Candy le entusiasma la idea, a Tim le da miedo, pero le da aún más miedo quedarse solo, así que acepta. Artie se apunta y Bort copiar la efusividad de Candy. Pero ese espacio es muy reducido para jugar al juego, y no quieren esperar a que los saquen de allí, por lo que Mike, que lo tiene todo pensado, pide a Bort que copie a la puerta por la que han entrado y se metamorfosee en ella para poder salir. Los niños no habían caído en la habilidad que tiene Bort para metamorfosearse en todo lo que conoce. Salen todos, quedando Mike y Candy los últimos en la sala, y este convence a Candy para que haga de víctima en el juego, antes de que los demás les oigan. Ella rechaza el ofrecimiento rotun-



damente, es aburrido no quiere jugar a eso, y Mike le recuerda el favor que le ha hecho dándole el caramelo antes. Intenta además coger el caramelo que Candy tiene en el pelo, pero esta se aparta enfada para evitarlo. Tras esto Mike pasa al otro lado, enojado, y cuando pasa Candy pide que no se dé un "Bortazo".

*(Interior del pasillo)*

Una vez fuera, Artie, recuerda que para poder jugar se necesita que alguien haga de víctima, y alguien de asesino. Todos se callan.

Mike decide que quien haga de víctima compartirá el premio con el ganador del juego, ya que el papel de víctima es muy aburrido. De esta manera busca enganchar a Candy para sus propósitos, y contar con su colaboración. Candy dice "¡Así sí!" y todos le miran extrañados, salvo Mike, que sonríe, a lo que ella, para no levantar sospechas, le quita importancia a lo dicho con un "Nada, nada". No puede arriesgarse a que no cumpla sus órdenes. Establecen que el premio será la mitad de todos los caramelos que tiene cada uno escondido para su disfrute personal, y que se repartirá a partes iguales entre la víctima y quien descubra al asesino. El papel de víctima y el de asesino serán sorteados a la vuelta, mediante papelitos, y una vez sepa cada uno su rol, tendrán cinco minutos para ir en direcciones diferentes, antes de que el juego comience.

Deciden dividirse e ir a por los caramelos lo primero, ya que para Candy el juego no tiene aliciente sin el premio. Cada uno va a su habitación a por los caramelos que guarda. Cuando todos han salido corriendo a por sus caramelos, quedan Mike y Candy solos en medio del pasillo, se observan, y Candy hace ademán de salir también a por sus caramelos.

\* \* \*

Al cabo del rato, vuelven todos con los caramelos. Artie los trae en una bolsa cual ladrón, con el símbolo del caramelo y dos regalices simulando el dólar, y Bort, que viene rodando, los lleva en su interior. Tim los va recogiendo, y Bort vomita los suyos en las manos de Tim.

Acto seguido, descubren a Candy tirada en el suelo, haciéndose la muerta. Mike llega el último.

Artie le da dos pataditas para ver si se mueve, y ante la rigidez de la niña, Mike la agarra entre sus brazos y aúlla de dolor. Llora. Todos aceptan que se salte el *protocolo* de sortear los roles, y ven mucho más divertido que alguien haya tomado la iniciativa y no puedan saber quién ha sido. Es la sesión de juego de *El asesino* más entretenida e interesante de cuantas han jugado.

Tim da una vuelta alrededor de Candy. Bort le sigue, y Tim observa que el brazo de Candy señala una dirección concreta, la lavandería al final del pasillo. Se lo dice a Bort al oído y ambos se van en dirección a la sala. Artie les sigue por detrás, pidiendo que le esperen, y Mike también, pero a un paso más lento.

*(Interior de la lavandería)*

Una vez en la lavandería, todos empiezan a buscar pistas. Ninguno sabe qué busca ni quién puede ser el asesino, pues todos se comportan de manera acorde a su forma de ser. Artie, el zorro, está excavando en el suelo, mientras que Tim y Bort dan vueltas cerca de los armarios y Mike mira por la sala en general, sin mucho entusiasmo, vigilando casi más lo que hacen el resto de sus compañeros.

De pronto, Tim ve algo en uno de los armarios, y resulta ser la cabeza del Señor P, que le insta a que se busque su propio armario. Acto seguido se oculta en la oscuridad y tose, y Tim cierra el armario, entre extrañado y asustado.

Artie empieza a rebuscar en un cubo de ropa sucia, y ahí ve algo brillar, sacando la horquilla de entre unos anchos y cagados calzoncillos blancos. Se lo comunica a los demás de manera efusiva, y estos se acercan a observarla detenidamente. Mike dice que no ve conexión alguna que pueda tener la horquilla con el asesinato, por lo que Artie se la guarda y siguen buscando, un poco desanimados. Ahora Mike no quita ojo a Artie.

Al poco, Mike, que no está muy motivado con la búsqueda, se pone de puntillas para buscar en un estante alto. Entonces Tim observa, desde la distancia, que en la suela de Mike está el envoltorio del caramelo especial de Candy. Entonces entiende que ha descubierto al asesino, y se pone extremadamente nervioso, ocultando su rostro bajo la capucha.

Bort, que entiende más o menos lo que quiere expresar Tim, imita un poco su gesto a la par que llama la atención sobre Artie y después sobre Mike. Artie le dice a Mike que Bort dice que Tim ha descubierto al asesino, y que vuelvan a la escena del crimen. Mike, mientras empieza a sudar por las axilas, mira penetrantemente a Tim, que aunque oculto bajo su capucha, siente el peligro y empieza a temblar.

### Acto 3

*(Interior del pasillo)*

A la vuelta, no sólo no hay nadie por los pasillos, sino que se ven sirenas y megáfonos correteando por el liceo. Cuando van a girar la esquina del pasillo que les lleva hasta Candy, ven un montón de sirenas y megáfonos haciendo mucho ruido en dirección a ellos, y piensan que van a ser castigados de nuevo con mayor severidad, a lo que Artie, señalando a Tim, lo acusa de haber sido él (sin referirse a nada en concreto), pero cuando llegan a su altura pasan de largo, dejando a Tim algo malherido en el suelo.

El grupo, confundido, avanza poco a poco hacia el lugar del crimen, donde ya no está Candy, sólo su silueta dibujada con tiza blanca en el suelo. Definitivamente es la mejor sesión de *El asesino* de sus vidas con todo el realismo que le está dando Candy, y hacen ver que les encanta.

Hacen ademán de buscarla, pero Artie se impacienta y le pide a Tim que desvele quién es el asesino. Tim se lo dice rápidamente a Bort al oído y este se transforma en Detectim. Si Mike tenía el caramelo especial de Candy, es porque se lo ha tenido que quitar. Candy nunca daría su caramelo especial. Cuando se lo ha comido, ha debido ensuciarse, por lo que ha ido a la lavandería a limpiarse las manos en la ropa sucia, donde no destacaría una mancha más. Ahí se le ha caído la horquilla del pelo de Candy, que sujetaba el caramelo, y el envoltorio, que se le ha quedado pegado a la suela. Por eso ha llegado él el último. Entonces, cuando todos estaban en la lavandería, Artie ha encontrado la horquilla de Candy. Con esta deducción, Detectim descubre a Mike como asesino.

Mike mira con rencor. Interpreta su papel de asesino igual que Bort ha interpretado el de detective sagaz.

Al poco de escuchar la deducción se oye a dos sirenas acercarse por la espalda, y cuando se giran, los protagonistas ven cómo cogen a Mike con una red y se lo llevan. Tim y Bort se apartan, uno asustado y el otro sin comprender bien qué pasa, pero imitándole.

Las sirenas se lo llevan diciendo que es hora de dormir, y Mike echa una última mirada de odio a Tim, por descubrirle. Artie, por su cuenta, acusa a Mike de cometer el asesinato, saltando y chivándose de nuevo, intentando salvar el pellejo, cuando los guardias ya están a mitad de camino.

Cuando se han ido se oye la voz en off de Candy, que pregunta si está resuelto ya el misterio. Todos se preguntan de dónde viene esa voz, o dónde está Candy, porque no la ven. Miran hacia arriba, hacia el cielo o el techo, buscando, como si hablase desde el Cielo cristiano.

Pero no, resulta estar al lado de ellos, sólo hacía falta abrir un poco el plano. Se come un caramelo más del bolsillo repleto que tiene en el mono, y vuelve a querer hacer algo, se aburre de estar quieta todo el rato, por lo que propone ir al comedor.

Todos secundan la idea, y Tim se queda parado, detrás, preguntando por los caramelos que le tocan por resolver el juego. Los demás, que ya están enjugados de nuevo y en sus cosas, pasan de él. Por detrás pasa muy rápidamente un megáfono llevando una camilla con una bolsa de cadáveres.

*Interior indefinido*

Tras los créditos finales aparece Mike en una estancia sin más luz que la de un foco tenue. Parece más ido, babea y tiene la mirada perdida. Acaba con una imagen del liceo de noche.

Fin.



### 1.3. GUIÓN CAPÍTULOS 11 Y 12: ¡EL ESCONDITE!

#### HISTORIA REAL

**Idea principal:** Uno de los protagonistas, Artie, libera al interno "Peligroso" de su cautiverio, y la misión del grupo protagonista es volver a encerrarlo.

*En uno de los sectores más profundos del psiquiátrico se encuentra la celda de aislamiento. En ella vive el interno más peligroso de la institución, un psicólogo infantil que ha acabado asesinando niños y comiéndose sus miembros en un ritual macabro, en busca del placer y la pureza extremos, pues nada en la vida sacia su apetito.*

*Artie, escondiéndose de sus compañeros creyendo que está jugando al escondite, llega hasta la zona del Peligroso. Este, por su condición de psicólogo, enseguida nota la necesidad de afecto de Artie, y la usa en su favor para escapar de la celda. Una vez fuera, su único objetivo es acabar con la persona más joven, y por tanto, más pura, de la institución: Bort.*

*Bort es un niño burbuja con trastorno de personalidad, pues vivió sus tres primeros años aislado del mundo, con su madre en la cárcel, y eso le marcó. Cuando se cumplieron los tres años permitidos de maternidad en la cárcel, pasó dos años en centros de acogida, pero los responsables de los mismos, viendo que no desarrollaba una personalidad propia, sino que se dedicaba a copiar la de los demás, lo ingresaron en STL.*

#### ESTRUCTURA

**Acto 1, Planteamiento:** Los protagonistas están jugando al escondite, cuando Artie libera sin querer al Peligroso.

**Acto 2, Nudo:** El Peligroso empieza a perseguir a los protagonistas, y la única manera de salvarse es, como en el juego del escondite, llegando a casa.

**Acto 3, Desenlace:** Tras una frenética persecución por el liceo, Tim consigue salvarse por él y por todos sus compañeros. El Peligroso vuelve a estar en su celda.

## CAPÍTULO 11: ¡EL ESCONDITE! (PARTE 1)

### DESARROLLO DEL CAPÍTULO

#### Acto 1

Los protagonistas están corriendo por un pasillo en pijama, asustados. Es de noche en el liceo, no hay nadie por los pasillos y la luz proviene únicamente de las bombillas del techo. Artie va delante, y a su lado está Candy, que tira de Mike, que va detrás. Bort va a la altura de Mike y Tim un poco más retrasado, mirando en todo momento hacia atrás. Candy está echando la bronca a Artie, dice que todo ha sido culpa suya, no debería haberse ido tan lejos, pues en las reglas del *Escondite* sólo se permite jugar hasta la segunda planta dentro del liceo y hasta el cubo de arena en el patio. Artie pide perdón mientras sigue corriendo. Nos detenemos en la ventana que acaban de pasar, que deja ver un exterior negro como la noche.

\* \* \*

Volvemos a esa misma noche, cuando todo estaba tranquilo. El grupo está jugando al escondite en una de las salas recreativas de STL. Artie, por haber llegado el último, es el que paga. Ha pillado ya a Candy y a Tim, que están esperando sentados, pero faltan Mike y Bort. Mientras Artie inspecciona una vez más la sala, Candy se saca un caramelo de su bolsillo delantero y se lo come, ante la atenta y angustiada mirada de Tim, al que le cuesta aguantar la tensión del momento.

Artie mira debajo de las mesas octogonales de manualidades, pero no hay nadie. De repente, se oye un estornudo, y Artie levanta la mirada, dirigiéndola al lugar de donde provenía el sonido. En una piscina de bolas que hay en la esquina de la habitación ve a Mike, sumergido hasta la cara, bien escondido porque sólo se le veía el rostro entre las bolas, ahora lleno de mocos que han salido disparados hacia arriba con el estornudo y le han caído encima. Lástima que no hubiera ninguna otra bola marrón con la que mimetizar la cara de Mike.

Artie, que es muy astuto, sabe que Bort no puede andar lejos. Busca en la piscina de bolas pero no lo encuentra, hasta que de repente tiene una sospecha. Se acerca de nuevo a Mike, que está en la misma posición en que lo había dejado, y observa con frustración que los mocos han desaparecido sin que se limpie. Cuando se gira hacia la zona de "salvado", ve a Bort rodar hacia allá. Candy está eufórica, animando a Bort y saltando, mientras que Tim empieza a temblar y se encierra en su capucha. Artie sale corriendo, y, gracias a sus cuatro patas, llega antes que Bort y le pilló tanto a él como a Mike.

Esto hace que Candy tire al suelo uno de sus caramelos de palo, enfadada. Tim sigue igual, Bort intenta conseguir cariño de Candy pero ella le da la espalda, y a Mike no se le ve el pelo, sigue en la piscina de bolas, misma posición. Así pues, ahora Candy paga. Recoge el caramelo, se lo mete en la boca, se da la vuelta, malhumorada, se tapa los ojos y se apoya en la pared, mientras empieza a contar.

Tim entonces se pone nervioso y no sabe cómo reaccionar. Bort le imita. Artie, el más despierto en ese momento, sale corriendo fuera de la sala, y los otros dos le siguen. La cara de Mike desaparece entre las bolas, se hunde.

Al rato, se ve cómo los pies de Candy llegan frente a los baños. Al otro lado, se oyen voces, murmullos, como mínimo la voz de Artie, que menciona a Mike. Por lo que al menos hay dos personas en los baños. Candy se dispone a abrir la puerta. Abre lo suficiente para que su cabeza pueda entrar, sonrío y avisa al interior del baño de su llegada, haciendo un guiño a *El resplandor*. Cuando lo hace, se encuentra a Mike atascado en el ventanal del baño, pataleando, intentando escapar, pero sin conseguirlo. Candy entonces tira de él para desatascarlo. Hasta que Mike no se tira un eructo, su cuerpo no se contrae lo suficiente para escapar de la trampa.

Desde el exterior, Artie, que está viendo si Mike puede finalmente salir o no, acaba por ignorar a su compañero y se va corriendo, antes de que este sea desatascado.

Aún en el baño, Candy hace el recuento de quienes le quedan por pillar. Están Artie, que acaba de escapar, Tim, que estará temblando y asustado en algún rincón, y Bort, que no estará lejos de Tim. Justo cuando acaba de enumerarlos, se oye el sonido de una cisterna, se abre la puerta de uno de los váteres y sale de ella el Señor P con el dominical. Dice que hay que ahorrar en luz, y con ese pretexto, desenrosca la bombilla del baño y se la lleva, dejando a los protagonistas sin luz. Candy se queda a cuadros, y Mike no se inmuta. Sólo se les ven los ojos en la oscuridad. Los de Mike brillan con un tono especial.



Candy vuelve con Mike un momento a la sala donde empieza el juego, para ver si alguien se ha salvado, pero no hay nadie allí, así que empiezan a buscar de nuevo por el liceo.

Artie aparece frente a una puerta doble parecida a la de salida de socorro, solo que en ella pone "ACCESO RESTRINGIDO", y un megáfono. Empuja y entra en un pasillo oscuro.

Candy va delante y Mike le sigue por detrás, cuando se topan con Polp, que hacía la ronda nocturna por los pasillos. Este les alumbró con la linterna y les pregunta qué hacen a esas horas despiertos. Mira a Mike con ternura, y parece que se le cae una lagrimilla. Candy responde rápidamente que se han despertado y han visto que Tim y Bort no estaban, así que los estaban buscando, y que si los había visto. La respuesta de Polp es negativa, por lo que Candy tira de Mike y se despide mientras sigue corriendo por el pasillo, antes de que Polp reaccione y salga de su trance.

Cuando van a cruzar la intersección de dos pasillos, oyen una voz que les llama desde la esquina, un "psss", muy bajo. Candy y Mike giran la cabeza, y de las sombras aparece Axel agarrado a las gemelas Lolly y Lucy, una a cada lado, que apoyan su cabeza contra el pecho de él. Pregunta si quieren saber dónde está Tim, y, ante la afirmación de los protagonistas, Axel emite una risa socarrona y señala con la cabeza en dirección a otra de las salas del liceo, cuya puerta está abierta. Dice que se lo pregunten a él. Candy, extrañada, se acerca a mirar en la habitación, seguida por Mike. Axel y las conejas se van por donde los protagonistas han llegado, riéndose ambas conejas de manera juguetona.

Artie está ahora caminando por un pasillo totalmente oscuro, mirando a todos lados. Es un pasillo que nunca había conocido, y por dentro se debate entre la alegría de saber que va a ganar el juego y el afecto de sus compañeros por lo bueno que es (duda que nadie conozca ese pasillo), y por otro, el miedo o la reserva que lo desconocido le produce. Camina mirando hacia todos lados. Observa que es un pasillo sin ventanas y más descuidado que los que suele frecuentar, y que algo lo atrae hacia el fondo del mismo.

La sala es un ropero donde las visitas dejan abrigos y demás cuando están de paso por el liceo. Además de carritos de perchas y perchas tiradas por el suelo, hay varios armarios. De uno de ellos sale un tartamudeo apenas audible. Candy se acerca poco a poco, con una cierta reserva, y Mike observa la escena desde detrás, pegado a ella. Cuando Candy abre la puerta del armario, se encuentra a Tim acurrucado en una esquina, temblando. Cuando este ve la luz y la puerta del armario abrirse, pensando que son Axel y compañía de nuevo, se oculta bajo su capucha. Candy dice que lo ha pillado.

Artie llega al final del oscuro pasillo, y se topa con una pared. Se queda un poco parado, un tanto desilusionado, pues esperaba algo más. Además, en ese pasillo no hay nada más que la oscuridad para esconderse. Cuando se dispone a dar media vuelta para irse, oye una voz a su espalda, que le llama por su nombre. Cuando se gira hacia su izquierda, ve lo que no había visto antes porque sus ojos no estaban suficientemente acostumbrados a la oscuridad. Bañada por la luz tenue de la Luna, que se filtra por una pequeña ventana, está la celda del Peligroso.

## CAPÍTULO 12: ¡EL ESCONDITE! (PARTE 2)

Artie está frente a la celda del Peligroso, que queda a su izquierda. Para él es una celda gigante con aspecto carcelario, pues tiene una estructura de barrotes que separa a ambos personajes. Dentro de la celda, no se ve nada, sólo oscuridad en distintos grados, como una inmensa y densa nube negra. La poca luz que entraba por la pequeña ventana, de la Luna, ahora escasea, pues una nube la tapa. Artie, curioso pregunta cómo es que sabe su nombre. Él (El Peligroso) lo sabe todo. Empiezan a dialogar. El Peligroso, con una voz aguda pero tranquila, empieza a interesarse por Artie y su entorno. Cómo ha llegado allí, si es que está castigado.

La nube oscura pasa y la Luna vuelve a iluminar ligeramente el lugar. Artie responde, quitándole dramatismo al asunto, relajado, sonriente. Este nuevo personaje que acaba de conocer se interesa por su vida, le muestra el afecto que él siente que necesita. Le cuenta que está jugando al Escondite con sus amigos, y que allí nunca le van a encontrar. El Peligroso alaba su astucia e intenta indagar más en el entorno de Artie. Este menciona al resto de sus compañeros, y cuando llega a Bort, la nube que habita la celda del Peligroso parece agitarse más de la cuenta.

Otra nube empieza a cubrir lentamente la Luna. Pregunta a Artie sobre Bort, y el zorro le cuenta cuanto sabe, dejando notar que le tiene un poco de manía (porque le hacen más caso a él que a Artie, y eso no le gusta). El Peligroso parece sentirse complacido, y ataca por ese flanco.



La nube oculta cada vez más la Luna, oscureciendo la estancia. La luz de la Luna que bañaba a Artie empieza desaparecer, dejando a este sumiéndose poco a poco en la oscuridad. El Peligroso empieza a filosofar sobre la amistad, sobre la traición, no se puede confiar en todo el mundo. Sin embargo, El Peligroso entiende que ellos dos son iguales. Que están solos, apartados de los demás. Hace ver a Artie que sus amigos en realidad no son tal, y que él entiende su soledad y su necesidad de afecto. Usa como baza el tema de Bort para hacerle creer que le dan de lado, y Artie empieza a empatizar aún más con él.

La nube ha cubierto totalmente la Luna, ya no hay luz. Artie es totalmente engullido por la oscuridad. Finalmente El Peligroso le pregunta si ellos dos son amigos. Cuando Artie responde afirmativamente, El Peligroso le pide un favor. Tiene que ayudarlo a salir de allí.

## Acto 2

Candy, con Mike detrás y Tim pegado a este último, con la capucha del pijama puesta hasta arriba, siguen jugando al escondite. Sólo faltan Artie y Bort, que, de nuevo, comprueban que no se han salvado. Están caminando por un largo pasillo, y ven cómo gira la esquina en dirección a ellos una Candy verde. Tim se agita mucho, sabiendo lo que eso significa, mientras que los otros dos protagonistas ni se inmutan, parecen no darse cuenta de lo que Tim ha entendido. Cuando llegan a la misma altura, la Candy verde y la normal se saludan sonrientes, y cada una sigue su camino. Tim, en ese punto, está casi al borde del ataque, mientras que Mike se queda un momento parado, se gira hacia atrás, viendo cómo la Candy verde, de espaldas a él, sigue su camino. Se da la vuelta y continúa caminando. Entonces Candy se para, extrañada, y se gira. Empieza a correr hacia la Candy verde y esta también empieza a correr, intentado escapar de la primera. Cuando la Candy verde, que va delante, está a punto de girar hacia la derecha, en dirección a donde había ido Artie (aunque no lo sabe), de una sala que hay frente a esta esquina salen en tropel seis sirenas a toda velocidad, ignorando a la Candy verde, que se ha quedado parada a un paso de girar, y al resto de protagonistas, que están un poco más retrasados, haciendo mucho ruido.

Cuando giran todos la cabeza a su izquierda y ven la sala de donde han salido las sirenas, se encuentran con que es como un ladrón gigante conectado a un enchufe en el que todas las sirenas del liceo están descansando, apagadas. Hay un ladrón por cada pared de la sala, salvo el de la puerta, con las sirenas de cara a la puerta.

Oyen entonces la voz de Artie y pasos rápidos que se acercan desde el lugar por el que se han ido las sirenas. Cuando se giran en esa dirección, aparece Artie corriendo, muy asustado y alarmado, instándoles a que corran ellos también, a gritos. Ellos al principio se quedan en el mismo sitio donde están, pues no entienden qué ocurre. Candy le pregunta desde su posición y Artie, sin dejar de correr, explica que ha liberado al Peligroso por error. Entonces todos los protagonistas giran la cabeza de nuevo hacia el lugar por el que ha aparecido Artie y empiezan a correr en la misma dirección que Artie, asustados y gritando. Tim es el que empieza a correr más rápido, mientras oculta su rostro en la capucha tirando de los cordones. Bort le sigue y al instante Candy, que tira de la mano de Mike. De la esquina donde ha empezado todo surge la nube negra que representa al Peligroso.

Mientras corren, Tim pregunta a Artie cómo ha ocurrido exactamente. Artie contesta que ha ido a esconderse a la torre, y allí el Peligroso le ha engañado para que le ayude a escapar de su encierro desactivando unos controles de seguridad, y que ahora va a por todos ellos, especialmente a por Bort.

Este, al oírlo, hace un gesto de sorpresa mientras se pregunta por qué a por él.

Candy entonces se cabrea y adelanta a Tim, tirando de Mike, y volvemos a la escena con la que comenzaba la primera parte del capítulo. Le echa la bronca a Artie, y le dice que si El Peligroso estaba ahí era por una buena razón, aunque no sepan cuál.

Tim corta la disputa preguntando qué van a hacer, tiene muchísimo miedo, tartamudea, a lo que Candy responde que lo mejor es que vuelvan a las habitaciones y dejen el asunto a las sirenas. Cuando dicen esto están girando una esquina, y se topan con una sirena rota y desmontada en el suelo. Todos se paran, de golpe, en shock. Esto hace que Mike reaccione tarde al frenazo de Candy y la empuje con su tripa, tirándola encima de la sirena rota. Candy se queja un poco. Tim pota al ver esto, y, viendo que ni el personal encargado de su seguridad puede hacer frente al Peligroso, empieza a desesperarse, a llorar, cree que están condenados.

Artie pasa a la sirena y les insta a que sigan corriendo, que no se paren, que hay que huir a toda costa. Todos le ignoran, mirando tristemente a la sirena que hay en el suelo, y Artie se desespera también, dando vueltas rápidamente alrededor de ellos, gritándoles que tiene que huir de allí. Entonces Mike entra en trance y le pega un bofetón a Artie, al grito de "*¡Tranquilícese, soldado!*". Artie se queda muy sorprendido y a punto de llorar como Tim, pero Mike, de manera muy calmada empieza a exponer su idea de la situación. Es culpa de Artie (Artie entonces admite su error mientras, cabizbajo, da un poco la espalda al resto) por haber metido al Peligroso en el juego. Los protagonistas estaban jugando al escondite, y Artie, liberando al Peligroso, lo ha incluido en el juego.

Pregunta Candy entonces si es que hay que pillarlo, pero no. Es ley del juego que el último en incorporarse paga, por lo que su rol es el de buscar y perseguir a los que se esconden, que son ellos. Así que, la única manera de solucionar la situación es acabar el juego. Para librarse del Peligroso, habrán de ir a la zona de salvado, a "casa". Pero casa ya no es la sala donde ellos empezaron a jugar. Casa ahora es el lugar desde donde el Peligroso empezó a pagar. Su celda. Se hace un silencio solemne tras la exposición de Mike. Todos saben lo que eso significa, ir al lugar menos seguro que ahora conocen dentro de STL. Un lugar que solo Artie ha pisado, y con malos resultados. Saben que es arriesgado, igual que saben que es la única solución posible, ya que las sirenas no pueden frenar el avance del Peligroso. Han de salvar STL, y, quién sabe si también la Humanidad. Todos muestran caras de preocupación, salvo Bort, que no acaba de comprender la situación y mira interrogante a Candy, que está a un lado, y a Tim que está a otro. Mike, finalmente, corta el dramatismo del momento con una frase sin ninguna relación con lo que están hablando.

Entonces ven asomarse y acercarse la nube negra por el pasillo y vuelven a iniciar la frenética carrera hacia la celda. Artie es el que va delante, guiando a los demás y avisando por adelantado qué dirección tomar. Suben las escaleras al piso superior y se da una escena de persecución estilo Escher, mientras los pasillos y las escaleras cambian de lugar, cuando Tim, en una de las últimas escaleras, tropieza y cae. Bort, cuyo tamaño se ha reducido, hace ademán de volver a por él, pero Candy, con la mano con la que no tira de Mike lo agarra del brazo y tira también de él para continuar la carrera, no quiere que le ocurra lo mismo, ha de protegerlo. Tim, tirado en las escaleras, estira la mano intentando que alguien tire de él, mas la nube negra lo engulle.

Artie abre la doble puerta del principio y la mantiene abierta hasta que pasan todos los protagonistas, luego la deja cerrarse para evitar que el Peligroso les alcance.

Artie y Bort inician el sprint final, mientras que Mike y Candy van algo retrasados debido a que Mike está ausente, y no es consciente de la gravedad del asunto, por lo que corre lentamente, y Candy se ve obligada a tirar de él, lo que la retrasa a ella también.

### Acto 3

Una mano, de la que sólo se identifica la silueta, abre un armario que chirría, de dentro hacia afuera. Unos pies desnudos corren apresuradamente por un pasillo, haciendo apenas ruido.

Finalmente, el Peligroso está a punto de alcanzarles. Cuando van a girar (de nuevo) una esquina, el Peligroso les cierra el paso, y los pone contra la pared. Todos se asustan sobremanera.

Los pies desnudos suben rápidamente unas escaleras. Un pequeño ruido, como un jadeo, se oye repetidamente.

Mientras Artie se coloca detrás de Mike, Candy se coloca delante de Bort, hace ademán de protegerlo. Entonces Bort se metamorfosea en Detectim en pijama, para el asombro de todos, y chasquea con los dedos y con la lengua mientras guiña el ojo al Peligroso, en un claro gesto de "*¡Te pillé!*".

Los pies aceleran el paso, giran una esquina.

El Peligroso abre mucho sus felinos ojos, y comprende rápidamente que ha sido engañado. Se da la vuelta y corre en dirección contraria, aún no es tarde para evitar el desastre. Tiene que llegar a su celda antes que el verdadero Tim, que estaba escondido en algún lugar. Se dirige hacia el pasillo que conecta las dos vías para ir a su celda con la única vía que conecta con STL.

Cuando llega a ese punto, oye pasos apresurados por la escalera que lleva a su celda, la segunda vía. Tim se le ha adelantado. Entiende entonces El Peligroso que ese porcentaje de Bort que lleva encima es un peso innecesario, y



lo expulsa de su ser. Tras esto, se lanza escaleras arriba a acabar con Tim. Bort queda en el suelo como una masa sin forma concreta, está malherido.

