

Treball de fi de grau

Títol

**Discordia:
Ideación, diseño y desarrollo creativo de una serie de
ficción distópica sobre la España del 2042**

Autor/a

Enrique Guerrero Clemente, Oriol Montoliu Montes, Sergio Salas Medina

Tutor/a

Ángel Custodio Gómez

Grau

Comunicación Audiovisual

Data

01/06/2018

Full Resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau: Discordia: Ideación, diseño y desarrollo creativo de una serie de ficción distópica sobre la España del 2042

Autor/a: Enrique Guerrero Clemente, Oriol Montoliu Montes, Sergio Salas Medina

Tutor/a: Ángel Custodio Gómez

Any: 2017/2018

Titulació: Grado en Comunicación Audiovisual

Paraules clau (mínim 3)

Català: Sèrie, guió, ficció, distopia, drama, thriller, política, Espanya.

Castellà: Serie, guion, ficción, distopía, drama, thriller, política, España.

Anglès: Series, script, fiction, dystopia, drama, thriller, politics, Spain.

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

Català: En aquest treball de fi de grau es troba tot el desenvolupament creatiu necessari per a la creació d'una sèrie de ficció distòpica destinada a una plataforma de vídeo a la carta: sinopsi de la sèrie completa, sinopsi de cadascun dels capítols de la sèrie i tractament, guió literari i guió tècnic del capítol pilot. Previament, també s'ha realitzat un estudi teòric sobre el gènere distòpic, tant literari com audiovisual, i sobre els conceptes sèrie, thriller i drama. D'altra banda, també s'ha dut a terme una anàlisi del mercat en el qual es pretén introduir "Discordia".

Castellà: En este trabajo de final de grado se encuentra todo el desarrollo creativo necesario para la creación de una serie de ficción distópica destinada a una plataforma de video bajo demanda: sinopsis de la serie completa, sinopsis de cada uno de los capítulos de la serie y tratamiento, guion literario y guion técnico del capítulo piloto. Asimismo, también se ha realizado un previo estudio teórico sobre el género distópico, tanto literario como audiovisual, y sobre los conceptos serie, thriller y drama. Por otro lado, también se ha llevado a cabo un análisis del mercado en el que se pretende introducir "Discordia".

Anglès: In this dissertation you will find all the creative development for the creation of a dystopian fiction series aimed at a video on demand platform: synopsis of the complete series, a synopsis of each chapter of the series and treatment, literary script and technical script of the pilot chapter. In addition, a previous theoretical study of the dystopian genre, both literary and audiovisual, and on the concepts series, thriller and drama have also been carried out. On the other hand, an analysis of the market in which it is pretended to introduce "Discordia" has also been carried out.

Índice

0. Introducción general.....	3
1. Primer bloque: Referentes audiovisuales.....	6
1.1. Introducción.....	6
1.2. Distopía.....	6
1.2.1. Definición y características.....	6
1.2.2. Distopía como género literario.....	8
1.2.2.1 Principales obras distópicas.....	12
1.2.3. Distopía como género cinematográfico.....	14
1.2.3.1 Pesadilla tecnológica.....	17
1.2.3.2 Preocupación medioambiental.....	18
1.3. Las series.....	21
1.3.1. Tipos de series.....	21
1.4. Género acción/ <i>thriller</i>	25
1.4.1. Definición del concepto “género”	25
1.4.2. Características del género <i>thriller</i>	25
1.4.3. Antecedentes.....	27
1.5. Referentes.....	27
1.5.1. Referentes de imagen.....	28
1.5.2. Banda sonora.....	51
2. Segundo bloque: Análisis de mercado.....	52
2.1. Introducción.....	52
2.2. DAFO del concepto <i>Video On Demand</i>	52
2.3. Las series en plataformas VOD.....	56
2.3.1. ¿Qué son?	56
2.3.1.1. Contenido.....	56
2.3.1.2. Audiencias.....	57
2.3.1.3. Modalidades de acceso.....	58
2.4. Plataformas VOD más importantes en España.....	59
2.4.1. ¿Cuáles son?	59
2.4.1.1. Movistar+.....	61
2.4.1.2. Netflix.....	63
2.4.1.3. HBO.....	65
2.4.1.4. Amazon Prime Video.....	67
2.4.1.5. Rakuten TV.....	69
2.5. Competencia.....	71
2.5.1. Productos de ficción españoles producidos o emitidos en la actualidad.....	71
2.5.2. Plataformas, cadenas o productoras que han participado en la creación de estos productos de ficción.....	76
2.6. Propuesta y definición de <i>Discordia</i>	79
2.6.1. DAFO de <i>Discordia</i>	79
2.6.2. Definición del producto.....	82

2.6.3. Target.....	82
2.6.4. Plataformas de emisión.....	83
3. Tercer bloque: La serie.....	85
3.1. Introducción.....	85
3.2. Puntos de innovación.....	85
3.3. Ficha técnica.....	86
3.4. Biblia de <i>Discordia</i>	87
3.4.1. Idea de la serie.....	87
3.4.1.1. Subtexto.....	87
3.4.1.2. Tagline.....	87
3.4.1.3. Logline.....	87
3.4.2. Sinopsis de la serie.....	88
3.4.2.1. Sinopsis genérica.....	88
3.4.2.2. Sinopsis por capítulos.....	92
3.4.3. <i>Dramatis Personae</i>	125
3.4.3.1. Personajes principales.....	125
3.4.3.2. Personajes secundarios.....	140
3.4.3.3. Relaciones entre los personajes principales.....	142
3.4.4. Estructura de capítulos: tramas y subtramas	142
3.4.5. La puesta en escena.....	144
3.5. Diseño y contenidos del capítulo piloto.....	147
3.5.1. Tramas y subtramas.....	147
3.5.2. Tratamiento.....	149
3.5.3. Guion literario.....	156
3.5.4. Guion técnico.....	198
4. Cuarta parte: Valoración del proyecto y consideraciones generales.....	276
4.1. Conclusiones.....	276
4.2. Planes de futuro.....	277
5. Tablas, figuras y fotografías.....	279
5.1. Índice de tablas.....	279
5.2. Índice de figuras.....	280
5.3. Índice de fotografías.....	281
6. Bibliografía y recursos web	283
6.1. Bibliografía.....	283
6.2. Recursos web.....	283
7. Anexos.....	290
7.1. Productos de ficción producidos, estrenados o programados en cartelera en 2017 y 2018.....	290
7.2. Eje cronológico de elaboración propia que muestra los acontecimientos sucedidos previos a <i>Discordia</i>	296

0. Introducción general

Tanto el *Video On Demand* como las plataformas que ofrecen este tipo de contenido han dejado de ser una idea en alza. A día de hoy, tanto el concepto del consumo en *stock* como las plataformas que lo ofrecen están más que asentados y, creadores y consumidores lo saben y se aprovechan de ello.

Con un panorama internacional dominado por Netflix y HBO, plataformas como Rakuten TV, Filmin o Movistar+ (en cuanto a cine y series), no solo deben disputarse la audiencia española entre ellas, sino que además tienen que hacerle frente a las dos gigantes norteamericanas. Esta competencia entre tantas plataformas hace que el gran beneficiado sea el propio consumidor pudiendo disfrutar de precios muy competitivos. Pero el consumidor no solo se beneficia del precio, sino que, debido a la lucha interna entre plataformas, estas amplían su catálogo de productos día a día para llegar a más público, con lo cual, el consumidor, por el mismo precio, cada vez tiene más plataformas donde elegir y dentro de cada una de ellas más productos para escoger.

Por otro lado, este contexto también ha dado la gran oportunidad a miles de trabajadores del sector a crear sus propias series y películas gracias a la ayuda económica que reciben de las plataformas, tanto al iniciar las producciones, como al finalizarlas, comprando los productos finales. Cada vez hay más series originales de Netflix: *Narcos* (2015-, Chris Brancato, Carlo Bernard y Doug Miro), *Stranger Things* (2016-, Matt y Ross Duffer) o *Las Chicas del Cable* (2017-, Ramón Campos y Gema R. Neira), de Movistar+: *La Zona* (2017-, Jorge y Alberto Sánchez-Cabezudo), *Vergüenza* (2017-, Juan Cavestany y Álvaro Fernández-Armero) o *La Peste* (2018-, Alberto Rodríguez), de HBO: *Game of Thrones* (2011-, David Benioff y D. B. Weiss), *Boardwalk Empire* (2010-2014, Terence Winter) o *The Leftovers* (2014-2017, Damon Lindelof y Tom Perrotta), etc. Y esta es precisamente la oportunidad que queremos aprovechar nosotros con este TFG llamado: Ideación, diseño y desarrollo creativo de una serie de ficción distópica sobre la España del 2042 llamada *Discordia*.

Discordia vino a nuestras cabezas como consecuencia de estar viviendo el día a día de una Cataluña y una España tan convulsas, con tantos dilemas políticos y tantos problemas sociales y al parecer con muy pocas soluciones. La mezcla de esta

situación con las ideas catastróficas, apocalípticas, bélicas y distópicas que corren por nuestras cabezas han facilitado la creación del guion de *Discordia*.

Pero este Trabajo de Final de Grado no solo contiene el guion de *Discordia* sino que previamente hemos querido estudiar el concepto de la distopía en el ámbito literario y en el ámbito audiovisual, los tipos de series que han funcionado hasta el momento y los que funcionan a día de hoy en las plataformas VOD, los referentes de forma y de contenido que queremos tener en cuenta y el análisis del mercado español actual en el que queremos introducir *Discordia*.

Discordia es una serie de ficción en la que se pueden encontrar dos géneros nacidos de la mano de la literatura: la distopía y el *thriller*. Por lo que se refiere al género de la distopía nace como opuesto a la utopía y es un género eminentemente literario que dio su salto al audiovisual siendo un subgénero de la ciencia ficción, y por lo que se refiere al género *thriller*, este nació gracias a la novela gótica, a la novela victoriana y a dos autores de renombre como Edgar Allan Poe y Arthur Conan Doyle.

En cuanto al análisis de mercado, se ha realizado un DAFO sobre el *Video On Demand* para conocer más a fondo este sistema y ver si es una ventana real para *Discordia*. A continuación, se han estudiado las cinco plataformas VOD en España y la otra competencia venida de la televisión convencional. Para cerrar este segundo apartado sobre el análisis de mercado, se ha realizado un DAFO de *Discordia* y se ha definido el producto, su target y su plataforma de emisión.

Una vez conocidos los referentes y el análisis del mercado español donde se pretende introducir nuestra serie, es momento de conocer qué historia es la que se desarrolla en *Discordia*:

En 2042, tras las independencias de Cataluña y el País Vasco, tras una devastadora guerra civil y tras una durísima postguerra, 12 gobernantes exiliados en el norte de África contactan con cuatro ex-asesinos para acabar con los líderes de las diferentes comunidades y retomar el control de España.

Por lo que se refiere a la innovación, *Discordia* tiene principalmente dos ejes sobre los que moverse. El primero es que actualmente la distopía no es un género recurrente en el mercado nacional, ya que muy pocas producciones tratan esta

temática. Por último, *Discordia* es una serie con fuertes elementos políticos, algo poco común en los productos actuales.

Lo que se pretende con *Discordia*, como se puede ver en el primer apartado de la biblia y del capítulo piloto, es utilizar el género distópico para realizar una crítica al sistema político actual y utilizarlo como motor de cambio para evitar posibles situaciones como las que se narran en la serie. Además, en dicho bloque se encuentran el tagline, el logline, la sinopsis de toda la serie, las sinopsis de cada uno de los capítulos, las fichas de los protagonistas y personajes secundarios, la trama principal y subtramas de la serie y el tratamiento, guion literario y guion técnico del episodio piloto.

En el último apartado, además de las conclusiones, se ha realizado una breve descripción del objetivo principal de producción y exhibición de *Discordia* así como varios planes alternativos si el formato original no tiene salida. Desde largometrajes siguiendo el mismo hilo argumental, hasta largometrajes narrando el cambio político o *spin-offs* de sus personajes.

Para concluir, remarcamos que *Discordia* es un *thriller* distópico en formato serial que busca realizar una crítica al sistema político actual y utilizar las plataformas VOD para su producción y exhibición.

1. Primer bloque: Referentes audiovisuales

1.1. Introducción

La primera parte del trabajo se va a centrar en analizar el surgimiento y el funcionamiento de la distopía como género literario y audiovisual y por otro lado también va a indagar sobre todo lo que envuelve a las series televisivas, y más en concreto sobre las series de género *thriller*. Una vez se tengan claros estos dos primeros puntos, el trabajo hará evidentes los referentes en cuanto a forma y contenido que se han tenido en cuenta a la hora de escribir *Discordia*.

1.2. Distopía

1.2.1. Definición y características

Muchos son los atrevidos que se han aventurado en la árdua tarea de encontrar la perfecta definición del concepto “distopía”, y según nuestro humilde punto de vista, unos lo han logrado con más acierto que otros.

Encontramos definiciones de diccionario como la que hace el académico de la Real Academia Española José María Merino, que define la distopía como aquella “representación imaginaria de una sociedad futura con características negativas que son las causantes de alienación moral”¹. Por otro lado en cambio, encontramos definiciones más sencillas de escritores prácticamente anónimos, que en blogs como el de *Inteligencia Narrativa*, prefieren optar por la siguiente: “Las distopías, también llamadas antiutopías, son sociedades ficticias [...] que muestran un futuro desalentador y apocalíptico, con sociedades totalitarias de pensamiento único, con el ciudadano aborregado totalmente controlado por el poder político-económico, sin libertad de decisión”². Con lo cual, aunque son muchas las personas que definen este término y lo hacen de distintas maneras, lo cierto es que todas tienen en cuenta la etimología de la propia palabra de proveniencia anglosajona a la hora de buscar

¹ MERINO, J. M. (2014). *Literatura distópica: cuando el futuro es una pesadilla*. Recuperado de: <<http://www.abc.es/cultura/libros/20140805/abci-literatura-distopica-201408041809.html>> (consultado el 15 de diciembre de 2017)

² INTELIGENCIA NARRATIVA (2016). *Qué es y cómo escribir una distopía*. Recupera de: <<http://www.inteligencianarrativa.com/distopia/>> (consultado el 15 de diciembre de 2017)

su definición. El sentido etimológico del vocablo “distopía”³ está formado por los términos “dys” (malo) y “tópos” (lugar, paisaje, escena), es decir, un mal lugar, que es precisamente lo que pretenden plasmar tanto el redactor del blog *Inteligencia Narrativa* como José María Merino en sus definiciones.

Una vez definido el término es momento de empezar a desglosar las características más reseñables de las distopías. Primeramente, antes de redactar, leer o visionar cualquier obra distópica, es importante tener en cuenta el año de su creación. Si tomamos como referencia las obras distópicas creadas en estos últimos años, podremos observar cómo la tecnología juega un papel fundamental. Por ejemplo, si tomamos como referencia la serie *Black Mirror* (2011-, Charly Brooker) o la saga *Terminator*⁴, la distopía centra su acción en un futuro en el cual la tecnología se ha hecho con el control del planeta y muestra lo terrible que podría llegar a ser un mañana controlado por las máquinas. En cambio, si hablamos de las distopías creadas en el siglo XX, veremos como no hay futuros centrados en la tecnología sino que sus temáticas se centran en advertir a la sociedad de los peligros del socialismo o del consumismo.

Con esta idea bien asentada en nuestras mentes, podremos observar dos características esenciales en toda obra distópica: la naturaleza real y la naturaleza irreal. Por un lado se puede observar que las distopías poseen una naturaleza real, es decir, tienen fundamentos reales para que el consumidor se pueda creer lo que está viendo y no lo vea como una locura imposible. Pero por otro lado, todas las obras distópicas tienen también una naturaleza irreal a través de la cual consiguen mostrar estados sociales, políticos, tecnológicos o científicos, pero siempre con un punto ilusorio e imaginativo. De esta manera, con estas dos características claras, sabiendo que lo que se encuentra de forma mayoritaria en cines y en plataformas VOD son distopías con futuros desalentadores y apocalípticos repletos de ciudadanos de pensamientos únicos, se pueden escribir distopías de tipo político, de tipo tecnológico y científico, de tipo humorístico, de tipo ecológico, etc, pero siempre

³ Etimologías filosóficas (2011). *Eutopía y distopía*. Recupera de: <<http://etimologiaspalomar.blogspot.com.es/2011/04/eutopia-y-distopia.html>> (consultado el 15 de diciembre de 2017)

⁴ Terminator (1984, James Cameron); Terminator 2: Judgment Day (1991, James Cameron); Terminator 3: Rise of the Machines (2003, Jonathan Mostow); Terminator Salvation: The future begins (2009, Joseph McGinty); Terminator Genisys (2015, Alan Taylor)

teniendo en cuenta que como se dice en el blog *Inteligencia Narrativa*, “lo que determina la distopía no está fuera, sino dentro de las mentes de los ciudadanos”⁵.

Después de toda la información recogida hasta el momento, lo que entendemos como una distopía es una representación ficcionada de un futuro desalentador y, en algunos casos, apocalíptico que tiene como objetivo denunciar las malas prácticas que se están llevando a cabo en el presente. De esta manera, estas acciones se llevan a un extremo para mostrar sus efectos negativos en la sociedad y en las personas. Por lo tanto, entendemos la distopía como un concepto concienciador ya que nos avisa de cómo pueden acabar las cosas si seguimos por el mismo camino.

1.2.2. Distopía como género literario

Una de las definiciones que se han utilizado, en el punto anterior, para explicar el término distopía se refería también a ello como antiutopía, es decir, lo opuesto a la utopía. Explicado de una manera simple: para que exista el mal primero debe existir el bien. Para advertir de los peligros que pueden llegar en un futuro primero debería existir la idealización de una sociedad futura perfecta, lo que se conoce como una utopía.

Thomas More, más conocido en España como Tomás Moro, fue el que dio el pistoletazo de salida a la utilización de la palabra utopía con su obra *Utopía* (1516). Vázquez apunta que lo que More hace es asociar el término utopía a un nuevo y puro lugar donde se puede desarrollar un estado político y social perfecto. Lo que a su vez es un sueño, algo que no se puede realizar en la vida diurna, imposible e inexistente y por eso lleva el nombre de utopía, que etimológicamente significa lugar que no existe (Vázquez, 2014: 9). Pero More no fue el primero en tratar estos temas en sus escritos sino que otros grandes autores lo hicieron como por ejemplo Platón, en su obra *La República* (374 A.C.), en la que entra de lleno en la organización de la sociedad en ciudades ideales donde los hombres puedan vivir en paz y alcanzar la felicidad⁶. Se debe aclarar que el Paraíso no podría ser catalogado como utopía ya

⁵ INTELIGENCIA NARRATIVA (2016). *Qué es y cómo escribir una distopía*. Recupera de: <<http://www.inteligencianarrativa.com/distopia/>> (consultado el 15 de diciembre de 2017)

⁶ EDUCASTUR (S/A). *Utopía-Antiutopía-Distopía*. Recuperado de: <<http://blog.educastur.es/arete/files/2014/03/utopias-literarias.pdf>> (consultado el 21 de noviembre de 2017)

que no es una ordenación material de vida en comunidad, sino algo espiritual (López, 1991: 8).

La utopía estuvo en pleno apogeo hasta los inicios del siglo XX debido a diversos motivos como pueden ser la Revolución Francesa, la confianza del ser humano en su potencial o el activismo político entre otros. Pero como ya se ha dicho, la utopía comenzó su período de decadencia debido principalmente a tres factores: rechazo de la utopía, desaparición de la creación utópica y surgimiento de la distopía (López, 1991:11). Este último término, distopía, que fue incluido en el DRAE hace muy poco, fue utilizado por primera vez por el inglés John Stuart Mill en una intervención parlamentaria en 1868⁷. Citando textualmente las palabras de Stuart Mill: “Es, quizás, también de cortesía que les llame utópicos, aunque deberían más bien ser llamados distópicos o caco tópicos. Lo que se llama comúnmente utópico es algo demasiado bueno para ser practicable, pero lo que parecen favorecer es demasiado malo para ser viable” (Vázquez, 2014: 8-9). Gracias a esta aportación de Stuart Mill se puede decir que nace la distopía como opuesto de la utopía. Pero como ya se ha dicho anteriormente, pasarán muchos años hasta que este concepto derive en un género literario e igual que pasó con las novelas utópicas el contexto social influyó mucho. Cuando empezaron a escribirse estas obras a principios del siglo XX la sociedad vivía tiempos convulsos. La Primera Guerra Mundial había acabado, dejando sin vida a 10 millones de soldados e innumerables civiles; el régimen soviético empezaba a acomodarse; Adolf Hitler fundaba el nacionalsocialismo y emprendía su camino al poder; la tecnología y la ciencia avanzaban a pasos agigantados trayendo al mundo, entre otras cosas, las armas nucleares; el crack del 29 devastaba la economía estadounidense y Europa sufría sus consecuencias⁸. Ante este panorama surgirían las obras distópicas, que Arjona describe como “una advertencia a un mundo que enfrentaba el trauma colectivo de la industrialización, las guerras mundiales y el totalitarismo”⁹.

⁷ COSTA, J. (2014). *El tiempo de la distopía*. Recuperado de: <https://elpais.com/cultura/2014/10/01/babelia/1412173689_539421.html> (consultado el 21 de noviembre de 2017)

⁸ CHELLE, F. (2015). *Literatura distópica*. Recuperado de: <<http://palabraescritafernandochelle.blogspot.com.es/2015/01/literatura-distopica.html>> (consultado el 21 de noviembre de 2017)

⁹ ARJONA, D. (2014). *A la sombra del futuro*. Recuperado de: <<http://www.elcultural.com/revista/letras/A-la-sombra-del-futuro/34891>> (consultado el 21 de noviembre de 2017)

Como también dijo Will Self, la distopía está más cerca de ser un género para hablar de las ansiedades y neurosis del presente que de los deseos para corregir el futuro¹⁰. En este tipo de novelas, como norma general, se nos presenta una sociedad futura, hipotéticamente, donde un personaje se enfrenta a las condiciones sociales donde le ha tocado vivir. Normalmente esa sociedad vive una deshumanización, un gobierno totalitario o un máximo control tecnológico que hace que el individuo se degrade absolutamente a un pensamiento único¹¹. Esta literatura, como explica Costa citando a su vez al escritor Ricardo Ruiz Garzón, ha vivido y vive sus momentos de mayor crecimiento y creatividad después de grandes crisis colectivas que han planteado grandes cuestiones sobre el futuro¹². Arjona hace un breve repaso de los caminos que toma la literatura distópica en los siguientes años:

- En los **años 50 y 60** las mayores preocupaciones eran la superpoblación, la decadencia nuclear, la amenaza robótica, etc.
- En los años **70 y 80** inquietaba el agotamiento de los recursos energéticos, el crecimiento y control de las grandes corporaciones o la aparición de nuevas redes informáticas¹³.

Actualmente, y según un estudio del Pew Research Center (2017), lo que más preocupa a la sociedad global es el ISIS, el cambio climático, los ciberataques, la condición de la economía global, la larga lista de refugiados o el poder y la influencia de países como EEUU, Rusia o China¹⁴. Y a nivel estatal, los problemas que más preocupan a los ciudadanos son el paro, los problemas económicos, la corrupción y el fraude, la política en todas sus vertientes o la independencia de Cataluña (CIS, 2017:4).

¹⁰ COSTA, J. (2014). *El tiempo de la distopía*. Recuperado de: <https://elpais.com/cultura/2014/10/01/babelia/1412173689_539421.html> (consultado el 21 de noviembre de 2017)

¹¹ EDITORIAL SM (s/a). *La novela distópica*. Recuperado de: <<https://es.literaturasm.com/novela-distopica#gref>> (consultado el 23 de noviembre de 2017)

¹² COSTA, J. (2014). *El tiempo de la distopía*. Recuperado de: <https://elpais.com/cultura/2014/10/01/babelia/1412173689_539421.html> (consultado el 21 de noviembre de 2017)

¹³ ARJONA, D. (2014). *A la sombra del futuro*. Recuperado de: <<http://www.elcultural.com/revista/letras/A-la-sombra-del-futuro/34891>> (consultado el 21 de noviembre de 2017)

¹⁴ POUSTER, J. & MANEVICH, D. (2017). *Globally, People Point to ISIS and Climate Change as Leading Security Threats*. Recuperado de: <<http://www.pewglobal.org/2017/08/01/globally-people-point-to-isis-and-climate-change-as-leading-security-threats/>> (consultado el 2 de febrero de 2018)

En definitiva, como ya se ha dicho anteriormente y también afirma Retamal, parafraseando a Theodor Adorno, la distopía “cumple una función negativa que sirve para comparar una determinada sociedad con un futuro posible de modo que a partir de la imaginación puede corregirse la realidad” (Retamal, 2016: 11). Además, su valor está precisamente en que sirven como una advertencia verosímil de lo que puede venir.

Campbell establece la siguiente clasificación en cuanto a las novelas de género distópico ¹⁵:

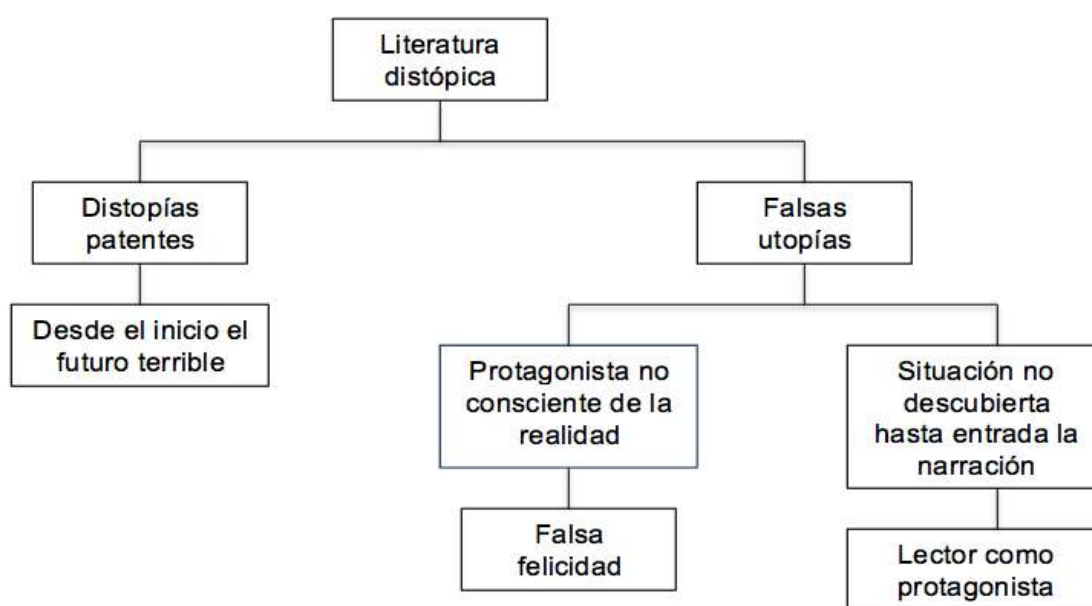


Figura 1: Esquema de la clasificación de las novelas de género distópico. Elaboración propia a partir de (Campbell, 2011).

Discordia nace como consecuencia de los tiempos convulsos que sacuden a la sociedad española y catalana después del planteamiento de la independencia de Cataluña. ¿Qué pasaría si Cataluña consiguiese independizarse? ¿Y si le siguiese después el País Vasco? Estas fueron las dos principales preguntas que llevaron a la creación de *Discordia*. Igual que *1984* (1949, George Orwell) y *Fahrenheit 451* (1953, Ray Bradbury) fueron creadas como respuesta a la Segunda Guerra Mundial, *Discordia* es la respuesta a la situación actual que atraviesan tanto políticamente como socialmente España y Cataluña. Además, y tomando como referencia a

¹⁵ CAMPBELL, G. (2011). *La distopía en la literatura*. Recuperado de: <<http://www.lecturalia.com/blog/2011/10/24/la-distopia-en-la-literatura/>> (consultado el 14 de diciembre de 2017)

Campbell, *Discordia* se encontraría dentro de las “distopías patentes” ya que no se pretende ocultar la situación sino que la intención es que resulte chocante a las primeras de cambio.

1.2.2.1. Principales obras distópicas

En diversas fuentes consultadas para la documentación sobre la literatura distópica como género literario, hacen referencia principalmente a tres obras como punto de partida y, a su vez, referentes del género: *Un mundo feliz* (1932, Aldous Huxley), *1984* (1949, George Orwell) y *Fahrenheit 451* (1953, Ray Bradbury). Aunque el hecho de que sean obras referentes no se puede discutir, sí que se puede mirar unos años más atrás para encontrar la primera obra distópica y unos pocos más para encontrar el germen distópico. Rodrigo pone el foco en *Los viajes de Gulliver* (1726, Jonathan Swift) y la describe como la primera obra distópica. Esta obra tiene un espíritu satírico que busca denunciar a los estados europeos y los avances científicos entre otros muchos temas¹⁶. De esta novela saltamos a *La máquina del tiempo* (1885, H.G. Wells) que, aunque no puede considerarse una obra enteramente distópica, sí que sentaría las bases para los próximos autores. Además, Wells también resultaría un personaje clave en el nacimiento y crecimiento del género de ciencia ficción que acompaña muy de cerca al distópico, no sólo porque nacieron a la par sino porque llegan a cruzar sus caminos (Vázquez, 2014: 21-22). Lo que tenemos hasta este momento, antes de que llegue la primera obra completamente distópica, son obras utópicas en las que se nos relata un mundo ideal y perfecto en el que también se pueden apreciar ciertos componentes negativos. Tal y como sucede en *La máquina del tiempo* (1885, H.G. Wells) el protagonista se da de bruces cuando viaja al futuro al encontrarse que nada es como él esperaba: una sociedad dividida en clases muy diferenciadas. Wells realiza una metáfora crítica a la lucha de clases y al capitalismo y se aprecia como la distopía empieza a aparecer a la misma vez que el protagonista descubre la realidad futura (Vázquez, 2014: 22-23).

¹⁶ RODRIGO, J.C. (2017). *Literatura y género distópico: ¿ficción o realidad?*. Recuperado de: <<http://www.achtungmag.com/literatura-genero-distopico-ficcion-realidad/>> (consultado el 10 de diciembre de 2017)

A continuación se citarán de forma breve las obras referentes en el género distópico:

- ***Nosotros* (1924, Zamiatin)**: primera obra cien por cien distópica que serviría para asentar las bases del género. No sería traducida al ruso, lengua natal del autor, hasta 1988. Zamiatin buscó criticar la ambición de los totalitarismos señalando al poder en sí mismo, no a la justificación de los medios para llegar al fin (Vázquez, 2014: 29). Para ello, el autor muestra una sociedad colectivizada y uniforme, organizada en torno a un estado único que elimina la intimidad y privacidad de la sociedad.
- ***Brave New World* (1932, Aldous Huxley)**: presentación de una sociedad futura, uniformización de la sociedad bajo el yugo de un estado totalitario, el tratamiento de la falsa felicidad, etc, son algunos de los temas que Huxley plasma en su obra y que también pueden apreciarse en *Nosotros* (1924, Zamiatin). El autor trata la eudaimonía y nos presenta una sociedad hipotéticamente feliz pero que realmente vive sumida en el máximo conformismo. La acción se sitúa en un Londres futurista, en el año 632 después de Ford – su nuevo Dios-, donde los niños son creados en laboratorios y utilizan un sistema de aprendizaje a través de los sueños (hipnopedia); la sociedad es controlada por el uso masivo de drogas, existe una división de clases impuesta al nacer y se ha erradicado la historia, el arte y la literatura. Huxley no solo crítica al poder totalitarista sino que también critica la pasividad y docilidad de la población (Vázquez, 2014: 30-34).
- ***1984* (1948, George Orwell)**: quizás sea la obra distópica por excelencia, o al menos la más conocida por todos. Una vez más se puede ver la huella que Zamiatin dejó al inaugurar el género. Se puede observar como el Gran Hermano es similar al papel del Benefactor, la Policía del Pensamiento equivale a los Guardianes, el papel de la mujer como rompedora de la rutina, etc. Aunque a diferencia de la novela del autor ruso, Orwell decide no centrarse en el aspecto social sino en el político, dibujando un estado totalitario con total control sobre sus ciudadanos y mostrando esos mecanismos de observación. El gobierno está controlado por El Partido que tiene como principal objetivo suprimir la libertad de pensamiento (Vázquez, 2014: 34-35).

- ***Fahrenheit 451* (1953, Ray Bradbury)**: Bradbury toma como referencia todas las obras mencionadas anteriormente y desarrolla una historia en la que el control del pensamiento de la ciudad es algo más físico. El autor traslada al lector a un tiempo y espacio sin determinar en el que los bomberos tienen como misión principal provocar fuegos para quemar libros. Los ciudadanos viven alienados porque sin la lectura no desarrollan la capacidad de cuestionar. No es coincidencia que Bradbury publique esta novela en el momento en el que los Estados Unidos atraviesan una caza de brujas con el macartismo¹⁷ donde, entre otras muchas cosas, se censuraron multitud de obras literarias.

Todas estas obras tienen el denominador común del género distópico. En todas ellas se plantea una sociedad futura deshumanizada, con un gobierno totalitario que degrada hasta el máximo exponente al individuo y con un protagonista principal que se cuestiona su existencia y busca ser un motor de cambio.

El género distópico ha seguido avanzando dando lugar a múltiples obras que se han ido adaptando siempre a los avances de la sociedad. No se debe olvidar que es un género que sirve para reflexionar sobre las preocupaciones o problemas que atraviesa la humanidad pero plasmados en un futuro incierto y terrible. A modo de ejemplo se encuentran obras como: *La planète des singes* (1963, Pierre Boulle), *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968, Philip K. Dick), *A Clockwork Orange* (1971, Anthony Burgess), *Akira* (1982-1990, Katsuhiro Otomo), *V de Vendetta* (2006, Alan Moore y David Lloyd), *The Road* (2006, Cormac McCarthy), la Trilogía de *The Hunger Games* (2008-2010, Suzanne Collins) o la Trilogía *Divergent* (2011-2013, Veronica Roth).

1.2.3. Distopía como género cinematográfico

Como ya es sabido por todos, o al menos por una gran mayoría, la historia del cine comienza cuando los hermanos Lumière efectuaron la primera proyección pública de pago el 28 de diciembre de 1895, y es importante matizar esto porque también

¹⁷ Término utilizado para referirse a la caza de brujas que inició el senador Joseph McCarthy, entre el 1950 y 1956, en EEUU. Dichos actos consistían en denunciar ante el Comité de Actividades Antiamericanas a todas las personas que pudiesen considerarse comunistas.

nació con ello el sistema de taquilla en el cine. Esta primera proyección fue la famosa *La sortie des Usines Lumière* (*La salida de la fábrica Lumière*) aunque la más recordada sería también una proyección muy habitual en sus shows, *L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat* (*Llegada del tren a la estación*) ya que la gente se asustaba y salía corriendo de la sala porque creían que el tren saldría de la pantalla y los arroyaría. De aquello han pasado ya ciento veintitrés años, una historia relativamente reciente y cercana, en los que la industria cinematográfica ha evolucionado muy rápidamente debido a los constantes avances tecnológicos y a las crisis que ha sufrido, como por ejemplo la aparición de la televisión o la proliferación de estudios independientes, sin contar las diversas crisis económicas.

Después de consultar diferentes fuentes al respecto, parece complicado hablar de la distopía cinematográfica sin ligarla estrechamente a la ciencia ficción. Es más, la distopía es considerada un subgénero de la ciencia ficción. Pero este gran género principalmente se sustenta por mostrar sociedades futuras, como hacen las distopías, en las que se han producido grandes avances científicos y tecnológicos, por eso se conocen principalmente las películas de ciencia ficción. Malaver, citando a Costa, asegura que la raíz de este género está ubicada en la elucubración que da respuesta a la pregunta: *¿Qué sucedería si...?* (Malaver, 2014: 31). Siempre teniendo en cuenta que esta pregunta va vinculada a los dos temas que se acaban de mencionar, la ciencia y la tecnología. Si que es cierto que el género distópico puede contener, y contiene, estas preocupaciones pero no son las únicas. Si se recuerdan las explicaciones anteriores, las distopías recogen las mayores preocupaciones y miedos que tiene la población para desarrollarlas y ficcionar sobre ellas en un futuro terrible. Por lo tanto, la ciencia y la tecnología no son su único motor aunque sean temáticas que siempre están en *boca de todos*. La lógica de que se vinculen ambos géneros, y se considere la distopía como un subgénero de la ciencia ficción, es que cuando ambos grupos o categorías surgieron, casi a la par, la ciencia y la tecnología eran dos temas que interesaban, y generaban reparo, en la población. Por lo tanto, en obras de ciencia ficción aparecen elementos distópicos.

Si se puede considerar a Mary Shelley, Julio Verne y H.G. Wells como los padres de la ciencia ficción literaria, teniendo en cuenta que la ciencia ficción como tal no se

basa únicamente en la inclusión de elementos fantásticos¹⁸, en el caso del género cinematográfico el que sembrase la primera semilla fue Georges Méliès con la película *El viaje a la Luna* (1902), precisamente inspirada en dos novelas de Verne (*De la Tierra a la Luna*, 1865) y Wells (*Los primeros hombres en la Luna*, 1901) (Vázquez, 2014: 21).

Con el surgimiento del cine, muchas de las obras distópicas vieron en él una buena herramienta para plasmar esas ideas prácticamente reales ambientadas en un futuro temible. Además, el cine emerge como un espejo del imaginario colectivo tal y como afirma Gubern: “El cine, más que espejo documental de la realidad social, es espejo de un imaginario colectivo configurado por los deseos, frustraciones, creencias, aversiones, y obsesiones de los sujetos que componen su población” (Gubern, 1993: 10). Una de las obras que vió en el cine un buen aliado, llegando a publicarse novela y película en el mismo año, es la conocida *Metropolis* (1927, Fritz Lang) dirigida por Fritz Lang y escrita, adaptando su propia novela, por Thea von Harbou, su mujer. Por lo tanto, se puede decir que esta película inauguró el género distópico en el séptimo arte. *Metropolis* es una ciudad, ubicada en el año 2026, donde las personas viven segregadas por clase social, poderosos o trabajadores. Estos últimos viven bajo tierra y trabajan sin descanso para que los que habitan en la superficie dispongan de todos sus privilegios. Además, los trabajadores no pueden mantener ningún tipo de contacto con los poderosos. Esta película, basada en la novela homónima, sigue manteniendo aún la esencia de la crítica político-social que caracterizaba a la literatura distópica de los inicios. Con el paso de los años esta preocupación se seguirá manteniendo, como se puede ver en la adaptación de novelas como *1984* (1948, George Orwell), a manos de Michael Radford o *Fahrenheit 451* (1953, Ray Bradbury) que estrenó en la gran pantalla François Truffaut y que regresará de nuevo, en forma de *remake* o nueva adaptación, gracias a HBO. Como indica Vázquez (2014, 46:48), con el paso de los años y gracias a la postmodernidad¹⁹, en la sociedad aparecen nuevas inquietudes como por ejemplo: la pesadilla tecnológica y la preocupación medioambiental.

¹⁸ Diversos autores hablan de la creación del género en una época anterior a la de estos autores pero, si bien es cierto, obras como *Historia verdadera* (150 d.C, Luciano de Samosata), *El hombre en la Luna* (1638, Francis Godwin) o *Micromégas* (1752, Voltaire), por citar algunas, tienen más componentes del género fantástico y no existe verosimilitud científica con la época de la escritura.

¹⁹ Concepto acuñado por Jean-François Lyotard en *La condición posmoderna* (1979). Aún así, los rasgos de esta nueva sociedad ya se venían observando desde hacía unos años atrás. El rasgo característico de esta nueva sociedad es que el

1.2.3.1. Pesadilla tecnológica

- **THX 1138 (1971, George Lucas):** el espectador es trasladado a una sociedad futura que vive bajo tierra y son extremadamente controlados mediante sedantes. La única misión de la población es la de trabajar y consumir para poder mantener la economía. Aunque se trata de un guion original de George Lucas se pueden observar fuertes influencias de la obra de Orwell y Huxley.
- **Blade Runner (1982, Ridley Scott):** adaptación de la novela *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968, Philip K. Dick). La película explica la historia de Rick Deckard, un ex Blade Runner²⁰ que es llamado de nuevo para encontrar y acabar con una serie de replicantes²¹ rebeldes que no han asumido la sentencia de destierro. Es muy difícil distinguir, con el paso de los años, quién puede llegar a ser un robot porque se comportan como humanos e incluso llegan a desarrollar sentimientos. También se puede apreciar en el *film* cierta preocupación medioambiental ya que el futuro plasmado está totalmente plagado por polución y existe un ambiente prácticamente hostil para cualquier forma de vida.
- **Terminator (1984, James Cameron):** Arnold Schwarzenegger interpreta a un robot, con aspecto humano, que es enviado al pasado para acabar con Sarah Connor, la madre de la persona que intentará acabar con el dominio que tienen las máquinas en el futuro. La inteligencia artificial es mostrada como el mayor enemigo del ser humano llegando incluso a tenerlos esclavizados.
- **Matrix (1999, Lilly y Lana Wachowski):** en un futuro muy lejano, las máquinas controlan el mundo y su principal fuente de energía es la raza humana. Las máquinas utilizan *Matrix*, un programa de realidad virtual, para tener a los hombres controlados. Se puede apreciar cierta influencia de la obra de Huxley en la forma en la que “nacen” los humanos y también de la novela de Dick por cómo las máquinas controlan la vida humana (Vázquez, 2014: 72).

capitalismo ya no se basa principal y exclusivamente en la producción industrial y la lucha de clases. Un nuevo actor entra en juego y es el consumo, convirtiendo la producción en una economía de consumo. (Vázquez, 2014: 46-47)

²⁰ Policía, perteneciente a una brigada especial, que se encarga de matar a los replicantes rebeldes.

²¹ Robots creados con apariencia humana pero más fuertes y ágiles.

- **Black Mirror (2011-, Charlie Brooker):** es una serie compuesta por un total de 19 episodios de una duración aproximada de sesenta minutos. Cada capítulo funciona de manera independiente (distintos personajes, espacios y realidades) pero tienen en común el impacto negativo que la tecnología puede llegar a tener en la vida de las personas y cómo, la tecnología, puede perturbar el tiempo de ocio de la humanidad. En episodios como “*The Waldo Moment*” o “*Fifteen Million Merits*” pueden observarse ciertas influencias de Orwell.
- **Westworld (2016-, Jonathan Nolan):** es un *remake* de la película homónima dirigida y escrita por Michael Crichton en el año 1973. El *film* muestra cómo en un futuro próximo se ha creado un gran parque de atracciones controlado por alta tecnología. En él existe la presencia de androides con apariencia cien por cien humana siendo casi imposible detectar quién de los visitantes es robot o humano. Los visitantes al parque pueden disfrutar de las aventuras que ellos deseen sabiendo que los androides no pueden hacerles daño. Todo se complica cuando algunos de los robots empiezan a tomar conciencia de lo que son y se vuelven en contra de los humanos.

Estos son algunos de los múltiples ejemplos en los que la tecnología es la protagonista de un futuro desalentador y forman parte de un género donde también hay obras como: *Brazil* (1985, Terry Gilliam), *Total Recall* (1990, Paul Verhoeven), *Minority Report* (2002, Steven Spielberg), *Her* (2013, Spike Jonze)...

1.2.3.2. Preocupación medioambiental

- **La Zona (2017-, Hermanos Sánchez-Cabezudo):** se centra en cómo afecta a un país, en este caso España, un accidente nuclear y las consecuencias irreparables que tiene un desastre como este. Esta obra muestra como no es necesario viajar a un futuro muy lejano para alertar de los miedos que se tienen en el presente. Además, también tiene elementos de distopía político social por el entramado de corrupción que hay detrás del accidente nuclear.
- **The Hundred (2014-, Jason Rothenberg):** la serie se sitúa noventa y siete años después de una guerra nuclear que ha destruido prácticamente toda la

población, únicamente queda un grupo de supervivientes que ha vivido durante tres generaciones en una nave espacial. Esta pequeña parte de población decide enviar de vuelta a la tierra a un grupo de cien delincuentes juveniles para comprobar en qué condiciones se encuentra la Tierra. Es la adaptación de una serie de novelas escritas por Kass Morgan.

- **Akira (1988, Katsuhiro Otomo):** es la adaptación de la primera mitad del manga homónimo creado por el mismo autor. La acción sucede en Neo-Tokio en el año 2019 y se puede apreciar un mundo al borde de la destrucción absoluta. Reina la violencia, el caos, la droga y se ha sembrado el mito de Akira, una persona que guarda en ella una energía absoluta sin rival alguno.
- **12 Monkeys (1995, Terry Gilliam):** la acción sucede en un mundo postapocalíptico debido a un ataque terrorista mediante un virus letal. James Cole es el encargado, por petición propia, de viajar al pasado, encontrar a la organización terrorista conocida como “Ejército de los Doce Monos” y recoger toda la información del virus para poder realizar una cura. Actualmente se está realizando un *remake* en formato serial. Además, tanto la película como la serie están basadas en el cortometraje *La Jetée* (1962, Chris Marker). Estas obras están influenciadas por la obra de H.G. Wells ya que se utilizan los viajes en el tiempo.
- **The Road (2006, John Hillcoat):** el espectador se encuentra con un mundo totalmente desolado, en el que no hay recursos y con pocos supervivientes, algunos hacen lo que sea por sobrevivir llegando incluso al canibalismo. La película narra la historia de un padre que ha perdido la esperanza pero que tiene un hijo al que debe inculcarle el espíritu de supervivencia. El filme es una adaptación de la novela del mismo nombre creada por Cormac McCarthy.