Tim ya ve la celda y el interruptor que ha de accionar, no queda nada, sólo unas zancadas más. Entonces El Peligroso se muestra a su espalda de manera brutal y haciendo mucho ruido, ya ha acabado de subir las escaleras.

Tim está a unos pocos pasos de la celda, y alarga su mano para salvarse él y todo STL. De los nervios, empieza a potar mientras llega a su meta. El Peligroso se abalanza sobre él, está a unos centímetros. Entonces Tim, que ya ha acabado de potar, se resbala con su vómito, provocando que el Peligroso tropiece con él.

Mientras que Tim cae al suelo, El Peligroso, por la inercia de su propia velocidad, cae directamente en su celda.

La mano de Tim, desde el suelo, y mientras el Peligroso grita y despotrica desesperado, alcanza a accionar el interruptor que cierra la celda. Se oye el crujir de los barrotes de la celda, cómo ascienden desde el suelo y retienen de nuevo al Peligroso. Y más lejos, se ve cómo la segunda vía por la que se accedía a la celda del Peligroso se ve tapiada por una pared, que ahora conforma otro pasillo diferente.

Se ha restablecido el control. Tim se ha salvado. Y ha salvado a todo STL.

Mientras Tim, boca arriba en su propio charco de vómito, intenta recomponerse de la carrera y el golpe, oye al resto del grupo pero no los alcanza a ver.

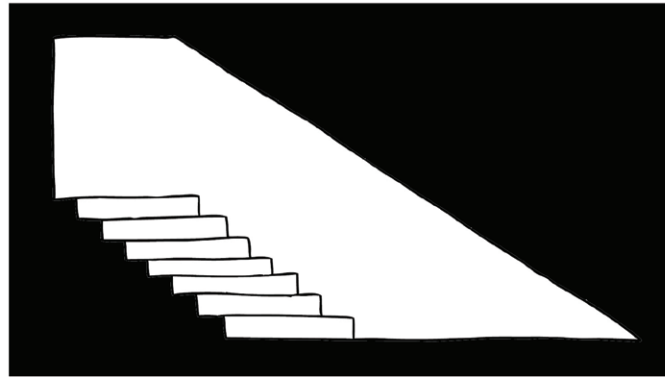
Estos acaban de subir las escaleras y se acercan a socorrerlo. Candy, tirando de Mike, y Bort, van los primeros. Artie se mantiene al acecho a unos pasos de acabar de subir la escalera, sólo asoma ligeramente su cabeza mientras pregunta si todo ha acabado.

Bort, ya entero y a tamaño natural, recuesta a Tim sobre su masa, mientras Candy le felicita por lo que ha hecho. Mike entra momentáneamente en trance y felicita a su soldado por cumplir con la tarea que se le había impuesto. El Peligroso está de fondo dando vueltas por la celda, amenazando e insultando a los protagonistas con impotencia, y maldiciendo especialmente a Tim, pero especialmente a Bort. Empieza a amanecer mientras todo esto ocurre.

Mike le da la mano a Tim y le ayuda a incorporarse, mientras Candy y Bort le sujetan para que no caiga. Mike rodea con su brazo el cuello de Tim, como si fuesen amigos, y se marchan mientras Mike cuenta batallitas. Empieza con un *"¿Alguna vez te he contado que hace unos años yo...?"*, y es entonces cuando sale del trance, dejando la frase a medias y a Tim a la espera, expectante. Candy va detrás, sonriente. Bort se ha quedado rezagado, mirando al Peligroso en su celda y escuchando todos los improperios y amenazas que suelta. El último es para Bort. Candy tira de la mano de Bort para que no se quede atrás, y Bort hace caso omiso de las palabras del Peligroso. Todo parece haber salido bien. Pero cuando todo vuelve a estar en calma, Artie aparece de nuevo ante la celda del Peligroso. Está aún amaneciendo, ha sido momentos después de que los protagonistas se vayan. El Sol sale por la ventana donde por la noche estaba la Luna, y baña la cara de Artie, que no expresa emoción alguna. El Peligroso le felicita por su papel en lo ocurrido, para ellos ha sido un juego. Artie no dice nada. Acaba el capítulo con El Peligroso sonriendo, y diciéndole a Artie *"Al fin y al cabo, tú y yo somos uno"*.

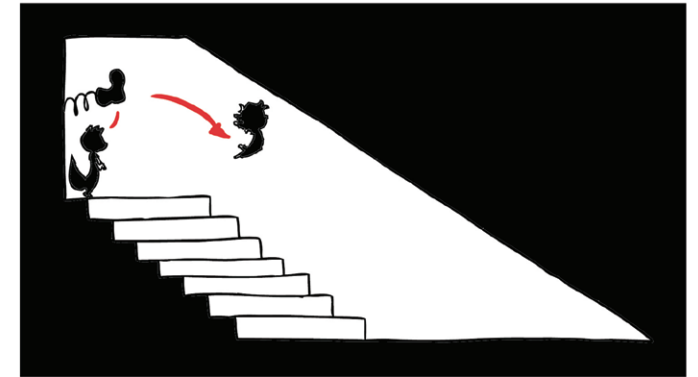
Fin.

## 2. STORYBOARD CAPÍTULO 01: *DESCUBRE AL ASESINO*



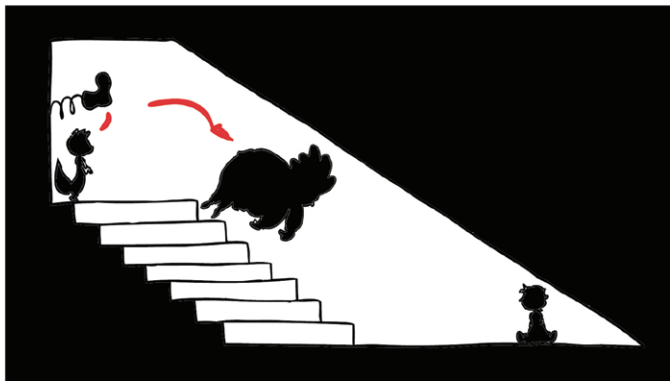
**ACCIÓN:** Se abre una puerta.

**DIÁLOGO:**



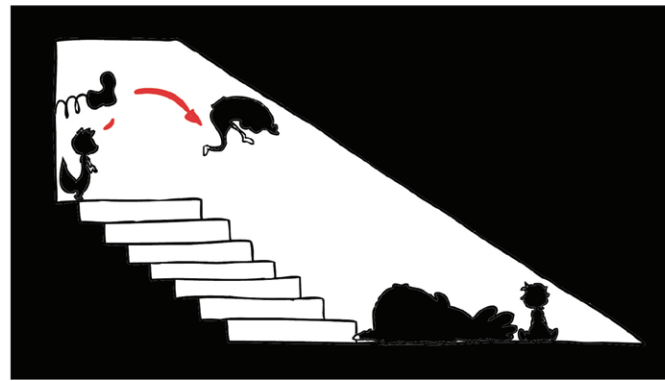
**ACCIÓN:** Una silueta es lanzada por otra con forma de bota con muelle escaleras abajo.

**DIÁLOGO:** ¡Ay!



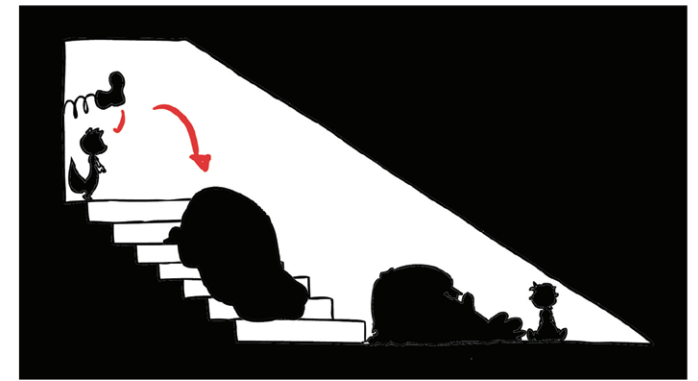
**ACCIÓN:** Una silueta es lanzada por otra con forma de bota con muelle escaleras abajo.

**DIÁLOGO:** Ugh



**ACCIÓN:** Una silueta es lanzada por otra con forma de bota con muelle escaleras abajo.

**DIÁLOGO:** ¡Ah, ah!



**ACCIÓN:** Una silueta es lanzada por otra con forma de bota con muelle escaleras abajo.

**DIÁLOGO:** Blobloblop





**ACCIÓN:** Las siluetas del suelo son observadas por la que se mantiene en la escalera.

**DIÁLOGO:** ¡Hm!



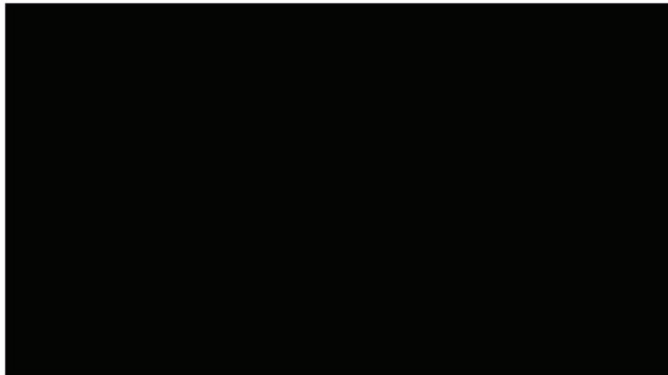
**ACCIÓN:** La silueta restante es lanzada por otra con forma de bota con muelle escaleras abajo.

**DIÁLOGO:** ¡Auuuu!



**ACCIÓN:** La silueta del zorro agacha la cabeza, decepcionado.

**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Fundido de salida en negro.

**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Entrada del logo STL.

**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Candy echa la bronca a Artie por lo sucedido. Mike lo observa pasivo, mientras que Tim tiembla en una esquina y Bort le imita.

**DIÁLOGO:** ¡¿Se puede saber qué te pasa zorro traidor?!



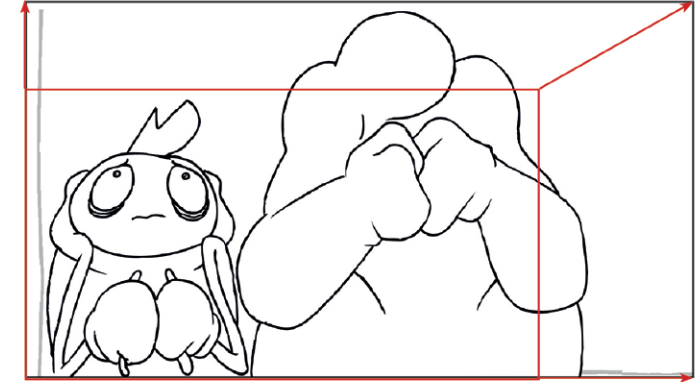
**ACCIÓN:** Candy regaña a Artie, grita, mientras Tim sigue temblando y Bort le sigue imitando.

**DIÁLOGO:** ¡Si no te hubieras chivado ahora estaríamos saboreando esos caramelos!



**ACCIÓN:** Artie hace ademán de protegerse, intenta excusarse, y encajar la bronca.

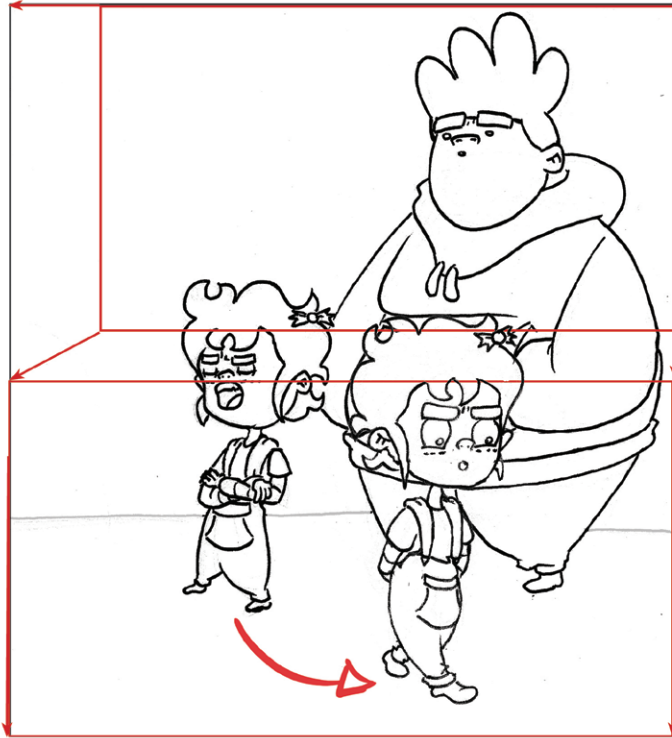
**DIÁLOGO:** ¡N-no pensé que nos fueran a castigar!



**ACCIÓN:** Tim observa la acción desde la esquina, intentando controlar su nerviosismo. Bort le imita.

**DIÁLOGO:** ¡¿Y qué pensabas que iban a hacer, dejarnos continuar con los caramelos robados?!

**(Con el paneo)** Y-yo sólo quería que me rascaran un poco detrás de las orejas...



**ACCIÓN:** Mike está abstraído en sus pensamientos, mientras Candy danza y salta delante suyo.

**DIÁLOGO:** ¡Como siempre, sólo piensas en ti!

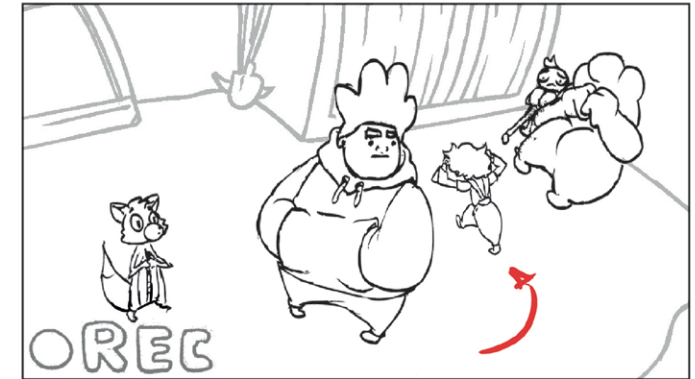
**ACCIÓN:** Candy, cansada de discutir sobre un tema que no va a ninguna parte, cierra la disputa.

**DIÁLOGO:** Bah, paso de seguir discutiendo contigo, sólo eres un zorro egoísta. Pensemos mejor en cómo salir de aquí y recuperar los caramelos.



**ACCIÓN:** Candy piensa en voz alta mientras da una vuelta por la habitación, inquieta.

**DIÁLOGO:** Sólo tenemos que esperar y sacarlos del escondite cuando nos suelten.



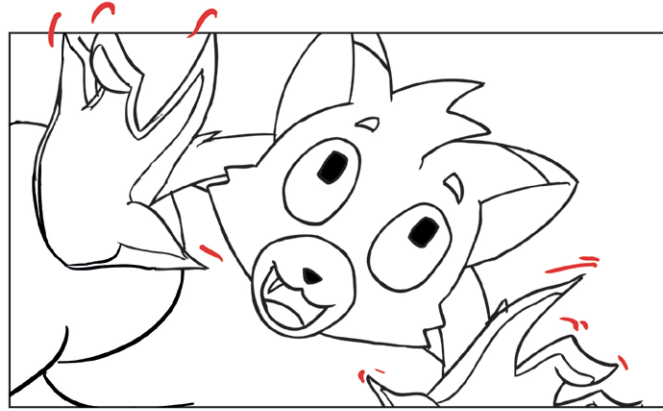
**ACCIÓN:** Candy piensa en voz alta mientras da una vuelta por la habitación, inquieta.

**DIÁLOGO:** ¡Aghhh, pero no puedo esperar tanto!.



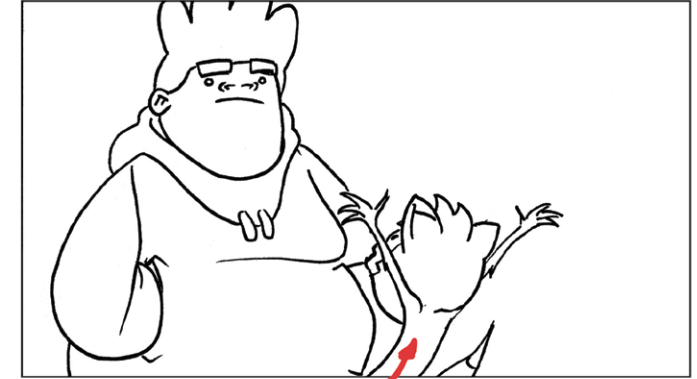
**ACCIÓN:** Candy se desespera por caramelos, mientras Artie intenta recuperar el afecto de sus compañeros yendo a abrazar a Mike.

**DIÁLOGO:** ¡¡Necesito degustar ya esa delicia de dioses!! / ¡Mike, Mike!



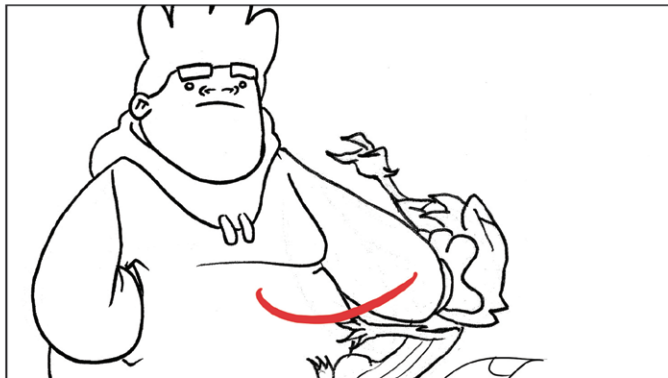
**ACCIÓN:** Artie atosiga a Mike saltando para que le dé un abrazo. Fuera de plano, Candy sigue desesperándose por unos pocos caramelos.

**DIÁLOGO:** ¡Eh, eh, Mike! ¡Dame un abrazo, dame un abrazo!



**ACCIÓN:** Artie atosiga a Mike saltando para que le dé un abrazo. Este le ignora, sigue abstraído en sus pensamientos. Fuera de plano, Candy sigue desesperándose por unos pocos caramelos.

**DIÁLOGO:** ¡Mike, eh, aquí! ¡Soy yo, Artie, un abrazo colega!



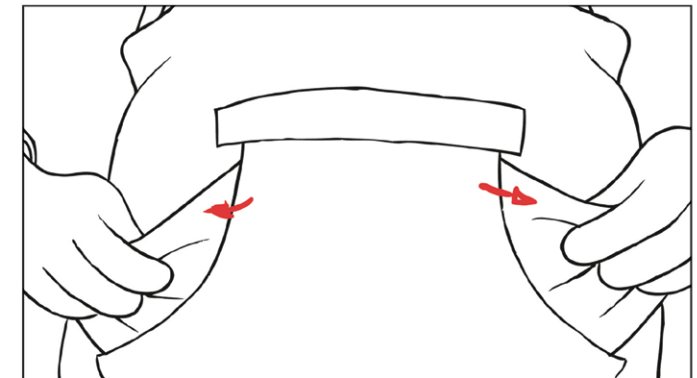
**ACCIÓN:** Mike, aún en su mundo, aparta a Artie de un manotazo, por pesado. Fuera de plano, Candy sigue desesperándose por unos pocos caramelos.

**DIÁLOGO:** ¡Uack!



**ACCIÓN:** Candy rebusca en sus bolsillos en busca de caramelos, mientras que Artie, que se ha recuperado del golpe, mira a Mike enfadado por el empujón.

**DIÁLOGO:** Jo...



**ACCIÓN:** Candy ve que en su bolsillo no queda nada.

**DIÁLOGO:** ...nada, ni un triste Sugus.



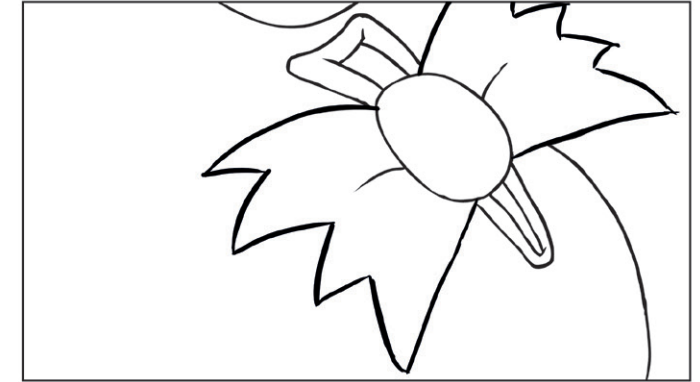
**ACCIÓN:** Candy se desespera aún más, llevándose las manos a la cabeza.

**DIÁLOGO:** ¡No puede ser!



**ACCIÓN:** Candy, desesperada, ya no sabe a qué recurrir para paliar su necesidad.

**DIÁLOGO:** ¡Si siempre llevo alguno de emergencia...!



**ACCIÓN:** Candy se percató de que guarda en su pelo su "Caramelo especial de emergencias emergentes".

**DIÁLOGO:** ¡Un momento! ¡Claro, de emergencia...!



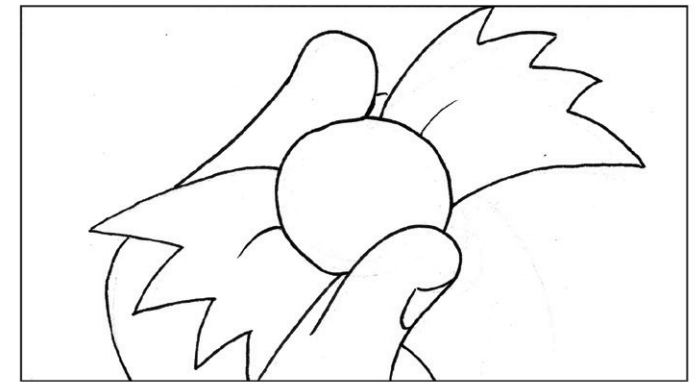
**ACCIÓN:** Candy coge el caramelo que lleva en la horquilla del pelo

**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Candy mira el caramelo con duda.

**DIÁLOGO:**...



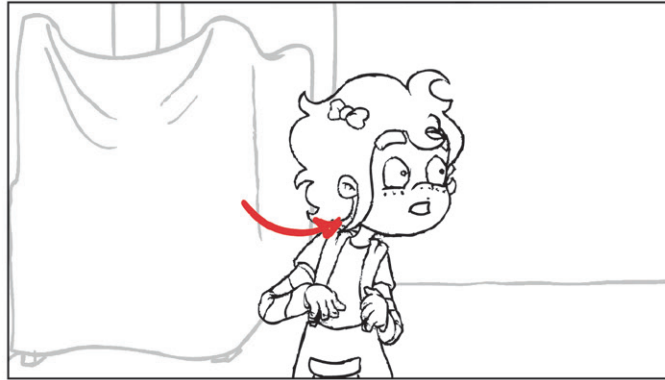
**ACCIÓN:** Candy reflexiona sobre la posibilidad de comerse su caramelo de emergencias emergentes.

**DIÁLOGO:** ¿Debería...?



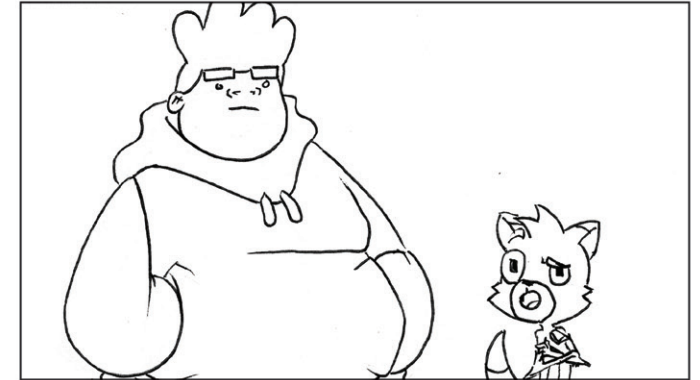
**ACCIÓN:** Candy rechaza la idea y se recoloca el caramelo en su sitio.

**DIÁLOGO:** No, no estoy tan desesperada.



**ACCIÓN:** Candy inspecciona a un lado para ver si Artie o Mike tienen caramelos.

**DIÁLOGO:** Pero ¿y si los otros tienen...?



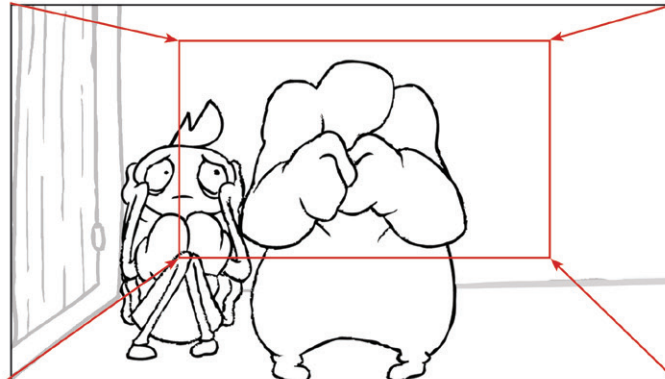
**ACCIÓN:** Mike sigue absorto en sus pensamientos y Artie, que ya se ha repuesto del golpe, ahora está enfadado con él.

**DIÁLOGO:** ¿Se puede saber qué miras? /Allí no hay nada que rascar...



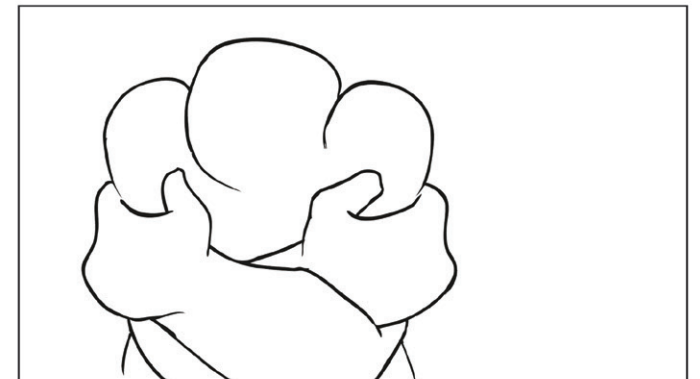
**ACCIÓN:** Candy inspecciona al otro lado para ver si Tim o Bort tienen caramelos.

**DIÁLOGO:**



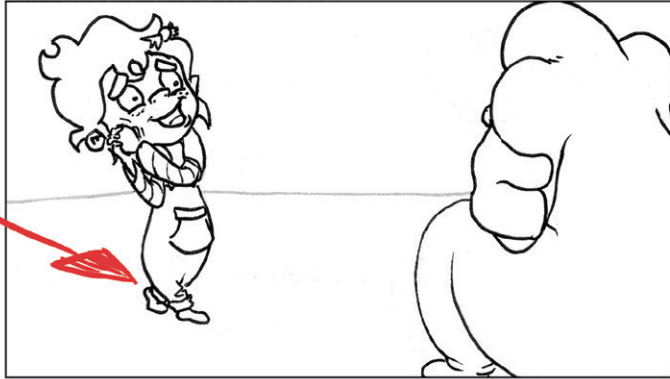
**ACCIÓN:** Candy observa que ninguno de los dos tiene.

**DIÁLOGO:** Y allí...



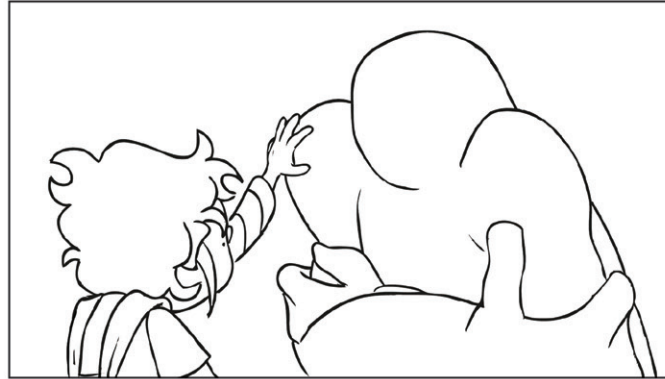
**ACCIÓN:** Candy se percató de que Bort está temblando.

**DIÁLOGO:** ¡Oh!



**ACCIÓN:** Candy, movida por un instinto maternal, se acerca a tranquilizar a su amigo.

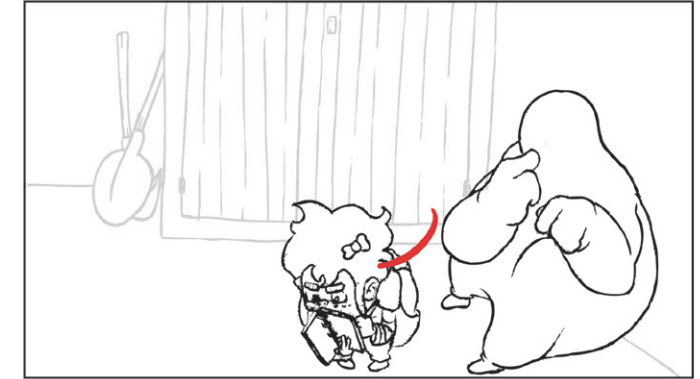
**DIÁLOGO:** ¿Qué te pasa pequeño?



**ACCIÓN:** Candy posa su mano sobre el hombro de Bort para tranquilizarle.

**DIÁLOGO:** No tengas miedo, encontraremos la manera de escapar de aquí y comernos los caramelos.

Oh, los caramelos...