Las distopías político sociales no han dejado de tratarse a lo largo de esta rápida evolución que se ha hecho. Queda demostrado con las adaptaciones cinematográficas de obras como *1984* (1948, George Orwell), *Fahrenheit 451* (1953, Ray Bradbury), *A Clockwork Orange* (1971, Anthony Burgess) o las más modernas como *The Hunger Games* (2008-2010, Suzanne Collins), *Divergent* (2011-2013,

Veronica Roth) o la serie estrenada en 2017 *The Handmaid's Tale* (2017, Bruce Miller) que tantos premios ha cosechado adaptando la novela homónima de Margaret Atwood. Mención especial merece la serie nacional *Distopía* (2017, Koldo Serra) que cuenta con un total de seis capítulos, cada uno de ellos autoconclusivos. Como apuntan sus creadores, Virginia Llera, Manuel Sánchez ramos y Jesús Mancebón²², *Distopía* pertenece al género de la antología y el punto de unión entre todas las obras es la masa social y su deshumanización. Cada capítulo muestra un personaje que decide salir de esa masa e iniciar un camino solitario, con todas las dificultades que ello conlleva. Además, cada historia está ambientada en una sociedad distópica. La vocación de esta obra, como ellos mismos indican, es la de realizar pequeñas películas que planteen conflictos incómodos. Por ahora, únicamente se puede ver la primera entrega de *Distopía* titulada *Ciudadanos* a través de la plataforma Filmin. Esto es así porque ninguna otra plataforma ni canal de televisión ha querido comprar el proyecto ya que el público español no está preparado para ver una ficción así, según dicen estos propios medios²³.

Lo que se ha mostrado anteriormente solo es una pequeña parte de un universo cinematográfico, y también *seriéfilo*²⁴, muy amplio. La no inclusión de obras como: *Stalker* (1979, Andrei Tarkovsky), *Gattaca* (1997, Andrew Niccol), *Children of Men* (2006, Alfonso Cuarón), *V for Vendetta* (V de Vendetta, 2006, James McTeigue), etc, no significa que no sean dignas de estudio sino que se ha realizado una propia selección.

Después de todo el análisis previo, se puede concluir que *Discordia* es una distopía político social en la que la inoperante clase política es incapaz de gestionar las demandas sociales, hasta tal punto, que obligan a la población a ser ellos mismos los motores de cambio. También es cierto que *Discordia* tiene tintes medioambientales ya que el país tal y como se conoce hasta ahora ha desaparecido por completo y los recursos son escasos, obligando a la población a autogestionarse si quiere sobrevivir. En estos dos factores se puede encontrar un

²²DISTOPÍA (2017). *Nuestra historia*. Recuperado de: <<https://www.distopiaserie.es/nuestra-historia>> (consultado el 19 de diciembre de 2017)

²³ VALVERDE, N. (2017). *Distopía, la serie que ninguna cadena de televisión se ha atrevido a emitir*. Recuperado de: <http://www.publico.es/culturas/distopia-llamamiento-ciudadanos-despertemos.html> (consultado el 21 de diciembre de 2017)

²⁴ Persona con gran afición a las series

punto de innovación, a nivel nacional, ya que pocos creadores apuestan por contenido distópico.

1.3. Las series

El concepto “serie” abarca una definición común para todo el abanico de definiciones que puede albergar. Existen varios tipos de formas de utilizar este concepto, dependiendo de a qué nos queramos referir. Así pues, el término “serie”, en su definición más global, se refiere a un conjunto de cosas o conceptos ordenados a lo largo de un eje lógico o cronológico de sucesión. Las series televisivas, son trabajos audiovisuales en los que la trama está fraccionada por episodios con unidad narrativa independiente pero compartiendo los mismos personajes y la misma unidad argumental.

Según Gordillo, tanto el éxito de la serialidad televisiva y su poder fidelizador, fueron descubiertos en los primeros años del medio. Y que no fue tampoco una invención televisiva debido a que el género triunfaba ya en la radio antes de que la televisión fuera inventada. Los primeros seriales radiofónicos acostumbraron al público a ser fieles diariamente al programa y allanaron el camino a la televisión para construir sobre esos cimientos (Gordillo, 2009: 102-144). A día de hoy, se puede afirmar que la construcción es todo un éxito, porque queda a la vista que la serie televisiva continúa en pleno crecimiento desde aquellos años que referencia Gordillo, y cada vez hay, no solo más número de ellas, sino también más tipos. Esto hace que la definición básica de serie televisiva sea cambiante, porque el género está en constante proceso de mejora y modificación y porque hoy más que nunca se encuentra macerando en las ollas de cantidad de guionistas que, actualmente, están apostando por la explotación e innovación de este género.

1.3.1. Tipos de series

Para poder hacer una enumeración diferenciada de los distintos tipos de series que existen hoy en día, es preciso comenzar hablando sobre la ficción televisiva en general. Aunque, como ya se ha comentado, las series actualmente están viviendo grandes cambios y las plataformas VOD están comenzando a ganar terreno a los formatos televisivos convencionales, se deben tener en cuenta los antecedentes

que nos han llevado a esta situación, incluyendo las tipologías de ficción televisiva más clásicas.

Según Carrasco, la ficción televisiva podría organizarse del siguiente modo (Carrasco, 2010: 174-200):

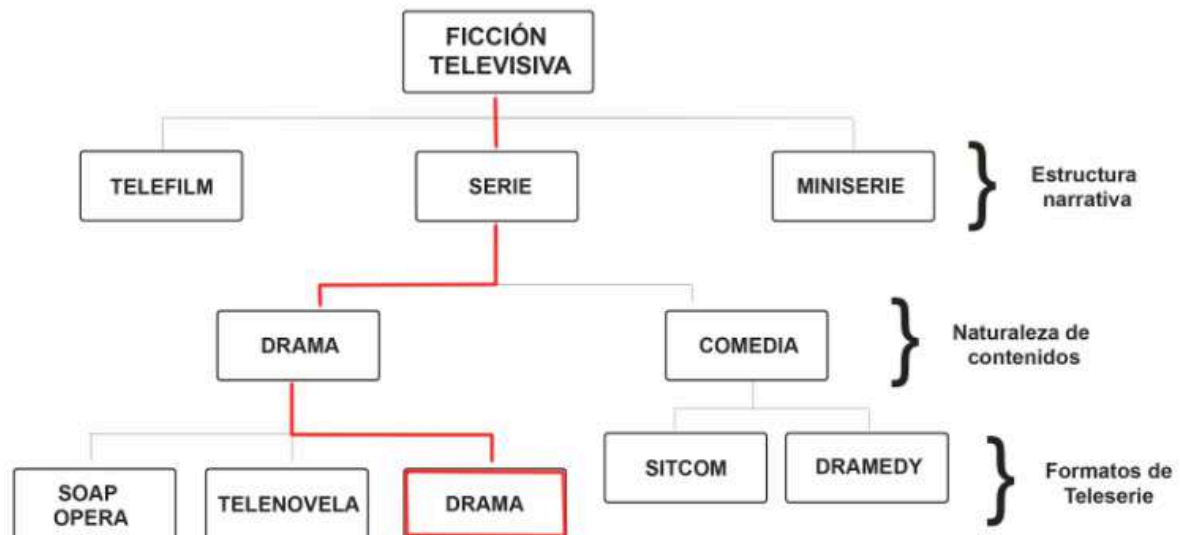


Figura 2: Esquema de la organización de la ficción televisiva. Elaboración propia a partir de (Carrasco, 2011:184).

- Los **Telefilms** (o TV Movie), son películas confeccionadas específicamente para su programación en televisión. Al no ser producciones destinadas a la gran pantalla, tanto su duración como su presupuesto suelen estar más restringidos.
- Las **Miniseries**, suelen durar entre 2 y 5 capítulos y la duración de cada uno de ellos oscila entre los 80 y los 90 minutos. Son relatos con una trama principal que va resolviéndose a lo largo de los sucesivos episodios. Ejemplos: *Raíces* (1977, Alex Haley), *Padre Coraje* (2002, Benito Zambrano), *23-F: el día más difícil del rey* (2009, Silvia Quer), etc.
- La **Serie** (o Teleserie) consiste en la narración seriada de diferentes relatos de ficción, fragmentados en episodios. Acoge diferentes formas de estructura narrativa, estrategias de producción y recursos estéticos. Debido a esto, la teleserie no puede considerarse como un formato únicamente televisivo, sino que, por su generalidad y capacidad de abarcar diferentes propuestas

narrativas específicas, debe comprenderse como un subgénero de ficción bajo el cual se incluyen diferentes formatos.

Continuando con la explicación de Carrasco (2010) y ya centrados en la categoría “Serie”, se da distinción a cinco formatos diferentes: *soap opera*, telenovela, teleserie dramática, *sitcom* y *dramedia*; los cuales, a su vez, son agrupados en drama o comedia, dependiendo de la naturaleza de sus contenidos (Carrasco, 2010: 174-200). Debido a que *Discordia* es un drama, la explicación se centrará de esta parte del esquema.

Drama

Las series catalogadas como drama, no llevan este título por seguir la tradicional acepción española referida a contenidos tristes, trágicos o melodramáticos. Aquí, “drama” hace referencia a la presencia de conflictos y tensiones como motor de una historia y no orientados hacia el humor o la comedia como forma principal de entretenimiento, obviando lógicamente los posibles y esporádicos *gags* que puedan darse en algún momento dado.

Así pues, según Carrasco, dentro de las series dramáticas hay tres diferenciaciones:

- **Soap Opera** (o serial): representa el formato dramático de ficción norteamericano por excelencia. Tanto sus tramas como sus episodios (de entre 40 y 45 minutos) Son productos televisivos con gran esperanza de vida y con gran capacidad de fidelización. Muestran predilección por el tratamiento de las relaciones humanas de distinta índole, pero siempre desde la perspectiva de los sentimientos y las emociones y a través de personajes estereotipados. Ejemplos: *Dallas* (1978 - 1991, David Jacobs), *Falcon Crest* (1981 - 1990, Earl Hamner Jr.), *Amar en tiempos revueltos* (2005 - 2012, Josep Maria Benet i Jornet, Antonio Onetti y Rodolf Sirera).
- **Telenovela**: Formato típico en latinoamérica. Cada capítulo dura entre 50 y 60 minutos. Suelen compartir y respetar la misma unidad narrativa y los mismos personajes aunque, para ayudar y reforzar el transcurso de la trama principal, se añaden subtramas autoconclusivas y personajes puntuales. Además, los capítulos suelen estar unidos entre sí, haciendo que la trama principal, a diferencia de las subtramas, se mantenga sin solucionar durante

el transcurso de toda la serie, hasta el último capítulo. Suelen contar historias de amor. Ejemplos: *Yo soy Betty: la fea* (1999 - 2001, Fernando Gaitán), *Pasión de Gavilanes* (2003 - 2004, Julio Jiménez).

- El **Drama** suele ser un formato de teleserie de emisión semanal en capítulos de entre 45 y 60 minutos, destinado a su consumo por audiencias adultas en horario de *prime time*. Consta de una trama general a lo largo de toda la serie y de subtramas autoconclusivas a lo largo de los episodios, aunque con ciertos elementos de continuidad, en las que se relatan situaciones no cómicas, aunque puedan tener rasgos satíricos o cómicos en algunas ocasiones puntuales. Sus situaciones más comunes suelen rondar entre la acción, el suspense, el misterio, los conflictos personales, las emociones, etc. Ejemplos: *Breaking Bad* (2009, Vince Gilligan), *Stranger Things* (2016, Matt Duffer y Ross Duffer), *The Walking Dead* (2010, Robert Kirkman y Frank Darabont), etc. *Discordia*, debido a sus características y a los objetivos de audiencia y desarrollo que estamos estableciendo, estaría ubicada dentro de este formato.

Tras estas definiciones, podemos entender que el género drama en las series, es utilizado para catalogar todos aquellos productos que no tienen como finalidad esencial el humor: acción, suspense, terror, etc. Todo forma parte del drama. Por lo tanto, cuando se habla de series de ficción, la palabra pierde su definición común que la enlaza con la tristeza o el dolor exclusivamente. Es más, pueden tener situaciones satíricas y cómicas sin restarle ni una pizca de dramatismo.

Las series de la actualidad han ganado mucho terreno en lo que a las preferencias de consumo se refiere. El consumidor comienza a preferir la ficción seriada a las películas ya que ofrecen una forma más directa de intimar, de engancharse. Una película dura dos horas y, aunque la recuerdas mucho tiempo después, la experiencia visual terminó hace tiempo. Una serie, al tener la capacidad de poder extender su trama en capítulos, puede permitirse una duración mucho mayor y, con ello, la capacidad de instalarse en tu vida durante años. Como mínimo, tantos como temporadas tenga la serie. Gordillo lo explica citando a Umberto Eco y destacando dos elementos clave en la relación que existe, para él, entre la serialidad y la cultura de masas: “la repetición y la innovación. La repetición de elementos familiares para el espectador sería la responsable de la facilidad de la lectura y la interpretación, así

como del placer del reconocimiento; mientras que la variación de las situaciones y las tramas conlleva la apariencia renovada y diferente de cada unidad [...]” (Eco, 1985: 129).

La serie es un producto en alza y que está conformando una revolución en el *modus operandi* de las productoras audiovisuales, que ya comienzan a preferir apostar por historias que atrapen al consumidor durante meses comenzando a dejar atrás esas historias antiguas que se hacían llamar largometrajes y no solían durar más de 120 minutos.

1.4. Género acción/thriller

1.4.1. Definición del concepto “género”

La palabra “género” proviene del latín *genus*²⁵ y se utiliza para indicar la familia en la que se pueden clasificar distintos elementos de la literatura, del cine, de la música, etc, en base a una estructura formal y a un sistema de reglas. “Los géneros se entienden como sistemas de reglas a las cuales se hace referencia (implícita o explícita) para realizar procesos comunicativos, ya sea desde el punto de vista de la producción o del de la recepción” (Wolf, 1984:189-198). Así que, siguiendo la definición de Wolf, a continuación se encuentran las reglas que permiten clasificar una serie o una película dentro del género *thriller*.

1.4.2. Características de los géneros *thriller*

“No es posible considerar el *thriller* como un género de la misma manera que, por ejemplo, el *western* o la ciencia-ficción. La gama de historias que han sido denominadas *thrillers* es, sencillamente, demasiado amplia y diversa” (Rubin, 2000: 12). Es por eso que cuando echamos un ojo a las *TV Guides* normalmente este género suele tener nombre y apellido, es decir, por ejemplo, *thriller* de espías, *thriller* de detectives, *thriller* de terror, etc. De esta manera, el espectador es capaz de hacerse una pequeña idea de si lo que va a ver es un *thriller* de espías como *The Bourne Identity* (2002, Doug Liman) o un thriller de terror como *Psycho* (1960, Alfred Hitchcock). Con lo cual, el propio Martin Rubin denomina al género *thriller* como un

²⁵ DEFINICIONA (2016). *Definición y etimología*. Recuperado de: <<https://definiciona.com/genero/>> (consultado el 13 de enero de 2018)

“metagénero” que engloba a otros géneros bajo su manto y le otorga las siguientes características fundamentales (Rubin, 2000: 14-17). Por otro lado, Juan Francisco González ofrece al lector una serie de características sobre la temática, el clima, los elementos visuales o los movimientos de cámara que resultan muy interesantes para comprender el género *thriller* (González, 2004: 105-107).

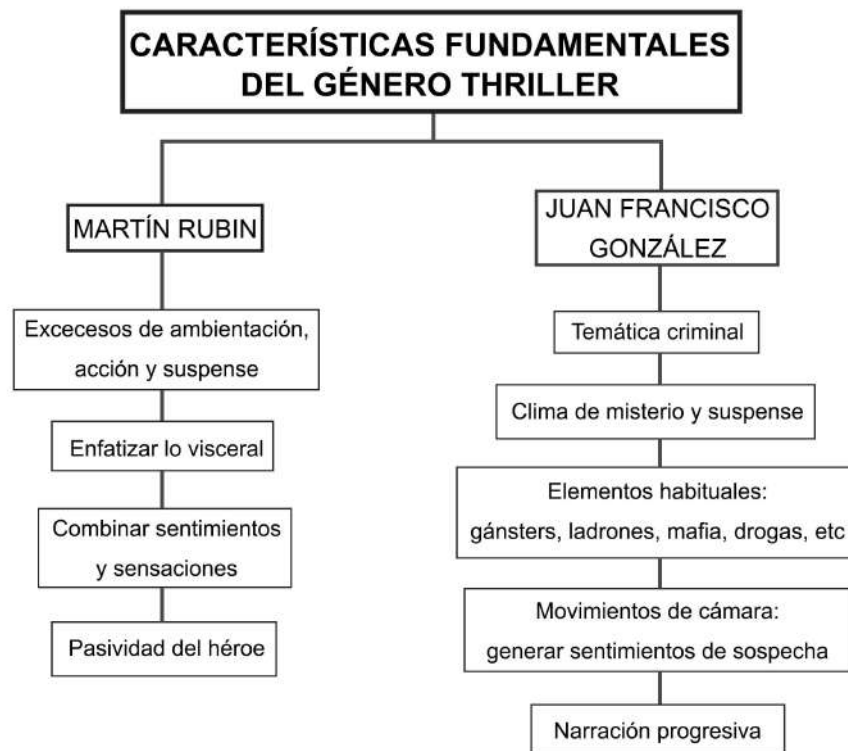


Figura 3: Esquema de las características fundamentales del género thriller. Elaboración propia a partir de (Rubin, 2000 y González, 2004).

El *thriller*, en definitiva, viene a ser todo aquel producto de ficción que pretende mantener al espectador atrapado en el sofá sin poder despegar los ojos de la pantalla, independientemente del tipo de ficción que este viendo, ya sea terror, policial, romántico, etc. Es esa forma de relatar con intriga, haciendo que el espectador necesite saber más de lo que se le está contando en casi todo momento, hasta que se le da lo que desea al final, cuando la tensión está en su punto más álgido. El *thriller* consiste en generar expectativas y no solucionar el nerviosismo y la duda que estas suponen al espectador hasta que se encuentra el momento preciso para hacerlo.

1.4.3. Antecedentes

Martin Rubin explica cuáles son los tres antecedentes literarios más importantes del género *thriller* (Martin Rubin, 2000, 56-60):

El primero de ellos es la novela gótica, de la que nace el profundo sentido de la atmósfera que tan ligado está a este género. Este tipo de novela se caracterizaba por ralentizar la acción y estirla tanto como se pudiera recreándose en las atmósferas en las cuales ocurría la acción. El esplendor de la novela gótica llega con obras como *The Castle of Otranto* (1765, Horace Walpole) o *Frankenstein* (1818, Mary Shelley), y alcanza su cenit en la década de 1790 con obras como *The Monk* (1796, Matthew Lewis) o *The Italian* (1797, Ann Radcliffe).

El segundo antecedente del género *thriller* es la novela victoriana, que realizó una adaptación tanto de los efectos sensacionales de la ficción gótica como de su atmósfera al mundo contemporáneo y familiar. Con el fin de lograr transmitir emociones más intensas, la novela victoriana renuncia al misticismo de la novela gótica y ambienta sus historias en el día a día de la vida cotidiana. Como ejemplo de novela victoriana, Martin Rubin se decanta por el éxito popular *The Woman in White* (1859-1860, Wilkie Collins).

Y por último, el tercer antecedente viene de la mano de autores como Edgar Allan Poe o Arthur Conan Doyle, es decir, las tempraneras historias detectivescas y de misterio. Obras como *The Murders in the Rue Morgue* (1841, Edgar Allan Poe), o personajes míticos como el fabuloso detective inglés de finales del siglo XIX Sherlock Holmes, creado en 1887 por Arthur Conan Doyle, fueron grandes referentes para el género *thriller*.

1.5. Referentes

En este punto se mencionan los principales referentes en los que la serie *Discordia* se ha basado. Por lo que se refiere a los referentes visuales se han establecido tres tipos de referencias: de estructura narrativa, de estética y de contenido. En el primer caso se engloban todas aquellas formas en las que se organiza la información a lo largo de la historia. Un ejemplo de esto puede ser la inclusión de saltos temporales en ciertos puntos de la historia. En los referentes estéticos se incluyen todas aquellas influencias a nivel de dirección de fotografía, diseño de producción o

técnicas utilizadas en la grabación de las escenas o planos. Por último, en las referencias de contenido se pueden encontrar series y/o películas que tienen similitud a nivel de historia, personajes o escenarios con *Discordia*.

Y por lo que se refiere a la banda sonora de *Discordia* se analiza el estilo musical, las funciones de las músicas en cada momento y la ausencia de efectos de sonido.

1.5.1. Referentes de imagen y contenido²⁶

Better Call Saul (Serie de TV)

- **Título original:** Better Call Saul
- **Año:** 2015 (en emisión)
- **Duración:** 47 min
- **País:** Estados Unidos
- **Director/creador:** Vince Gilligan y Peter Gould
- **Plataforma o cadena:** AMC
- **Productora:** AMC / High Bridge Productions / Crystal Diner Productions / Netflix / Gran Via Productions / Sony Entertainment
- **Género:** Drama, Comedia, Crimen
- **Reparto:** Bob Odenkirk, Michael McKean, Jonathan Banks, Rhea Seehorn, Patrick Fabian, Michael Mando, Gene N. Chavez, Julie Ann Emery, Raymond Cruz, Mel Rodriguez, Jeremy Shamos, Amy Davidson, Kerry Condon.
- **Sinopsis:** La serie cuenta la historia de cómo Jimmy McGill (Bob Odenkirk), un picapleitos de poca monta, llega a convertirse en Saul Goodman, uno de los mayores abogados de Albuquerque, donde años más tarde trabajará para Walter White, alias Heisenberg.
- **Referencias de estructura narrativa:** *Better Call Saul* es una precuela de la exitosa serie *Breaking Bad* (2008-2013, Vince Gilligan), y sus creadores se aprovechan de ello y la utilizan para darle al público lo que quiere. Los tres primeros episodios de las tres temporadas que tiene hasta la fecha *Better Call Saul* cuentan con una introducción un tanto peculiar. Los tres

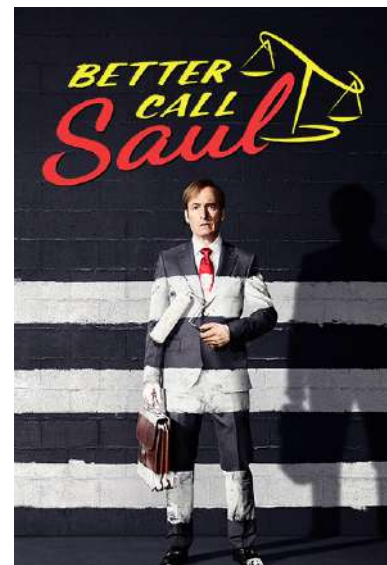


Imagen 1: Cartel de la serie Better Call Saul. Fuente: IMDb.

²⁶ Todas las fichas técnicas que se encuentran en este apartado están extraídas de la página web de IMDb.

temporadas abren con una secuencia en la que se cuenta lo que sucedió con Saul Goodman una vez se separó de Walter White y abandonó Albuquerque con una nueva identidad, es decir, se cuenta lo que sucedió al finalizar *Breaking Bad*. Vince Gilligan y Peter Gould no solo juegan con los tiempos dando saltos temporales a sus anchas, sino que también lo hacen con los colores y con los ritmos. Estas tres secuencias son en blanco y negro, de esta manera, hacen evidente que lo que se ve en pantalla no forma parte de la trama lineal de la serie, sino que es post *Breaking Bad*. Y por lo que se refiere a los ritmos, el que haya visto *Better Call Saul* sabrá que no es la serie más intrépida de la historia, sino que destaca por recrearse con los paisajes y los diálogos. Aun así, las tres secuencias iniciales suceden en interiores (una casa, un bar y un centro comercial) y apenas tienen diálogo. De esta manera, reforzado con el color, el espectador percibe la soledad que siente Saul Goodman.

Pretendemos incorporar esta idea a *Discordia* pero modificándola ligeramente. Colocaremos este estilo de secuencias en los inicios de varios episodios, no solo en el primero de cada temporada, y no siempre serán *flashforwards* sino que también colocaremos *flashbacks* de vez en cuando. De esta manera, contaremos cosas importantes para la historia que se dieron en el pasado o que se darán en el futuro de la serie.

No obstante, habrá una leve diferencia en el uso de este recurso. En *Better Call Saul*, es usado para ayudar a crear el perfil del personaje y que la comprensión por parte del espectador sea más completa. En *Discordia*, este recurso raramente se utilizará para contar la historia de un personaje, más bien, será usado para explicar los sucesos históricos pasados que han llevado a los protagonistas a la situación que los aúna en el presente de la historia.

Mad Max: Furia en la carretera (Película)

Título original: Mad Max: Fury Road

- **Año:** 2015
- **Duración:** 120 min.
- **País:** Australia
- **Director/creador:** George Miller
- **Plataforma o cadena:** Cines
- **Productora:** Coproducción Australia-Estados Unidos; Kennedy Miller Productions / Warner Bros. Pictures / Village Roadshow Pictures
- **Género:** Ciencia Ficción, Acción, Aventuras
- **Reparto:** Tom Hardy, Charlize Theron, Nicholas Hoult, Hugh Keays-Byrne, Angus Sampson, Zöe Kravitz, Rosie Huntington-Whiteley, Nathan Jones, Riley Keough, Abbey Lee, Courtney Eaton, Josh Helman, Megan Gale, Melissa Jaffer, Stephen Dunlevy.
- **Sinopsis:** En un mundo postapocalíptico donde todo es un inmenso desierto, Max Rockatansky (Tom Hardy) vaga solitario perseguido por su turbulento pasado. Sin embargo, y casi sin quererlo, se ve obligado a formar grupo con la Emperatriz Furiosa (Charlize Theron) que huye de la fortaleza de Immotan Joe (Hugh Keays-Byrne) tras haberle robado su bien más preciado. El Señor de la Guerra, como también se conoce a Immotan Joe, iniciará una violenta persecución junto con sus secuaces.
- **Referencias de estética:** Pese a que la acción de *Mad Max* se sitúa en un mundo postapocalíptico y decadente, su fotografía es más bien cálida con una dominante naranja que aporta viveza y que resulta chocante. También se pueden apreciar colores con un punto de saturación, como puede ser el blanco que lucen los secuaces de Immotan Joe o el verde de la poca naturaleza que queda. Estos colores contrastan con otros elementos del decorado y vestuario que son de tonos apagados aportando así vejez y decadencia. Gran parte del decorado de la película es un vasto desierto de color naranja que no alberga una gran esperanza de supervivencia y que ayuda a configurar esa idea de un mundo que toca a su fin.



Imagen 2: Cartel de la película Mad Max. Fury Road. Fuente: FilmAffinity.

Discordia se propone recoger este testigo mostrando un país sumido en una larga posguerra que solo ha traído miseria y agonía pero sin renunciar a una fotografía cálida que aporte vitalidad a la imagen.



Imagen 3, 4, 5 y 6: Fotogramas extraídos de la película Mad Max. Fury Road.

Utopía (Serie de TV)

Título original: Utopia

- **Año:** 2013
- **Duración:** 60 min.
- **País:** Reino Unido
- **Director/creador:** Dennis Kelly (creador), Marc Munden, Alex Garcia, Wayne Yip
- **Plataforma o cadena:** Channel 4 (Reino Unido)
- **Productora:** Channel 4
- **Género:** Ciencia Ficción, Drama, Misterio
- **Reparto:** Nathan Stewart-Jarrett, Alexandra Roach, Neil Maskell, Michael Smiley, Paul Higgins, Oliver Woollford, Geraldine James, Adeel Akhtar, James Fox, Fiona O'Shaughnessy, Alistair Petrie, Stephen Rea, Rose Leslie
- **Sinopsis:** En un foro de internet frecuentado por amantes de los cómics, cinco usuarios se ponen de acuerdo para conocerse. Se han hecho con el manuscrito original de una novela gráfica de culto: "The Utopia Experiments". Se dice que el autor, un maníaco depresivo, conoce los secretos de las catástrofes más terribles del planeta. Muy pronto el grupo empieza a ser perseguido por una oscura organización llamada La Red, que pretende apoderarse del manuscrito.
- **Referencias de estética:** Continuando con la fotografía, *Utopía* utiliza cantidad de colores vivos, bastante saturados. Esto da una sensación de calidez que es agradable a los ojos del espectador. A diferencia de *Mad Max*, en *Utopía* el vestuario también es de colores vivos y saturados dando una sensación multicolor a la producción. En *Discordia*, una estética de este estilo se utilizará solamente en los escenarios de fuera de España, con la intención de reforzar el mensaje de que, fuera de España se vive mejor, hay más luz y color.



Imagen 7: Cartel de la serie Utopía. Fuente: FilmAffinity.



Imagen 8, 9, 10 y 11: Fotogramas extraídos de la serie Utopía.

Birdman o (La inesperada Virtud de la Ignorancia) (Película)

Título original: Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)

- **Año:** 2014
- **Duración:** 118 min.
- **País:** Estados Unidos
- **Director/creador:** Alejandro González Iñárritu
- **Plataforma o cadena:** Cines
- **Productora:** Fox Searchlight / New Regency Pictures
- **Género:** Comedia, Drama
- **Reparto:** Michael Keaton, Emma Stone, Edward Norton, Zach Galifianakis, Naomi Watts, Amy Ryan, Andrea Riseborough, Lindsay Duncan, Merritt Wever, Joel Garland, Natalie Gold, Clark Middleton, Bill Camp, Teena Byrd, Anna Hardwick, Stefano Villabona.
- **Sinopsis:** Riggan Thompson (Michael Keaton) es un actor que llegó al estrellato después de interpretar a un célebre superhéroe, Birdman. Años después, Riggan quiere darle un vuelco a su vida preparando el estreno de una obra teatral en Broadway mientras intenta recuperar a su familia. Con todo ello solo pretende llegar a un objetivo: reafirmar su prestigio como actor.
- **Referencias de estética:** La película de Iñárritu acumuló un total de cuatro premios Óscar incluyendo el de mejor director y mejor película en el año 2014. La particularidad de *Birdman* recae en que está rodada en un plano secuencia, un falso plano secuencia en el que se aprovechan distintos momentos para detener la grabación. Esto fue posible debido a un gran trabajo previo de ensayos y también a una postproducción muy elaborada en cuando a raccord lumínico y de color. Todos estos factores influyeron en la percepción, por parte del espectador, de que la película estaba rodada en una única toma. Con la técnica del plano secuencia se consigue que la cámara sea un personaje más de la escena que acompaña en todo momento



Imagen 12: Cartel de la película *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*. Fuente: FilmAffinity.:

a los protagonistas y de cara al espectador se consigue que sea una experiencia más inmersiva.

En *Discordia* se utilizará esta técnica pero sin pretender ocultar los saltos temporales y espaciales ya que serán los momentos en los que se aprecien los cortes. Con el plano secuencia se quiere acercar la acción al espectador haciéndole sentir parte de la historia y que se identifique como un personaje más.



Imagen 13, 14, 15 y 16: Fotogramas extraídos de la película Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance).

Victoria (Película)

Título original: Victoria

- **Año:** 2015
- **Duración:** 140 min.
- **País:** Alemania
- **Director/creador:** Sebastian Schipper
- **Plataforma o cadena:** Cines
- **Productora:** MonkeyBoy / Deutschfilm / Radical Media
- **Género:** Thriller, Drama
- **Reparto:** Laia Costa, Frederick Lau, Franz Rogowski, Max Mauff, Burak Yigit, Nadja Laura Mijthab
- **Síntesis:** La cámara es testigo de todo lo que le pasa a la joven Victoria (Laia Costa) durante dos horas de su vida: desde las cuatro de la mañana hasta las seis. El film tiene como escenario el famoso barrio berlinés de Kreuzberg y en ese breve periodo de tiempo le suceden cosas a Victoria que darán un giro total a su vida.
- **Referencias de estética:** Continuando con la idea de rodar parte de la serie en plano secuencia, tomamos en cuenta este *film* ya que está rodado todo él en un plano secuencia.

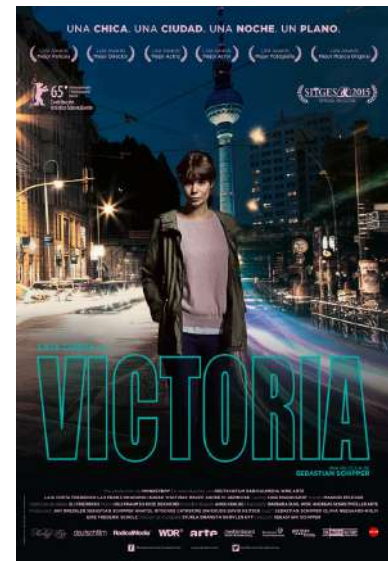


Imagen 17: Cartel de la película Victoria. Fuente: Fotogramas.

Ozark (Serie de TV)

- **Título original:** Ozark
- **Año:** 2017
- **Duración:** 56 min
- **País:** Estados Unidos
- **Director/creador:** Bill Dubuque y Mark Williams
- **Plataforma o cadena:** Netflix
- **Productora:** Netflix / Zero Gravity Management / Media Rights Capital
- **Género:** Thriller, Drama, Crimen
- **Reparto:** Jason Bateman, Laura Linney, Sofia Hublitz, Skylar Gaertner, Jason Butler Harner, Anthony Collins, Carson Holmes, Marc Menchaca, McKinley Belcher III, Kevin L. Johnson, Michael Tourek, Dirk Allison, Joseph Melendez.
- **Sinopsis:** Marty Byrde (Jason Bateman) es un padre de familia que trabaja blanqueando dinero para el cártel mexicano. Un día, el jefe del cártel descubre que el socio de Marty le ha robado una gran cantidad de dinero y lo ejecuta. Para seguir con vida, Marty le asegura que puede devolverle todo ese dinero si le da otra oportunidad. El jefe del cártel se muestra compasivo y Marty, su mujer y sus dos hijos se mudan desde Chicago hasta Ozark para blanquear dinero para el cártel y poder seguir con vida.
- **Referencias de estructura narrativa:** *Ozark* cuenta con una careta muy simple pero a la vez muy curiosa e innovadora. La careta cuenta simplemente con la letra “o” y con cuatro dibujos en su interior, cuatro dibujos que cambian en cada uno de sus capítulos. Dichos dibujos son *plants* de objetos o acciones que se podrán ver en ese episodio. En la imagen número X que vemos a continuación, podemos ver un fotograma de la careta del capítulo número 10, y en él observamos, por ejemplo, un cadáver sobre una camilla, puesto que en ese capítulo hay una muerte de uno de los protagonistas, o un bebé en un transportín que será una de las últimas escenas de la serie.



Imagen 18: Cartel de la serie Ozark. Fuente: IMDb.

En *Discordia* también queremos coger la idea de sembrar *plants* en la careta de entrada, ya que creemos que es una manera de conseguir la atención del

público des del principio, además de hacerlo pensar y especular sobre la trama del capítulo.

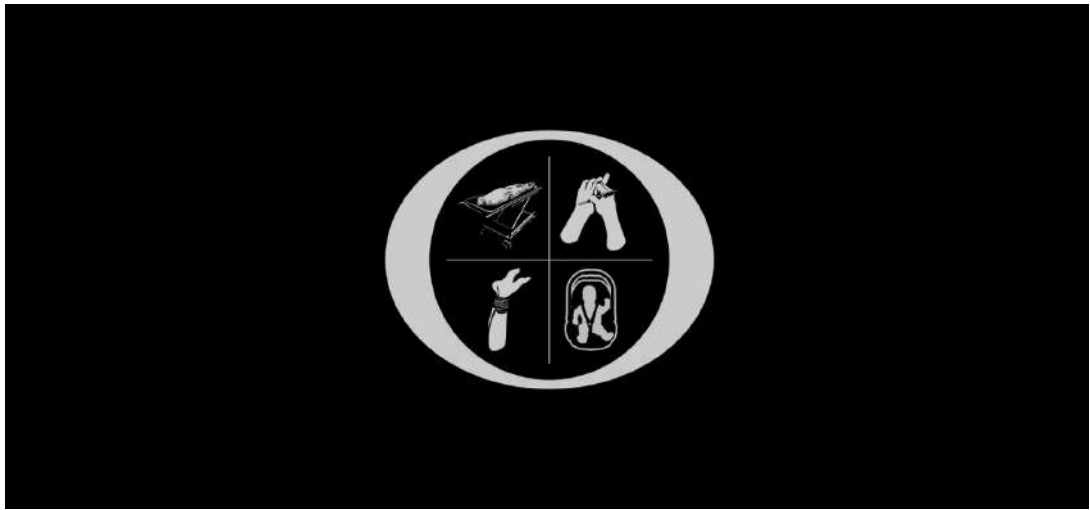


Imagen 19: Fotograma extraído de la serie Ozark.

The Walking Dead (Serie de TV)

Título original: The Walking Dead

- **Año:** 2010 (en emisión)
- **Duración:** 45 min.
- **País:** Estados Unidos
- **Director/creador:** Robert Kirkman y Frank Darabont
- **Plataforma o cadena:** AMC
- **Productora:** Circle of Confusion / Valhalla Motion Pictures / Darkwoods Productions / AMC Studios.
- **Género:** Terror, Ciencia Ficción, Drama, Thriller
- **Reparto:** Chandler Riggs, Andrew Lincoln, Norman Reedus, Melissa McBride, Lauren Cohan, Danai Gurira, Jeffrey Dean Morgan, Steven Yeun, Alanna Masterson...
- **Sinopsis:** Después de un apocalipsis zombie, el policía Rick Grimes (Andrew Lincoln) lidera un grupo de supervivientes que recorre Estados Unidos con la única misión de seguir con vida. Aunque no solo deberán preocuparse por los caminantes, como se conocen a los zombies en la serie, ya que hay otros grupos de supervivientes que no les pondrán las cosas fáciles.
- **Referencias de estética:** En 2018, *The Walking Dead* ha emitido su octava temporada. Durante estos ocho años ha cosechado numerosas nominaciones en los Globos de Oro, Emmys, Sindicato de Actores o en los Satellite Awards, entre otras. Aunque la serie trata sobre un apocalipsis zombie, la narración está más orientada a mostrar las relaciones entre los personajes y el drama humano que supone vivir en una situación tan crítica. Los escenarios son una muestra de la decadencia en la que se está viviendo. La grandes ciudades están prácticamente abandonadas ya que no quedan más recursos de los que aprovecharse y son demasiado grandes para establecer un perímetro seguro. En cambio, los pequeños pueblos son utilizados como lugares de residencia previamente modificada la seguridad. Aún así, el panorama es desalentador ya que todo se encuentra en ruinas y

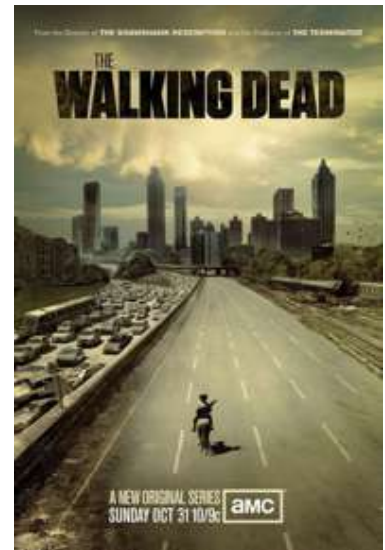


Imagen 20: Cartel de la serie The Walking Dead. Fuente: FilmAffinity.

abandonado, exceptuando los lugares donde se asientan las comunidades que son zonas que previamente han limpiado.

- **Referencias de contenido:** Los supervivientes suelen agruparse para crear comunidades autogestionadas y aumentar sus posibilidades de supervivencia. En estos grupos se vuelve a vivir como antaño optando por la agricultura a pequeña escala y el intercambio de productos con otros clanes. Algunas de estas comunidades tienen acceso a electricidad y agua corriente debido a la utilización de placas solares y un sistema de canalizado y depósito de agua. Aún así, no todos los grupos funcionan de la misma manera y la desesperación por la comida y la obtención de recursos es un auténtico quebradero de cabeza. Por último, los supervivientes desconocen cómo está el mundo más allá de las fronteras de Estados Unidos ya que en ningún momento se hace mención de ello salvo en la primera temporada, pero aún así solo es una suposición.

Para *Discordia*, *The Walking Dead* supone un referente en los siguientes tres factores: escenarios postapocalípticos, organización de los supervivientes en comunidades y el desconocimiento de cómo está el resto del mundo.



Imagen 21, 22, 23 y 24: Fotografías extraídas de la serie *The Walking Dead*

The Leftovers (Serie de TV)

Título original: The Leftovers

- **Año:** 2014
- **Duración:** 60 min.
- **País:** Estados Unidos
- **Director/creador:** Damon Lindelof (creador), Tom Perrota (creador), Peter Berg, Mimi Leder, Keith Gordon, Carl Franklin, Craig Zobel, Lesli Linka Glatter, Michelle MacLaren, Daniel Sackheim, Nicole Kassell, Tom Shankland
- **Plataforma o cadena:** HBO
- **Productora:** Warner Bros. Television / Home Box Office (HBO).
- **Género:** Fantástico, Drama, Thriller
- **Reparto:** Justin Theroux, Amy Brenneman, Carrie Coon, Christopher Eccleston, Ann Dowd, Amanda Warren, Liv Tyler, Michael Gaston, Margaret Qualley, Emily Meade, Max Carver, Regina King, Kevin Carroll, Jovan Adepo, Charlie Carver, Annie Q., Natalie Gold, Frank Harts, Danny Flaherty, Bill Camp
- **Sinopsis:** Cuando el 2% de la población mundial desaparece de forma literal y abrupta, sin explicación alguna, quedando solo sus ropas en el sitio en el que sus cuerpos se evaporaron, el resto de la población de la Tierra comienza a intentar comprender lo que ha pasado, y sobretodo lo que se supone que deben hacer al respecto.
- **Referencias de contenido:** En *Leftovers*, hay comunidades reformadas, obligadas a cambiar sus formas de vida debido a lo ocurrido. Existe una comunidad sectaria de ideas firmes, donde visten todos igual y se resisten a los cambios y también una ciudad fortificada y aislada del exterior por seguridad y prevención. Estos pequeños detalles se acercan a la idea de sociedad que *Discordia* pretende seguir.
- **Referencias de estructura narrativa:** En *Leftovers*, el espectador camina ignorante de gran parte de la trama a medida que esta transcurre. Se le explica la historia como si él tuviera que ser conocedor de más cosas de las



Imagen 25: Cartel de la serie The Leftovers. Fuente: WhatSong.

que se le han explicado. Esto hace mantener la intriga hasta límites insospechados y, además ofrece la posibilidad de ejercitar la imaginación del espectador secuencia tras secuencia, intentando adivinar dónde se encuentra el sentido de todo aquello que le están contando. En *Discordia* se mantendría esta forma de ir explicando lo que va transcurriendo, ilustrado y explicado brevemente, en forma de *flashbacks* y *flashforwards* al estilo de *Better Call Saul* (2015-, Vince Gilligan), como se ha explicado anteriormente.

Breaking Bad (Serie de TV)

Título original: Breaking Bad

- **Año:** 2008
- **Duración:** 45 min.
- **País:** Estados Unidos
- **Director/creador:** Vince Gilligan
- **Plataforma o cadena:** AMC
- **Productora:** Gran Via Productions / High Bridge Productions, Sony Pictures Television.
- **Género:** Drama, Thriller
- **Reparto:** Bryan Cranston, Aaron Paul, Anna Gunn, Dean Norris, Betsy Brandt, RJ Mitte, Bob Odenkirk, Jonathan Banks, Giancarlo Esposito, Steven Michael Quezada, Jesse Plemons, Christopher Cousins, Laura Fraser, Matt Jones, Michael Shamus Wiles, etc.
- **Sinopsis:** Tras cumplir 50 años, Walter White (Bryan Cranston), un profesor de química de un instituto de Albuquerque, Nuevo México, se entera de que tiene un cáncer de pulmón incurable. Casado con Skyler (Anna Gunn) y con un hijo discapacitado (RJ Mitte), la brutal noticia lo impulsa a dar un drástico cambio en su vida: decide, con la ayuda de su antiguo alumno Jesse Pinkman (Aaron Paul), cocinar cristal y ponerlo a la venta. Lo que pretende es liberar a su familia de problemas económicos cuando se produzca el fatal desenlace.
- **Referencias de contenido:** La mundialmente exitosa *Breaking Bad* no se caracteriza por ser una comedia, no obstante muestra cantidad de escenas de contenido humorístico dentro de un ambiente dramático, y lo hace de forma magistral. No es humor de carcajada, sino de atracción psíquica y sonrisa. En *Discordia*, se pretende mantener esa técnica para romper el hielo en momentos necesarios, en que el drama necesita dar un respiro al espectador.



Imagen 26: Cartel de la serie Breaking Bad. Fuente: AMC.

La Zona (Serie de TV)

- **Título original:** La Zona
- **Año:** 2017 (en emisión)
- **Duración:** 50 min.
- **País:** España
- **Director/creador:** Jorge Sánchez-Cabezudo, Alberto Sánchez-Cabezudo
- **Plataforma o cadena:** Movistar+
- **Productora:** Movistar+
- **Género:** Acción, Aventura, Thriller
- **Reparto:** Eduard Fernández, Emma Suárez, Alexandra Jiménez, Tamar Novas, Álvaro Cervantes, Marina Salas, Sergio Peris-Mencheta, Manolo Solo, Inma Cuevas, Juan Echanove, Carlos Bardem, Luis Zahera, Alba Galocha.
- **Sinopsis:** Después de un accidente nuclear en el norte de España, se estableció una gran zona de exclusión para evitar un riesgo de propagación radioactiva. Los supervivientes de la catástrofe fueron realojados a 50 kilómetros. Héctor Uría (Eduard Fernández), jefe de policía y único superviviente del primer grupo de rescate que entró en la central, deberá volver a entrar en la zona de exclusión debido a un brutal asesinato.
- **Referencias de estructura narrativa:** Durante los ocho capítulos que dura la primera temporada, la información se va dosificando en cada episodio proporcionando al espectador una sensación de no saber qué es lo que está ocurriendo. De hecho, es en el séptimo episodio donde se conectan todos los hilos y se puede tener una visión completa de la historia. Por último, prácticamente todos los episodios terminan en un *cliffhanger* que hace que el espectador necesite ver el siguiente episodio para conocer un poco más de la historia y salir de dudas.
- **Referencias de contenido:** La acción sucede en España y podría bien situarse en un futuro muy próximo. En ningún momento se ubica la historia en una temporalidad concreta pero debido a los acontecimientos que suceden bien podría pasar mañana mismo. Debido al accidente nuclear, se descubre un entramado de corrupción que salpica al gobierno debido a la concesión de



Imagen 27: Cartel de la serie La Zona. Fuente: IMDb.

la descontaminación de la zona a una empresa amiga. El poder judicial también se ve perjudicado ya que cambian condenas de cárcel por trabajos en la descontaminación de energía nuclear. En cuanto a la ciudadanía, los afectados por el accidente se organizan en movimientos asamblearios para resolver los problemas ocasionados. Todos estos acontecimientos son utilizados para anclar la historia y proporcionar al espectador un realismo palpable integrando en la historia problemas identificables.