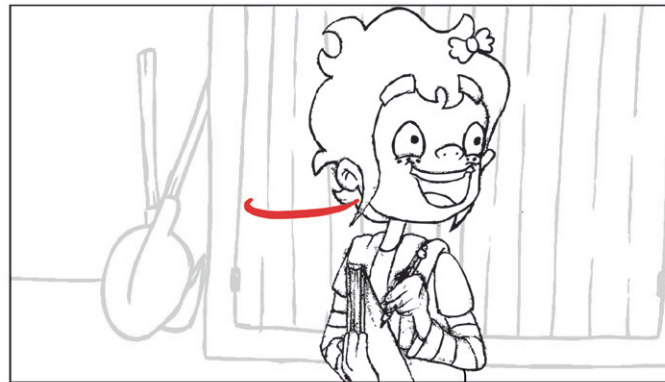
**ACCIÓN:** Candy se gira a escribir en su diario.

**DIÁLOGO:** Diario de bitácora, entrada 063. Esto es insoportable. Cinco minutos sin caramelos es como un día sin agua.



**ACCIÓN:** Candy mira extrañada la entrada que ha escrito en su diario.

**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Candy cierra su diario porque tiene una idea para pasar el rato.

**DIÁLOGO:** ¡Eh, ya lo tengo! ¡Juguemos a algo para olvidar los caramelos!



**ACCIÓN:** Bort hace ademán de no saber a qué jugar. Su mano casi golpea a Tim, del que en ese momento se ha olvidado.

**DIÁLOGO:** ¡Qué expresivo eres... no te preocupes ya se nos ocurrirá algo!



**ACCIÓN:** Candy busca mentalmente un juego con el que entretenerse, mientras que Bort imita su pose. Tim observa la escena, ignorado por ambos.

**DIÁLOGO:** Hmmm...



**ACCIÓN:** Candy desiste de buscar un juego divertido, mientras que Artie se le acerca, curioso, por la espalda.

**DIÁLOGO:** Bah, no se me ocurre nada.



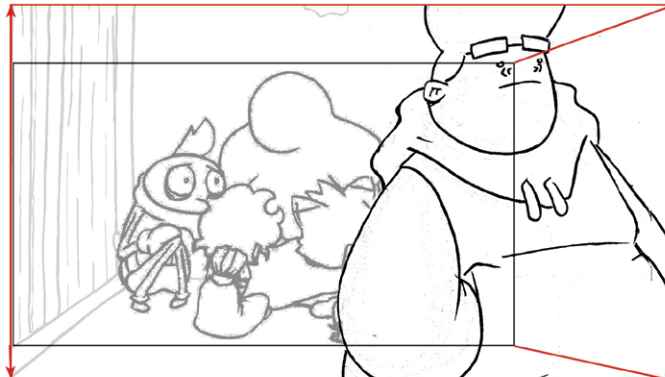
**ACCIÓN:** Candy baja la cabeza, frustrada. Artie juega alrededor de ella.

**DIÁLOGO:** Candyyyy...



**ACCIÓN:** Artie chupa la oreja de Candy y le mete la punta de la cola por la nariz, provocándole estornudos.

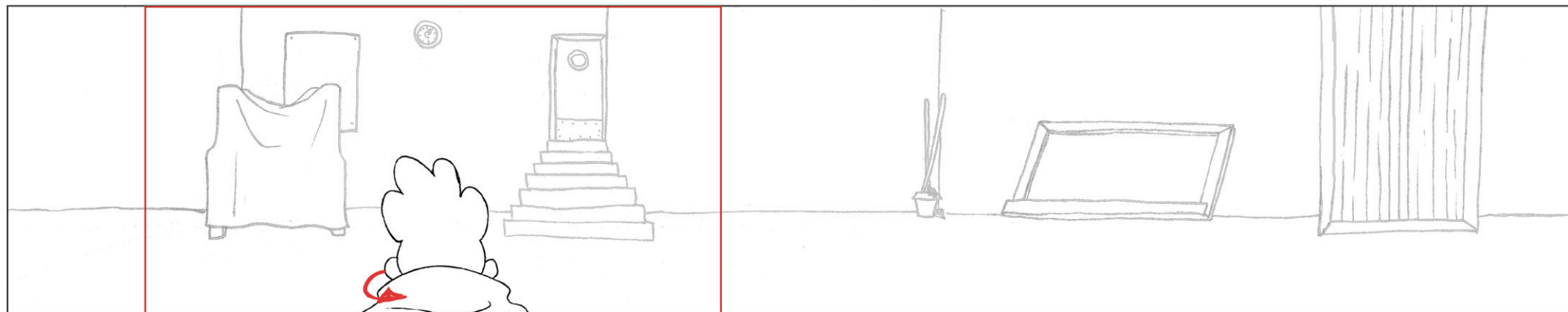
**DIÁLOGO:** Sluurp / Ahh-Ahhtttch-



**ACCIÓN:** Mientras los niños intentan olvidarse de los caramelos pensando en a qué jugar, Mike observa la habitación en que se encuentran.

**DIÁLOGO:** Maldito Artie, a veces das un poco de grima.

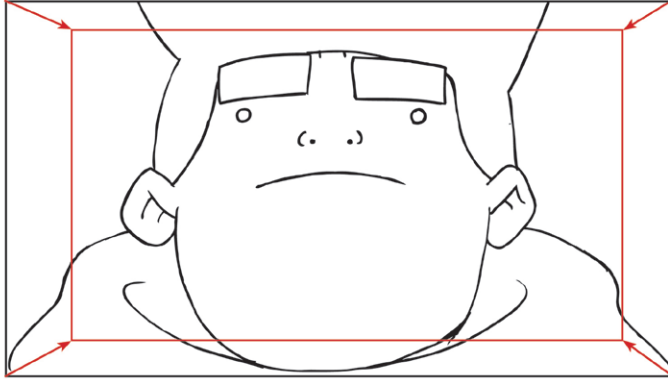




**ACCIÓN:** Mike da una vuelta sobre sí mismo observando la totalidad de la habitación.

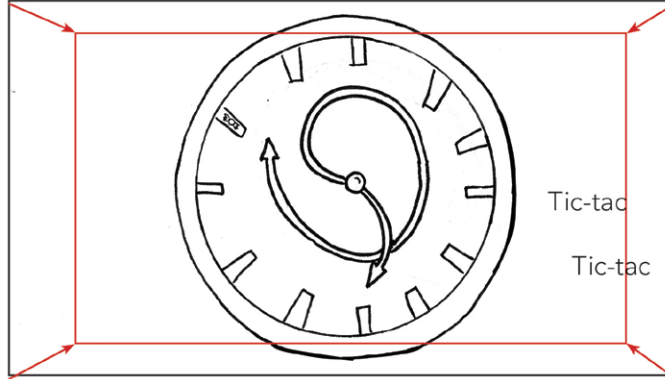
**DIÁLOGO:**

Mientras la habitación gira en sentido de las agujas del reloj, Mike ha de girar en sentido contrario, rotando sobre sí mismo. La cámara ha de rotar con la habitación para que se cree sensación de giro en profundidad.



**ACCIÓN:** Mike fija su atención en algo.

**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Se ve la hora que es.

**DIÁLOGO:**



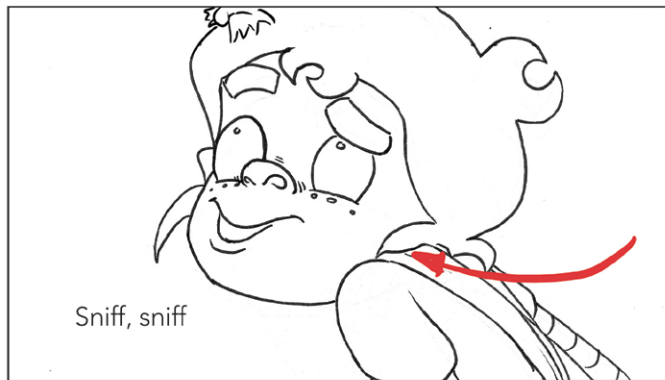
**ACCIÓN:** Mike saca un caramelo de su bolsillo, mientras que Candy, al fondo, lo olisquea.

**DIÁLOGO:** ¿Y si nos echamos un parchís? / N-no hay tablero ni fichas... / Eres un aguafiestas Tim



**ACCIÓN:** Candy busca el origen del caramelo.

**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Candy busca el origen del caramelo.

**DIÁLOGO:**



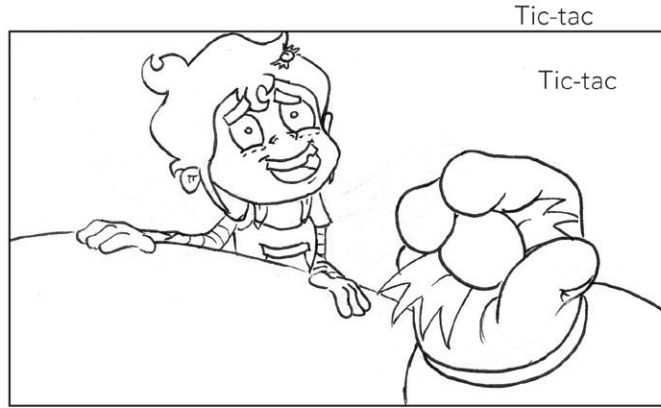
**ACCIÓN:** Candy se alegra al encontrar el origen del caramelo.

**DIÁLOGO:** ¡Ahá!



**ACCIÓN:** Mike va a comerse el caramelo, pero Candy corre para intervenir.

**DIÁLOGO:** ¡Espera, espera Mike!



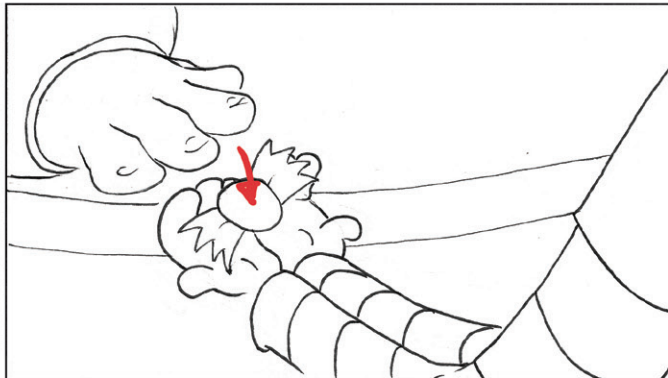
**ACCIÓN:** Candy le coge la mano que sostiene el caramelo, le pone su mejor cara a Mike, e intenta persuadirle de que se lo dé.

**DIÁLOGO:** ¿Me das el caramelo? ¡Por favooooor! Vamos Mike, recuerda todo el tiempo que hemos pasado juntos, nuestra amistad, ¿es que no significa nada para ti?



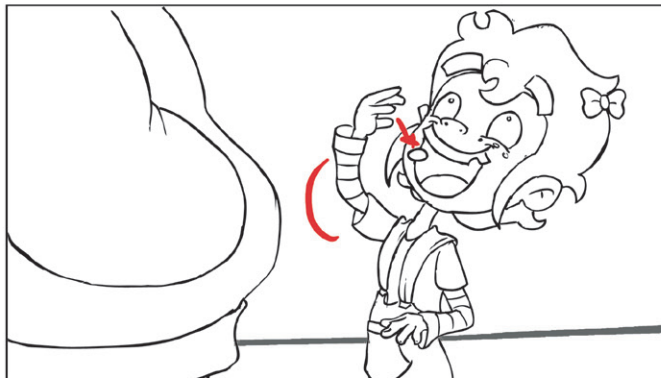
**ACCIÓN:** Candy salta alrededor de Mike para que le dé el caramelo, mientras que Mike suspira y se lo piensa.

**DIÁLOGO:** ¡Vamos Mike, porfa, porfa! ¡Por los viejos tiempos, venga, porfa, Mike! /Aaaaaahhh.....



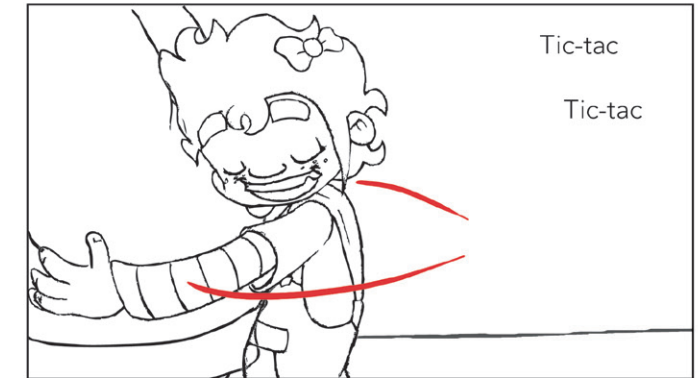
**ACCIÓN:** Mike le da a Candy el caramelo que tenía.

**DIÁLOGO:** ....hhhhhh / ¡Jo, gracias Mike, te quiero!



**ACCIÓN:** Candy se come el caramelo.

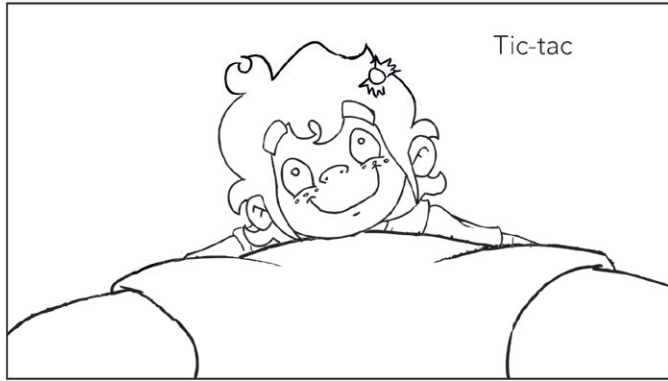
**DIÁLOGO:** ¡Pa' dentro!



**ACCIÓN:** Candy le da un abrazo sincero a Mike.

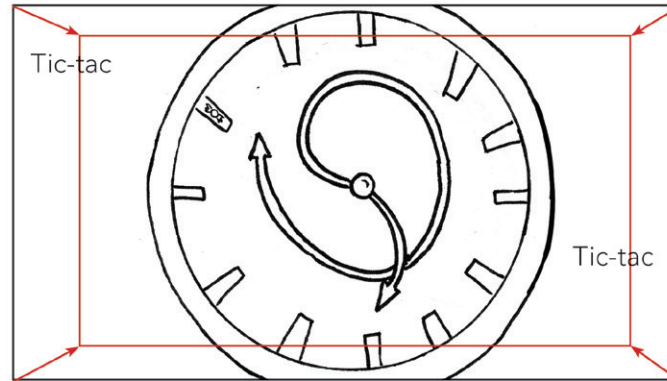
**DIÁLOGO:** Jo, gracias por todo Mike.

Tic-tac



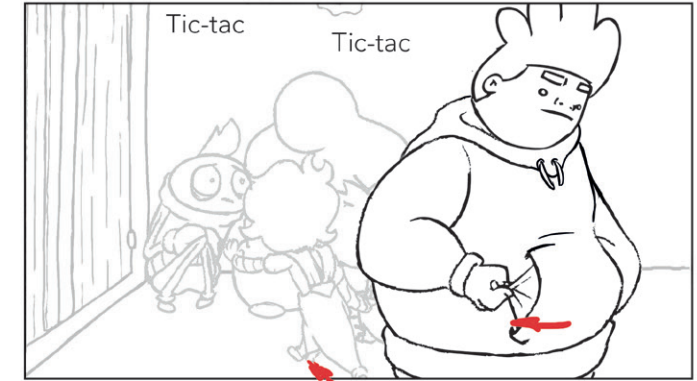
**ACCIÓN:** Candy le muestra su sonrisa más sincera a Mike.

**DIÁLOGO:**



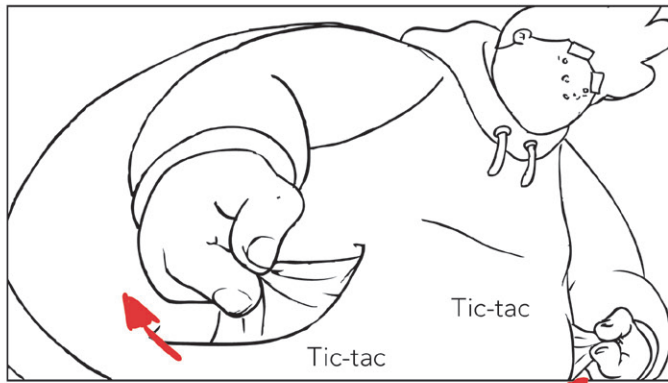
**ACCIÓN:** El reloj ha pasado de la hora marcada anteriormente, en la que Mike había fijado su atención.

**DIÁLOGO:**



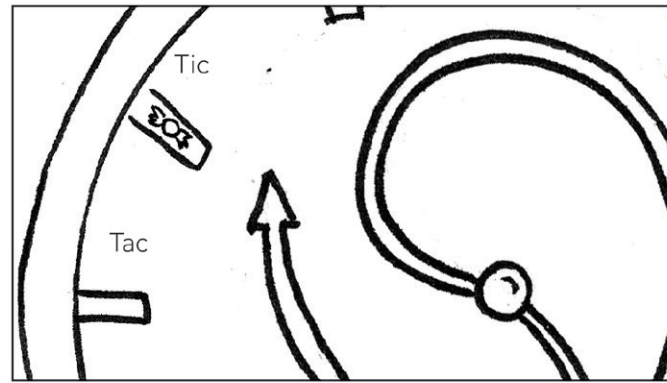
**ACCIÓN:** Candy vuelve con los demás, mientras Mike vuelve a hurgarse en el bolsillo.

**DIÁLOGO:** ¡Eh!, ¿qué tramáis ahora chicos?



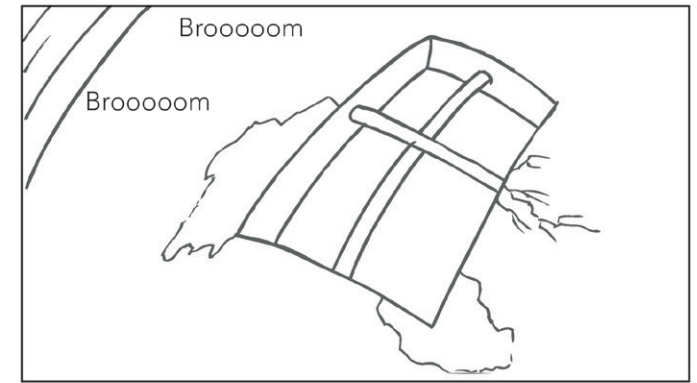
**ACCIÓN:** Mike observa desesperado que no le quedan más caramelos en el bolsillo.

**DIÁLOGO:** Oh vaya, era el último...



**ACCIÓN:** El reloj ha pasado de la hora marcada anteriormente, en la que Mike había fijado su atención.

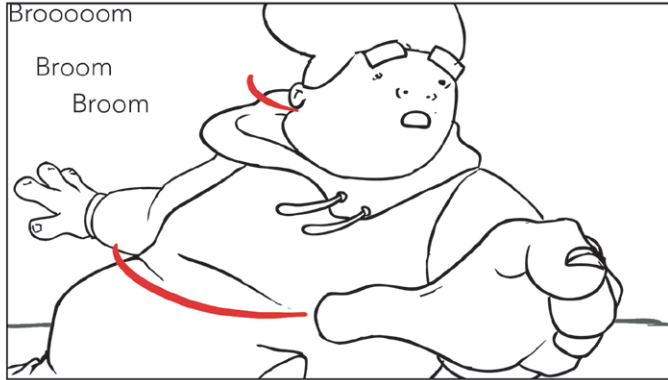
**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Fuera de la habitación, se oye un motor arrancar. Petardea.

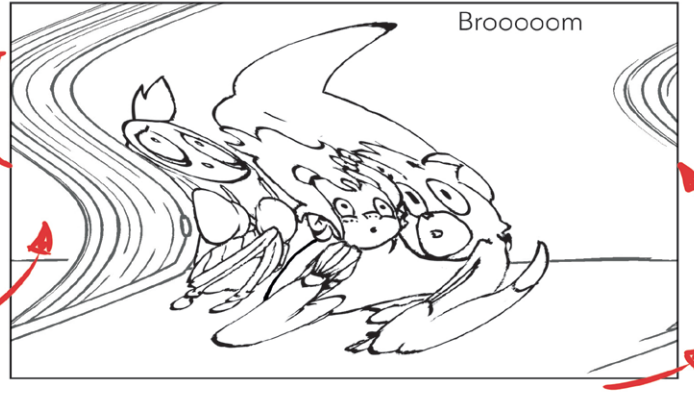
**DIÁLOGO:** Esto se va a poner feo...

El sonido del reloj va subiendo gradualmente hasta que se enfoca a la manecilla



**ACCIÓN:** Mike, muy alterado, se gira en busca de ayuda hacia sus compañeros de castigo.

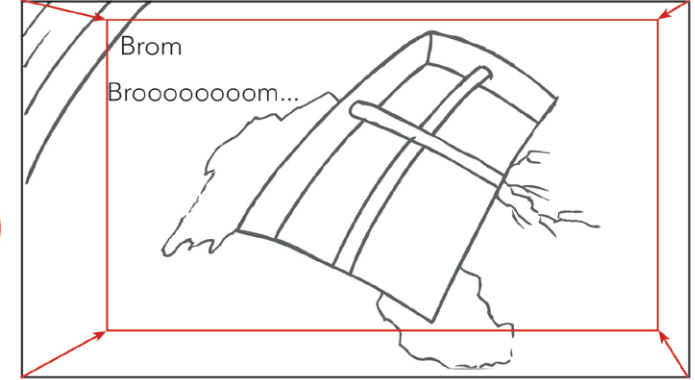
**DIÁLOGO:** ¡Eh chicos, chicos...!



**ACCIÓN:** La percepción de Mike de la realidad empieza a cambiar.

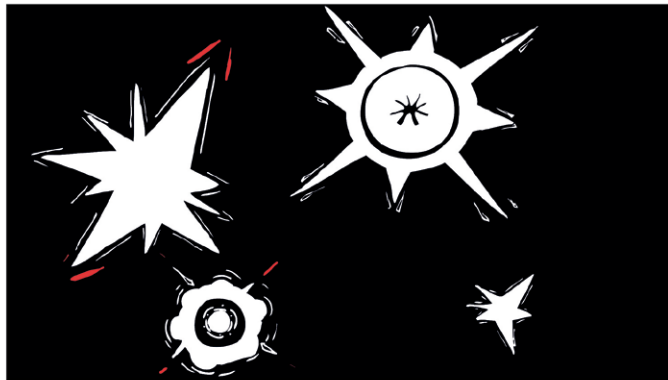
**DIÁLOGO:** ¡Eh! Ha hablado... / Mike, ¿te pasa algo?

Los colores pueden ser alterados en este plano para dar mayor sensación de locura.



**ACCIÓN:** El motor que se oye en el exterior sigue pe-tardeando, de manera cada vez más fuerte, hasta que arranca.

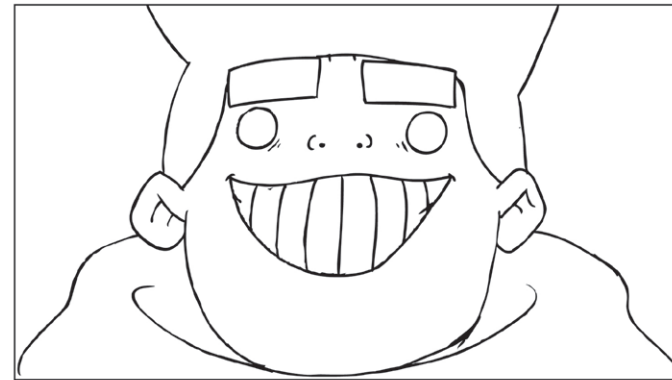
**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Mike alucina. Sonidos estridentes y luces abstractas.

**DIÁLOGO:**

Fiuuu..... boooooomb  
(Sonidos de bombas cayendo)



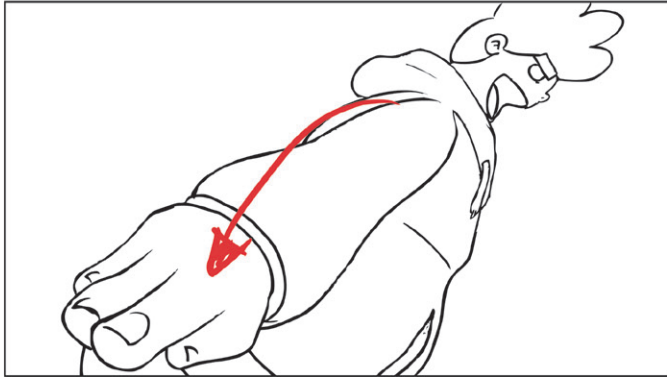
**ACCIÓN:** Mike sonríe de manera inquietante.

**DIÁLOGO:** Ya sé a qué vamos a jugar.



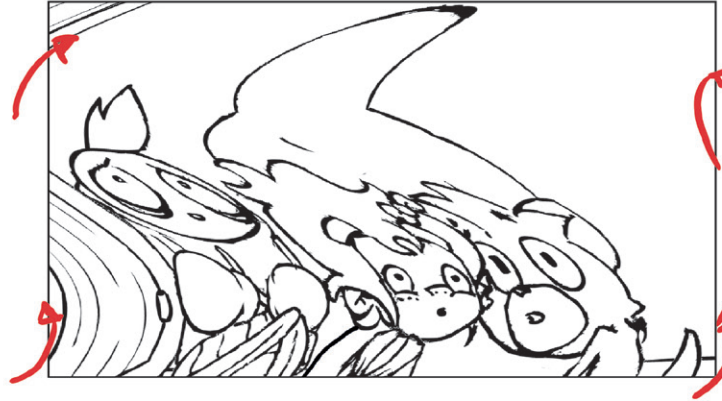
**ACCIÓN:** Los chicos miran a Mike sorprendidos, mientras este sigue sufriendo alucinaciones.

**DIÁLOGO:** Dos frases seguidas el mismo día... se le ha debido indigestar el cronut del desayuno.



**ACCIÓN:** Mike saca pecho, se pone firme y grita a los chicos.

**DIÁLOGO:** ¡Soldados, formen filas!



**ACCIÓN:** Los chicos miran a Mike sorprendidos, mientras este sigue sufriendo alucinaciones.

**DIÁLOGO:** Ohh.../Será mejor hacer lo que dice



**ACCIÓN:** Mike, enfadado, les vuelve a repetir la orden.

**DIÁLOGO:** He dicho que ¡formen filas!



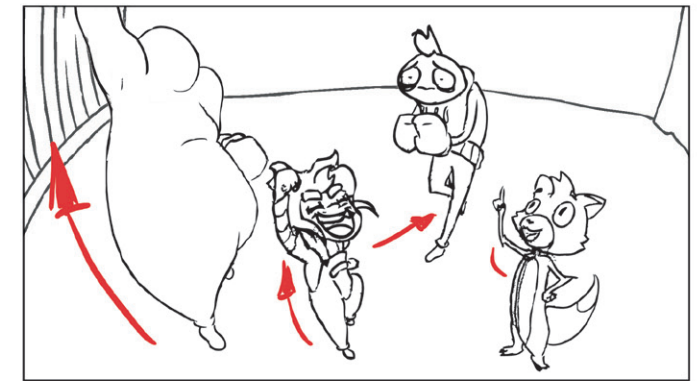
**ACCIÓN:** Los chicos se acercan cautelosamente a Mike.

**DIÁLOGO:** ¿Pero Mike, se puede saber qué te pasa?



**ACCIÓN:** Mike, con gesto de malicia y satisfacción, les explica lo que tiene en mente.

**DIÁLOGO:** Ya sé a qué vamos a jugar... ¡Al Asesino!



**ACCIÓN:** Los chicos saltan de alegría, pues es un juego que les gusta mucho. Salvo Tim, al que le asusta la idea de un juego que tenga por nombre *Asesino*.

**DIÁLOGO:** ¡Oh sí, el Asesino! / Entonces...



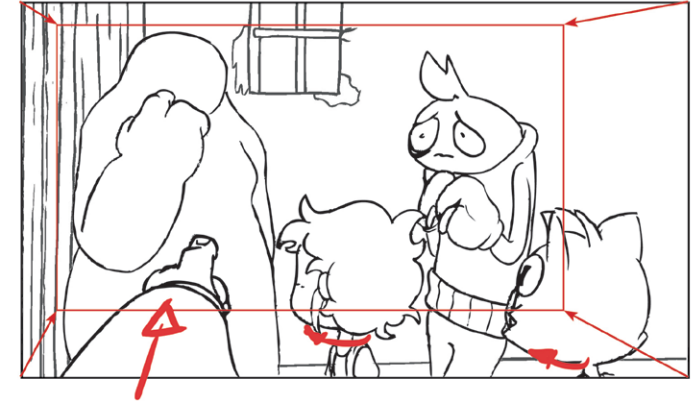
**ACCIÓN:** Artie señala que necesitan a alguien que haga de víctima.

**DIÁLOGO:** ...¡Necesitamos un cadáver!



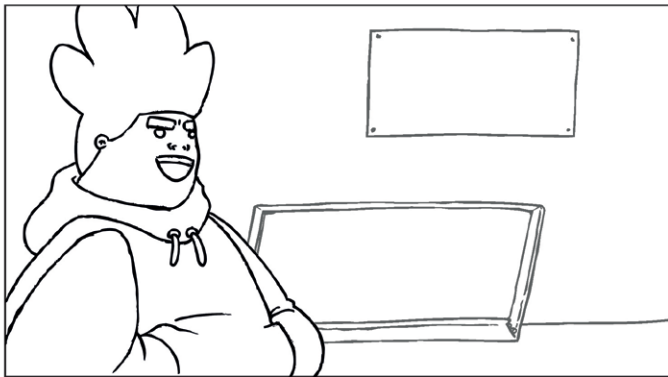
**ACCIÓN:** Candy y Artie mira alrededor, y Bort les imita.