Discordia también sucede en una España azotada por un accidente, pero en este caso bélico. Se utilizaran elementos característicos del imaginario colectivo nacional para que el espectador pueda sentirse identificado y le resulten cercanas las acciones desarrolladas. Además, la información también se verá dosificada de manera que se pueda mantener en el público una sensación de intriga, generando así una curiosidad por seguir la historia.



Imagen 28: Fotograma extraído de la serie La Zona.

Into the Badlands (Serie de TV)

- **Título original:** Into the Badlands
- **Año:** 2015 (en emisión)
- **Duración:** 42 min.
- **País:** Estados Unidos
- **Director/creador:** Alfred Gough, Miles Millar
- **Plataforma o cadena:** AMC
- **Productora:** AMC Studios / Millar Gough Ink / Double Feature Films
- **Género:** Acción, Aventura, Drama
- **Reparto:** Daniel Wu, Emily Beecham, Sarah Bolger, Orla Brady, Marton Csokas, Aramis Knight, Ally Ioannides, Madeleine Mantock, Mike Seal, Oliver Stark, Ellen Hollman, Stephen Lang, Jerri Tubbs, Nick Frost...



Imagen 29: Cartel de la serie Into the Badlands. Fuente: FilmAffinity.

- **Sinopsis:** En un futuro muy lejano y debido a una serie de catástrofes, se produjo un colapso de la civilización moderna que acabó con las naciones tal y como las conocemos. En lo que antes era el medio oeste americano se crea una sociedad feudal controlada por siete barones rivales que se encargan de la gestión de los recursos e imponen su política con la ayuda de los Clippers, un ejército leal a los líderes. Esta zona es conocida como Badlands.
- **Referencias de contenido:** Las siete sociedades feudales están fortificadas y protegidas para evitar cualquier incursión exterior que pueda causarles problemas. Estas comunidades intercambian entre ellas su recurso principal a modo de comercio, por ejemplo una tiene el dominio del petróleo que cambia por opio de otro barón. Por si fuese poco, entre algunos de los barones existen ciertas rivalidades y tendrán como objetivo desbancarse para quedarse con parte de su territorio. Fuera de estas sociedades existe la presencia de lo que ellos conocen como *nómadas*, que son personas que viven al margen de las leyes impuestas y se dedican al contrabando, entre otras cosas.

Discordia adoptará también esta sociedad dividida en comunidades controladas por líderes, aunque estas estarán mucho más fragmentadas y cada una tendrá su modo de funcionamiento. También existirá el intercambio de recursos entre sociedades afines y un mercado negro controlado por personas ajenas a estas organizaciones, es decir, habrá gente que no pertenezca a ninguna comunidad. Por último, y debido a la rivalidad ideológica entre comunidades, también existirá la conquista de territorios.



Imagen 30 y 31: Fotogramas extraídos de la serie Into the Badlands.

Black Mirror (Serie de TV)

- **Título original:** Black Mirror
- **Año:** 2011 (en emisión)
- **Duración:** 60 min.
- **País:** Reino Unido
- **Director/creador:** Charlie Brooker
- **Plataforma o cadena:** Channel 4 (2 primeras temporadas) y Netflix.
- **Productora:** Zeppotron, para Endemol
- **Género:** Drama, Thriller, Ciencia Ficción
- **Reparto:** Rory Kinnear, Lindsay Duncan, Lydia Wilson, Tom Goodman-Hill, Donald Sumpter, Allen Leech, Anna Wilson-Jones, Sophie Kennedy Clark, Jay Simpson, etc.
- **Sinopsis:** Serie antológica que muestra el lado oscuro de la tecnología y cómo esta afecta y puede alterar nuestras vidas, a veces con consecuencias tan impredecibles como aterradoras.
- **Referencias de estructura narrativa:** *Black Mirror*, muestra en capítulos inconexos e independientes un mismo mensaje: como podría ser nuestro futuro si la tecnología sigue evolucionando de forma tan agigantada. *Discordia* pretende mostrar algo parecido: como podría ser de nefasto el futuro de España, si los hechos políticos actuales se desarrollaran como *Discordia* propone.



Imagen 32: Cartel de la serie Black Mirror. Fuente: IMDb.

Terminator Salvation (Película)

- **Título original:** Terminator Salvation: The Future Begins
- **Año:** 2009
- **Duración:** 115 min.
- **País:** Estados Unidos
- **Director/creador:** Joseph McGinty
- **Plataforma o cadena:** Cines
- **Productora:** Warner Bros. Pictures / Sony Pictures
- **Género:** Acción, Aventuras, Ciencia Ficción
- **Reparto:** Christian Bale, Sam Worthington, Anton Yelchin, Bryce Dallas Howard, Moon Bloodgood, Helena Bonham Carter, Michael Ironside, Common, Jane Alexander, Jadagrace, Ivan G'Vera, Beth Bailey, Chris Browning.
- **Sinopsis:** La acción transcurre en el año 2018 justo después del día del Juicio Final. John Connor (Christian Bale) es la persona destinada a liderar la resistencia de los humanos contra Skynet y su ejército de Terminators. La aparición de Marcus Wright (Sam Worthington) altera los planes de John. Marcus afirma haber estado en el corredor de la muerte y que allí conoció al padre de Connor. La prioridad ahora es averiguar si Wright ha sido rescatado del pasado o enviado desde el futuro.
- **Referencias de contenido:** En la película hay dos grandes bandos: la resistencia humana y el ejército de las máquinas. Los humanos viven ocultos para no ser detectados por las cuadrillas de robots. Se organizan en guerrillas para acabar poco a poco con el enemigo mientras preparan el ataque final al corazón de Skynet. Las grandes ciudades están prácticamente en ruinas debido a la guerra que se ha llevado a cabo. Aunque en *Discordia* ya se vive un período de posguerra, lo que queda de sociedad está dividida en dos bandos: los nacionalistas y los republicanos. Ambos bandos continúan atacándose mutuamente siempre que tienen la oportunidad. Además, siguiendo la línea de la película, las grandes ciudades están muy afectadas debido a la guerra.



Imagen 33: Cartel de la película Terminator Salvation. Fuente: FilmAffinity.



Imagen 34, 35 y 36: Fotogramas extraídos de la película Terminator Salvation.

1.5.2. Banda sonora:

Por último, no queríamos cerrar el capítulo de los referentes sin hacer especial mención a la banda sonora. Podríamos coger cualquier serie o película comentada en este mismo apartado y hacer evidente la importancia de su banda sonora, pero no va a ser el caso, ya que ese sería otro TFG. Con esto simplemente queremos constatar que, para nosotros, el papel de la banda sonora es igual de importante que el de los actores, el de los cámaras o el de los montadores. Es por eso, que queremos explicar, de forma breve, qué estilo de banda sonora tendrá *Discordia*:

Por lo que se refiere a las músicas, queremos darle un toque *retro*, aun y suceder en el futuro, y es por eso que nos decantamos por mezclar músicas del más puro estilo *western* con canciones del género rock-blues tomando como referencia la película *Death Proof* (2007, Quentin Tarantino). De esta manera, la banda sonora tendrá, en algunos momentos, una función completamente dramática, es decir, que ayudará al espectador a comprender la acción, pero en cambio, en otros momentos la función de la música será simplemente ornamental.

Y por lo que se refiere a los efectos de sonido, *Discordia* solamente incorporará efectos diegéticos, ya que la función de los efectos extradiegéticos, cómo podría ser el crear tensión al espectador, estarán cubiertos con las músicas.

2. Segundo bloque: Análisis de mercado

2.1. Introducción

El presente apartado se centra en estudiar y analizar el mercado en el que pretendemos introducir *Discordia*. Tras realizar y analizar el DAFO sobre el concepto *Video On Demand* para considerar su viabilidad como herramienta de difusión para *Discordia*, se explica qué son este tipo de plataformas, qué contenido ofrecen y comercializan, sus modalidades de acceso y cuáles son las cinco plataformas más importantes en España, centrando el estudio en el precio y número de suscriptores. También analizaremos los catálogos de estas plataformas, para poder decantarnos por la que pueda estar más interesada en *Discordia* y teniendo en cuenta la competencia potencial de la serie cuando se introduzca en el mercado. Por último, este apartado cierra con la definición de *Discordia* como producto comercial, el estudio de su *target* con las plataformas VOD como principal fuente de explotación y su DAFO.

2.2. DAFO del concepto *Video On Demand*

El análisis de mercado de *Discordia* se inicia con el DAFO de las plataformas *Video On Demand*. Con ello, se pretende descubrir las debilidades y amenazas que pueden dificultar su viabilidad y las fortalezas y oportunidades que pueden garantizarla.

DAFO DE LAS VOD		
ANÁLISIS INTERNO	Debilidades	<ul style="list-style-type: none">• Necesidad de conexión a Internet.• Doble tarifa: internet + tarifa plataforma.• Saturación de plataformas.• Poca producción propia.• Cambio en la forma de consumo. Dificultad de uso para el público envejecido.

	Fortalezas	<ul style="list-style-type: none"> • Precio asequible por un amplio catálogo. • Cambio en la forma de consumo. Favorece al nativo digital. • Interfaz sencilla y que adapta el contenido al usuario. • Consumo en múltiples dispositivos. • Descarga de contenido.
ANÁLISIS EXTERNO	Amenazas	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia con TV de flujo. • Falta de cultura de pago en España.
	Oportunidades	<ul style="list-style-type: none"> • El Free Wi-Fi permite consumir fuera de casa. • Cada vez más nativos digitales.

Tabla 1: Análisis DAFO de las plataformas VOD. Elaboración propia.

Una vez vista la tabla anterior donde se aprecia un resumen del DAFO de las plataformas VOD, se procede a analizar cada uno de esos puntos de forma más concreta.

Debilidades:

Las plataformas de *Video On Demand* tienen, a nuestro parecer, tres claras debilidades internas:

- La primera de ellas es la imperiosa necesidad de tener conexión a internet. Ya sea a través de un ordenador, una tableta, un *smartphone* o una *smartTV*, las plataformas VOD necesitan conexión a internet para funcionar, o al menos, para que el espectador tenga acceso a ellas. Esto hace que una gran parte de la población pierda la posibilidad de disfrutarlo.
- Por otro lado, cada vez hay más plataformas que intentan aprovecharse de esta idea de negocio y que no hacen otra cosa que ofrecer más de lo mismo, lo que convierte la idea del VOD en algo simple, repetitivo y poco innovador.
- Como tercera debilidad, el abuso del periodo de prueba. Es más que conocida la mentalidad de los españoles de aprovecharnos de lo gratuito, aunque no sepamos muy bien qué es ni para qué sirve.

- Otra debilidad es lo que se conoce como doble tarifa. Para poder acceder a las plataformas VOD es necesario tener conexión a Internet por lo tanto al precio de suscripción hay que sumar la tarifa de la red.
- Generalmente, estas plataformas apuestan por la compra de productos internacionales de éxito y no suelen apostar por la producción local. El porcentaje de producción propia es muy inferior al de producción ajena en las plataformas VOD.
- La forma en que se consume el contenido ofrecido por las VOD entra en conflicto con la programación convencional. Por este motivo, el público de edad avanzada tiene más dificultades para acceder a él de manera innata.

Amenazas:

Por lo que se refiere a las amenazas externas del concepto VOD, encontramos dos grandes amenazas que impiden su total asentamiento en España:

- La primera de ellas es la competencia externa contra la que tiene que disputarse la audiencia. La gran mayoría de la población española sigue prefiriendo el fútbol o la programación de baja calidad frente al cine o las series, con lo cual, las plataformas que destacan por ofrecer este tipo de contenidos, aquí lo tienen más complicado que en otros países.
- Y la segunda amenaza externa que tienen las VODs en España es la falta de cultura del pago que hay en este país. El número de gente acostumbrada a ver la televisión de forma gratuita es muy elevado y, a estas alturas, no todo el mundo contempla como una necesidad el abonarse a una plataforma VOD. Además, también hay muchos españoles acostumbrados a descargar contenido de forma ilegal por internet y, contra eso, es muy difícil luchar.

Fortalezas:

El número de fortalezas que le encontramos a esta idea de negocio es bastante elevado:

- Su fortaleza más importante es el precio. Conseguir acceso a un catálogo prácticamente inacabable por entre siete y diez euros al mes es una oferta difícil de rechazar.

- Otra de sus fortalezas es la innovación que ofrecen estas plataformas. El hecho de poder consumir lo que se quiera, cuándo se quiera y cómo se quiera, es lo que hace unos años se soñaba como la televisión del futuro. Las VOD dejan atrás la esclavitud horaria y publicitaria y ofrecen a sus usuarios la posibilidad de convertirse en programadores de su propia parrilla.
- La eficacia y simplicidad de las interfaces también juega a su favor. Obviamente no es tan simple como hacer *zapping* por la tele convencional, pero si lo comparamos con el intentar ver una película de forma ilegal por internet, la simplicidad de las VOD sale ganando. De esta manera, también consiguen llegar a un público poco hábil en las nuevas tecnologías.
- Por otro lado, estas interfaces están capacitadas para analizar los gustos del usuario a partir de su consumo y le ofrecen un catálogo exclusivo. Con lo cual, esta fortaleza también facilita la navegación por la interfaz y hace sentir cómodo al usuario en ella.
- En cuanto a su consumo, las VOD están disponibles en cualquier ordenador, *smartphone*, tableta, videoconsola o *smartTV*, es decir, en muchos dispositivos. De esta manera, se puede disfrutar de un contenido en *Full HD* e incluso en 4K en cualquier momento y en cualquier lugar.
- Y por último, las plataformas de *Video On Demand* saben de sobras cómo afrontar la problemática de la falta de conexión a internet de sus usuarios. Debido a esto, algunas empresas, como Netflix, ofrecen la posibilidad de descargar el contenido, durante un periodo limitado, y disfrutar de él sin conexión a internet.

Oportunidades:

Y en relación a las oportunidades externas de las plataformas VOD encontramos las siguientes:

- Es un proyecto de presente pero sobretodo de futuro. Podríamos estimar que su *target*, a día de hoy, está entre los 12 y los 50 años aproximadamente, pero esto no acaba ahí. Como decíamos, esta es una idea de negocio que dentro de dos décadas tendrá un target de los 12 a los 70 años, ya que la tercera edad de hoy en día no está capacitada, salvo excepciones puntuales, para usar la tecnología. No obstante, dentro de unos años sí lo estará. La

mediana edad de hoy será la tercera edad del mañana, con lo cual, las VOD y la tecnología estarán en manos de un target mucho más amplio.

- Y por otro lado, otros negocios como bares, restaurantes o centros comerciales están utilizando la idea del *Free Wi-Fi* para atraer clientes, lo que facilita el consumo a las plataformas VOD a quien no tiene buen internet en casa o deja de tenerlo cuando sale de ella.

2.3. La series en plataformas VOD

2.3.1 ¿Qué son?

El *Video On Demand* (VOD), traducido al español como “vídeo bajo demanda” o “televisión a la carta” es un método de ver la televisión que permite a los usuarios ver lo que quieran, cuándo quieran y cómo quieran. Este nuevo sistema ha crecido año tras año de forma exponencial llegando a situarse, en 2017, con 401 plataformas y servicios de VOD en el mercado español, de las cuales 134 son plataformas españolas y/o con sede en España y 267 son plataformas extranjeras²⁷.

Antes de desglosar brevemente las 6 plataformas con más suscriptores a día de hoy en España, creemos que es necesario conocer las características principales de las plataformas VOD para comprender su poder en el mercado actual.

2.3.1.1. Contenido

En lo que al contenido se refiere, largometrajes y series representan el producto estrella de las plataformas VOD con más de 90.000 películas y 8.000 series²⁸. Pero el contenido de estas plataformas no acaba ahí, sino que también dejan un importante hueco a cortometrajes, documentales, música o deportes.

²⁷ FINDANYGAME (2017). *Plataformas digitales de cine y series en España*. Recuperado de: <<http://www.findanygame.com/vod/PlataformasdigitalesdecineyseriesenEspana2017.pdf>> (consultado el 19 de diciembre de 2017)

²⁸ FINDANYGAME (2017). *Plataformas digitales de cine y series en España*. Recuperado de: <<http://www.findanygame.com/vod/PlataformasdigitalesdecineyseriesenEspana2017.pdf>> (consultado el 19 de diciembre de 2017)

2.3.1.2. Audiencias

Si por algo se caracterizan las plataformas de *Video On Demand* es por el secretismo en cuanto a sus audiencias. Todos los datos de audiencias de las VOD que se comparten por la red a día de hoy no tienen bases sólidas y, por lo tanto, no se puede garantizar su fiabilidad. Pero según parece ser, la empresa privada The Nielsen Company puede poner fin a esto. El pasado octubre de 2017, Nielsen anunció que con su nueva plataforma *Nielsen Subscription Video On Demand Content Ratings* tiene la técnica perfecta para medir las audiencias de Netflix, y que más adelante la aplicará con otras plataformas como Amazon Prime Video²⁹. Con lo cual, Nielsen puede acabar con la opacidad de las audiencias de las VOD cuando se conozca el verdadero alcance de Netflix y de las demás plataformas de televisión a la carta.

Puesto que no ha sido posible encontrar información real y fiable sobre las audiencias de las plataformas VOD, y menos de forma gratuita, a continuación se pueden ver las audiencias de las televisiones de pago en España, ya que Movistar+, la plataforma a la que se dirige *Discordia*, es una plataforma de *Video On Demand* y una televisión de pago al mismo tiempo.

AUDIENCIAS TELEVISIÓN DE PAGO			
Periodo	Media de share	Share máximo	Audiencia #0 ³⁰
Febrero - Noviembre 2017	7,1%	-	-
Diciembre 2017	8,1%	22,6%	2,2%
Enero 2018	7,9%	22,8%	2%
Febrero 2018	7,7%	23%	3%
Marzo 2018	7,5%	23,7%	2,5%

Tabla 2: Audiencias televisión de pago. Elaboración propia a partir de Barlomento Comunicación y de Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación³¹.

²⁹ CNN ESPAÑOL (2017). *Netflix por fin dará a conocer las cifras de audiencia de sus series originales*. Recuperado de: <<http://cnnespanol.cnn.com/2017/10/20/netflix-por-fin-dara-a-conocer-las-cifras-de-audiencia-de-sus-series-originales/>> (consultado el 24 de abril de 2018)

³⁰ Cuota de pantalla referida al total del mercado de la televisión de pago

2.1.1.3. Modalidad de acceso

Existen 5 modalidades distintas de acceso a los contenidos en las plataformas VOD³²:

- *Free Video On Demand*: Esta modalidad se encuentra en 148 plataformas que ofrecen sus contenidos completamente gratis sin publicidad ni suscripción previa.
- *Advertising Video On Demand*: Son 64 las plataformas que optan por esta modalidad gratuita pero con la incorporación de publicidad, normalmente situada al inicio de la reproducción.
- *Transactional Video On Demand*: Esta modalidad es la más parecida a la de los videoclubs tradicionales. El consumidor paga por cada uno de los contenidos y tiene un tiempo limitado para visionarlo. Son 61 las plataformas que utilizan este modelo.
- *Electronic Sell Through*: 22 plataformas optan por el modelo de compra de contenidos con visionados ilimitados por parte de los consumidores.
- *Subscription Video On Demand*: Es el modelo que funciona con una previa suscripción a la plataforma para poder disfrutar de su catálogo de forma ilimitada.

³¹ AIMC (2017). *Resumen General Febrero a Noviembre 2017*. Recuperado de: <<http://www.aimc.es/a1mc-c0nt3nt/uploads/2017/05/resumegm317.pdf>> (consultado el 24 de abril de 2018)

³² FINDANYGAME (2017). *Plataformas digitales de cine y series en España*. Recuperado de: <<http://www.findanygame.com/vod/PlataformasdigitalesdecineyseriesenEspana2017.pdf>> (consultado el 19 de diciembre de 2017)

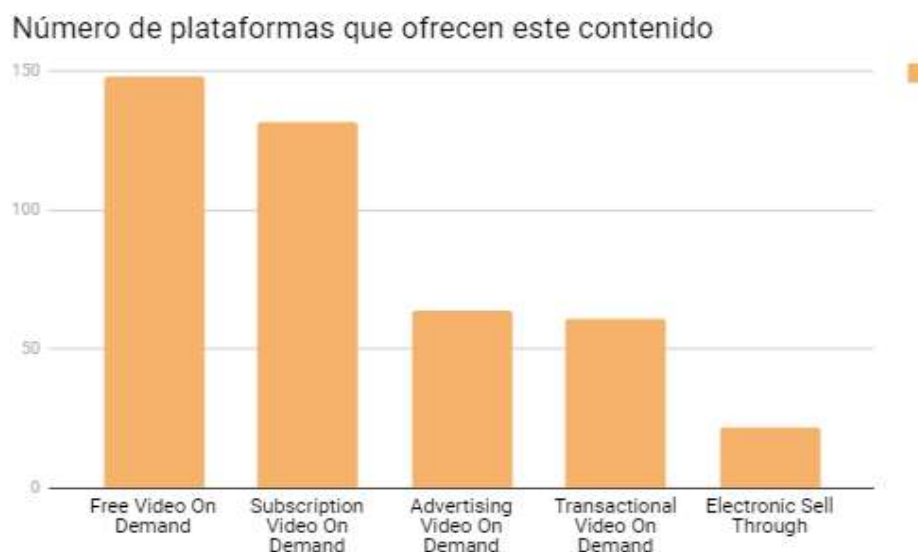


Figura 4: Gráfico de las plataformas de VOD extraído del Informe Plataformas digitales de cine y series en España.

2.4. Plataformas VOD más importantes en España:

2.4.1. ¿Cuáles son?

Una vez conocidas las características más importantes en cuanto a contenido, audiencias y modalidades de consumo, es momento de conocer las cinco plataformas VOD más importantes del mercado español y sus precios y suscriptores.

PLATAFORMAS VOD MÁS IMPORTANTES EN ESPAÑA			
Nombre de la plataforma	Precio mensual en España	Nº Suscriptores en España	Nº Suscriptores en todo el mundo
Movistar+	10€ el cine y 7€ las series ³³ . Primer mes no gratuito.	2.007.000	----- ³⁴
Netflix	1 dispositivo: 7,99€ 2 dispositivos: 10,99€ 4 dispositivos: 13,99€ Primer mes gratuito.	1.163.000	109.000.000
HBO	7,99€.	414.000	134.000.000

³³ El precio de 10€/mes del cine y de 7€/mes de las películas, va sumado al precio del Movistar Fusion, que es de 48€ al mes la tarifa mínima.

³⁴ Debido a que no se han encontrado datos fiables de los abonados a nivel mundial se ha optado por dejar la casilla vacía.

	Primer mes gratuito.		
Amazon Prime Video	19,95€ al año. Primer mes gratuito.	175.000	40.120.000
Rakuten TV	Contratado a través de la web: 5,99€. Primer mes no gratuito. Contratado a través de MásMóvil u Orange: 4,99€. Primer mes gratuito.	127.000	93.400.000

Tabla 3: Plataformas VOD más importantes en España. Elaboración propia a partir de la información extraída del portal web Statista, el diario Expansión, la revista Hobby Consolas y la web Comunidad Movistar+^{35,36,37,38,39,40}.

A continuación se estudiará el precio, la navegación, la producción propia y ajena y el catálogo de cada una de las plataformas de la tabla anterior, para decidir con criterio cuál es la plataforma más apropiada para la explotación de *Discordia*.

³⁵ HOBBY CONSOLAS (2017). *Movistar, Netflix, HBO... Plataformas de VOD y tarifas*. Recuperado de: <<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/movistar-netflix-hbo-plataformas-vod-tarifas-74128-n16>> (consultado el 12 de enero de 2018)

³⁶ MOVISTAR (2017). *Movistar+ en dispositivos líder en VOD*. Recuperado de: <<https://comunidad.movistar.es/t5/Bienvenida-y-Noticias/Movistar-en-dispositivos-lider-en-VOD/m-p/3342741>> (consultado el 12 de enero de 2018)

³⁷ EXPANSIÓN (2017). *Netflix supera las previsiones tras sumar más de 5 millones de suscriptores*. Recuperado de: <<http://www.expansion.com/economia-digital/companias/2017/10/16/59e529e846163fd6528b4637.html>> (consultado el 12 de enero de 2018)

³⁸ STATISTA (2017). *Number of HBO subscribers worldwide from 2010 to 2016 (in millions)*. Recuperado de: <<https://www.statista.com/statistics/329277/number-hbo-subscribers/>> (consultado el 12 de enero de 2018)

³⁹ STATISTA (2017). *Number of HBO subscribers worldwide from 2010 to 2016 (in millions)*. Recuperado de: <<https://www.statista.com/statistics/693936/global-number-of-amazon-prime-video-subscribers-region/>> (consultado el 12 de enero de 2018)

⁴⁰ STATISTA (2017). *Number of Rakuten members from 3rd quarter 2014 to 3er quarter 2017 (in millions)*. Recuperado de: <<https://www.statista.com/statistics/223349/rakuten-members/>> (consultado el 12 de enero de 2018)

2.4.1.1. MOVISTAR+

1) Precio

Para poder ver Movistar+ es necesario contratar Movistar Fusión por una tarifa mínima de 48€ al mes. El pack de cine supone 10€ al mes de suplemento y el de las series 7€ al mes.

2) Navegación

El servicio de Movistar+ permite navegar por su web a cualquier persona sin necesidad de ser usuario, pero solo permite el visionado de sus productos a través del pago por suscripción.

3) Producción propia

2017 y 2018 han sido los años que han visto apostar a Movistar+ por grandes series de producción propia como *La Zona* (2017-, Jorge y Alberto Sánchez-Cabezudo), *Vergüenza* (2017-, Juan Cavestany y Álvaro Fernández-Armero) o *La Peste* (2018-, Alberto Rodríguez).

4) Producción ajena

Movistar+ cuenta con un amplio catálogo de producción ajena con películas de estreno como *Spider-Man: Homecoming* (2017, Jon Watts) o *The Emoji Movie* (2017, Tony Leondis) o exitosas series como *The Blacklist* (2013- Jon Bokenkamp) o *Hawaii Five-0* (2010-, Leonard Freeman).

5) Catálogo

El catálogo de Movistar+ se distribuye de la siguiente manera:

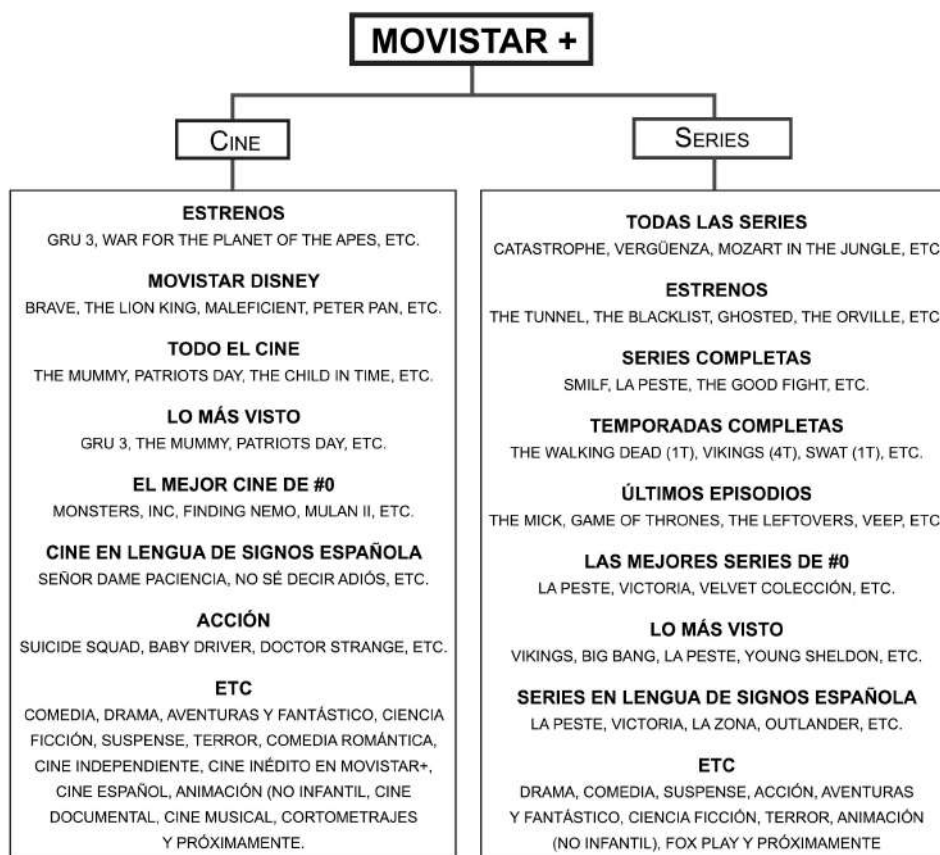


Figura 5: Distribución del catálogo de Movistar+. Elaboración propia a partir de la información obtenida en la web de Movistar+⁴¹.

6) Otros

La plataforma española se diferencia de las demás estudiadas en este trabajo por tener, tanto una plataforma donde colgar contenido en *stock* como una serie de canales propios donde emitir contenido propio y ajeno. Por lo que se refiere a las series, Movistar+ primero emite sus series en sus canales propios (#0, Movistar Series, Movistar Series Xtra, etc), y las series ajenas en las cadenas ajenas (FOX, AMC, AXN, etc) y posteriormente las cuelga en su página web. Y en cuanto a las películas, el funcionamiento es exactamente el mismo, excepto el apartado llamado “Cine inédito en Movistar+” en el que se incluyen películas como *London Road* (2015, Rufus Norris), *Hunger* (2008, Steve McQueen) o *Whisky Galore!* (2016, Gillies MacKinnon).

⁴¹ MOVISTAR (2017). Página web de la plataforma Movistar+. Recuperado de: <<http://ver.movistarplus.es/?nv=2>> (consultado el 22 de diciembre de 2017)

2.4.1.2. NETFLIX

1) Precio

Netflix tiene diferentes tarifas en función del número dispositivos que se quieran conectar simultáneamente. Un solo dispositivo son 7,99€ al mes, dos dispositivos 10,99€ al mes y 4 dispositivos 13,99€ al mes. Sea cual sea la tarifa que se contrata, Netflix regala a sus usuarios el primer mes.

2) Navegación

Netflix ofrece conocer su catálogo de producción propia a todo aquel que no sea usuario. En cambio es imposible conocer el 100% de su catálogo si no se es usuario.

3) Producción propia

Netflix cuenta con cada vez más series y películas de producción propia. Series de éxito internacional como *Narcos* (2015-, Chris Brancato, Eric Newman y Carlo Bernard), series de éxito nacional como *Las Chicas del Cable* (2017-, Ramón Campos y Gema R. Neira), películas de renombre a nivel internacional como *Bright* (2017, David Ayer) y grandes películas españolas como *Fe de Etraras* (2017, Borja Cobeaga).

4) Producción ajena

Por lo que se refiere a la producción ajena, Netflix tiene uno de los más amplios catálogos del mercado con series como *La Casa de Papel* (2017, Álex Pina) o *Sherlock* (2010-, Mark Gatiss y Steven Moffat) y películas como *Cuerpo de Élite* (2016, Joaquín Mazón) o *Fury* (2014, David Ayer)

5) Catálogo

El catálogo de Netflix se distribuye de la siguiente manera:

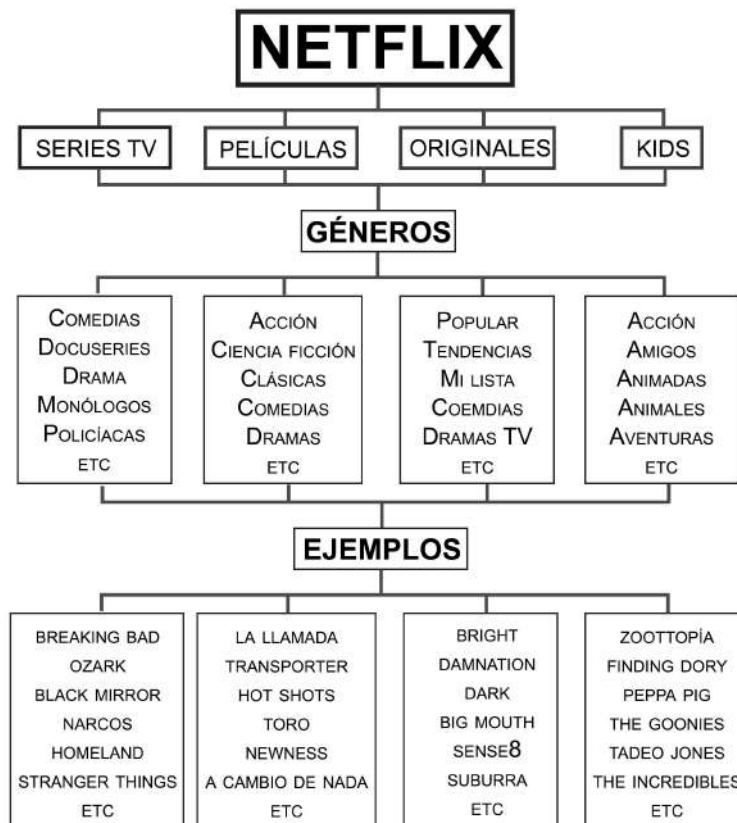


Figura 6: Distribución del catálogo de Netflix. Elaboración propia a partir de la información obtenida en la web de Netflix⁴².

6) Otros

Destacamos la estrategia de Netflix con su catálogo de series. Esta plataforma sigue distintas estrategias dependiendo de si son series de producción propia o de producción ajena. Cuando son series de producción ajena, Netflix cuelga las temporadas enteras de golpe, en cambio, cuando son series de producción propia, unas veces cuelga temporadas enteras como con *Stranger Things* (2016-, Ross y Matt Dufer) y otras veces lo hace capítulo a capítulo como con *Sucesor Designado* (2016-, David Guggenheim).

⁴² NETFLIX (2017). *Página web de la plataforma Netflix*. Recuperado de: <https://www.netflix.com/es/> (consultado el 22 de diciembre de 2017)

2.4.1.3. HBO

1) Precio

El precio de HBO es de 7,99€ al mes con el primer mes gratuito.

2) Navegación

HBO permite visualizar su catálogo al completo sin necesidad de ser usuario

3) Producción propia

La plataforma estadounidense HBO cuenta con series de éxito internacional como *The Leftovers* (2014-2017, Damon Lindelof y Tom Perrotta) o *Westworld* (2016-, Michael Crichton) y películas de renombre a nivel internacional como *Witness Protection* (1999, Richard Pearce) o *Life According to Sam* (2013, Sean Fine y Andrea Nix).

4) Producción ajena

El catálogo de HBO está plagado de películas de producción ajena, no obstante, todas las series que hay en él son de producción propia. Por lo que se refiere a las películas de producción propia, se pueden encontrar clásicos como *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982, Steven Spielberg) y estrenos como *The Fate of the Furious* (2017, F. Gary Gray).

5) Catálogo

El catálogo de HBO se distribuye de la siguiente manera:

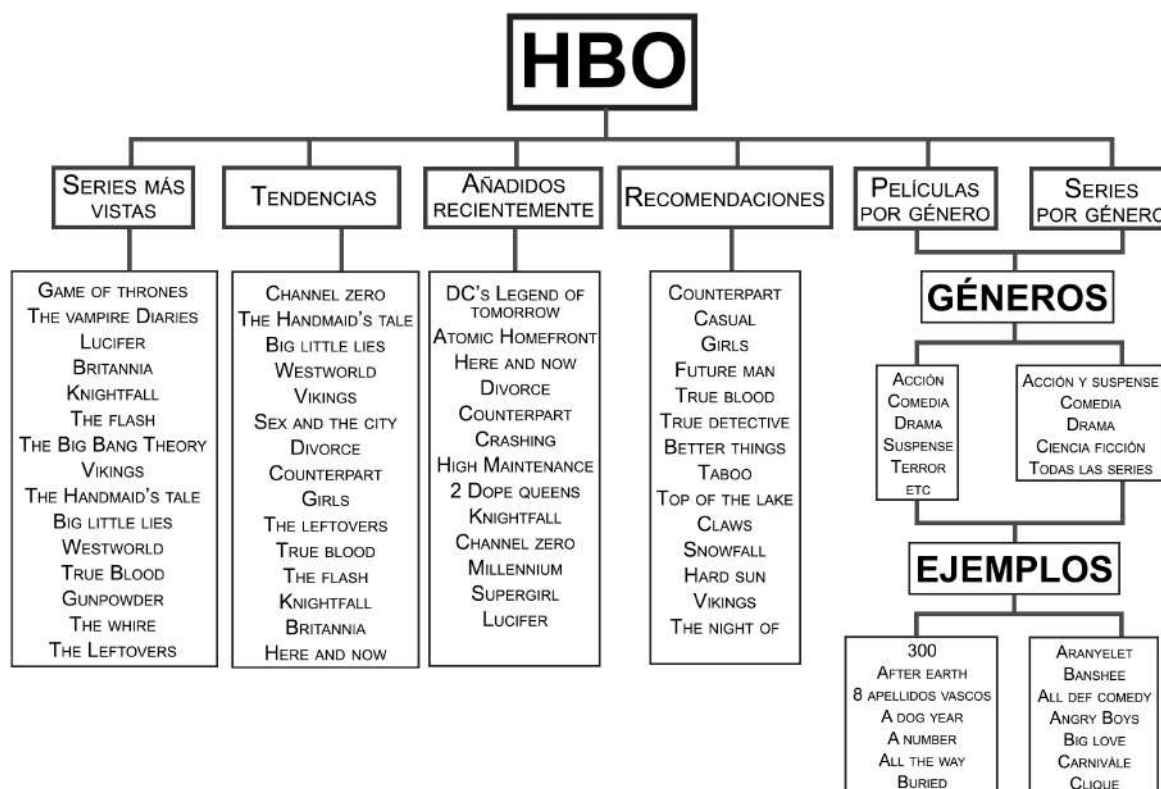


Figura 7: Distribución del catálogo de HBO. Elaboración propia a partir de la información obtenida en la web de HBO⁴³.

6) Otros

HBO, de la misma manera que su gran competidora, también utiliza esa doble estrategia a la hora de colgar capítulos de sus series, a veces de uno en uno como con *Game of Thrones* (2011, David Benioff y D.B. Weiss), y a veces temporadas completas como con *Gunpowder* (2017, Ronan Bennet, Kit Harrington y Daniel West).

⁴³ HBO (2017). Página web de la plataforma HBO. Recuperado de: <<https://es.hboespana.com/>> (consultado el 22 de diciembre de 2017)

2.4.1.4. AMAZON PRIME VIDEO

1) Precio⁴⁴

Amazon Prime Video tiene diferentes tarifas en función de lo que ofrece. Entre ellas destacan: una tarifa por 19,95€ al mes que incluye en Prime Video y envíos gratuitos en 4, 2 y 1 día y otra que por 29€ al mes incluye lo anterior y añade el Prime Photo.

2) Navegación

Amazon Prime Video permite a cualquier persona visitar y navegar por su página web y explorar todo su catálogo.

3) Producción propia

Amazon Prime Video cuenta con series de producción propia como *The Grand Tour* (2016-, Jeremy Clarkson, Richard Hammond y James May) o *The Man in the High Castle* (2015-, Frank Spotnitz) y películas como *Wonder Wheel* (2017, Woody Allen) o la próxima película del propio Woody Allen, *A rainy day in New York* (2018, Woody Allen).

4) Producción ajena

Amazon Prime Video engorda su catálogo de producción ajena día a día. En él se encuentran películas clásicas como *The Godfather* (1972, Francis Ford Coppola), grandes éxitos como *Gran Torino* (2008, Clint Eastwood) o últimos estrenos como *The Big Sick* (2017, Michael Showalter). También, series como *Allí Abajo* (2015-, Óscar Terol, Aitor Gabilondo y César Benítez) o *Two and a Half Men* (2003-2015, Chuck Lorre y Lee Aronsohn).

5) Catálogo

El catálogo de Amazon Prime Video se distribuye de la siguiente manera:

⁴⁴ EL CONFIDENCIAL (2017). De 19,95 a 69€/año: estas son las subidas de tarifas que Amazon baraja para Prime. Recuperado de: <https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2017-11-30/tarifa-prime-amazon-premium-subida-precio_1486404/> (consultado el 11 de abril de 2018)

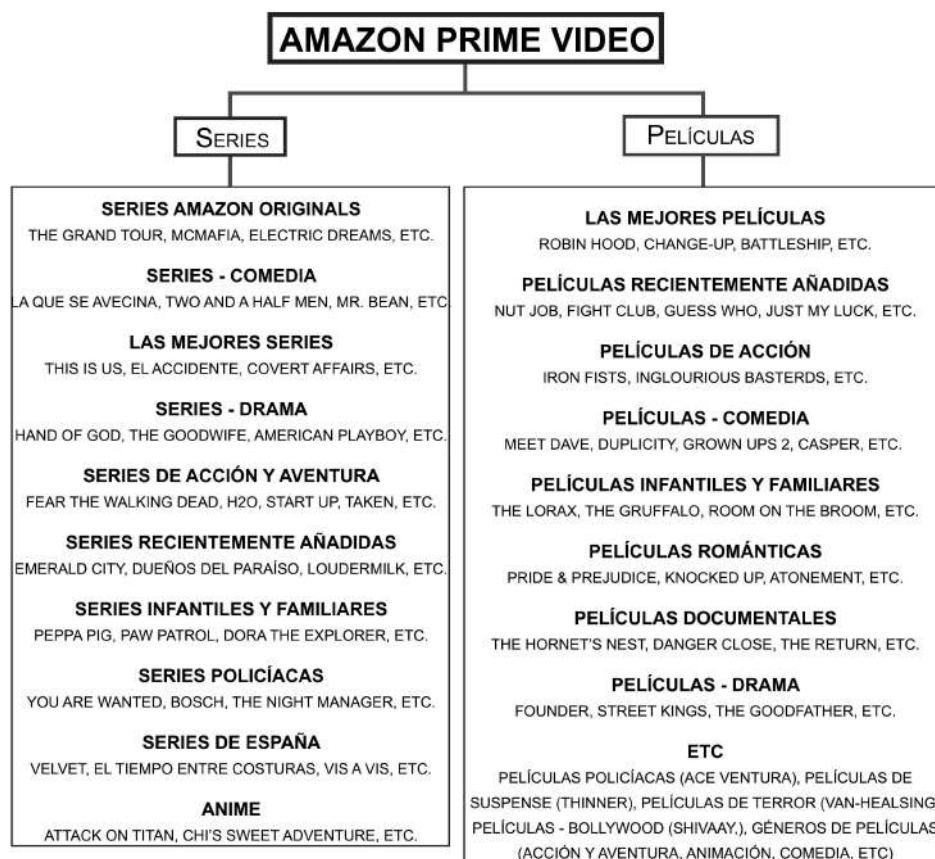


Figura 8: Distribución del catálogo de Amazon Prime Video. Elaboración propia a partir de la información obtenida en la web de Amazon Prime Video⁴⁵.

6) Otros

Su táctica cambió a finales de 2017 siguiendo las estrategias publicitarias de Netflix y HBO, aumentando también su catálogo comprando conocidas series españolas de Atresmedia, Mediaset y RTVE. No obstante, para ello se ha visto obligado a subir los precios por suscripción, subida que todavía está por concretar y llevar a cabo.

⁴⁵ AMAZON PRIME VIDEO (2017). Página web de la plataforma Amazon Prime Video. Recuperado de: <<https://www.primevideo.com/>> (consultado el 22 de diciembre de 2017)

2.4.1.5. RAKUTEN TV

1) Precio

La tarifa de suscripción a Rakuten TV depende de si es contratado a través de la web o a través de MásMóvil u Orange. A través de la web es de 5,99€ al mes y a través de MásMóvil u Orange es de 4,99€ al mes. Pero Rakuten ofrece más posibilidades a parte de la suscripción.

Su plataforma cuenta con dos grandes pestañas que ofrecen contenido a diferentes precios: “Taquilla” y “Rakuten Wuaki”. En el apartado “Taquilla” encontramos películas como *American Made* (2017, Doug Liman) por el precio de 3,99€ el alquiler y 9,99€ la compra, pero también encontramos películas, como *Tadeo Jones 2 El secreto del Rey Midas* (2017 Enrique Gato y David Alonso) que solo ofrece la posibilidad de compra por 11,99€. En el apartado Rakuten Wuaki, encontramos precios más económicos, como por ejemplo la película *Back to the Future* (1985, Robert Zemeckis) por 2,99€ el alquiler y 7,99€ la compra, o la película *Trainspotting* (1996, Danny Boyle) por 1,99€ el alquiler y 5,99€ la compra.

2) Navegación

Rakuten TV permite a cualquier persona visitar y navegar por su página web y explorar todo su catálogo.

3) Producción propia

Rakuten TV no cuenta con series o películas de producción propia en su catálogo a día de hoy, pero ya han anunciado que eso va a cambiar. Rakuten producirá películas propias que se emitirán de forma exclusiva y simultánea en 12 países.⁴⁶

4) Producción ajena

El amplio catálogo de producción ajena de Rakuten TV incluye películas como *Geostorm* (2017, Dean Devlin) o *Fifty Shades Freed* (2018, James Foley) y series como *Dora the Explorer* (2000-, Chris Giford, Valerie Walsh y Erik Weiner) o *Agents of S.H.I.E.L.D.* (2013-, Joss y Jed Whedon y Maurissa Tancharoen).