**DIÁLOGO:** Pero aquí no hay espacio para jugar...



**ACCIÓN:** Mike señala a Bort.

**DIÁLOGO:** Lo tengo todo pensado, ¡Bort es la clave!



**ACCIÓN:** Mike, explica su plan.

**DIÁLOGO:** Él puede transformarse en puerta, ¡y nosotros podemos salir a través de él!



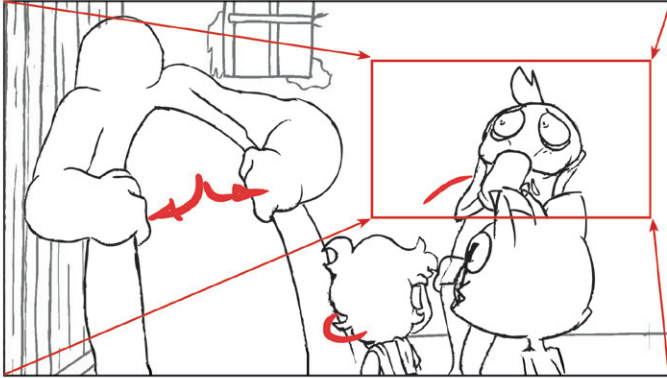
**ACCIÓN:** Candy refuerza el argumento de Mike y recuerda las propiedades de Bort.

**DIÁLOGO:** ¡Claro, cómo no lo habíamos pensado!



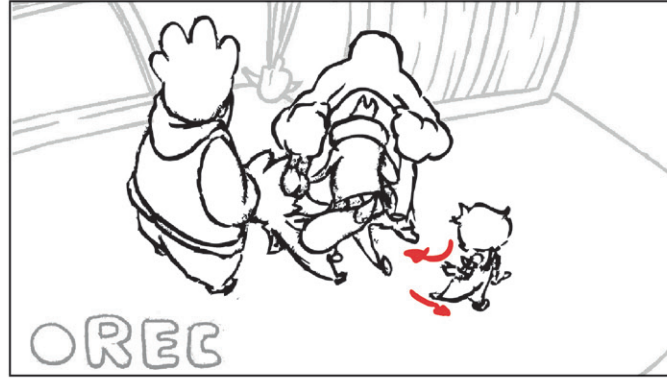
**ACCIÓN:** Bort se hunde las manos en su cuerpo para abrir la puerta.

**DIÁLOGO:** ¡Bort puede transformarse en todo tipo de cosas!



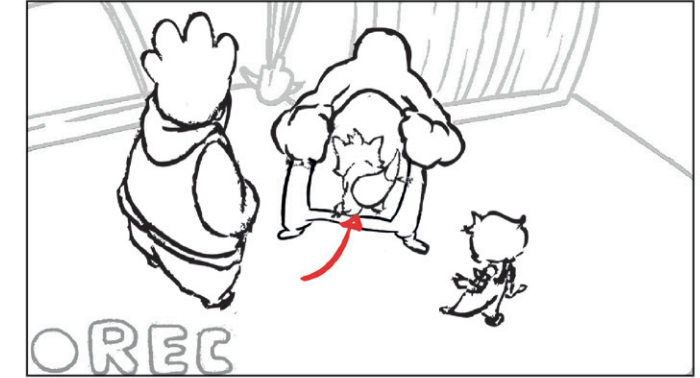
**ACCIÓN:** Bort empieza a transformarse en puerta, lo que provoca náuseas a Tim.

**DIÁLOGO:** ¡Burrrp! / ¡Tim, si vas a potar, hazlo al otro lado de la puerta!



**ACCIÓN:** Artie, que se había adelantado para pasar el primero, es empujado por Tim al no poder contener el vómito.

**DIÁLOGO:** ¡Urghh! / ¡Ay, maldito paliducho!



**ACCIÓN:** Artie pasa por la puerta Bort.

**DIÁLOGO:** ¡Ven aquí calvito!



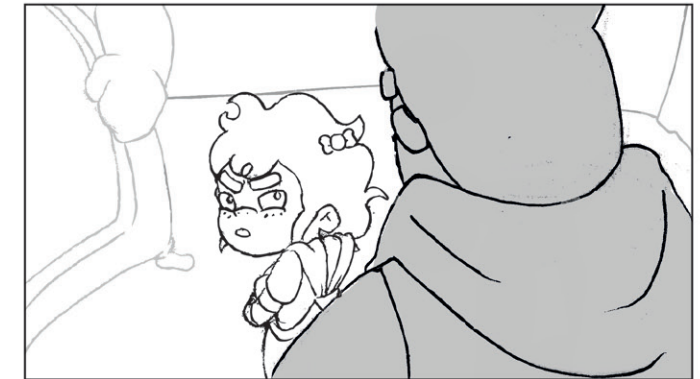
**ACCIÓN:** Cuando Candy se dispone a pasar, Mike la contiene.

**DIÁLOGO:** Espera un momento Candy.



**ACCIÓN:** Mike le cuenta a Candy la segunda parte de su plan, lo que quiere que haga ella.

**DIÁLOGO:** Quiero que tú seas la muerta en el juego.



**ACCIÓN:** Candy da la espalda a Mike y rechaza su plan.

**DIÁLOGO:** Paso, ¡hacer de muerta es muy aburrido! ¡Yo quiero descubrir al asesino!





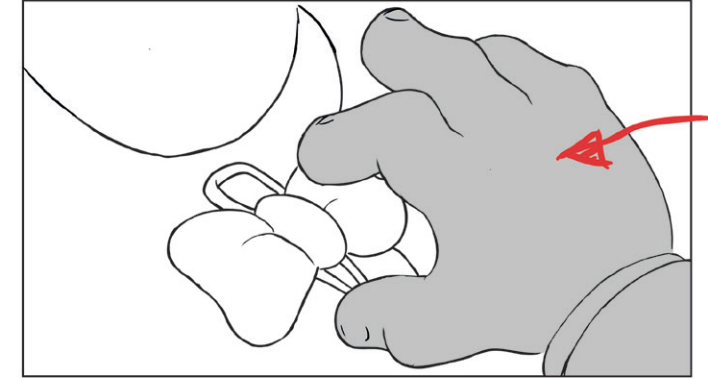
**ACCIÓN:** Mike chantajea a Candy.

**DIÁLOGO:** Oh, vamos Candy, después de tanto tiempo y de todo lo que hemos hecho el uno por el otro...



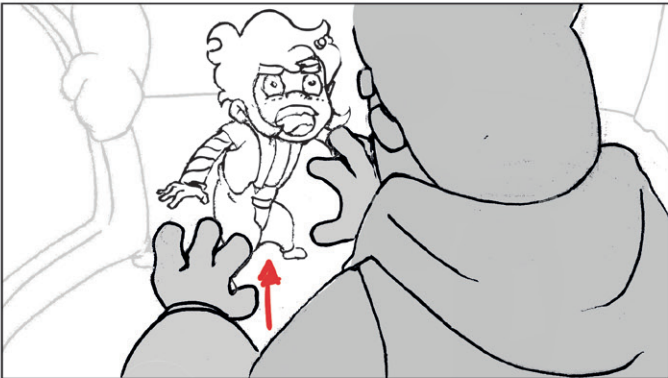
**ACCIÓN:** Candy se siente culpable, pero no responde.

**DIÁLOGO:** ...¿vas a negarme un pequeño favor?



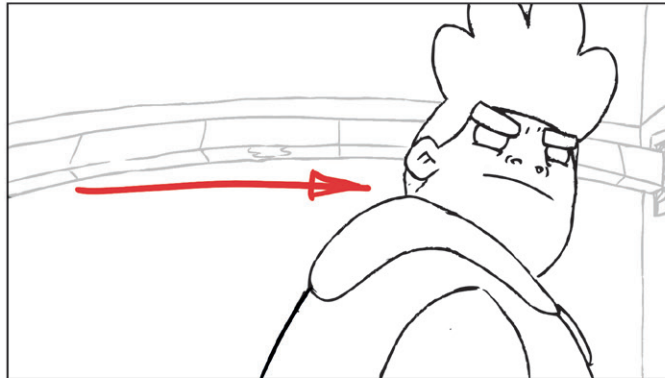
**ACCIÓN:** Mike intenta coger el caramelo de emergencias emergentes de Candy.

**DIÁLOGO:** Además, te he dado hace nada mi último caramelo sin pedirte nada a cambio.../ ¡EH!



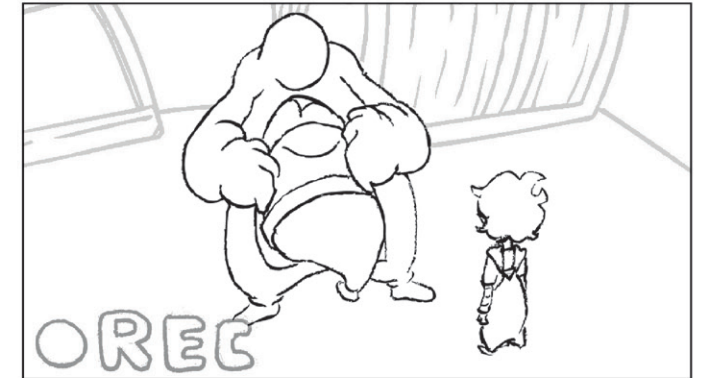
**ACCIÓN:** Candy se aparta de un salto de Mike, y se pone alerta y a la defensiva.

**DIÁLOGO:** ¡No toques mi caramelo especial! ¡No tienes derecho!



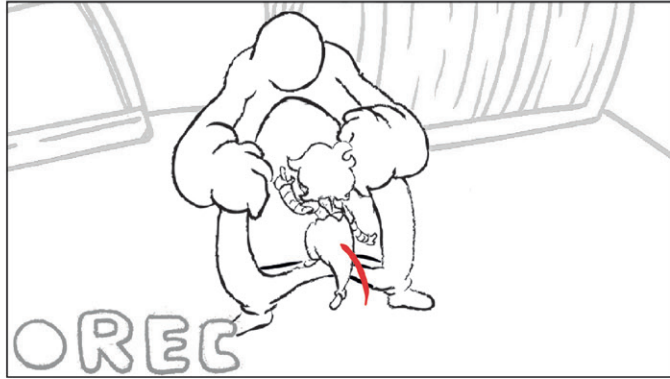
**ACCIÓN:** Mike se dirige a la puerta Bort, no sin antes lanzar una última mirada de enfado a Candy.

**DIÁLOGO:** ¡Sal antes de que se me ocurra chivarme a los profesores!



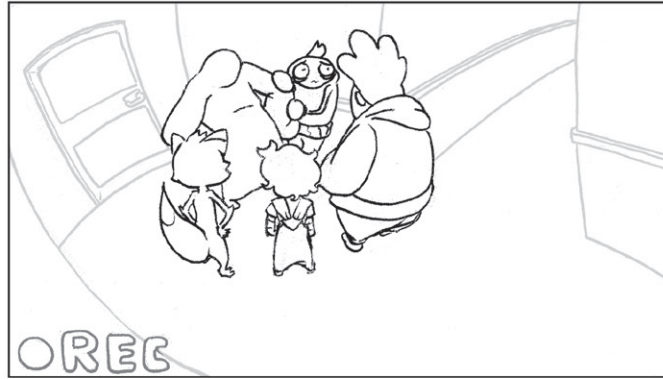
**ACCIÓN:** Mike pasa a través de la puerta Bort, mientras Candy lo observa.

**DIÁLOGO:** ... Acabarás haciendo lo que digo.



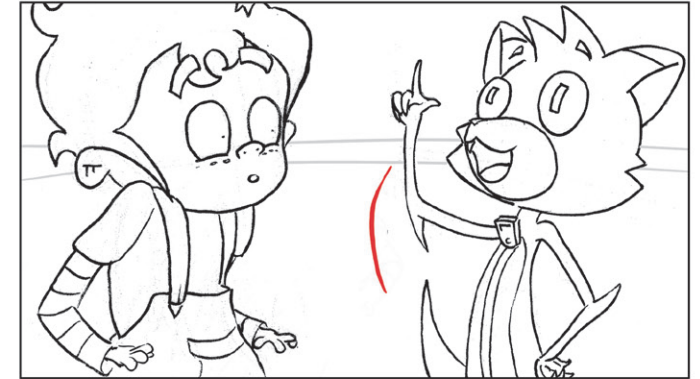
**ACCIÓN:** Candy atraviesa la puerta Bort.

**DIÁLOGO:** ¡Cuidado eh! ¡Que el último en salir no dé un *bortazo!*



**ACCIÓN:** Todos se reúnen para establecer las reglas del juego.

**DIÁLOGO:** Bueno, ahora que ya hay espacio, vamos a-



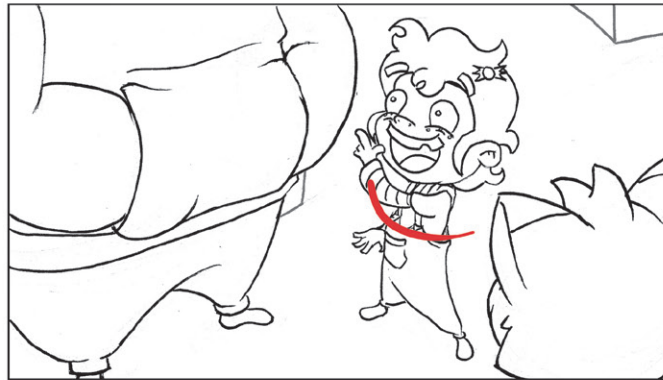
**ACCIÓN:** Artie recuerda que falta la víctima.

**DIÁLOGO:** ¡Aún necesitamos un cadáver!



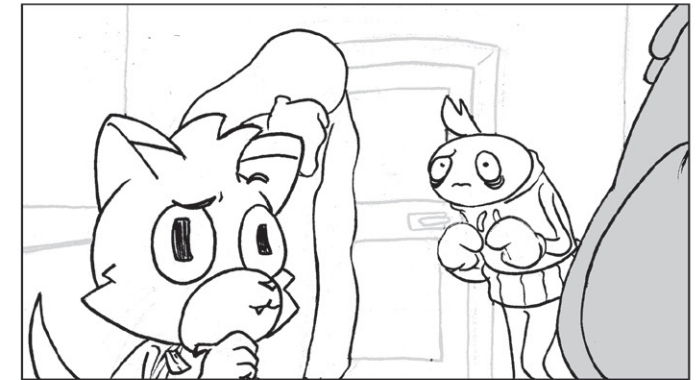
**ACCIÓN:** Mike expone lo que opina sobre el papel de la víctima.

**DIÁLOGO:** Bueno chicos, ser la víctima es muy aburrido, a quien le toque podríamos darle la mitad de la recompensa. / Entonces la víctima se asegura una ración de caramelos...



**ACCIÓN:** Candy cae en la treta de Mike.

**DIÁLOGO:** ¡Ajá! ¡Haberlo dicho antes!



**ACCIÓN:** Los chicos miran a Candy, recelosos.

**DIÁLOGO:** ¡Mmmm...? (Tos de Tim)



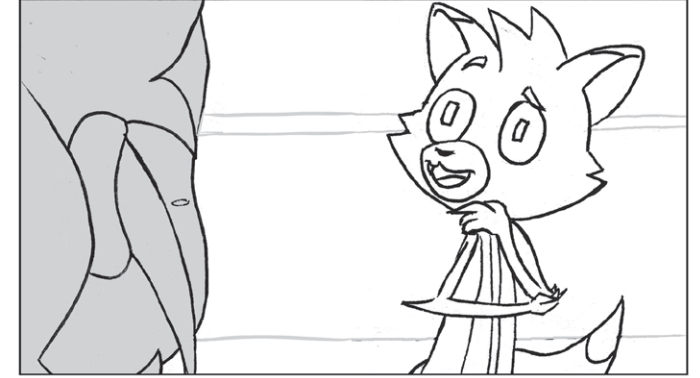
**ACCIÓN:** Candy intenta desviar la atención de sí misma.

**DIÁLOGO:** ¿Eh, qué miráis?



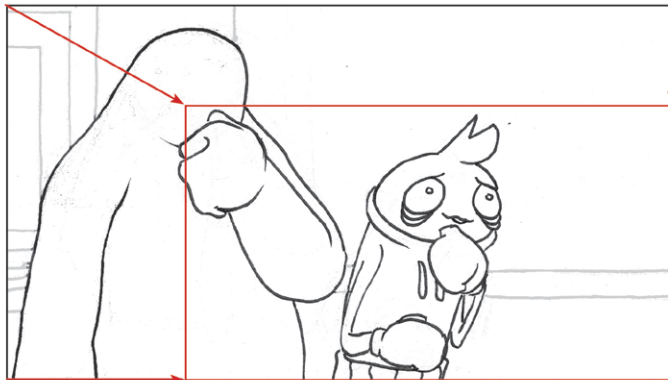
**ACCIÓN:** Candy justifica la idea de Mike.

**DIÁLOGO:** ¡Es muy buena idea! ¡Así, al que le toque por lo menos se lleva algo después de no jugar casi!



**ACCIÓN:** Artie intenta comprender la nueva regla.

**DIÁLOGO:** Entonces, ¿vamos a darle una recompensa a alguien por no hacer nada?



**ACCIÓN:** Tim está convencido.

**DIÁLOGO:** A mí me gustan los caramelos... ya que siempre me toca morir...



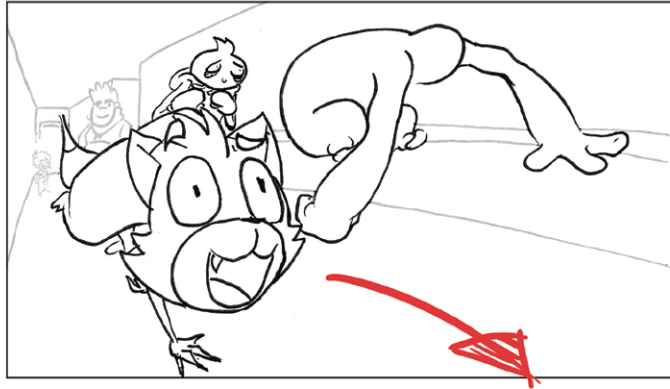
**ACCIÓN:** Candy se complace de que Tim la respalde

**DIÁLOGO:** ¡Pues no se hable más!



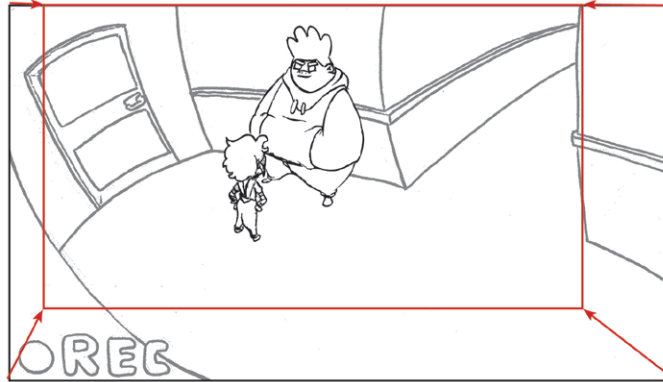
**ACCIÓN:** Candy incita a los demás a recoger sus caramelos.

**DIÁLOGO:** ¡A por los caramelos!



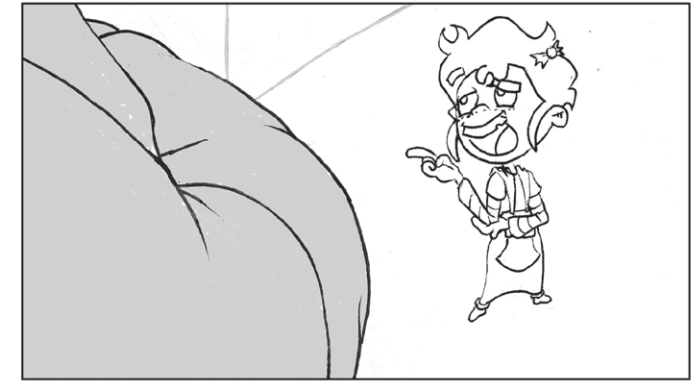
**ACCIÓN:** Salen Tim, Bort y Artie corriendo.

**DIÁLOGO:** ¡Caramelos, caramelos! / (Risa de Candy)



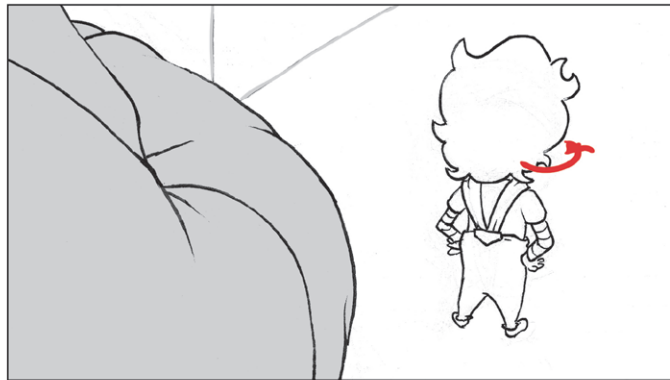
**ACCIÓN:** Candy y Mike se quedan solos en el pasillo.

**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Candy quiere cerrar el trato con Mike

**DIÁLOGO:** Bueno, ahora que ya se han ido, hablemos de negocios.



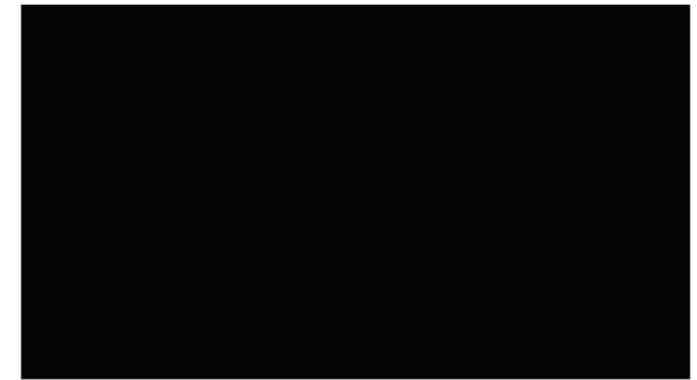
**ACCIÓN:** Candy vigila que no venga nadie.

**DIÁLOGO:** Habrá que darse prisa, con las ganas que tenían, volverán en nada.



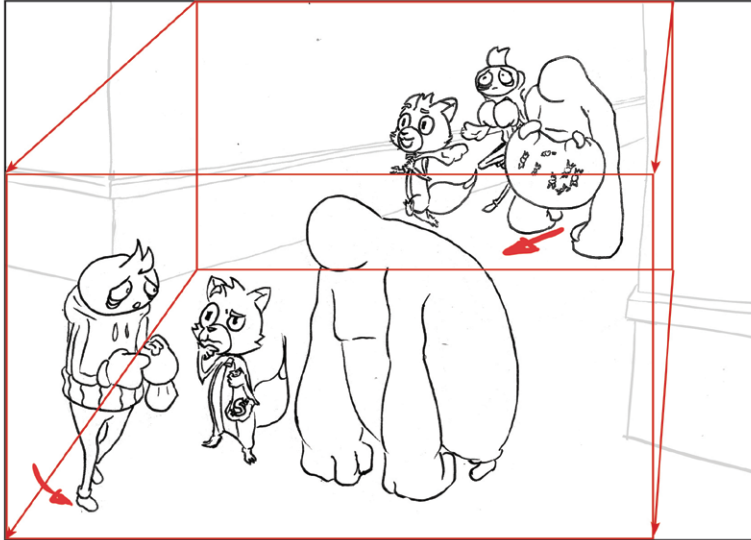
**ACCIÓN:** Mike sujeta a Candy.

**DIÁLOGO:** Tranquila, esto será rápido.



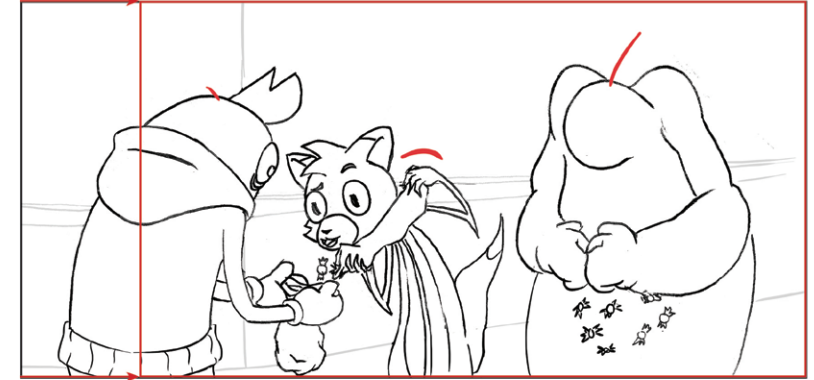
**ACCIÓN:** Fundido de salida en negro unido a fundido de entrada en negro.

**DIÁLOGO:**



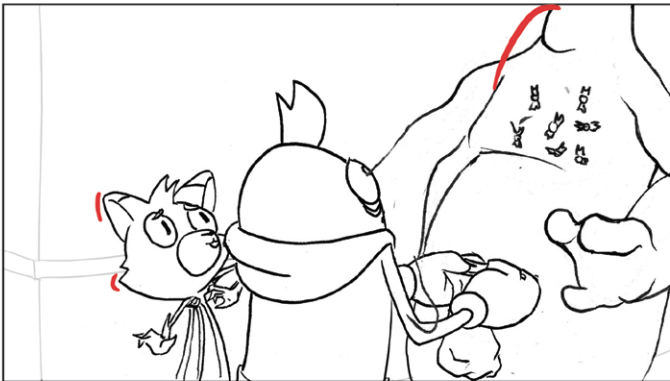
**ACCIÓN:** Mientras esperan a que Candy y Mike vuelvan con los caramelos, Tim va reuniendo lo de los demás.

**DIÁLOGO:** ¡Caramelos, caramelos! / B-Bueno, para que no haya problema, meted todos los caramelos en la bolsa.



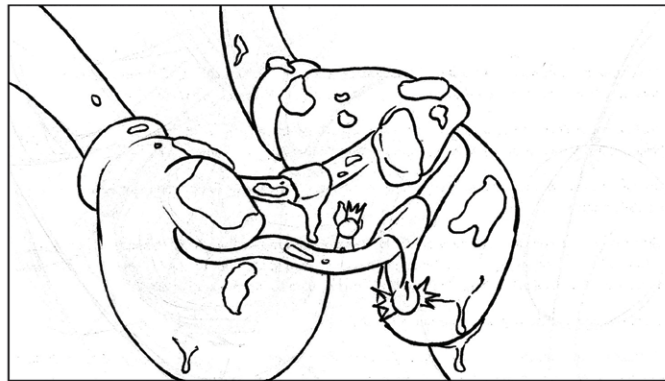
**ACCIÓN:** Artie vierte sus caramelos en la bolsa.

**DIÁLOGO:** No te los vayas a comer, ¿eh calvito?



**ACCIÓN:** Bort regurgita sus caramelos...

**DIÁLOGO:** Urp / ¡Oh, qué dices, ¿otra vez?!



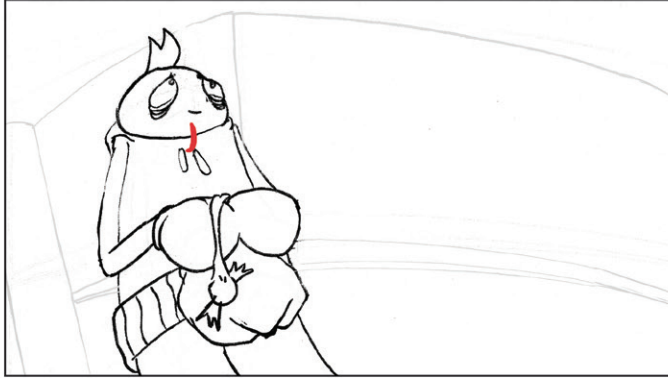
**ACCIÓN:** ... y los vomita en las manos de Tim.

**DIÁLOGO:** Ughhhhh...



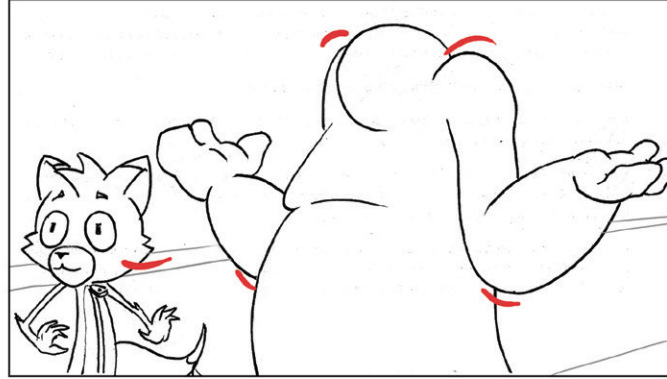
**ACCIÓN:** Tim se mira el pringue.

**DIÁLOGO:** ¡Jo tío, menudo estofado!



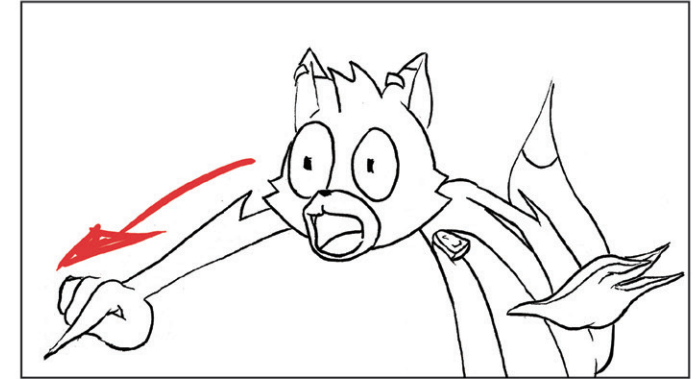
**ACCIÓN:** Tim mira a Bort con lástima.

**DIÁLOGO:** Te lo tienes merecido por potar siempre, Tim el Potas. ¿Eh, me estás escuchando?



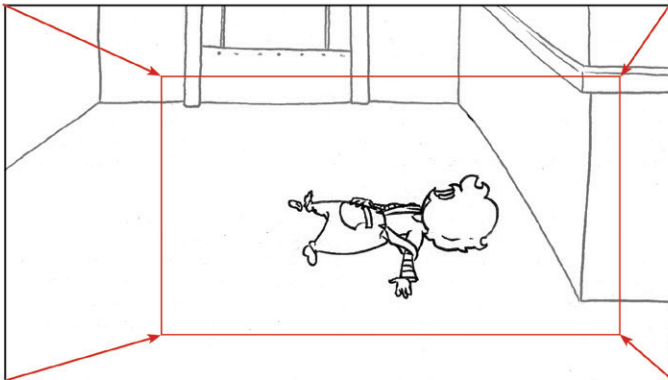
**ACCIÓN:** Bort se encoge de hombros, ha sido sin querer.

**DIÁLOGO:**



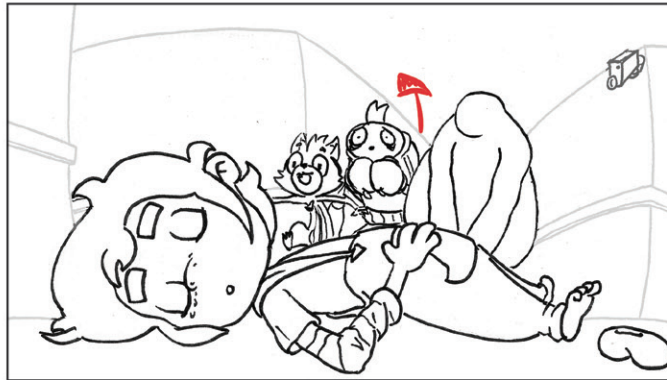
**ACCIÓN:** Artie señala algo.

**DIÁLOGO:** ¡Eh! ¿Qué es eso de ahí?



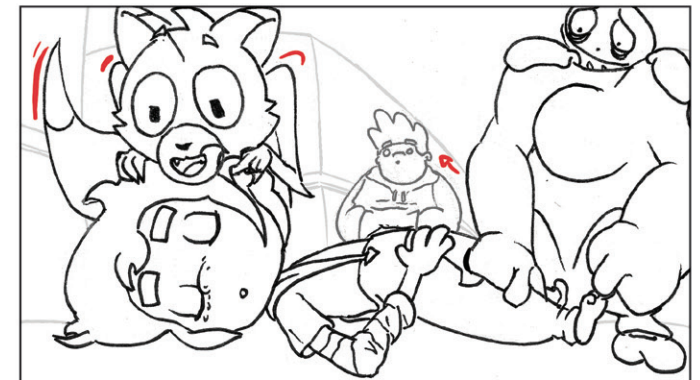
**ACCIÓN:** Ven a Candy tirada en el suelo.

**DIÁLOGO:** N-no puede ser...



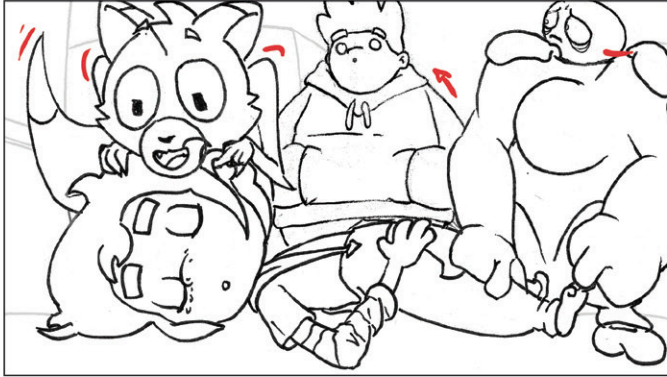
**ACCIÓN:** Se acercan a observar.

**DIÁLOGO:** ¡Ala ala, es Candy!



**ACCIÓN:** Intentan comprobar qué le pasa a Candy.

**DIÁLOGO:** Parece que está muerta.



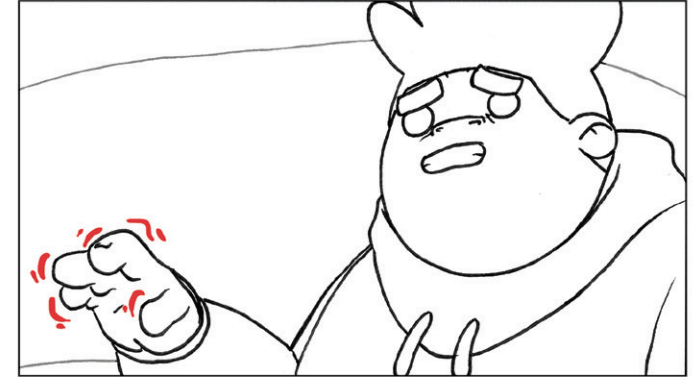
**ACCIÓN:** Mike se acerca sigilosamente por la espalda.

**DIÁLOGO:** ¡Candy, Candy! ¡Tírame del dedo! no me hace caso...



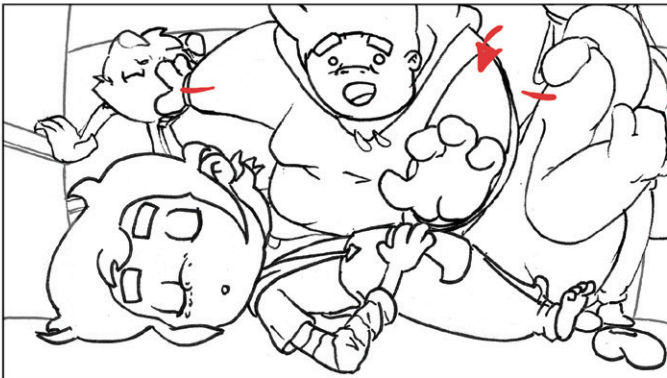
**ACCIÓN:** Artie piensa que Candy está muerta.

**DIÁLOGO:** Oh oh... no reacciona chicos.



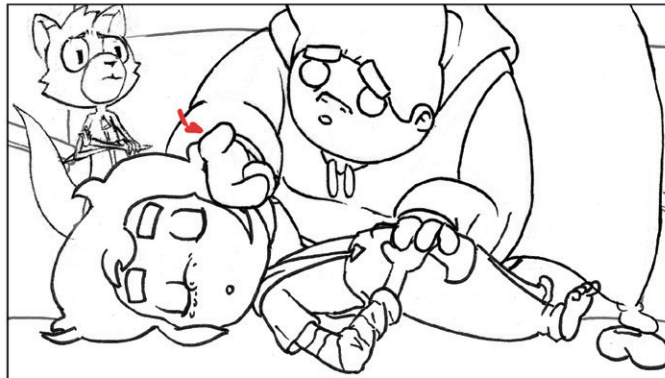
**ACCIÓN:** Mike se muestra afligido.

**DIÁLOGO:** Creo... creo que está muerta o hibernando.



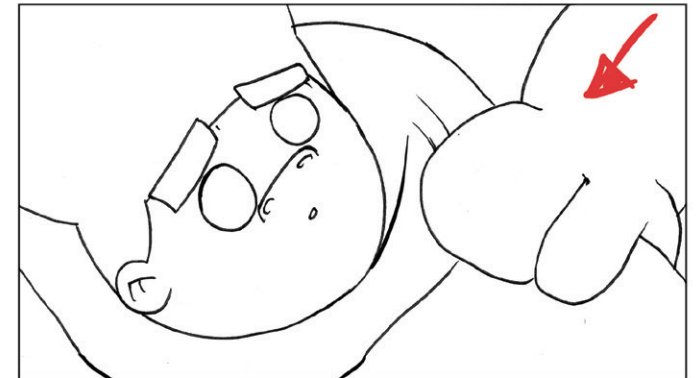
**ACCIÓN:** Mike, desesperado, se lanza a por Candy.

**DIÁLOGO:** ¡Nooooo!



**ACCIÓN:** Mike comprueba lo dicho acariciando a Candy.

**DIÁLOGO:** No puede ser...



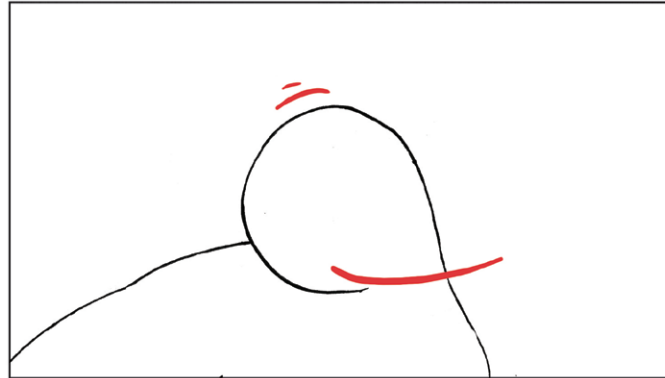
**ACCIÓN:** Bort posa su mano sobre el hombro de Mike.

**DIÁLOGO:** ¿Uh?

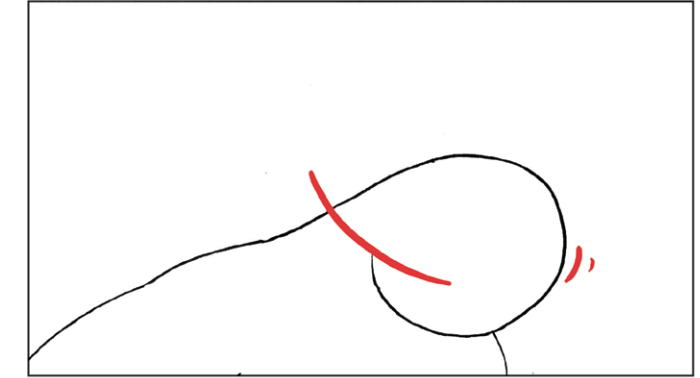


**ACCIÓN:** Bort y Tim niegan con la cabeza.

**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Bort niega con la cabeza  
**DIÁLOGO:**



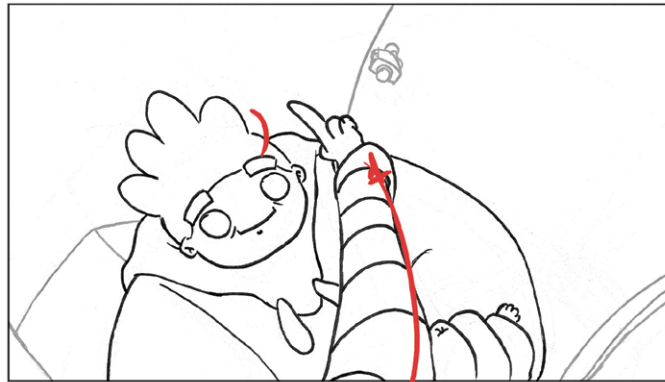
**ACCIÓN:** Bort niega con la cabeza  
**DIÁLOGO:**

Repetir ciclo A-B x2



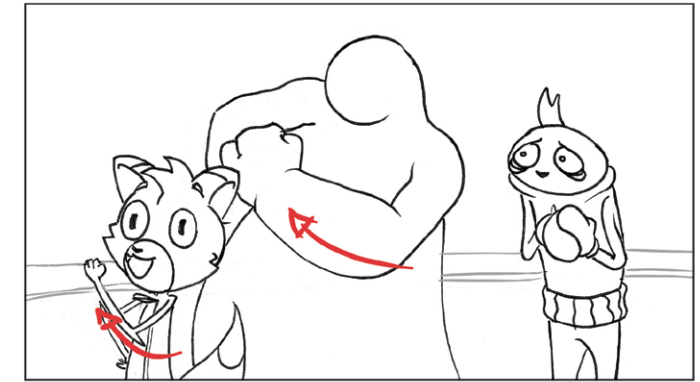
**ACCIÓN:** Mike coge a Candy entre sus brazos. Aúlla de dolor.

**DIÁLOGO:** ¡Noooooo!



**ACCIÓN:** Candy se impacienta y toma la palabra.

**DIÁLOGO:** Me aburro, ¿podéis empezar a buscar pistas ya?



**ACCIÓN:** Todos se tranquilizan y ven que es un juego.

**DIÁLOGO:** ¡Vaya actuación! ¡Esta sí que va a ser una buena partida de "El asesino"!





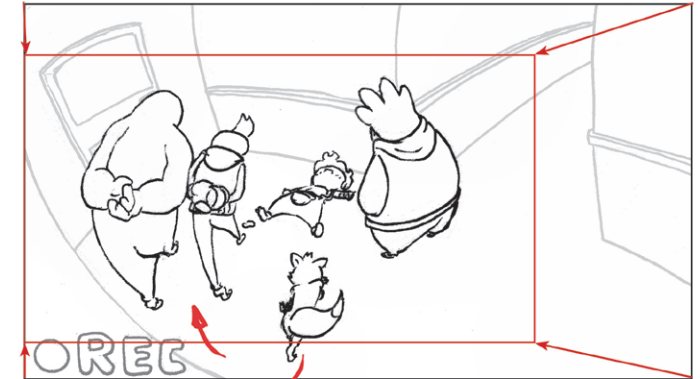
**ACCIÓN:** Mike deja caer a Candy al ver que no está muerta.

**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Candy ha caído señalando algo.

**DIÁLOGO:** Hmmm...



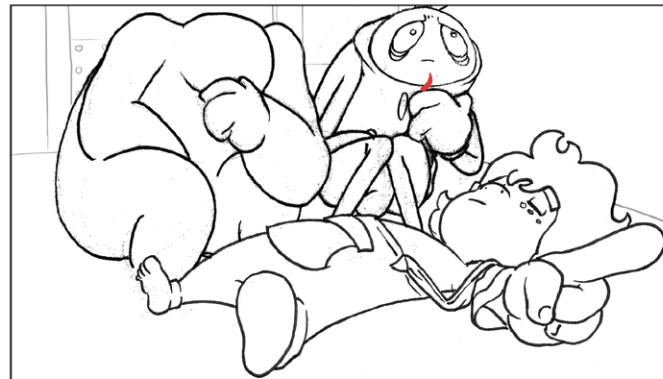
**ACCIÓN:** Todos se acercan a buscar pistas alrededor de Candy.

**DIÁLOGO:** Veamos...



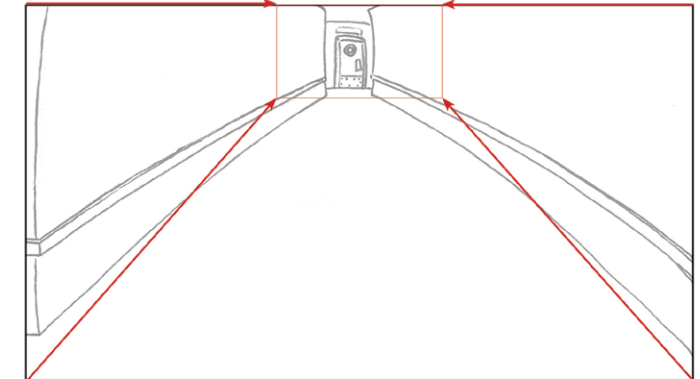
**ACCIÓN:** Tim y Bort se agachan a observar de cerca el cuerpo de Candy.

**DIÁLOGO:** ¡Me está señalando a mí, me está señalando a mí!



**ACCIÓN:** Tim mira en qué dirección apunta el dedo.

**DIÁLOGO:** ¡Rápido interrógame!



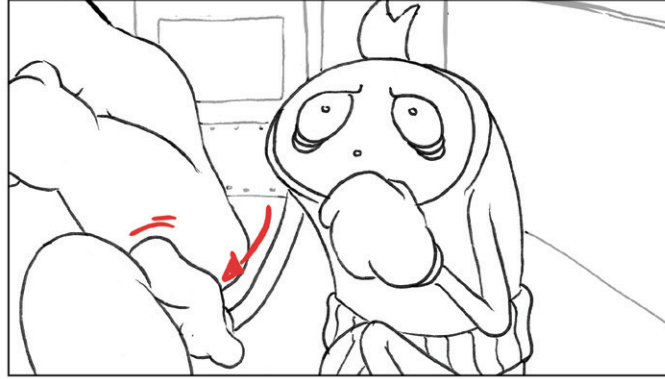
**ACCIÓN:** Zoom hacia el lugar señalado.

**DIÁLOGO:** ¡Me has oído calvito?



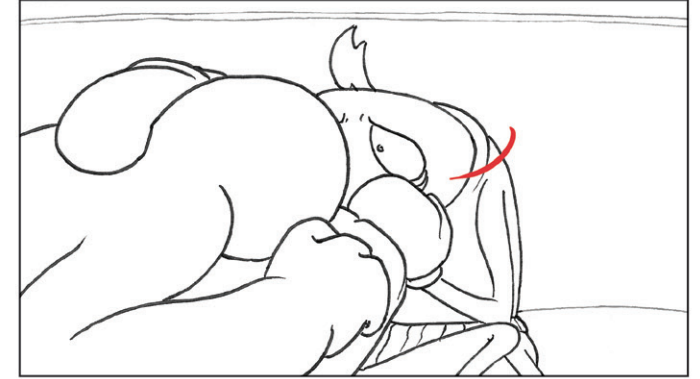
**ACCIÓN:** Más zoom.

**DIÁLOGO:** ¡Deja de jugar a los detectives e interrógame! ¡Me ha señalado a mí!



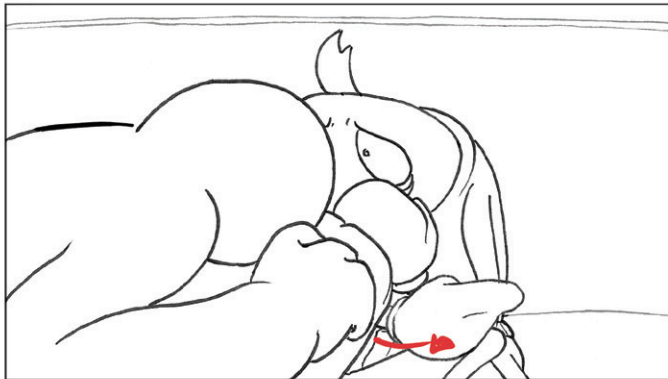
**ACCIÓN:** Tim intuye que la siguiente pista está ahí dentro.

**DIÁLOGO:** Bort, mi gelatinoso amigo...



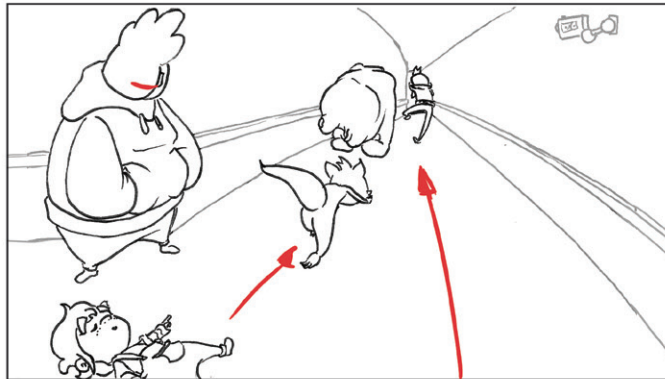
**ACCIÓN:** Tim cuchichea con Bort.

**DIÁLOGO:** (Cuchicheo).



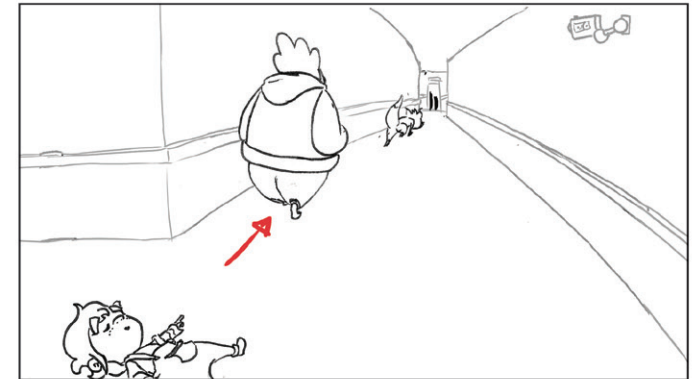
**ACCIÓN:** Sigue el cuchicheo.

**DIÁLOGO:** (Cuchicheo).



**ACCIÓN:** Tim y Birt salen corriendo hacia la lavandería. Artie los sigue.

**DIÁLOGO:** ¡Eh, vosotros, esperadme!



**ACCIÓN:** Mike les sigue de lejos.

**DIÁLOGO:** ¿Me has oído calvito? ¡Que me esperes!



**ACCIÓN:** Fundido de salida en negro unido a fundido de entrada en negro.

**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Buscan pistas en la lavandería.

**DIÁLOGO:** Hmmm... / ¡Excava, excava, excava!



**ACCIÓN:** Mike no quita ojo de Tim y Bort.

**DIÁLOGO:** ¡Ajá, el armario!



**ACCIÓN:** Tim abre el armario.

**DIÁLOGO:**



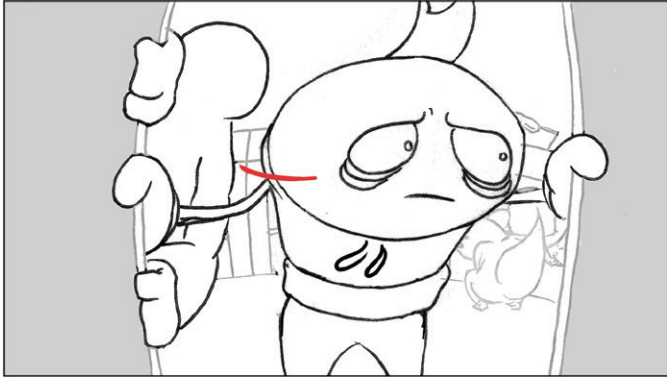
**ACCIÓN:** Tim observa el interior del armario.

**DIÁLOGO:**



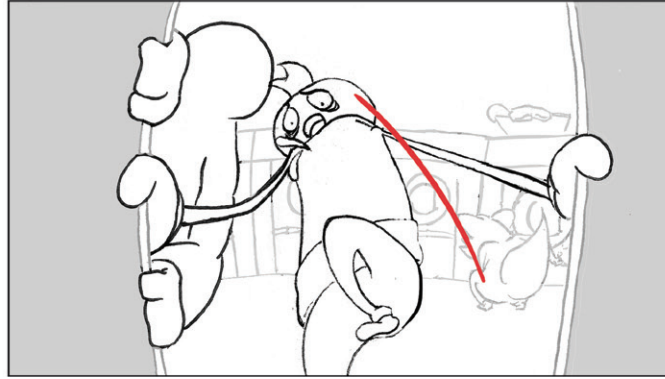
**ACCIÓN:** Mete la cabeza y mira a un lado...

**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** ... y al otro lado.

**DIÁLOGO:**



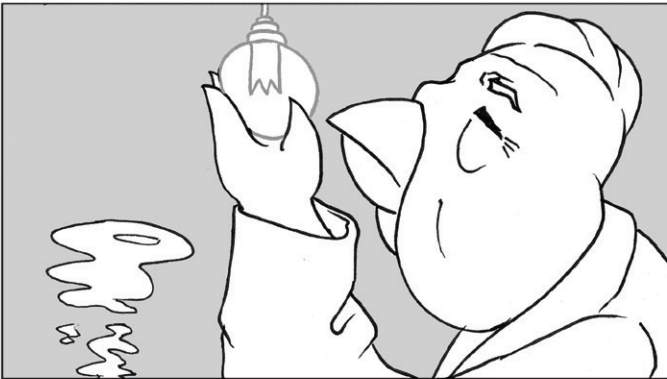
**ACCIÓN:** Tim se espanta.

**DIÁLOGO:** ¡UAAAAAAAAAAAAA



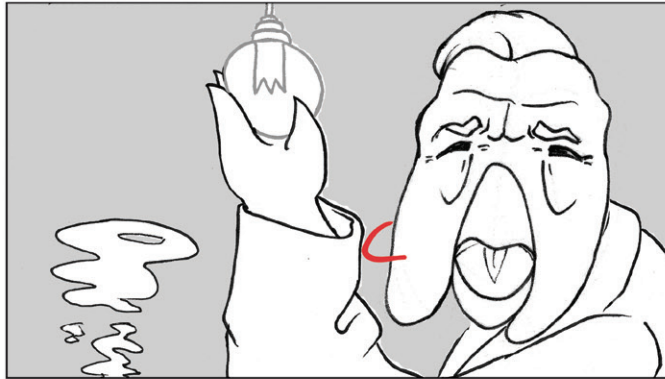
**ACCIÓN:** Un gris personaje desenrosca una bombilla dentro del armario.

**DIÁLOGO:** AHHHHHHHHHHH!



**ACCIÓN:** Sigue desenroscando.

**DIÁLOGO:** ¡¿Pero qué demonios?!



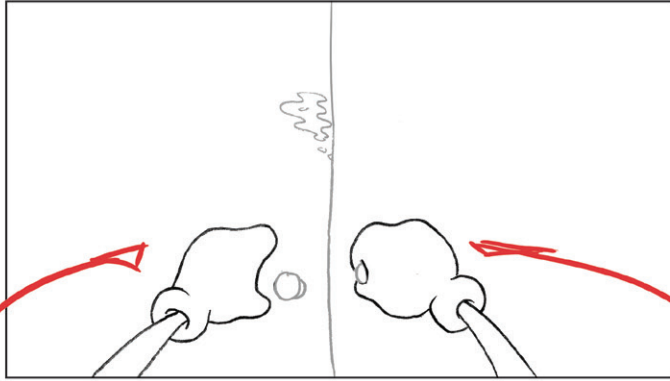
**ACCIÓN:** El personaje gris les grita.

**DIÁLOGO:** ¡Búscate otro armario, amarillito!



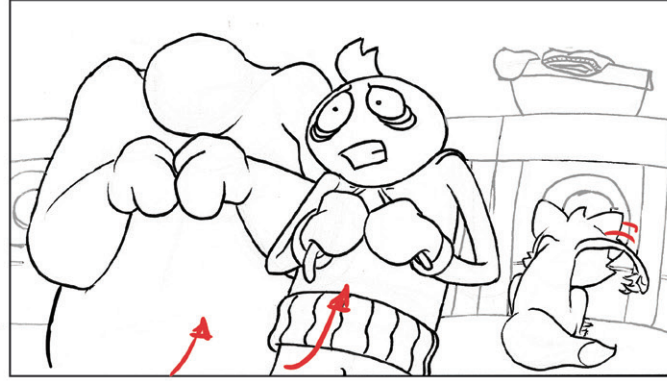
**ACCIÓN:** Tim queda petrificado.

**DIÁLOGO:** ¡UAAAAAAAAA



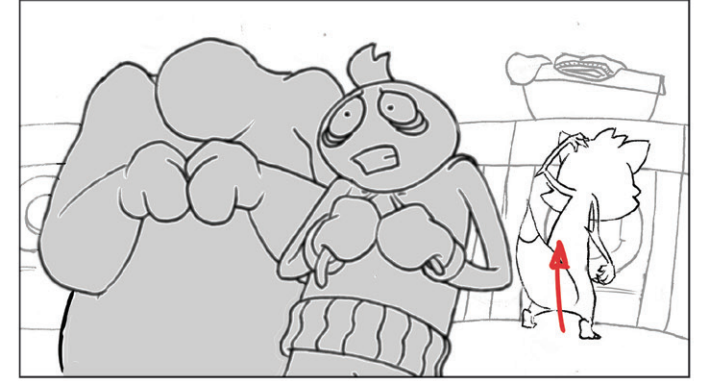
**ACCIÓN:** Tim cierra de un portazo el armario.

**DIÁLOGO:** AAAAHHHHH!



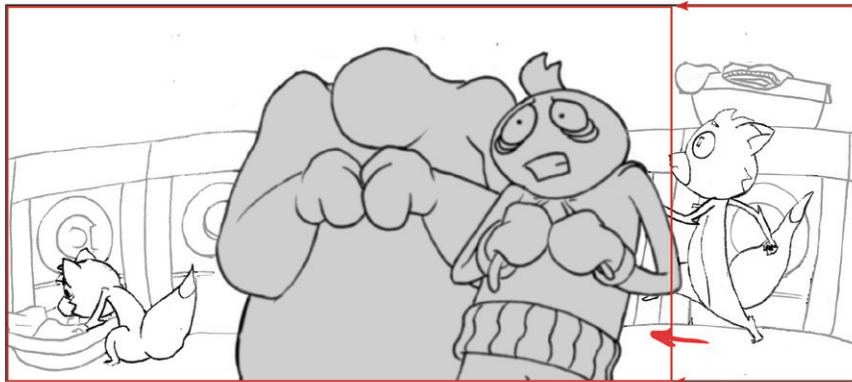
**ACCIÓN:** Tim y Bort se han quedado de piedra.