⁴⁶ EXPANSIÓN. (2017). “Rakuten.tv producirá películas propias en su batalla con Netflix”. Recuperado de: <http://www.expansion.com/economia-digital/companias/2017/07/17/596d0bcb268e3ee0388b4618.html> (consultado el 11 de abril de 2018)

5) Catálogo

El catálogo de Rakuten TV se distribuye de la siguiente manera:

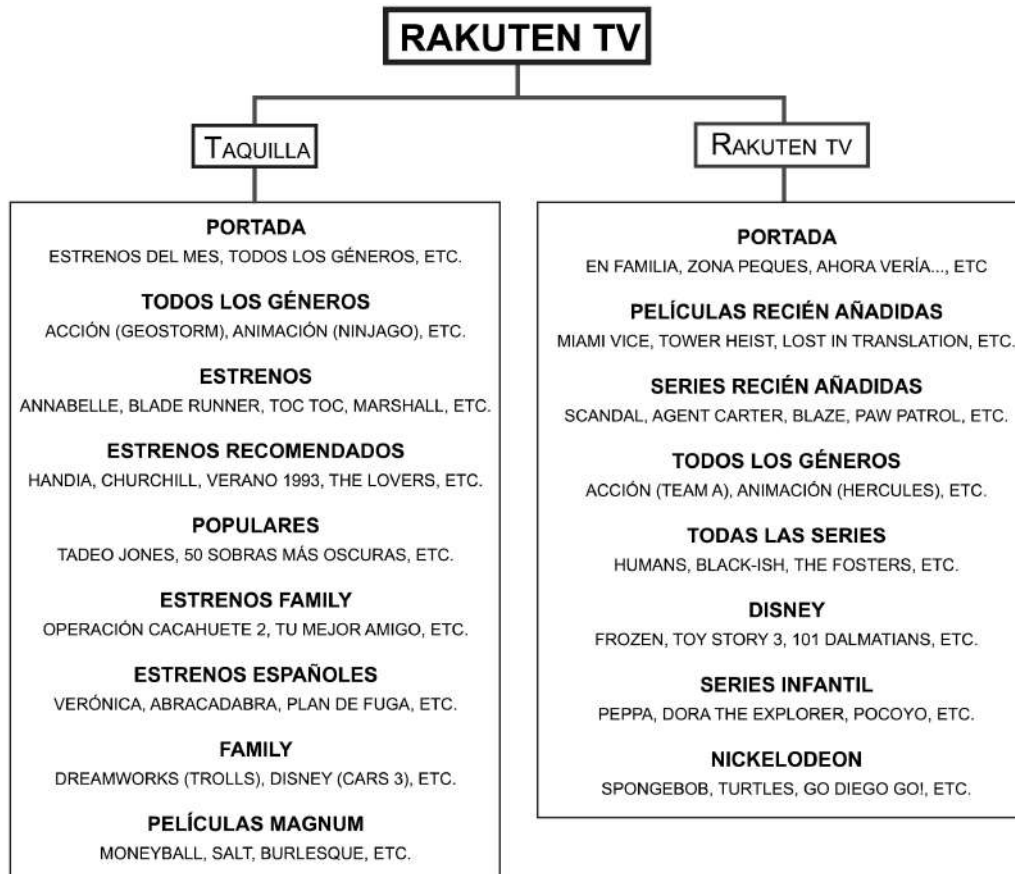


Figura 9: Distribución del catálogo de Rakuten TV. Elaboración propia a partir de la información obtenida en la web de Rakuten TV⁴⁷.

6) Otros

Rakuten ofrece varias posibilidades a sus usuarios: alquilar películas durante 48h, comprar películas durante 3 años o la suscripción para poder disfrutar de una gran parte del catálogo, como por ejemplo, las series.

⁴⁷ RAKUTEN TV (2017). Página web de la plataforma Rakuten TV. Recuperado de: <<https://es.rakuten.tv/>> (consultado el 22 de diciembre de 2017)

2.5. Competencia

En este apartado se desglosan los principales productos de ficción españoles, tanto del año 2017 y 2018, que cumplen con los requisitos que se explican posteriormente. Además, también se podrá observar las cadenas y/o productoras que están detrás de los productos más afines a *Discordia* así como su presupuesto.

2.5.1. Productos de ficción españoles producidos o emitidos en la actualidad

Durante el año 2017 se han estrenado en España, aproximadamente, un total de treinta y un productos de ficción en formato de largometraje que cumplen al menos uno de los siguientes tres requisitos: historia ubicada en España, se trata de una distopía o tiene una proximidad de contenido con *Discordia*. Algunas de las películas son, por ejemplo, *Estiu 1993* (2017, Carla Simón) ganadora de tres premios Goya en la trigésimo segunda edición con unos 960.000 euros de presupuesto⁴⁸; *Handia* (2017, Jon Garaño y Aitor Arregi) con tres millones y medio de euros⁴⁹ y premiada con diez premios Goya en la trigésimo segunda edición; *El autor* (2017, Manuel Martín Cuenca) que se llevó dos premios Goya en la trigésimo segunda edición con una inversión de dos millones trescientos mil euros⁵⁰; *La llamada* (2017, Javier Ambrossi y Javier Calvo) y *Verónica* (2017, Paco Plaza) que obtuvo un premio Goya en la trigésimo segunda edición con apenas un millón de euros invertidos⁵¹; *Pieles* (2017, Eduardo Casanova) que contó con la ayuda de Netflix en la producción y con un millón de euros de presupuesto⁵²; *Fe de etarras* (2017, Borja Cobeaga)

⁴⁸ REDACCIÓN AV451 (2017). Valérie Delpierre: “Desde el principio quería situar la película en el escenario internacional y a Carla Simón como una promesa del cine europeo”. Recuperado de: <<https://www.audiovisual451.com/valerie-delpierre-desde-el-principio-queria-situar-la-pelicula-en-el-escenario-internacional-y-a-carla-simon-como-una-promesa-del-cine-europeo/>> (consultado el 08 de abril de 2018)

⁴⁹ O.A. (2017). “Handia”, una película sobre la relación entre hermanos. Recuperado de: <<http://www.eitb.eus/es/cultura/cine/festival-san-sebastian/detalle/5100507/handia-pelicula-gigante-altzo-miguel-joaquin-eleizegui/>> (consultado el 08 de abril de 2018)

⁵⁰ REDACCIÓN AV451 (2017). “El autor” - Estreno en cines 17 de noviembre. Recuperado de: <<https://www.audiovisual451.com/el-autor-estreno-en-cines-17-de-noviembre/>> (consultado el 08 de abril de 2018)

⁵¹ NAVAJO, D (2016). *Todo lo que sabemos sobre el salto al cine del musical “La llamada”*. Recuperado de: <<http://www.bfacemag.es/cine/todo-lo-que-sabemos-sobre-el-salto-al-cine-del-musical-la-llamada/>> (consultado el 08 de abril de 2018)

⁵² REDACCIÓN AV451 (2017). *Netflix apoya “Pieles”, primer largo de Eduardo Casanova, producido por Pookepsie Films y Nadie es Perfecto*. Recuperado de: <<https://www.audiovisual451.com/netflix-apoya-pieles-primer-largo-de-eduardo-casanova-producido-por-pookepsie-films-y-nadie-es-perfecto/>> (consultado el 08 de abril de 2018)

estrenada exclusivamente en Netflix u *Órbita 9* (2017, Hatem Khraiche) que narra una historia en un futuro distópico y que ha contado con unos cuatro millones de inversión⁵³. En 2018, y que tengan fecha confirmada de estreno, hay contabilizadas quince películas como *La enfermedad del domingo* (2017, Ramón Salazar) con presupuesto cercano a los dos millones de euros y que ya ha sido estrenada⁵⁴, *Sin rodeos* (2018, Santiago Segura) con una inversión de casi cuatro millones de euros⁵⁵, *La tribu* (2018, Fernando Colomo) que contó con un presupuesto de tres millones y medio de euros⁵⁶, *El aviso* (2018, Daniel Calparsoro) sin presupuesto conocido, *Superlópez* (2018, Javier Ruiz Caldera) con unos siete millones de presupuesto⁵⁷ o *Tiempo después* (2018, José Luis Cuerda) con dos millones de presupuesto⁵⁸, entre otras muchas⁵⁹.

En cuanto a productos de ficción en formato de serie estrenados en 2017, y que cumplen los mismos requisitos anteriores, se pueden destacar:

- **TVE:** *Dorien* (2017, J. Prada y K. Prada), *El final del camino* (2017, Alberto Gútin, Xosé Morais y Victoriano Sierra), *Estoy vivo* (2017, Daniel Écija) o *Traición* (2017, Ramón Campos), entre otras. Tampoco hay que olvidar las nuevas temporadas de series que ya llevan años en antena como *Cuéntame cómo pasó* (2001, Miguel Ángel Bernardeu) o *El ministerio del tiempo* (2015, Javier Olivares y Pablo Olivares).
- **Telecinco:** *Perdóname, Señor* (2017, Frank Ariza), *Sé quién eres* (2017, Pau Freixas), *Ella es tu padre* (2017, Mar Olid) o *El accidente* (2017, Daniel Écija)

⁵³ MEDINA, M. (2017). "Órbita 9": amor, distopía y ciencia ficción española. Recuperado de: https://www.elconfidencial.com/cultura/cine/2017-04-07/orbita-9-alex-garcia-clara-lago-ciencia-ficcion_1360805/ (consultado el 08 de abril de 2018)

⁵⁴ EUROPA PRESS (2017). Arranca el rodaje de "La enfermedad del domingo", la nueva película de Bárbara Lennie. Recuperado de: <http://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-arranca-rodaje-enfermedad-domingo-nueva-pelicula-barbara-lennie-20170216123834.html> (consultado el 08 de abril de 2018)

⁵⁵ ZURRO, J (2018). La "picaresca" de las ayudas al cine: así logró Santiago Segura la subvención de "Sin rodeos". Recuperado de: https://www.elespanol.com/cultura/cine/20180307/picaresca-ayudas-santiago-segura-subvencion-sin-rodeos/290222010_0.html (consultado el 08 de abril de 2018)

⁵⁶ EL BLOG DEL CINE ESPAÑOL (2017). La película "La tribu" recibe una ayuda del ICAA de 1,4 millones de euros sobre un presupuesto de 3'5 millones de euros. Recuperado de: <http://www.elblogdecineespanol.com/?p=36051> (consultado el 08 de abril de 2018)

⁵⁷ EL BLOG DEL CINE ESPAÑOL (2017). La película "SUPERLOPEZ" recibe una ayuda de 1,4 millones de euros del ICAA y cuenta con un presupuesto de 7,3 millones de euros. Recuperado de: <http://www.elblogdecineespanol.com/?p=36223> (consultado el 08 de abril de 2018)

⁵⁸ ECARTELERA (2018). *Tiempo después*. Recuperado de: <https://www.ecartelera.com/peliculas/tiempo-despues/> (consultado el 08 de abril de 2018)

⁵⁹ Se puede consultar la lista íntegra en los Anexos

que ha emitido parte de sus episodios en 2018, entre otras. En cuanto a serie en antena que estrenó una nueva temporada se encuentra *La que se avecina* (2007, Laura Caballero, Alberto Caballero y Daniel Deorador).

- **Antena 3:** *La casa de papel* (2017, Álex Pina) y *El incidente* (Ruth García). Como series veteranas se pueden destacar *El secreto de Puente Viejo* (2011, Aurora Guerra), *Allí abajo* (2015, Aitor Gabilondo, César Benítez y Óscar Terol) o *Vis a Vis* (2015, Iván Escobar, Daniel Écija, Álex Pina y Esther Martínez).
- **Movistar+:** *Velvet Colección* (2017, Ramón Campos y Gema R. Neira), *La zona* (2017, Jorge Sánchez-Cabezudo y Alberto Sánchez-Cabezudo) y *Vergüenza* (2017, Juan Cavestany y Álvaro Fernández), que ha emitido algunos capítulos en 2018.
- **Netflix:** *Las chicas del cable* (2017, Ramón Campos y Teresa Fernández-Valdés)

Actualmente, en 2018, los diferentes canales y plataformas han llevado a cabo, o llevarán, el estreno de nuevas series que cumplen con los requisitos necesarios.

- **TVE:** *Fugitiva* (2018, Joaquín Oristrell), *Derecho a soñar* (2018, Federico Untermann) y *Sabuesos* (2018, César Benítez, Roberto Serrano y David Cotarelo).
- **Telecinco:** *La verdad* (2018, César Benítez y Aitor Gabilondo), *Vivir sin permiso* (2018, Aitor Gabilondo) y *Secretos de estado* (2018, Frank Ariza).
- **Antena 3:** *Cuerpo de élite* (2018, Joaquín Mazón), *Apaches* (2015, Miguel Sáez Carral) que ha visto la luz tres años después, *Fariña* (2018, Carlos Sedes y Jorge Torregrossa), *Matadero* (2018, Daniel Martín Sáez de Parayuelo), *Presunto culpable* (2018, Alejandro Bazzano, Alberto Ruiz Rojo y Menna Fité) y *La catedral del mar* (2018, Jordi Frades).
- **Movistar+:** *La peste* (2018, Alberto Rodríguez y Rafael Cobos), *Gigantes* (2018, Enrique Urbizu y Jorge Dorado) y *Mira lo que has hecho* (2018, Berto Romero).
- **Netflix:** *Paquita Salas* (2016, Javier Ambrossi y Javier Calvo).

Por último, se verá brevemente el presupuesto que las anteriores cadenas o plataformas destinan a sus principales productos de ficción:

- **TVE:** La cadena pública española ha tenido en 2017 un presupuesto de 340 millones de euros para sus programas de televisión, sin embargo, no se especifica cuántos van destinados a la producción de series de ficción⁶⁰. En 2016 se filtró una auditoría de RTVE en la que se detallaban los precios por episodios de algunas de las series más populares de la cadena. Por ejemplo, un capítulo de *Cuéntame cómo pasó* cuesta unos 640 mil euros, aproximadamente⁶¹. Por último, la tercera temporada de *El ministerio del tiempo* costó a la televisión pública cerca de diez millones de euros⁶².
- **Telecinco:** Para encontrar un dato fiable hay que consultar un informe realizado por la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (CNMC) que aporta datos del año 2014. En este informe se apunta que Mediaset realizó una inversión de 31 millones de euros en la producción de series españolas y cerca de 13 millones de euros en producciones cinematográficas (CNMC, 2017:12).
- **Antena 3:** Como pasa con Telecinco, es necesario consultar el informe de la CNMC para obtener datos concluyentes. En 2014, Atresmedia destinó 16 millones de euros en la producción de series nacionales. Actualmente, la serie *La catedral del mar* (2018, Jordi Frades), producida por Atresmedia Series y que aún está por emitir, tiene un presupuesto de doce millones de euros⁶³. Además, su filial cinematográfica, Atresmedia Cine, invirtió para 2016 un total de veinticuatro millones de euros en la producción de doce películas⁶⁴.

⁶⁰ REDACCIÓN AV451 (2017). *El presupuesto de TVE para programas se mantiene en 2017*. Recuperado de: <<https://www.audiovisual451.com/el-presupuesto-de-tve-para-programas-se-mantiene-en-2017/>>(consultado el 08 de abril de 2018)

⁶¹ FERNÁNDEZ, E (2016). “*Audíatame cómo pasó*” en TVE. Recuperado de: <<http://www.elmundo.es/television/2016/06/27/576eb4c6468aeb08718b463d.html>>(consultado el 08 de abril de 2018)

⁶² EL ESPAÑOL (2016). “*El ministerio del tiempo*” consigue subir un 20% su presupuesto. Recuperado de: <<https://www.elespanol.com/bluper/noticias/el-ministerio-del-tiempo-tercera-temporada-presupuesto>> (consultado el 08 de abril de 2018)

⁶³ MARTÍN-LUNAS, M (2017). *Primeras imágenes de “La catedral del mar”, la mayor producción de Atresmedia*. Recuperado de: <<https://www.elindependiente.com/tendencias/2017/08/31/primeras-imagenes-de-la-catedral-del-mar/>> (consultado el 08 de abril de 2018)

⁶⁴ REDACCIÓN AV451 (2016). *Atresmedia Cine invierte 24 millones de euros en los 12 títulos que estrenará este año, la misma cifra de películas prevista para 2017*. Recuperado de:

- **Movistar+:** Como se verá más adelante, Movistar+ tiene un presupuesto de setenta millones de euros para la temporada televisiva 2017/2018. *La peste* (2018, Alberto Rodríguez) es la serie en la que más presupuesto a invertido la multinacional con un total de diez millones de euros⁶⁵.
- **Netflix:** La apuesta de Netflix para el año que viene es invertir entre siete y ocho mil millones de dólares en la producción de contenido propio y de terceros. Su principal objetivo es conseguir que el 50% de su catálogo sea contenido original de la propia plataforma, en un período de dos años⁶⁶. Aún así, Netflix no ha hecho pública la inversión realizada en las distintas series de producción propia nacional como son *Las chicas del cable* (2017, Ramón Campos y Teresa Fernández-Valdés), la segunda temporada de *Paquita Salas* (2016, Javier Ambrossi y Javier Calvo) y *Élite* (2019, Carlos Montero y Darío Madrona), que aún se encuentra en fase de rodaje y está previsto que vea la luz en 2019.

Después de observar minuciosamente las películas y series que se han estrenado, o se van a estrenar, en 2017 y 2018 en España, pocos productos cumplen más de un requisito a la vez. Además, de los noventa y cinco títulos que aparecen en la tabla, que se puede consultar en los anexos, sólo cuatro se podrían enmarcar dentro del género distópico. Por lo tanto, *Discordia* estaría dentro del selecto grupo de las distopías que suceden dentro de territorio nacional y, por si fuese poco, solo dos de estos productos, en formato de largometraje, están ambientados en un futuro lejano. *Discordia* sería, por el momento, la única serie distópica ambientada en España y en un futuro lejano.

<<https://www.audiovisual451.com/el-presupuesto-de-tve-para-programas-se-mantiene-en-2017/>>(consultado el 08 de abril de 2018)

⁶⁵ ONIEVA, A. (2017). *Los planes de Movistar para la ficción propia*. Recuperado de: <<http://www.fotogramas.es/series-television/Series-Movistar-planes-produccion-2017>> (consultado el 08 de abril de 2018)

⁶⁶ ESPINEL, R (2017). *¿Cuánto ha invertido Netflix en contenidos en los últimos años?* Recuperado de: <<https://produccionaudiovisual.com/produccion-cine/inversion-contenidos-netflix/>> (consultado el 08 de abril de 2018)

2.5.2. Plataformas, cadenas o productoras que han participado en la creación de estos productos de ficción

Para acotar el campo, se procederá a seleccionar únicamente aquellas producciones que estén catalogadas bajo el género “distopía” ya que es el género que predomina en *Discordia*.

- **Órbita 9 (2017, Hatem Khraiche):** la ópera prima del director salmantino está producida por cuatro empresas: Cactus Flower, Dynamo, Mono Films y Telefónica Studios. La primera empresa ha participado en la producción de largometrajes como *7 años* (2016, Roger Gual), *El elefante desaparecido* (2014, Javier Fuentes-León), *Out of the Dark* (2014, Lluís Quílez) o *La cara oculta* (2011, Andrés Baiz)⁶⁷. *Dynamo* es una productora colombiana creada en 2006 que ha participado en más de 30 largometrajes y también en reconocidas series. Ha participado en la producción de títulos como *Sniper: Ultimate Kill* (2017, Claudio Fäh), *American Made* (2017, Doug Liman), *Malcriados* (2016, Felipe Martínez Amador) o *Narcos* (2015, Chris Brancato, Carlo Bernard, Doug Miro y Paul Eckstein)⁶⁸. *Mono Films* es una productora madrileña que trabaja en el campo cinematográfico, televisivo y musical participando en los siguientes proyectos: *Rey Gitanos* (2015, Juanma Bajo Ulloa) o *Camarón* (2005, Jaime Chávarri)⁶⁹. Por último se encuentra Telefónica Studios, nacida en 2013 y con un largo historial de participaciones en obras como *El hombre de las mil caras* (2016, Alberto Rodríguez), *Toro* (2016, Kike Maíllo) o *Truman* (2015, Cesc Gay)⁷⁰. El presupuesto como se ha

⁶⁷ CATALANFILMS&TV (2017). *Cactus Flower Producciones, S.L.* Recuperado de: <<http://catalanfilms.cat/es/empresas/cactus-flower-producciones-sl>>(consultado el 25 de febrero de 2018)

AMA (2015). *Cactus Flower Producciones, S.L.* Recuperado de: <<http://www.amaudiovisual.es/catalogo/search?q=Cactus+Flower+Producciones%2C+S.L.>>(consultado el 27 de febrero de 2018)

⁶⁸ DYNAMO (2018). *Cine*. Recuperado de: <<https://www.dynamo.net/cine>>(consultado el 27 de febrero de 2018)

DYNAMO (2018). *Televisión*. Recuperado de: <<https://www.dynamo.net/television>>(consultado el 27 de febrero de 2018)

⁶⁹ MONO FILMS (2018). *Quiénes somos*. Recuperado de: <<http://www.monofilms.es/quienes-somos>>(consultado el 27 de febrero de 2018)

MONO FILMS (2018). *Cine*. Recuperado de: <<http://www.monofilms.es/cine>>(consultado el 27 de febrero de 2018)

⁷⁰ TELEFÓNICA STUDIOS (2016). *Nosotros*. Recuperado de: <<http://telefonicastudios.com/acerca-de/>>(consultado el 27 de febrero de 2018)

TELEFÓNICA STUDIOS (2016). *Nuestras producciones*. Recuperado de: <<http://telefonicastudios.com/nuestras-producciones/>>(consultado el 27 de febrero de 2018)

visto en el punto anterior de la película, como se ha visto en el punto anterior, ha sido de cuatro millones de euros aproximadamente.

- **Tiempo después (2018, José Luis Cuerda):** La película del veterano director tiene previsto ver la luz en las salas el 9 de noviembre de 2018. Para la producción del film ha contado con Estela Films, Pólvora Films, Lanube Películas, El Terrat y Atresmedia Cine. Estela Films fue fundada en el 1948 y es la productora de cine en activo más antigua de España. Ha participado en los largometrajes *Los del túnel* (2017, Pepón Montero), *La habitación de Elías* (2005, Emma Tusell) o *Soldados de plomo* (1983, José Sacristán), entre otros⁷¹. Pólvora Films es la productora creada por Arturo Valls en 2015 para aliarse con Estela Films y producir conjuntamente *Los del túnel* (2017, Pepón Montero) y *Tiempo después* (2018, José Luis Cuerda)⁷². En cuanto a Lanube Películas, fue creada en 2011 y ha participado en *Secuestro* (2016, Mar Targarona), *Embarazados* (2016, Juana Macías) o *321 días en Michigan* (2014, Enrique García), entre otros proyectos⁷³. El Terrat inició su andadura en 1989 con el proyecto radiofónico *El Terrat de Radio* dirigido por Andreu Buenafuente. En cuanto a proyectos cinematográficos ha participado en la producción de *El rey tuerto* (2016, Marc Crehuet), *El pregón* (2016, Dani de la Orden) o *Somos gente honrada* (2013, Alejandro Marzoa)⁷⁴. Atresmedia Cine es la última de las productoras de la película. Pertenece al grupo de comunicación español Atresmedia y ha participado en grandes producciones nacionales como *El Bar* (2017, Álex de la Iglesia), *Que Dios nos perdone* (2016, Rodrigo Sorogoyen) o *El hombre de las mil caras* (2016, Alberto Rodríguez), entre otras muchas⁷⁵. Dos millones de euros es el presupuesto

⁷¹ ESTELA FILMS (2018). *Historia*. Recuperado de: <<http://www.estelafilms.com/historia/>>(consultado el 27 de febrero de 2018)

ESTELA FILMS (2018). *Producciones*. Recuperado de: <<http://www.estelafilms.com/producciones/>>(consultado el 27 de febrero de 2018)

⁷² PÓLVORA FILMS (2017). *¿Qué pasaría...?*. Recuperado de: <<http://www.polvorafilms.es/about.html>>(consultado el 27 de febrero de 2018)

⁷³ LANUBE PELÍCULAS (2015). *Nuestra historia*. Recuperado de: <<http://www.lanubepeliculas.com/#historia>>(consultado el 27 de febrero de 2018)

⁷⁴ EL TERRAT (2018). *Quiénes somos*. Recuperado de: <<https://www.elterrat.com/el-terrat-quienes-somos/>>(consultado el 27 de febrero de 2018)

EL TERRAT (2018). *Cine*. Recuperado de: <<https://www.elterrat.com/nosolotele/cine/>>(consultado el 27 de febrero de 2018)

⁷⁵ ATRESMEDIA CINE (2018). *Películas*. Recuperado de: <<http://cine.atresmedia.com/peliculas/>>(consultado el 27 de febrero de 2018)

con el que cuenta la película de José Luis Cuerda, como ya se ha visto anteriormente.