**DIÁLOGO:** lckkkkk....



**ACCIÓN:** Artie no encuentra nada donde está excavando, por lo que se levanta y se rasca la cabeza.

**DIÁLOGO:** lckkkkk....



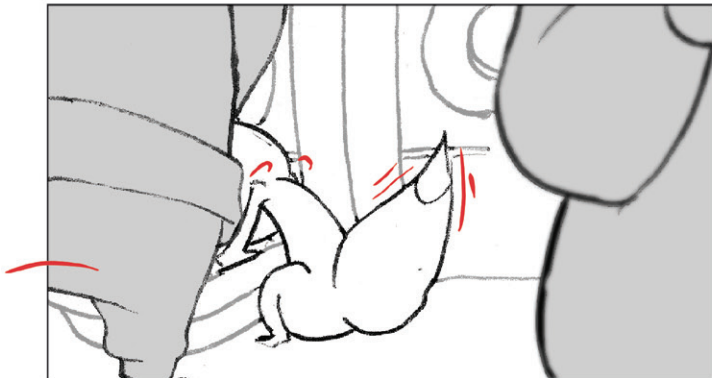
**ACCIÓN:** Artie se va a buscar en otro sitio. Tim y Bort siguen petrificados.

**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Artie empieza a rebuscar en un cubo con ropa.

**DIÁLOGO:** ¡Busca, busca...



**ACCIÓN:** Mike entra en escena.

**DIÁLOGO:** ...Busca!



**ACCIÓN:** Mike vigila lo que hace Artie mientras este, sin darse cuenta, revuelve entre la ropa.

**DIÁLOGO:** ¡Hmmm!.



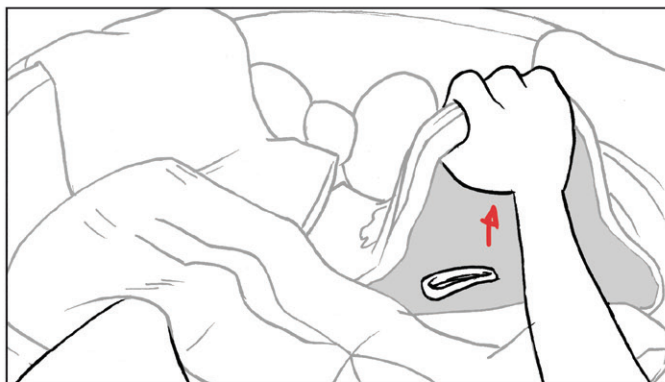
**ACCIÓN:** Artie saca un calzoncillo cagado de la gaveta.

**DIÁLOGO:** ¡Ughhh! Huele como Mike...



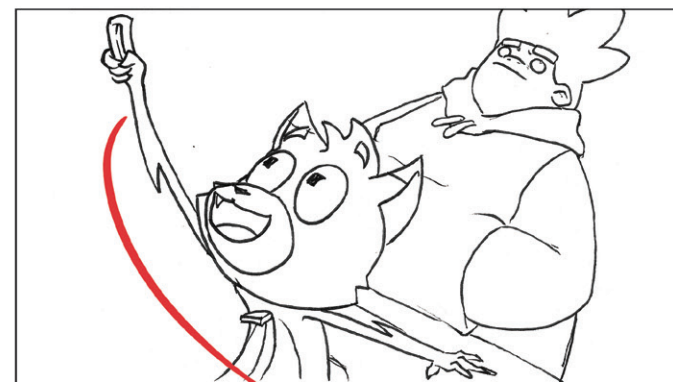
**ACCIÓN:** Sigue rebuscando en la gaveta.

**DIÁLOGO:**... ¿Eh?



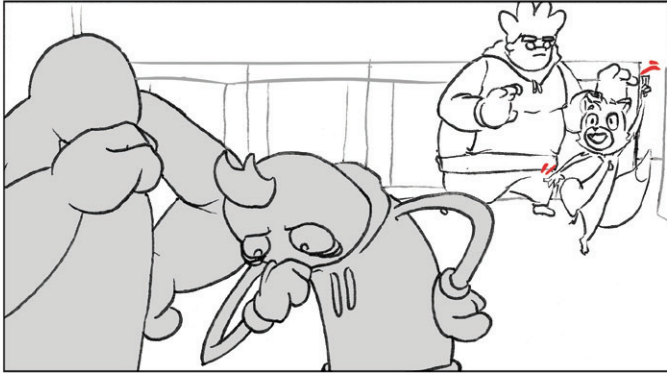
**ACCIÓN:** Encuentra la horquilla del pelo de Candy entre la ropa.

**DIÁLOGO:** ¡Eh...! ¡brilla brilla!



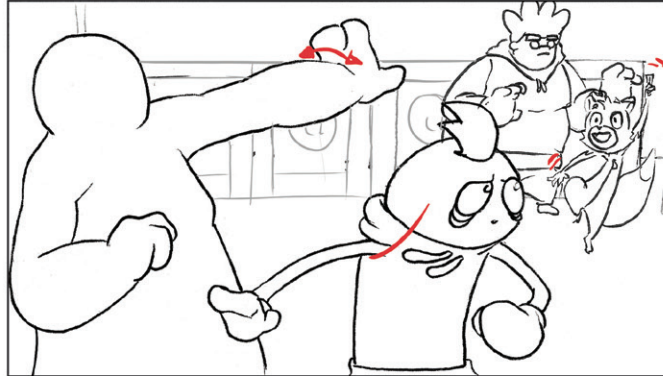
**ACCIÓN:** Artie, triunfante, muestra su trofeo.

**DIÁLOGO:** ¡Brilla, brilla, la horquilla brilla!



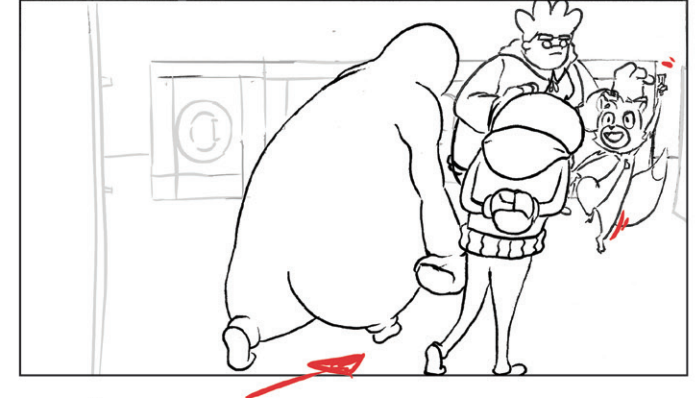
**ACCIÓN:** Artie festeja el descubrimiento, que se oye por toda la lavandería.

**DIÁLOGO:** ¡Brilla brilla!



**ACCIÓN:** Bort piensa que Artie le está saludando porque no ve la horquilla de su mano, a lo que responde con otro saludo.

**DIÁLOGO:** ¿Eh?



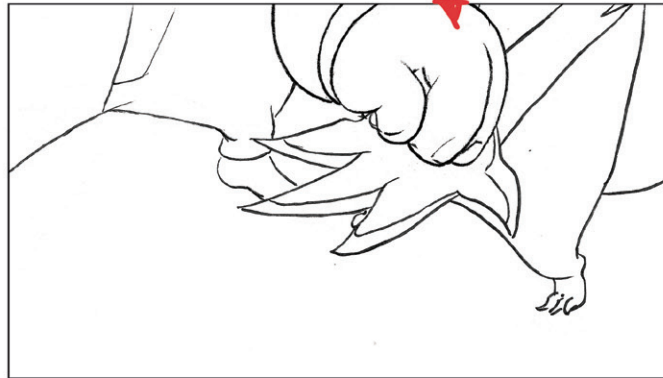
**ACCIÓN:** Se acercan a ver lo que Artie ha encontrado.

**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Artie enseña la horquilla encontrada.

**DIÁLOGO:** Pues esto es lo que he encontrado, ¡brilla mucho!



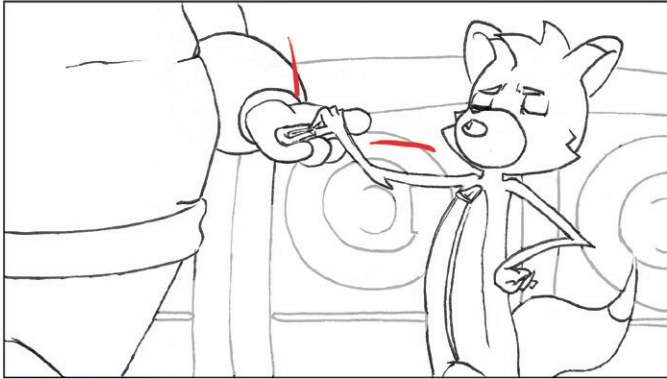
**ACCIÓN:** Una mano coge la horquilla.

**DIÁLOGO:** ¡Eh...!



**ACCIÓN:** Mike examina de cerca la horquilla, mientras que Artie se abalanza sobre él por robársela.

**DIÁLOGO:** ¡Devuélveme eso, es mío, yo lo he encontrado! / Hmm... no creo que sea relevante.



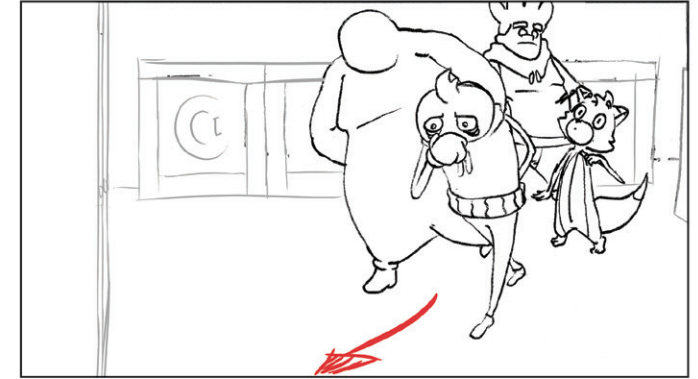
**ACCIÓN:** Mike devuelve la horquilla a Artie.

**DIÁLOGO:** Sigamos buscando. / Pues si no la quieres...



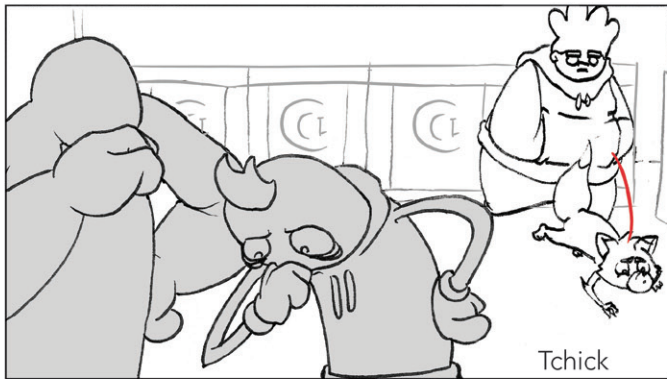
**ACCIÓN:** Artie se guarda la horquilla en el interior del disfraz.

**DIÁLOGO:** ... ¡para dentro!



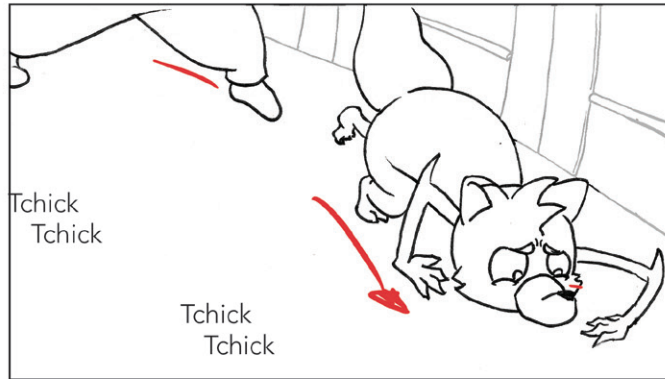
**ACCIÓN:** Tim, con la mosca detrás de la oreja, vuelve con Bort al lugar que estaban revisando antes.

**DIÁLOGO:** Hmmm...



**ACCIÓN:** Mientras Tim y Bort vuelven a mirar donde lo estaban haciendo, Artie empieza a olisquear por la lavandería, con Mike siguiéndolo.

**DIÁLOGO:** No tiene sentido...



**ACCIÓN:** Artie olisquea.

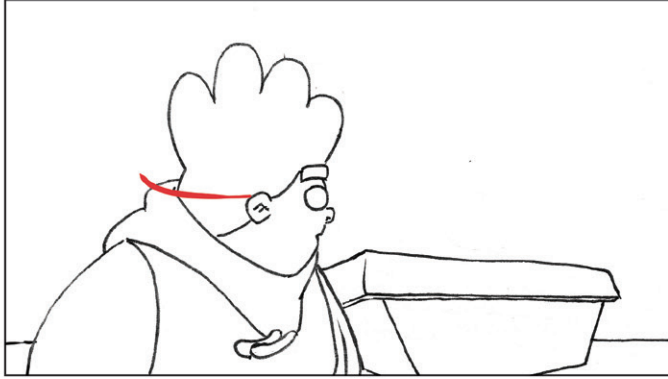
**DIÁLOGO:** ... ¡y ese irritante ruido no me deja pensar con claridad!



**ACCIÓN:** Mike, aburrido, sigue de cerca a Artie.

**DIÁLOGO:**





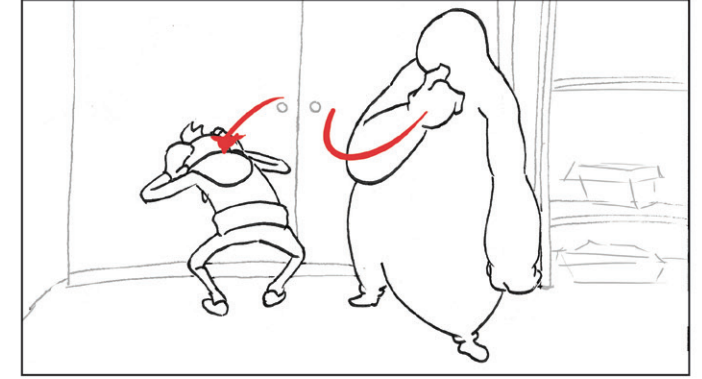
**ACCIÓN:** Algo en la gaveta llama la atención de Mike.

**DIÁLOGO:** Parece que ya ha parado...



**ACCIÓN:** Mike se pone de puntillas para observar bien lo que hay dentro.

**DIÁLOGO:** ... ¡¡Nooooo!!



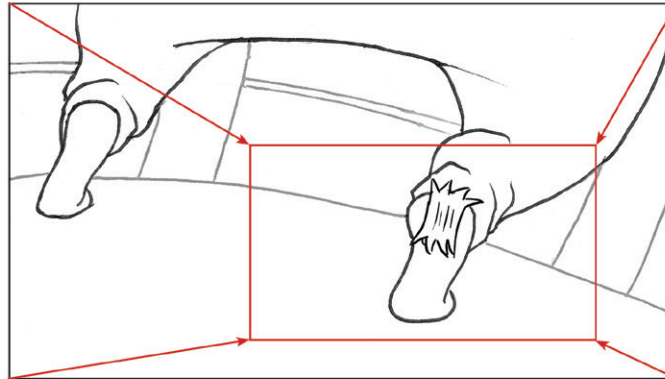
**ACCIÓN:** Tim, irritado a más no poder, intenta taparse sus inexistentes orejas.

**DIÁLOGO:** ¡Es que ya no lo soporto...!



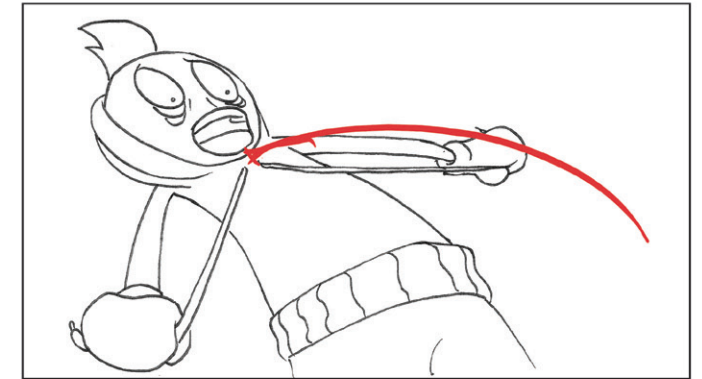
**ACCIÓN:** Tim, cabreado, se gira gritando en dirección al sonido.

**DIÁLOGO:** ¡¡¿Se puede saber quién está haciendo semejante ruido...



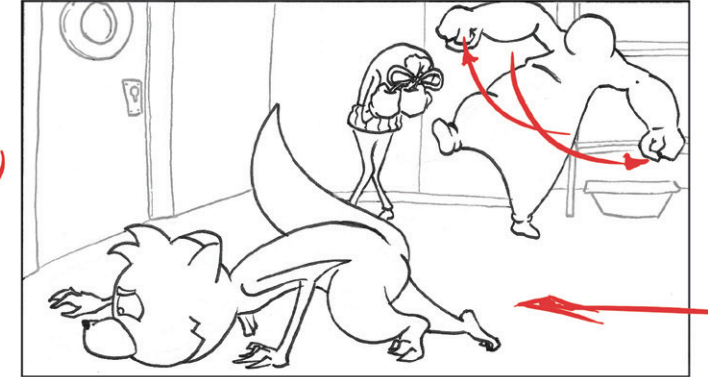
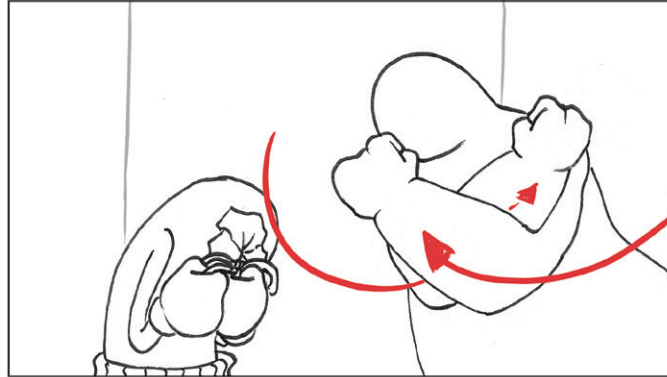
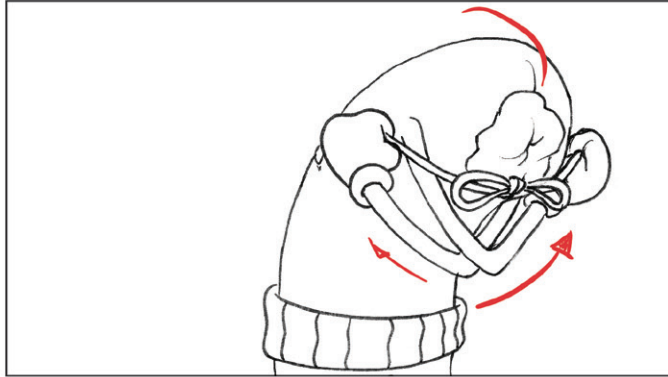
**ACCIÓN:** En el pie de Mike, de puntillas, está pegado el envoltorio del caramelo especial de Candy.

**DIÁLOGO:** ...Oh-oh-oh...



**ACCIÓN:** Tim encaja todas las piezas en su cabeza, y la solución al problema del Asesino le asusta, por lo que tira de los cordones...

**DIÁLOGO:** Oouahhh!!



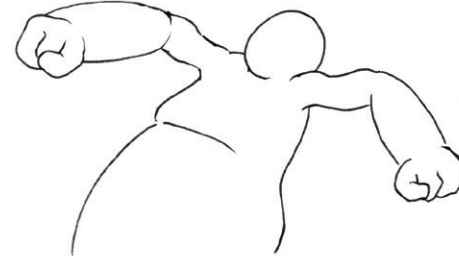
C

D

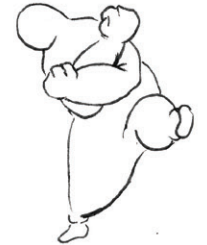
E

F

Repetir ciclo C-D x2



Repetir ciclo E-F x2



**ACCIÓN:** ... y se oculta en su capucha.

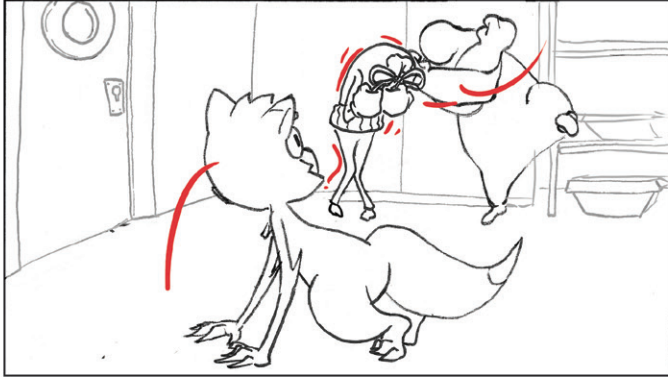
**DIÁLOGO:** (Sigue gritando dentro de la capucha).

**ACCIÓN:** Bort empieza a repetir el gesto de Tim de ocultarse bajo la capucha.

**DIÁLOGO:** (Tim sigue gritando dentro de la capucha).

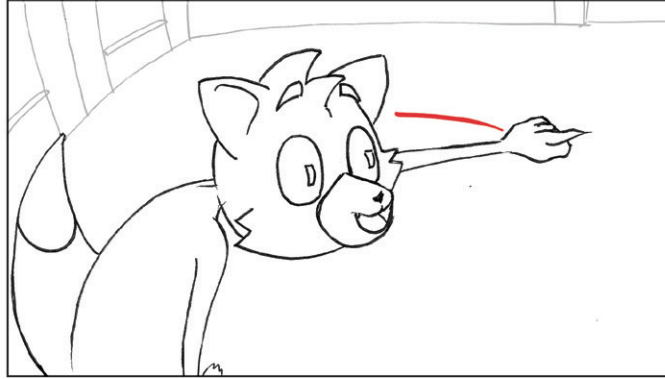
**ACCIÓN:** Artie olisquea mientras de fondo Bort imita a Tim.

**DIÁLOGO:** (Tim sigue gritando dentro de la capucha).



**ACCIÓN:** Artie se percató de lo que sucede.

**DIÁLOGO:** ¿Eh? ¡Mira Mike...



**ACCIÓN:** Artie señala hacia ellos.

**DIÁLOGO:** ... parece que Tim ha encontrado algo!



**ACCIÓN:** Mike, preocupado, empieza a sudar.

**DIÁLOGO:** ¡Vamos a ver qué es, ¿eh?!



**ACCIÓN:** A Mike se le cae una ceja por el sudor.

**DIÁLOGO:**



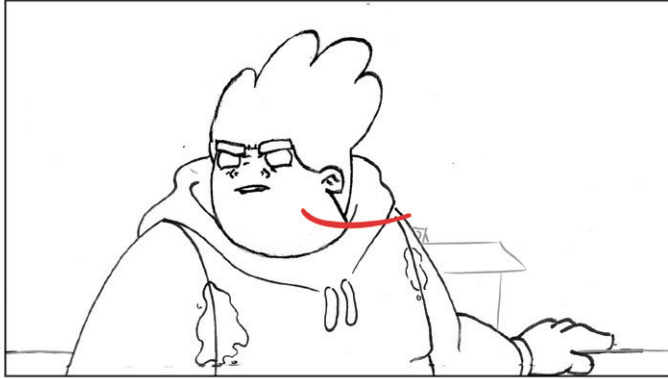
**ACCIÓN:** La atrapa al vuelo.

**DIÁLOGO:**



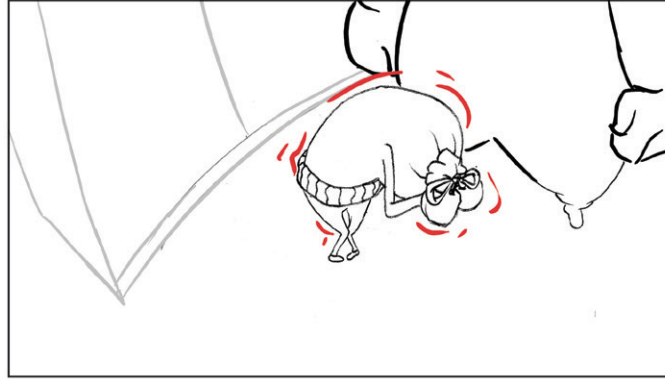
**ACCIÓN:** Y se la vuelve a colocar.

**DIÁLOGO:**



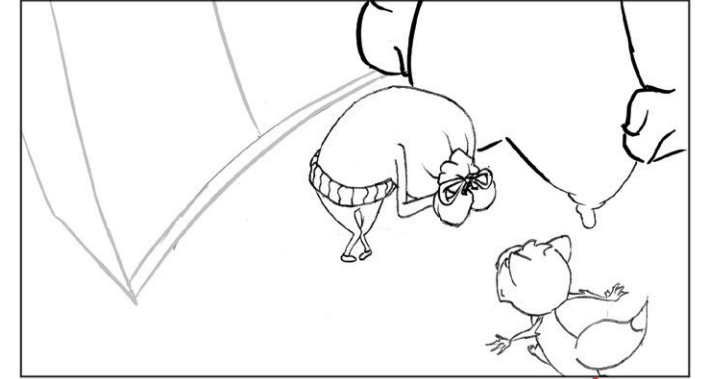
**ACCIÓN:** Mike centra su atención en Tim.

**DIÁLOGO:** Hmm....



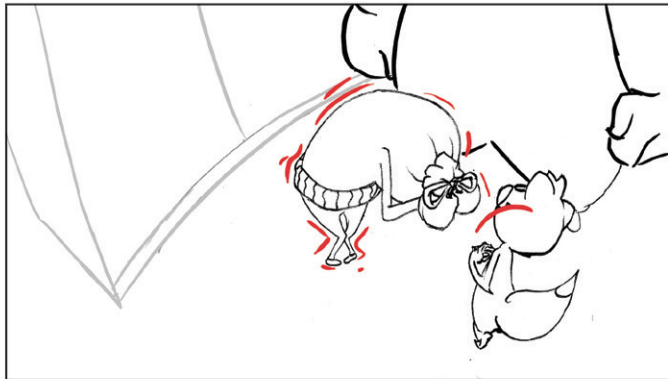
**ACCIÓN:** Tim siente la presión de Mike, por lo que tiembla de miedo.

**DIÁLOGO:** (Tembleque bajo la capucha).



**ACCIÓN:** Artie se acerca corriendo a Tim.

**DIÁLOGO:** (Tembleque bajo la capucha). / ¡Timo-Tim!  
¿Qué has encontrado Tim?



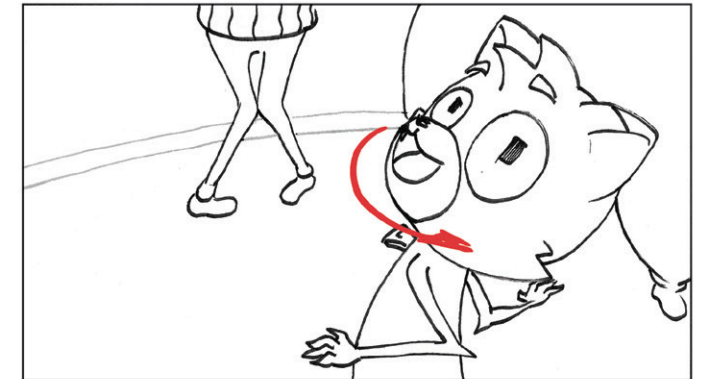
**ACCIÓN:** Artie observa curioso cómo está Tim.

**DIÁLOGO:** (Tembleque bajo la capucha). / ¿Uh? ¿Qué te pasa, ya te has cagado encima?



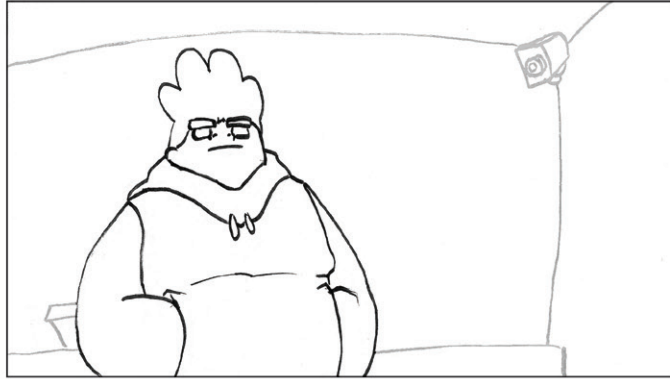
**ACCIÓN:** Bort le da a entender que todo está resuelto.

**DIÁLOGO:** ¿En serio? ¿Tan rápido?



**ACCIÓN:** Artie se vuelve hacia Mike.

**DIÁLOGO:** ¿Has visto Mike? ¡Bort dice que Tim ya sabe  
quién es el asesino!



**ACCIÓN:** Mike se acerca a ellos.

**DIÁLOGO:** Hmm....



**ACCIÓN:** Y les propone algo.

**DIÁLOGO:** ...entonces será mejor que volvamos al pasillo.



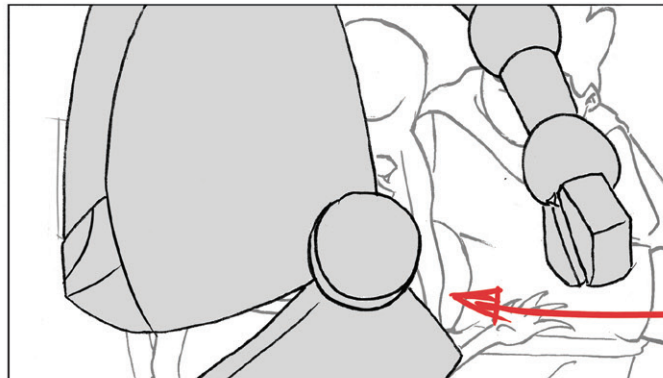
**ACCIÓN:** Empiezan a salir por la puerta. Mike no quita ojo a Tim.

**DIÁLOGO:** La verdad, Tim, no sé cómo has descubierto al asesino.



**ACCIÓN:** Artie abre la puerta mientras habla con los demás.

**DIÁLOGO:** Al fin y al cabo, todos sabemos que el más listo soy-



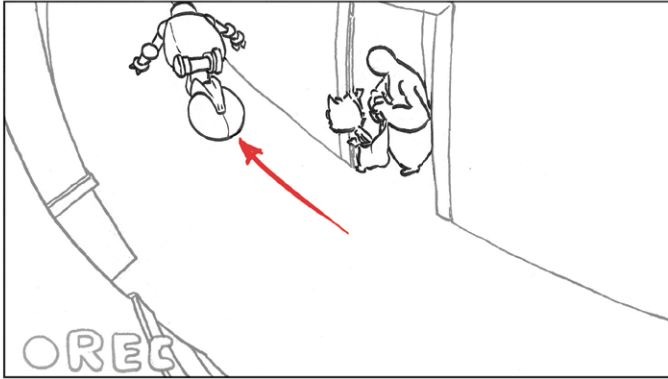
**ACCIÓN:** Un robot de seguridad pasa veloz por el pasillo.

**DIÁLOGO:**



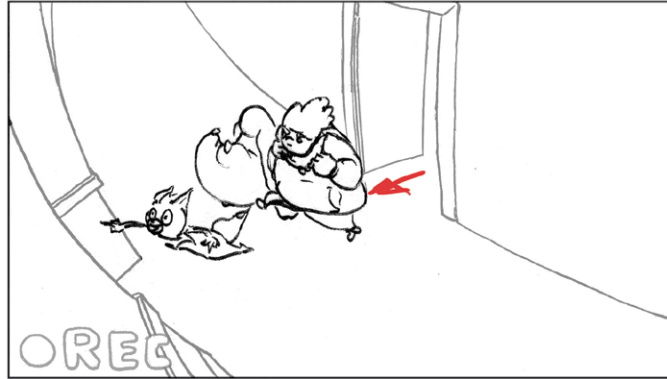
**ACCIÓN:** Artie se asoma extrañado.

**DIÁLOGO:** ¿Habéis visto eso?



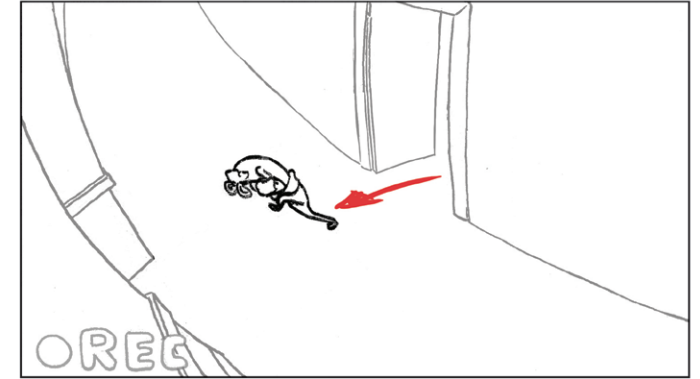
**ACCIÓN:** Bort se asoma un poco con Artie.

**DIÁLOGO:** ¿Qué habrá pasado para que vaya así?



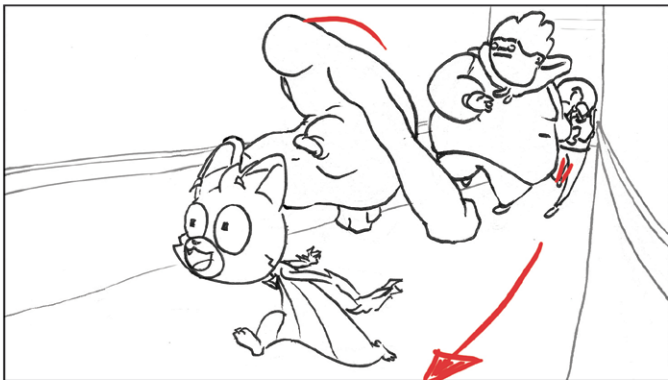
**ACCIÓN:** Salen corriendo hacia el pasillo inicial.

**DIÁLOGO:** Luego lo descubriremos, pero primero, ¡al lugar del crimen!



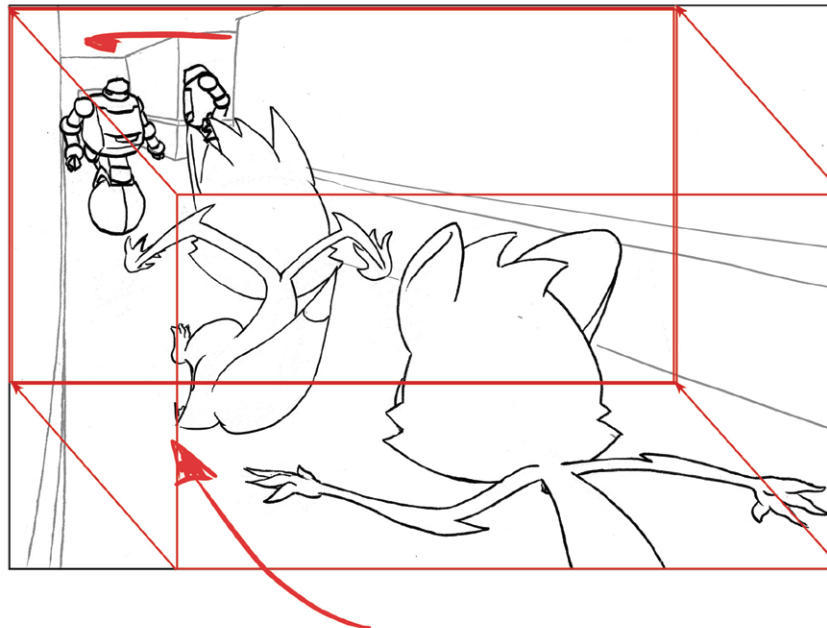
**ACCIÓN:** Tim va el último.

**DIÁLOGO:**



**ACCIÓN:** Corren por el pasillo.

**DIÁLOGO:** ¡Ya falta poco chicos!



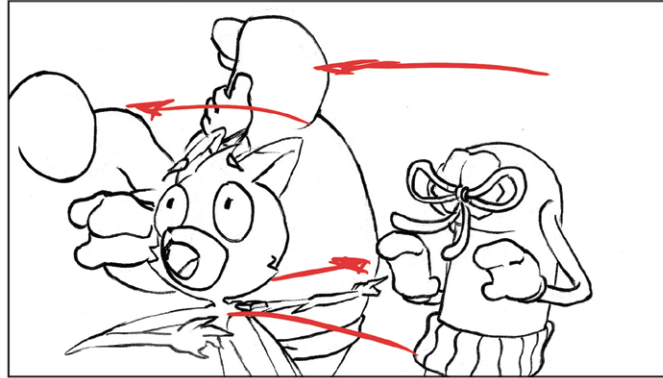
**ACCIÓN:** Artie, que va el primero, se para en seco al ver unas sirenas girar la esquina.

**DIÁLOGO:** ¡Uahh!



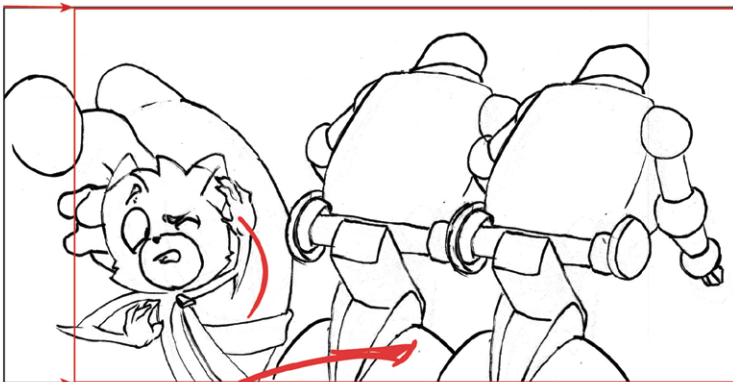
**ACCIÓN:** Todos se quedan de piedra.

**DIÁLOGO:** ¡Vienen haci aquí, hay que hacer algo!



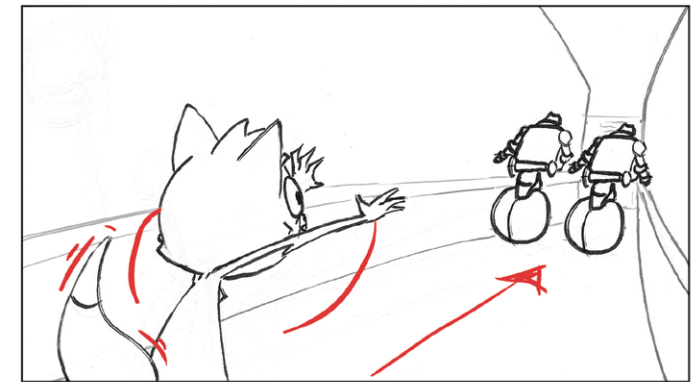
**ACCIÓN:** Artie acusa a Tim mientras los demás se apartan.

**DIÁLOGO:** ¡Ha sido él! ¡Él robo todos los caramelos y nos forzó a salir del sótano de castigo!



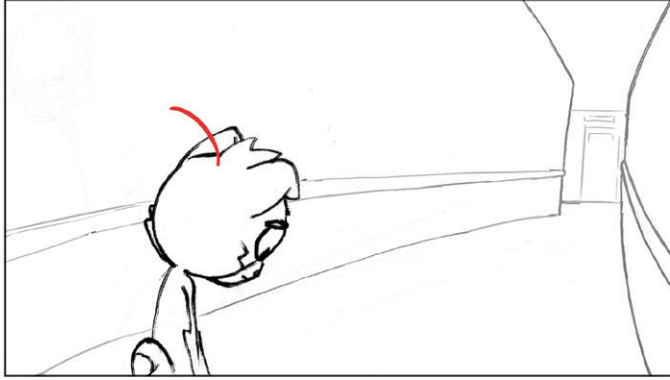
**ACCIÓN:** Las sirenas arrollan a Tim.

**DIÁLOGO:** ¡Nosotros estábamos tranquilamente-



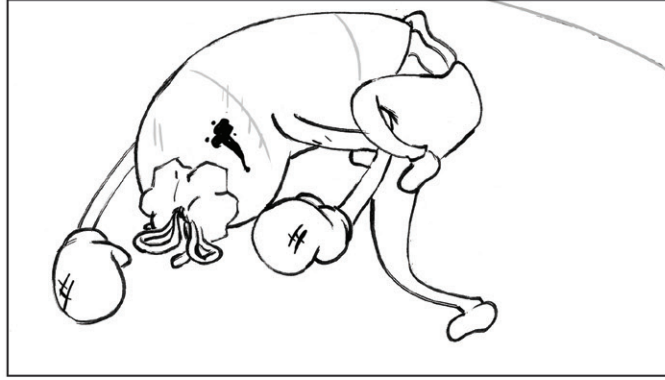
**ACCIÓN:** Las sirenas siguen su camino.

**DIÁLOGO:** ¡Pero esperad! ¡No os he contado toda la historia!



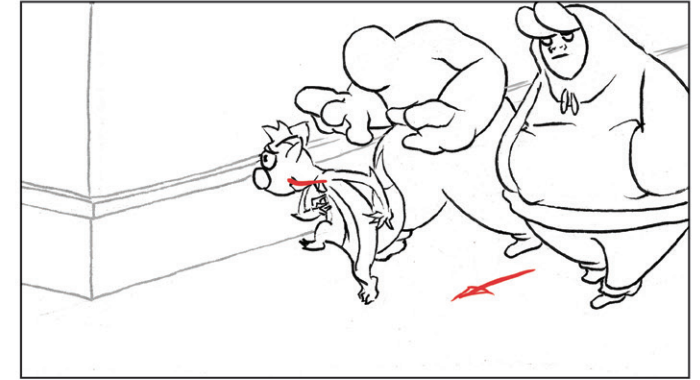
**ACCIÓN:** Artie, entristecido, mira al suelo.

**DIÁLOGO:** Oh...



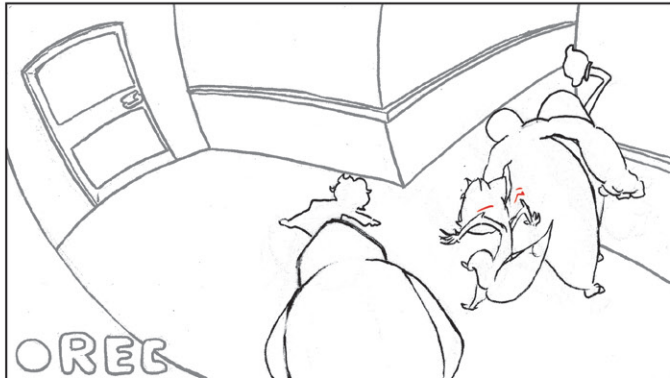
**ACCIÓN:** Tim yace en él magullado e intentando hacerse una pelota.

**DIÁLOGO:** Uhhgg... / ¡No te quejes Tim, que a ti por lo menos te han hecho caso!



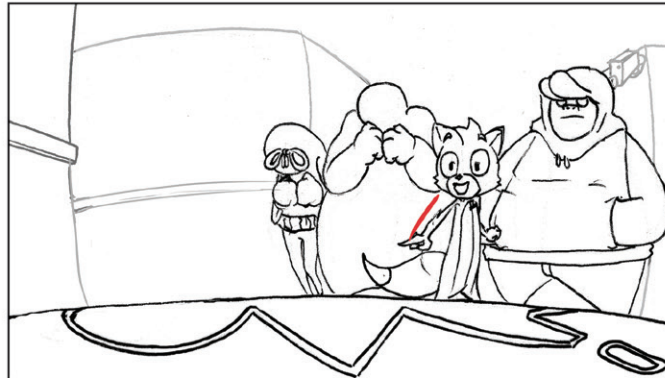
**ACCIÓN:** Llegan a la esquina y miran con cuidado.

**DIÁLOGO:**



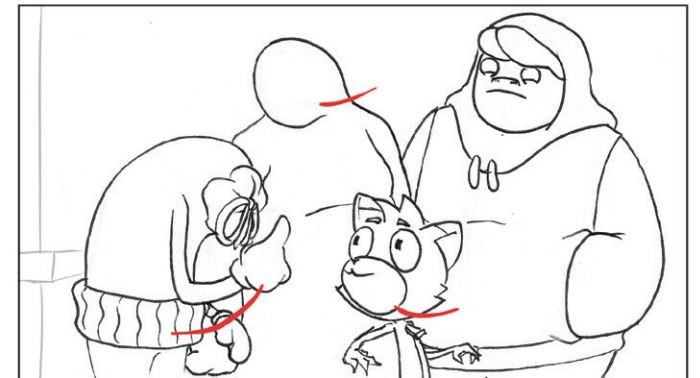
**ACCIÓN:** Mientras miran, Artie se sobresalta.

**DIÁLOGO:** ¡Pero qué...!



**ACCIÓN:** Artie señala al lugar donde debería encontrarse Candy-

**DIÁLOGO:** ¡Mirad la que ha montado! ¡Candy sí que se lo curra!



**ACCIÓN:** Tim recuerda que tiene algo que decir.

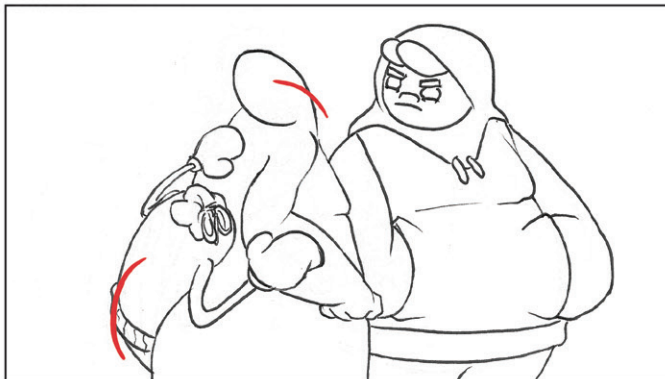
**DIÁLOGO:** Chi-chicos, yo sé quién es el asesino...





**ACCIÓN:** Mike mira intensamente a Tim, intentando intimidarle.

**DIÁLOGO:** Grrr... / ¡Es verdad, suéltalo ya!



**ACCIÓN:** Tim se esconde y enrosca detrás de Bort.

**DIÁLOGO:** Acerca el oído Bort...



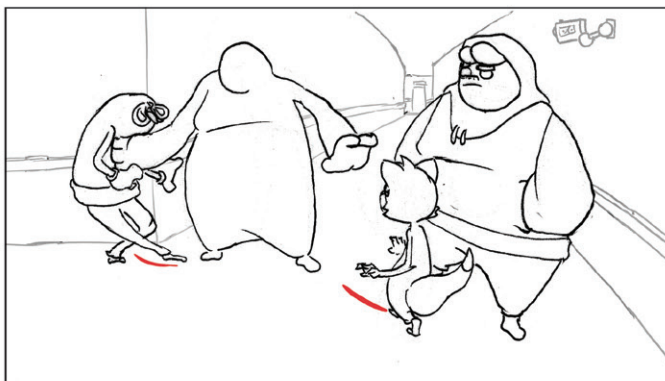
**ACCIÓN:** Tim le chiva la deducción a Bort.

**DIÁLOGO:** (Cuchicheo)



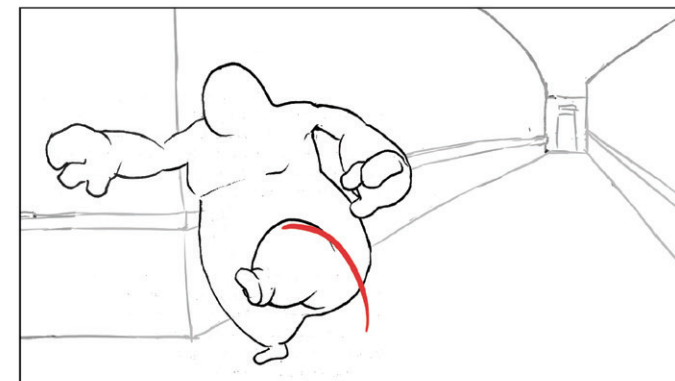
**ACCIÓN:** Bort da a entender que medita.

**DIÁLOGO:** (Cuchicheo)



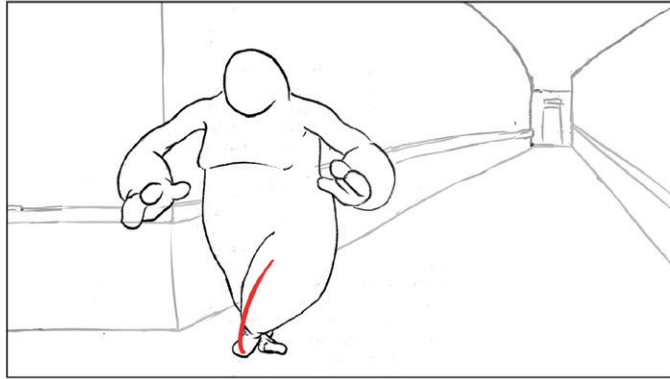
**ACCIÓN:** Bort se hace un hueco apartando a los demás.

**DIÁLOGO:** ¡Eh, eh, Bort va a hacer algo!



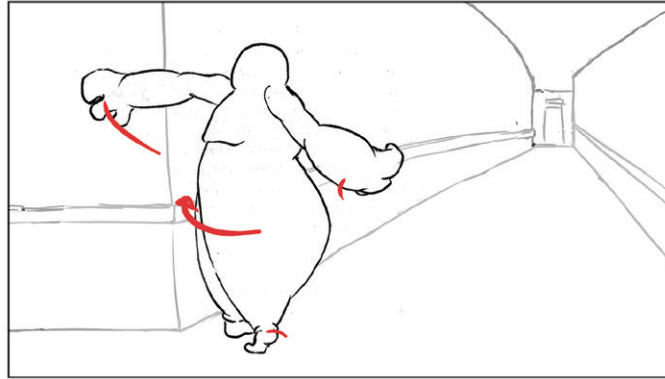
**ACCIÓN:** Bort da sus pasos de transformación.

**DIÁLOGO:**



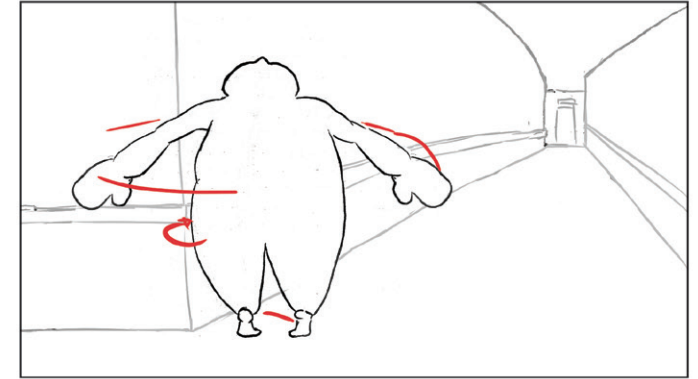
**ACCIÓN:** Bort da sus pasos de transformación.

**DIÁLOGO:** Cantadle una canción o algo.



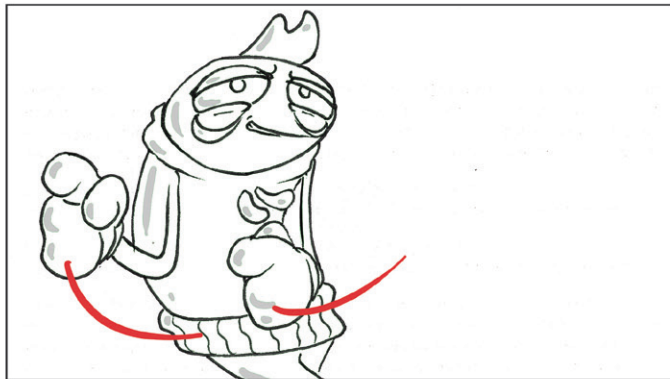
**ACCIÓN:** Bort da sus pasos de transformación

**DIÁLOGO:**



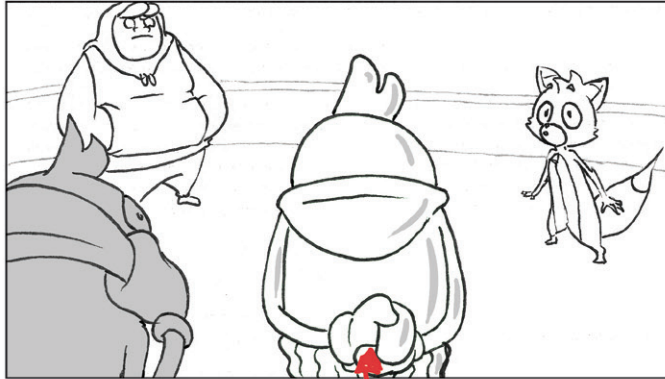
**ACCIÓN:** Bort da sus pasos de transformación

**DIÁLOGO:**



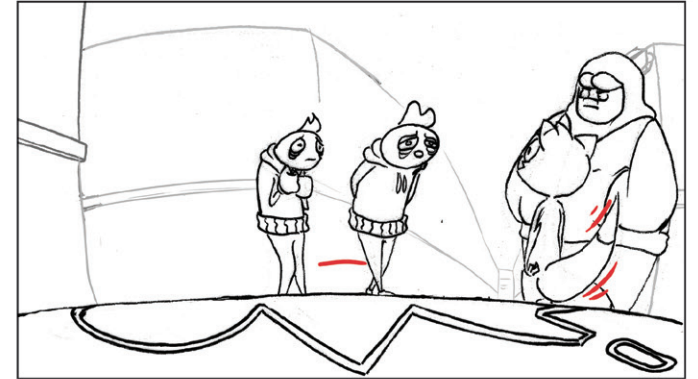
**ACCIÓN:** Entra en acción Detectim.

**DIÁLOGO:** Je.



**ACCIÓN:** Detectim empieza a caminar por el pasillo.

**DIÁLOGO:** Bien, repasemos los hechos. Candy ha sido asesinada en el período de tiempo en que fuimos a por los caramelos y volvimos.



**ACCIÓN:** Detectim expone sus pesquisas.

**DIÁLOGO:** Durante ese tiempo, nos separamos y nadie puede justificar la coartada de nadie. Sin embargo, hay un detalle fundamental en este caso, que nos dará la respuesta.



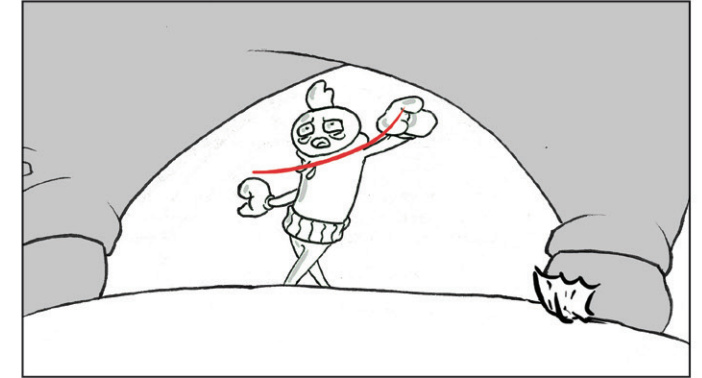
**ACCIÓN:** Artie escucha asombrado.

**DIÁLOGO:** Al volver con los caramelos, Candy no tenía su caramelo especial en el pelo. Y ella nunca se separa de él.



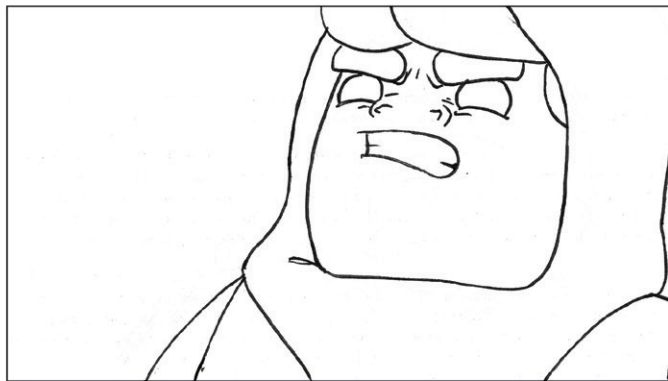
**ACCIÓN:** DetecTim sigue divagando.

**DIÁLOGO:** Por lo tanto, el asesino ha debido quitarle el caramelo durante ese tiempo, y deshacerse de él, es decir, comérselo.



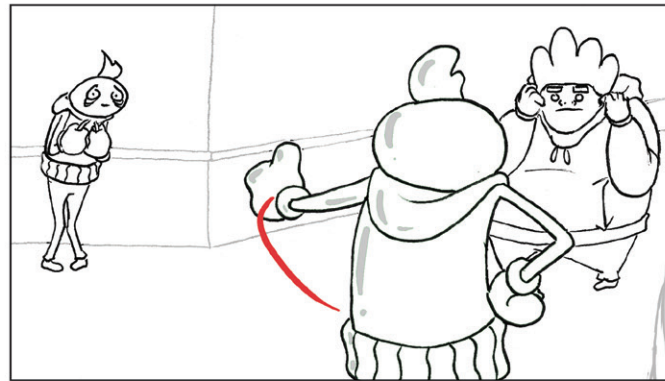
**ACCIÓN:** DetecTim acusa a Mike y lo señala.

**DIÁLOGO:** ¡Y esa persona, sólo puedes ser tú! ¡El envoltorio del caramelo está en tu zapatilla, Mike!



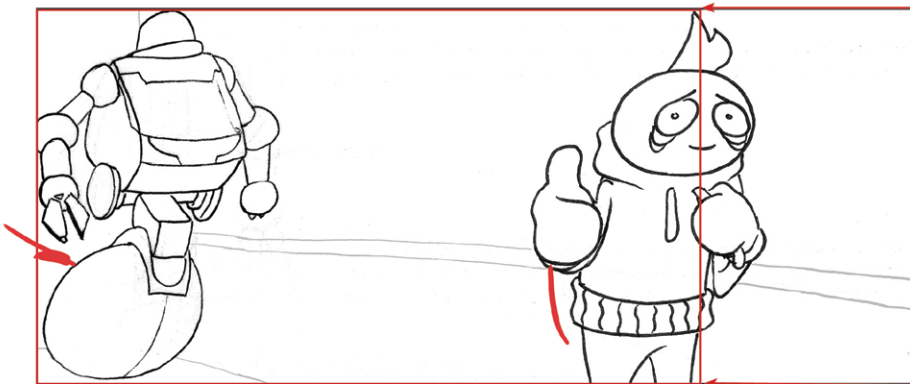
**ACCIÓN:** Entra en acción DetecTim.

**DIÁLOGO:** Para deshacerte de las pruebas del crimen, fuiste a la lavandería a limpiarte las manos en la ropa sucia tras comerte el caramelo, ¡y ahí se te cayó la horquilla! ¡Por eso el calzoncillo estaba sucio! / Grrr...



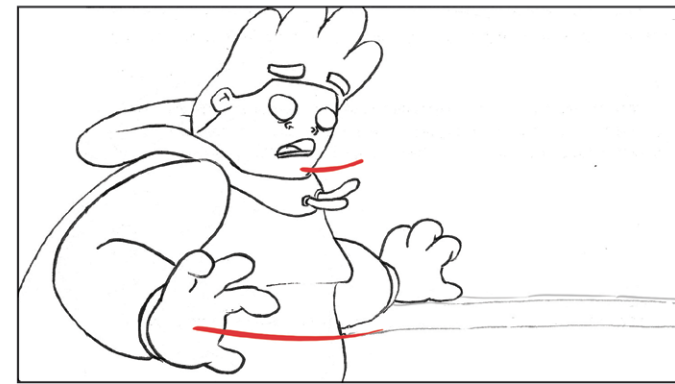
**ACCIÓN:** DetecTim da a entender que ya ha acabado.

**DIÁLOGO:** ¡Je!



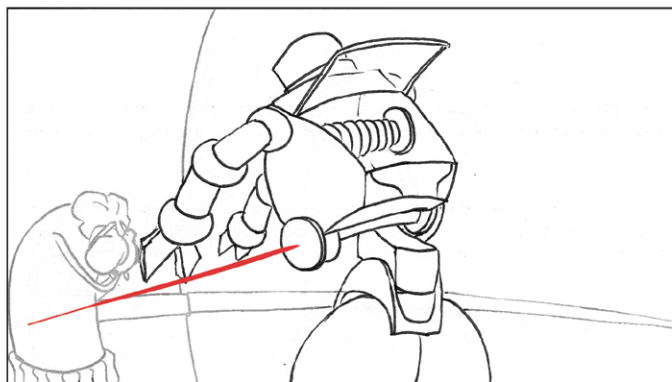
**ACCIÓN:** Tim responde al gesto, mientras una sirena aparece por el fondo.

**DIÁLOGO:** Oh oh...



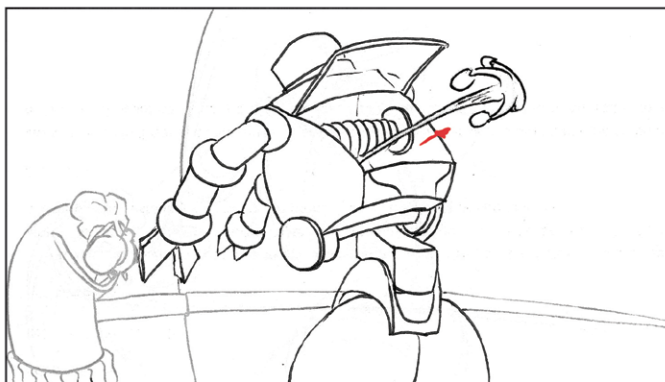
**ACCIÓN:** Mike se gira, asustado.

**DIÁLOGO:** ¡Parece que le han descubierto!



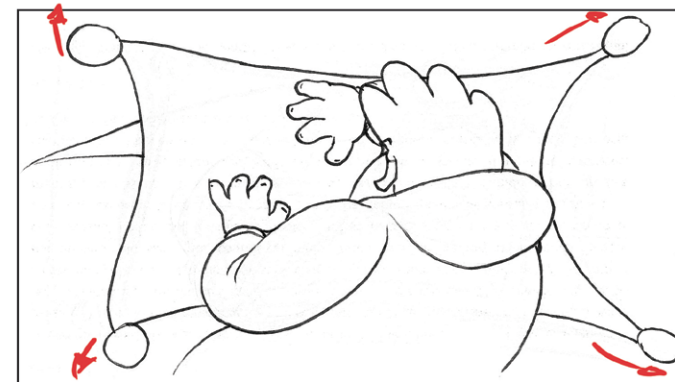
**ACCIÓN:** La sirena levanta su cristal.

**DIÁLOGO:**



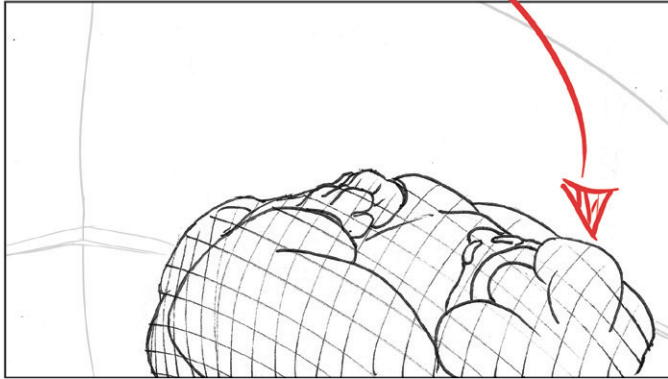
**ACCIÓN:** Y lanza una red.

**DIÁLOGO:**



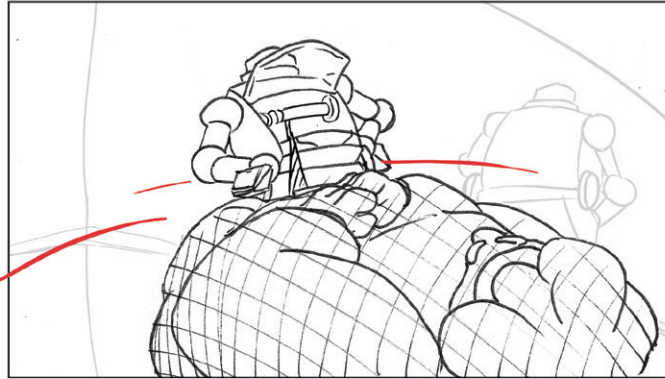
**ACCIÓN:** La red atrapa a Mike.

**DIÁLOGO:** ¡Uala!



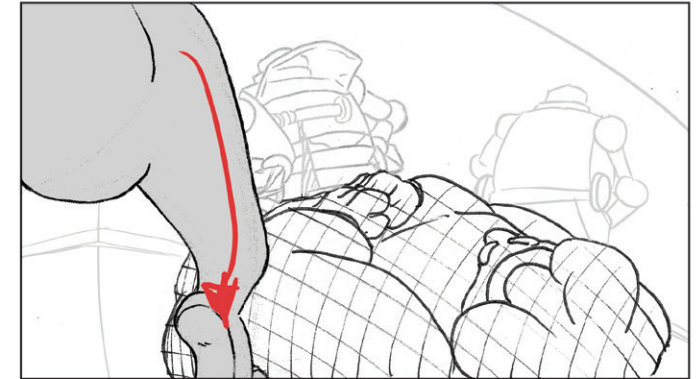
**ACCIÓN:** Mike es atrapado.

**DIÁLOGO:**



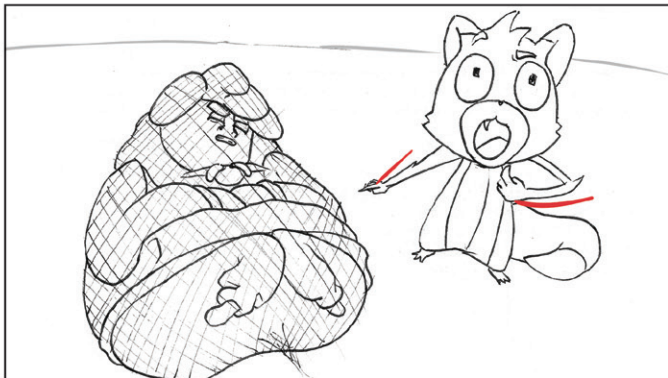
**ACCIÓN:** La sirena se acerca.

**DIÁLOGO:**



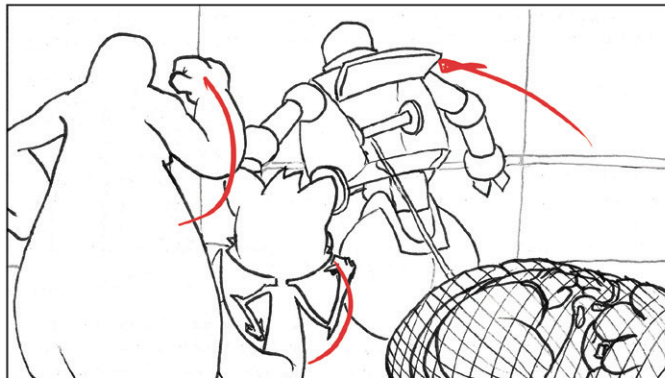
**ACCIÓN:** Artie aparece en pantalla.

**DIÁLOGO:** ¡Eh!



**ACCIÓN:** Artie señala a Mike indignado.

**DIÁLOGO:** ¡A Mike lo he descubierto yo, me corresponde el premio!



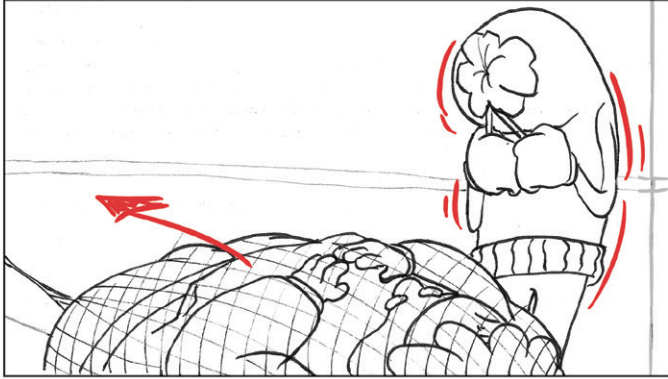
**ACCIÓN:** Bort imita el gesto de Artie, quitándole seriedad.

**DIÁLOGO:** ¡Me has oído? ¡Ráscame detrás de las orejas!



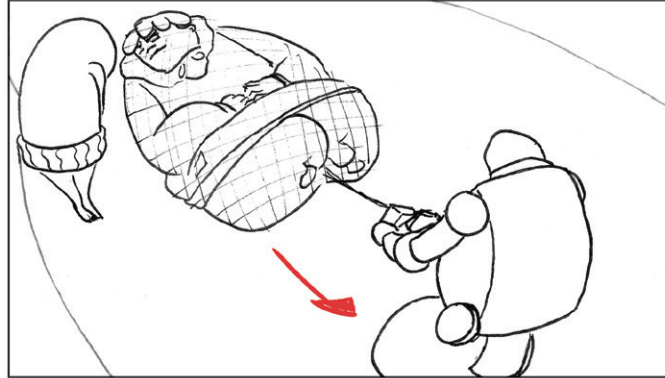
**ACCIÓN:** Mike gira la cabeza como puede para lanzar una mirada asesina a Artie.

**DIÁLOGO:** ¡Yep!



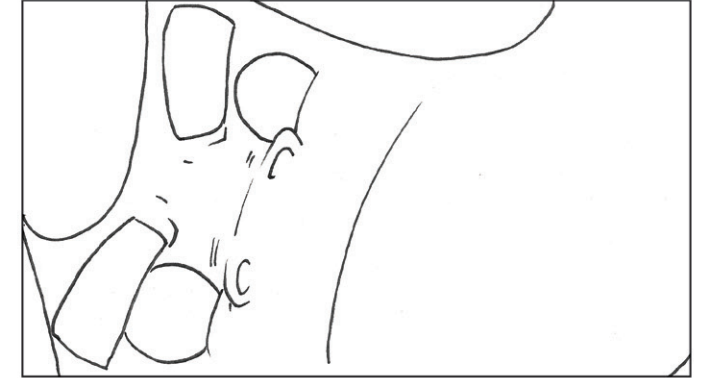
**ACCIÓN:** La sirena arrastra a Mike por el pasillo.

**DIÁLOGO:**



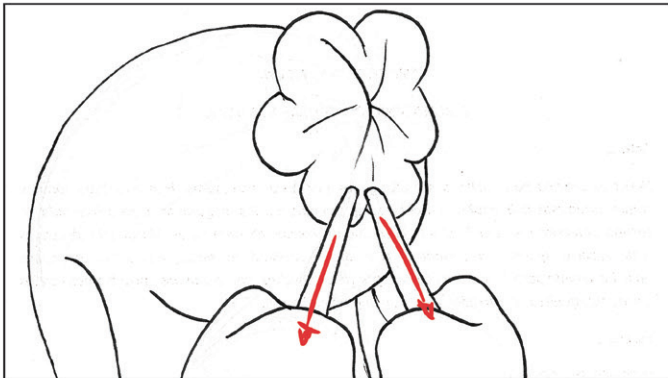
**ACCIÓN:** La sirena arrastra a Mike por el pasillo, y este mira a Tim.

**DIÁLOGO:** Tú...



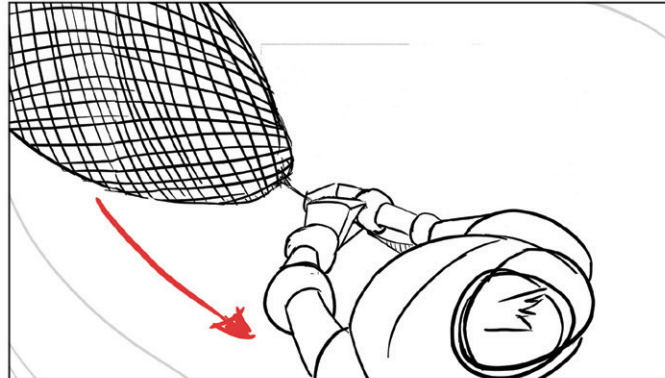
**ACCIÓN:** Mike lanza otra mirada asesina a Tim.

**DIÁLOGO:** ...



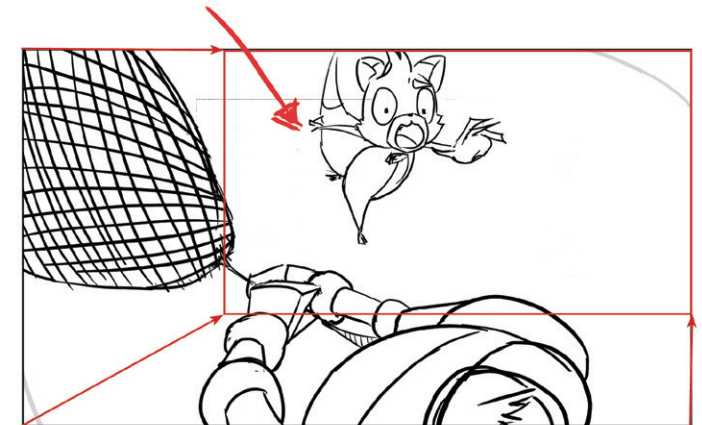
**ACCIÓN:** Tim, más asustado aún si cabe, se aferra a sus cordones.

**DIÁLOGO:** (Gritos dentro de la capucha)



**ACCIÓN:** La sirena arrastra a Mike por el pasillo.

**DIÁLOGO:** ¡Eh, espera!



**ACCIÓN:** Artie corre desesperado hacia la sirena.

**DIÁLOGO:** ¡Espera, espera!



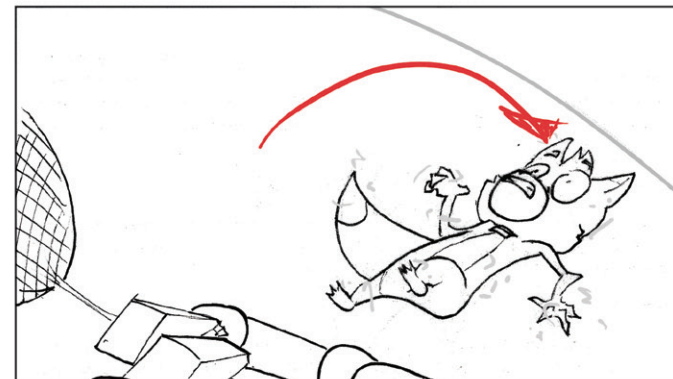
**ACCIÓN:** Artie vuelve a adjudicarse el haber desenmascarado a Mike.

**DIÁLOGO:** ¡Que he sido yo quien ha descubierto a Mike, dadme alguna recompensa!



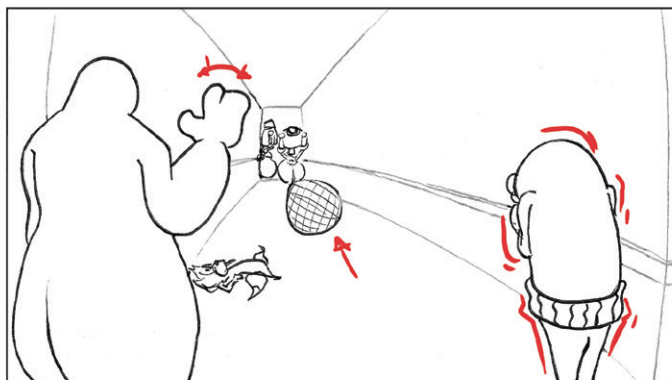
**ACCIÓN:** La sirena le da una descarga a Artie en el hombro.

**DIÁLOGO:** ¡Guackkkkk!



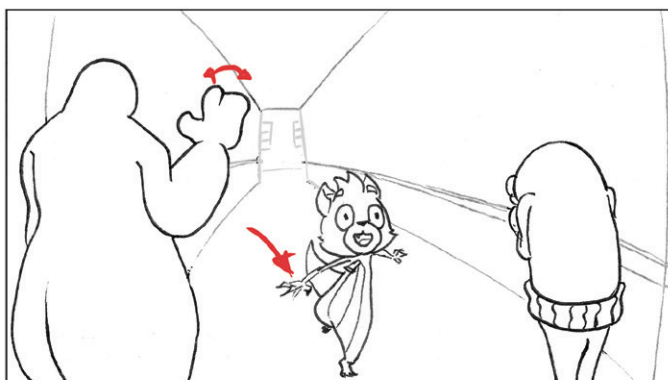
**ACCIÓN:** Artie cae petrificado al suelo.

**DIÁLOGO:** Kkkkkkk...



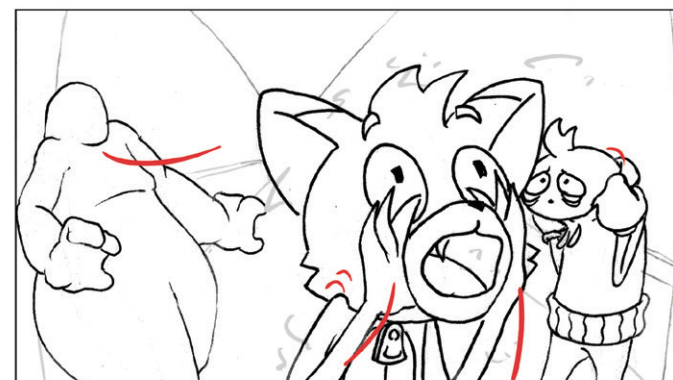
**ACCIÓN:** Mientras las sirenas se van, Bort se despide.

**DIÁLOGO:**



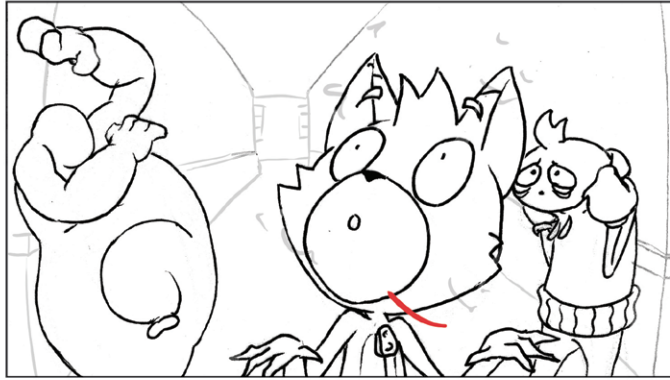
**ACCIÓN:** Artie se levanta y corre hacia cámara.

**DIÁLOGO:** ¡Jejeje!



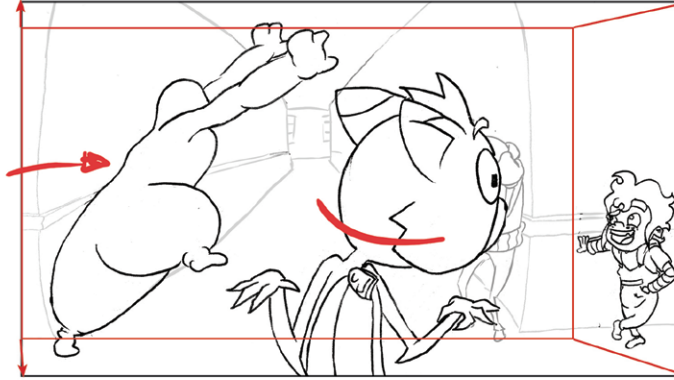
**ACCIÓN:** Artie llama gritando a Candy.

**DIÁLOGO:** ¡Candyyyy ya puedes saliiiiir! ¡Hemos atrapado a Mikeeee!



**ACCIÓN:** La voz de Candy se oye "desde los cielos", por lo que Bort se tapa y Artie se sobresalta.

**DIÁLOGO:** ¿Entonces ya habéis resuelto el juego?



**ACCIÓN:** Artie se gira para ver a Candy, y Bort corre hacia ella con los brazos extendidos.

**DIÁLOGO:** ¡A vuestra izquierda, chicos!



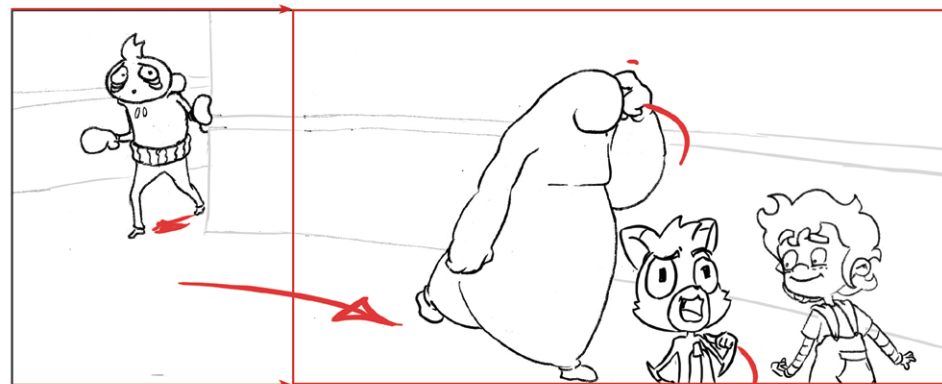
**ACCIÓN:** Candy se mete un caramelo en la boca.

**DIÁLOGO:** ¡Pa'dentro!



**ACCIÓN:** Los tres se van caminando por el pasillo.

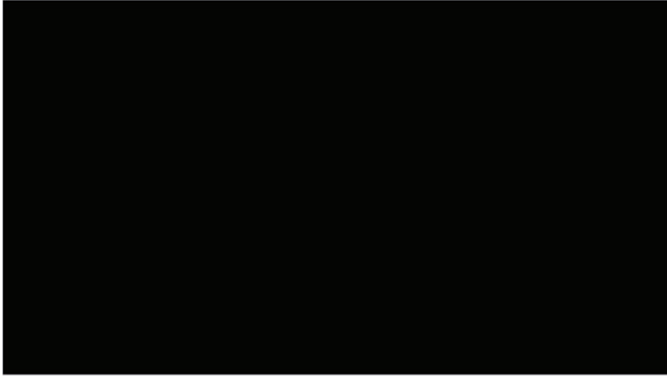
**DIÁLOGO:** ¿Vamos a averiguar por qué esas sirenas estaban tan alteradas?



**ACCIÓN:** Tim se asoma mientras los demás le ignoran y se van.

**DIÁLOGO:** Chicos... yo.. este... mi recompensa... / ¿Y sabes qué Candy? ¡Yo fui el que atrapó a Mike! ¡Fue pan comido!





**ACCIÓN:** Fundido a negro de salida.

**DIÁLOGO:**



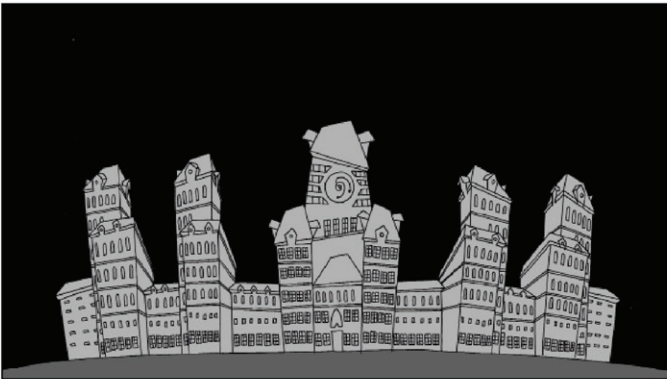
**ACCIÓN:** Mike babea.

**DIÁLOGO:** Ungghh...



**ACCIÓN:** Sentado en una silla.

**DIÁLOGO:** ...hfff



**ACCIÓN:** Se ve el liceo de noche.

**DIÁLOGO:**

# 3. PRESUPUESTO CAPÍTULO PILOTO

## PLAN DE PRODUCCIÓN

### 3.1. PRESUPUESTO

**TÍTULO:** SMOOTH TEA LYCEUM - "DESCUBRE AL ASESINO"

**FORMATO:** DIGITAL

**DURACIÓN:** 10 min

**COLOR/BLANCO Y NEGRO:** COLOR

**EMPRESA PRODUCTORA:** -

**DIRECTOR:** CARLOS VALLES LLORÍA

## RESUMEN

<b>CAPÍTULO 01:</b> GUIÓN Y MÚSICA	<b>2.000€</b>
<b>CAPÍTULO 02:</b> PERSONAL ARTÍSTICO	<b>5.400€</b>
<b>CAPÍTULO 03:</b> PERSONAL TÉCNICO	<b>28.350€</b>
<b>CAPÍTULO 04:</b> SUMINISTROS Y SERVICIOS EXTERIORES DE PRODUCCIÓN	<b>15.130€</b>
<b>TOTAL:</b>	<b>51.980€</b>

Firma y sello:

Valencia, a 25 de junio de 2015

## CAPÍTULO 01: GUIÓN Y MÚSICA

<b>01.01: GUIÓN</b>	
01.01.01. Guión	0€
<b>01.02: MÚSICA</b>	
01.02.01. Banda sonora	2.000€
<b>TOTAL CAPÍTULO 01</b>	<b>2.000€</b>

## CAPÍTULO 02: PERSONAL ARTÍSTICO

\* Para este capítulo hay que tener en cuenta que se trata de una producción de animación que sólo necesita dobladores o dobladoras.

<b>02.01: DOBLAJE Y EFECTOS SONOROS</b>	
<b>02.01.01.</b> Doblaje castellano (10 personas x 500€)	5.000€
<b>01.01.01.</b> Efectos sonoros	400€
<b>TOTAL CAPÍTULO 02</b>	<b>5.400€</b>

### CAPÍTULO 03: PERSONAL TÉCNICO

<b>03.01: DIRECCIÓN</b>	
<b>03.01.01.</b> Director: Carlos Valles Lloría	500€
<b>03.01.02.</b> Ayudante de dirección: Rubén Rico Miralles	500€
<b>03.01.03.</b> Director de animación: Álvaro Serrano Sierra	500€
<b>03.01.04.</b> Director de arte: Cristian Plaza Gallego	500€
<b>03.02: TÉCNICOS</b>	
<b>03.02.01.</b> Guionista	1.200€
<b>03.02.02.</b> Artista de storyboard (2x 1.500€)	3.000€
<b>03.02.03.</b> Fondista (2x 2.300€)	4.600€
<b>03.02.04.</b> Animador principal (2x 2.700€)	5.400€
<b>03.02.05.</b> Intercaladores (3x 1.250€)	3.750€
<b>03.02.06.</b> Encargado de clean up (2x 1.250€)	2.500€
<b>03.02.07.</b> Colorista (2x 2.300€)	6.900€
<b>TOTAL CAPÍTULO 03</b>	<b>28.350€</b>

## CAPÍTULO 04: SUMINISTROS Y SERVICIOS EXTERIORES DE PRODUCCIÓN

<b>04.01: PELÍCULA VÍRGEN Y MATERIAL FUNGIBLE</b>	
04.01.01. Material de arte para animación	1.050€
04.01.02. Material digital e impresora	1.000€
<b>04.02: EDICIÓN Y SONORIZACIÓN</b>	
04.02.01. Alquiler de estudio de edición	2.920€
04.02.02. Mezclas de sonido	1.200€
04.02.03. Edición y composición digital	700€
<b>04.03: TRANSPORTE</b>	
04.03.01. Transporte de personas	500€
<b>04.04: OTROS GASTOS DE PRODUCCIÓN</b>	
04.04.01. Gastos fijos (Contabilidad, asesoría, publicidad, comunicación...)	2.500€
04.04.02. Gastos de representación (Viajes a festivales, reuniones)	3.000€
04.04.03. Gastos imprevistos (5% total)	2.260€
<b>TOTAL CAPÍTULO 04</b>	<b>15.130€</b>



### 3.2. PLAN DE PRODUCCIÓN

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Guión	█	█	█	█	█	█	█																							
Storyboard							█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█									
Animática																														
Layout													█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Fondos														█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Animación	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Doblaje																														
Música																														
Clean up																														
Color																														
Montaje de sonido																														
Acabado gráfico																														
Edición final																														

En este plan de producción se contempla la dinámica que tendría un mes de trabajo en la serie animada Smooth Tea Lyceum, teniendo en cuenta que se solaparía la producción del capítulo A con la preproducción del capítulo B, fases que pueden avanzar a la par, así como la elaboración del sonido una vez la animática está hecha.

Legenda:

- Reunión
- Guión y edición final
- Preparación de la animación
- Animación
- Sonido

Equipo técnico:

- Dirección: Carlos Valles Lloría, Rubén Rico
- Dirección de animación: Álvaro Serrano
- Dirección de arte: Cristian Plaza
- Guión: Carlos Valles Lloría
- Storyboard: Carlos Valles Lloría, Rubén Rico
- Animática: Álvaro Serrano
- Layout: Álvaro Serrano, Cristian Plaza + 2 personas
- Fondos: 2 personas
- Animación: Álvaro Serrano, Cristian Plaza + 3 personas
- Clean Up: 2 personas
- Color: Álvaro Serrano + 1 persona
- Acabado gráfico: Cristian Plaza, Rubén Rico
- Edición final: 1 persona

Para todo el apartado de sonido se contrataría a una empresa especializada.