- **El incidente (2017, Ruth García):** es una serie que consta de cinco episodios y ha sido emitida por Antena 3. En su producción ha participado Boomerang TV y la propia Atresmedia. Boomerang TV está especializada en la producción de productos de entretenimiento. Sin embargo, en el apartado de ficción han trabajado en *Mar de plástico* (2015, Norberto López Amado y Alejandro Bazzano), *El secreto de Puente Viejo* (2011, Aurora Guerra) o *Los misterios de Laura* (2009, Javier Holgado y Carlos Vila), entre otras⁷⁶. En cuanto a Atresmedia es uno de los grupos de comunicación más importantes en España, estando presente, prácticamente, en todos los medios posibles (radio, televisión, cine, multimedia...). Algunos de los títulos que han producido son *Cuerpo de élite* (2018, Joaquín Mazón), *Matadero* (2018, Daniel Martín Sáez de Parayuelo) o *Allí abajo* (2015, Aitor Gabilondo, César Benítez y Óscar Terol)⁷⁷. En cuanto al presupuesto invertido en la producción de la serie, no ha sido posible encontrar información.
- **La zona (2017, Jorge Sánchez-Cabezudo y Albert Sánchez-Cabezudo):** Es una de las diversas series que Movistar+ ha producido, y está produciendo, en su apuesta por lanzar al mercado productos de producción propia. Entre estos títulos se encuentran los ya mencionados anteriormente⁷⁸. A diferencia de *La peste* (2018, Alberto Rodríguez y Rafael Cobos), Movistar+ no ha desvelado la inversión realizada en la serie de los hermanos Sánchez-Cabezudo.

⁷⁶ BOOMERANG TV (2018). Quiénes somos. Recuperado de: <https://www.grupoboomerangtv.com/quienes-somos> (consultado el 27 de febrero de 2018)

⁷⁷ ATRESMEDIA (2017). Quiénes somos. Recuperado de: http://www.atresmediacorporacion.com/sobre-nosotros/quienes-somos/quienes-somos_2012042458932c570cf22c043d0ec9f5.html (consultado el 27 de febrero de 2018)

ANTENA 3 TV (2018). Series. Recuperado de: <http://www.antena3.com/series/> (consultado el 27 de febrero de 2018)

⁷⁸ *Productos de ficción españoles producidos o emitidos en la actualidad*, páginas 66 y 67 de este mismo documento.

2.6. Propuesta y definición de *Discordia*

2.6.1. DAFO de *Discordia*

Para tener claro en qué terreno debe colocarse el producto para que su éxito sea el esperado, es preciso realizar un DAFO de *Discordia* y así poder estudiar el recorrido que debe seguir, intentando tener en cuenta todos los inconvenientes que se puedan presentar.

DAFO DE <i>DISCORDIA</i>		
ANÁLISIS INTERNO	Debilidades	<ul style="list-style-type: none">• Alto presupuesto.• Producto de interés nacional.• Rodaje en plano secuencia.• Creadores y guionistas sin experiencia.
	Fortalezas	<ul style="list-style-type: none">• Muy pocas distopías nacionales.• Tema de actualidad nacional.
ANÁLISIS EXTERNO	Amenazas	<ul style="list-style-type: none">• Infravaloración de la ficción española.• Público acomodado y clásico.• Sobreexplotación en el mercado de ficción.• Programadores de TV conservadores.
	Oportunidades	<ul style="list-style-type: none">• Situación política nacional.• Apuesta de Movistar+ por contenido nacional.• Aparición de nuevas plataformas.• Productos poco innovadores en el mercado.

Tabla 4: Análisis DAFO de *Discordia*. Elaboración propia.

Debilidades:

Primeramente vamos a descubrir las cuatro grandes debilidades que tiene *Discordia* y que la convierten en una serie arriesgada y con un estilo poco habitual:

- Una de las principales debilidades es el alto presupuesto que costará rodar la serie. Escenarios destruidos, tanto interiores como exteriores, vestuarios futuristas y vestuarios de época, etc. El hacer una distopía de la complejidad

de *Discordia* conlleva una serie de gastos que series más sencillas como cualquier *sitcom* actual no tienen que afrontar.

- La segunda debilidad está directamente relacionada con el mercado al que se dirige *Discordia*. La serie transcurre en una España distópica que está muy enfocada a un público meramente nacional. Aun así, no se descarta la opción de internacionalizar el producto si de diera el caso.
- Otra de las debilidades es la complejidad técnica que supone rodar gran parte de la trama en plano secuencia. La preparación de los planos y su complejidad suponen un alto coste presupuestario que iría sumado al coste de vestuario, escenarios, actores, etc.
- Por último, la cuarta debilidad somos nosotros, los creadores y guionistas de la serie. Somos conscientes de que es arriesgado para cualquier cadena o plataforma apostar por tres jóvenes recién licenciados con una idea tan fuera de lo corriente.

Amenazas:

Tres son las grandes amenazas que dificultan el éxito asegurado de *Discordia*:

- La primera de ellas es la infravaloración de la ficción española, tanto a nivel nacional como internacional. La gran mayoría de la población española sigue sin apostar por las producciones propias y si por las producciones extranjeras. Con lo cual, *Discordia* nacerá en un entorno poco idóneo.
- La segunda gran amenaza sigue por la misma línea que la primera, es decir, el público. No hay más que mirar los *shares* día sí y día también para hacer evidente que el fútbol y la programación de baja calidad mandan en España.
- El factor de que los programadores de televisión son de carácter conservador supone una amenaza ya que *Discordia* trata un tema candente y espinoso de la actualidad.
- Y para terminar, la tercera amenaza a la que se va a tener que enfrentar *Discordia* es la multiplicación de la oferta seriéfila a nivel nacional e internacional. Cada vez hay más cadenas y más plataformas que apuestan por crear nuevas series, con lo cual, cada día que pasa hay más competidores para *Discordia*.

Fortalezas:

Discordia solo tiene dos fortalezas, pero estas son de tal importancia, que lograrán competir con las debilidades y amenazas presentadas hasta el momento.

- La primera gran fortaleza es la absoluta innovación de la trama de *Discordia*. Tras analizar la competencia de nuestra serie, hemos hallado muy pocas distopías en el mercado español, de ellas, ninguna que se parezca lo más mínimo a la trama de *Discordia*. Con lo cual, *Discordia* tiene una trama completamente innovadora y que el público español no está acostumbrado a ver.
- Por otro lado, la segunda fortaleza de *Discordia* también tiene que ver con la trama. Tratar el tema político dentro de una distopía y ofrecerle al público una de los posibles caminos que puede tomar España si no se soluciona la situación política actual, puede ser y será uno de los filones de *Discordia* para conseguir que el público vea el primera capítulo y se enganche a la serie.

Oportunidades:

Para acabar con el DAFO de *Discordia*, destacamos cuatro oportunidades que pueden ser claves para el éxito de nuestra serie:

- La primera de ellas es la situación política que vive España a día de hoy. Como hemos comentado en el punto de las fortalezas, la situación política que vive este país está en boca de todos y tiene a la gran mayoría de la población en ascuas por saber cómo se va a resolver todo. *Discordia* ofrece al público un posible futuro, un tanto catastrófico, de la situación política española.
- Por otro lado, la inversión de Movistar+ en nuevas series de producción propia también es una de las oportunidades que pretende aprovechar *Discordia*. 2017 y 2018 han sido grandes años para la producción propia en Movistar+ y creemos que esto puede seguir unos años más.
- La tercera oportunidad externa está relacionada con la aparición de nuevas plataformas de contenido audiovisual como las ya estudiadas Netflix, HBO o Amazon Prime Video. Esta aparición de nuevas plataformas ha llevado al

público a ser cada vez más propenso al consumo de series y películas en casa.

- Y por último, la tendencia a la producción de series históricas y/o de actualidad y no de distopías o series basadas en el futuro, creemos que también es una gran oportunidad para *Discordia* de ofrecer algo completamente nuevo que el público no podrá resistir.

2.6.2. Definición del producto

Discordia es una serie de ficción ambientada en 2042, que cuenta el relato de cuatro asesinos que no se conocen entre ellos y que han sido contratados en secreto por antiguos miembros del ya derrocado gobierno español, que actúa desde la sombra para recuperar y volver a levantar al Estado. Catalunya y el País Vasco son países independientes y han cerrado sus fronteras. Lo que queda de España, sumida en la postguerra y la miseria, sobrevive en comunidades ideológicas fortificadas, con recursos escasos y en un estado de alerta permanente.

Tras los recientes altercados ocurridos entre España y Cataluña: la proclamación fallida de independencia y la encarcelación y exilio de altos cargos catalanes, *Discordia* pretende acoger lo que podría ser de estos lugares en los próximos 30 años, si lo que ahora está ocurriendo tomara unos tintes más radicalizados y extremistas. Cómo una problemática social podría llegar a acabar de la peor forma posible, por el hecho de evitar el diálogo y la comprensión y poniendo por delante el egocentrismo de la clase política.

2.6.3. Target

Debido a la naturaleza del género, *Discordia* puede interesar a gran parte del espectador de ficción medio. Gracias a la colocación del producto en las nuevas plataformas VOD, el alcance de los jóvenes está garantizado y, además, puede llegar a ser mundial. No obstante, en medidas cortas, creemos que la franja de edad de nuestro target rondará entre los españoles de 18 a 60 años aproximadamente. La política nacional es el tercer tema que más preocupa a la sociedad española, tan solo por detrás del paro y la corrupción. La independencia de Cataluña, por su parte, es la quinta preocupación más común (CIS, 2017: 4). Por lo tanto, el tema tratado

en el guion de *Discordia* interesa actualmente a un alto porcentaje de la población española, y lo que es más importante, de todas las edades. Por lo tanto, creemos que puede ser un éxito de interés nacional.

2.6.4. Plataforma de emisión

A continuación se explicarán los motivos por los que se cree que Movistar+ es la cadena y/o plataforma adecuada para *Discordia*. Con Domingo Corral a la cabeza en el departamento de producción original y los fichajes, entre otros, del director Alberto Rodríguez, el guionista Rafael Cobos y el productor Antonio Féliz pretenden estrenar entre ocho y diez series al año. Pero no solo eso, sino que también tienen como objetivo coproducir series en inglés participando con grandes estudios europeos en producciones de ficción de gran escala⁷⁹. La gran meta de Movistar+ es apostar por la producción propia, contando con los mejores profesionales cinematográficos, para contar la realidad de nuestro país con historias cercanas. Para ello cuentan con un presupuesto de setenta millones de euros, de los cuales diez han ido a parar a la producción de la serie *La Peste* (2017, Alberto Rodríguez y Rafael Cobos) que será el buque insignia de esta nueva visión de la compañía. A este proyecto hay que sumarle otros como *La Zona* (2017, Jorge Sánchez-Cabezudo y Alberto Sánchez-Cabezudo), *Vergüenza* (2017, Juan Cavestany y Álvaro Fernández Armero), *Mira lo que has hecho* (2018, Berto Romero) o *Félix* (2018, Cesc Gay), entre otras⁸⁰. Como se puede observar, el contenido que Movistar+ está produciendo pivota principalmente en dos géneros, el thriller y la comedia. Además, uno de los primeros productos que estrenó, abriendo la veda de su nueva filosofía, fue una distopía⁸¹. Son por estos motivos por los que se cree que es la plataforma adecuada para presentar *Discordia*. Ya no solo por el hecho de su

⁷⁹ TELEFÓNICA (2016). Movistar+ comienza la producción de series originales con *La Peste*, de Alberto Rodríguez. Recuperado de: <<https://www.telefonica.com/es/web/sala-de-prensa/-/movistar-comienza-la-produccion-de-series-originales-con-la-pest-de-alberto-rodriguez>> (consultado el 21 de febrero de 2018)

⁸⁰ TELEFÓNICA (2017). En la presentación de rodaje de *La Peste* en Sevilla: Telefónica impulsa la creación de contenidos como línea estratégica de la compañía. Recuperado de: <https://www.telefonica.com/es/web/sala-de-prensa/detalle-noticia/-/asset_publisher/O34kxJNk5Exu/content/en-la-presentacion-de-rodaje-de-la-pest-de-sevilla-telefonica-impulsa-la-creacion-de-contenidos-como-linea-estrategica-de-la-compania?redirect=https%3A%2F%2Fwww.telefonica.com%2Fes%2Fweb%2Fsala-de-prensa%2Fnoticias> (consultado el 21 de febrero de 2018)

⁸¹ *La Zona* (2017, Jorge Sánchez-Cabezudo y Alberto Sánchez-Cabezudo).

declaración pública de apostar por la generación de contenido propio nacional, sino por su compromiso de arriesgar por nuevos y ambiciosos proyectos. *Discordia* es un producto atrevido ya que es una crítica al actual sistema político y no terminaría de encajar con la línea editorial de las principales televisiones en abierto (TVE, Mediaset, Atresmedia, TV3, etc). Unas, porque al ser televisiones públicas deberán pasar un filtro político más férreo y otras, porque el perfil de audiencia no estaría interesado en un producto como *Discordia*. Mediaset, por ejemplo, apuesta por un perfil cultural bajo emitiendo *realitys* y programas de prensa rosa; en cuanto a Atresmedia, opta por un contenido conservador para su principal canal, un claro ejemplo es la última apuesta de la cadena: *Cuerpo de élite* (2018, Joaquín Mazón), una adaptación de la película homónima estrenada en 2016. Además, una de sus series más vistas es *Allí abajo* (2015, Aitor Gabilondo, César Benítez y Óscar Terol), adaptación de la película *Ocho Apellidos Vascos* (2014, Emilio Martínez-Lázaro).

3. Tercer bloque: La serie

3.1. Introducción

Este apartado está centrado completamente en *Discordia*. Se empieza con los dos principales puntos de innovación que hacen de *Discordia* un producto de ficción diferente en el mercado español. Después sigue la ficha técnica donde se indica la duración de los episodios, quiénes son los guionistas y el género de la serie, entre otros datos. Se continúa con información resumida del contenido de *Discordia* como la idea, tagline, logline o la sinopsis del producto completo. Para después pasar a ofrecer una sinopsis de cada capítulo donde se aporta la información clave a tratar en cada uno de los doce episodios. También se explican los personajes que aparecen de forma recurrente en la historia y la relación entre ellos; la trama principal y las subtramas que la completan y la puesta en escena de *Discordia* (tipos de plano, montaje, BSO...) Por último, se desarrolla el tratamiento, guion literario y técnico del episodio piloto.

3.2. Puntos de innovación

Antes de entrar en materia con el desarrollo creativo de la serie, a continuación se enumeran los dos puntos de innovación de *Discordia*, en lo que se refiere al mercado español:

- **Distopía:** Pocas son las distopías que se están haciendo hoy en día en el mercado español, pero si hay una a destacar esa es *La Zona* (2017-, Jorge y Alberto Sánchez-Cabezudo). La trama de la serie de Movistar+ sucede en un futuro incierto, que puede parecer próximo, y apocalíptico. Pero *Discordia*, en comparación con *La Zona*, sucede en un tiempo más lejano y propone un futuro mucho más apocalíptico.
- **Tema:** Por último, como punto de innovación más importante, se encuentra el tema que trata la serie: la política. Las películas o series políticas en España no son habituales. Las televisiones y sus programadores son conservadores y prefieren apostar por productos que traten temas clásicos como el amor o los secuestros, y no por productos atrevidos y que tienen cierto riesgo. Es por eso que si se analiza la parrilla actual, el único programa de ficción que habla

de política es *Polonia*⁸² (2006-, Minoría Absoluta). En Catalunya es un programa muy bien recibido y con muy buenas audiencias a lo largo de su historia pero, ¿por qué otros productos de TV3 como *Merlí* (2015-2018, Héctor Lozano) o *Polseres Vermelles* (2012-2013, Albert Espinosa) con audiencias similares si se han traducido para poder ser vistos en toda España pero en cambio *Polonia* no? Esta es una pregunta que seguramente tenga muchas respuestas pero para nosotros la respuesta es la siguiente: en España la política es cosa seria. *Discordia* aprovecha la tesitura actual en el que la política es audiencia asegurada en los programas de debate para intentar hacerse un hueco y que los españoles disfruten de una serie distópica en España con la política como tema principal.

3.3. Ficha técnica

Ficha técnica	
Título	<i>Discordia</i>
Duración	50 min.
Ubicación	España
Año	2018
Guion	Enrique Guerrero (Creador), Oriol Montoliu (Creador), Sergio Salas (Creador)
Franja Horaria	Prime Time
Canal/plataforma	Movistar+
Target	+18
Género	Distopía, Drama, Thriller
Idioma	Español
Temporada/s	Dos temporadas de seis episodios

Tabla 5: Ficha técnica de *Discordia*. Elaboración propia.

⁸² *Polonia* es un sátira política, con lo cual, y puesto que todo está guionizado y sus protagonistas son actores imitando a los políticos españoles y catalanes, consideramos a *Polonia* como programa de ficción.

3.4. Biblia de *Discordia*

3.4.1. Idea de la serie

3.4.1.1. Subtexto

Discordia es una distopía, un *thriller*, pero sobretudo es una crítica al sistema político actual. Con esta serie se pretende denunciar la inoperancia política de los gobernantes españoles de hoy en día, el ocultamiento de información y el ansia de poder de estos mismos y así hacer ver a la gente que si las cosas no cambian, *Discordia* es un escenario que podría llegar a darse en un futuro.

A través de las acciones y los diálogos de la serie, se quiere hacer ver a la gente que la política en España está demasiado sucia e inservible y que hace falta un cambio. Porque de no darse este cambio, una posible independencia, de malas maneras, de Catalunya y País Vasco, puede llegar a acarrear una serie de consecuencias que ni el partido político al mando, ni los demás desde la oposición, pueden afrontar.

Con lo cual, *Discordia* no es una serie que funcione solamente como un pasatiempo, sino que pretende, además de entretener, hacer reflexionar a la audiencia y servir como pequeño impulso hacia el cambio que se lleva años esperando.

3.4.1.2. Tagline

Unir España está en manos de muy pocos.

3.4.1.3. Logline

En 2042, un grupo de ex-políticos exiliados recurre al crimen para retomar el control de una España anárquica después de la independencia del País Vasco y Cataluña y de la guerra civil que acabó con la vida del rey y el presidente del Gobierno.

3.4.2. Sinopsis de la serie

3.4.2.1. Sinopsis genérica

Tras la independencia del País Vasco y Cataluña, España se sumerge en una fuerte guerra civil que enfrenta durante cuatro años al bando nacionalista y al republicano. El conflicto se desarrolla en todas las comunidades autónomas y a todas las escalas. Los militares y guerrilleros secuestran y torturan a todo aquel que consideran sospechoso. Saúl cae en manos de un grupo de soldados y pasa prácticamente toda la guerra encerrado en un zulo. Las torturas y vejaciones son continuas, lo que provocan en Saúl una grave ftofobia y un trastorno psicológico severo. Después de una reyerta militar en la zona ocupada por estos soldados, Saúl consigue escapar y dedicará toda su existencia a encontrar a quién le capturó sin importar los daños colaterales. Paralelamente a esto, la Sección 77 del bando republicano toma el Congreso de los Diputados y elimina sin piedad a gran parte de los políticos que se encuentran allí. Un grupo de políticos consigue escapar y refugiarse en el norte de África. La Sección 77 sigue avanzando en su misión y consiguen llegar hasta el presidente del Gobierno y al rey, en días distintos. Ambos serán ejecutados. Con la muerte de los máximos dirigentes de España y los dos bandos muy debilitados, debido a las múltiples bajas, se llega a un período de falsa paz y una postguerra muy dura. España está sumida en un anarquía y nadie consigue tomar el mando para enderezar el rumbo. Los dos bandos deciden replegarse en comunidades independientes a lo largo de todo el territorio español. La sociedad y el sistema capitalista que se conoce hasta el momento vira totalmente hacia un estado de anarquía. Las comunidades se vuelven autogestionadas y se preocupan por su propia existencia.

En 2042, los políticos exiliados en el norte de África activan el Protocolo Concordia para recuperar la unidad de España. Este plan consiste en matar a todos los líderes de las nuevas comunidades para no encontrar resistencia en su nueva escalada al poder. Para ello reclutan, mediante una carta anónima, a cuatro personas con las mejores habilidades en su terreno. Aitor, un joven de 20 años, reside en Nueva Pucela y es hijo del verdugo de su comunidad, que ha sido asesinado recientemente. Domina a la perfección la fabricación de estupefacientes ya sea con productos naturales o químicos. Para reclutarlo le aseguran que saben quién ha matado a su padre y se lo entregaran en bandeja cuando acabe la misión. Además,

esta situación le viene de perlas a Aitor porque el líder de su comunidad le busca por asesinato. Otro miembro del equipo es Manuel, de 60 años, que entró en la cárcel de Botafuegos (Algeciras) en 2018 después de que el Partido Popular le tendiera una trampa. Manuel fue contratado por el partido político para acabar con todos los imputados por corrupción en la trama Gürtel y así evitar que tirasen de la manta. Lo que Manuel no sabía es que cuando acabase su trabajo sería delatado. Cuando en 2032 las cárceles son abiertas y los presos escapan, Manuel decide quedarse a vivir solo ya que no tiene a dónde ir y después de tantos años en la cárcel se siente perdido. El Protocolo Concordia le promete la ubicación de su hija una vez la misión acabe. Amparo, de 42 años y la única mujer del grupo, es reclutada por los políticos exiliados ya que perteneció a los boinas verdes. Es una militar con experiencia en conflictos armados y ha participado en numerosas misiones en el extranjero. Cuando el conflicto político se agrava en España su comando es trasladado para defender la unidad del país. Una vez terminada la guerra y disuelto el ejército se refugia en la comunidad nacionalista de Carabancheles, donde llegará a ser mediadora en los conflictos. Amparo acepta la misión porque le prometen que cuando consigan nuevamente la unidad de España será capitana del ejército. Amparo aprovecha para desertar de su comunidad ya que su líder es corrupto. El último de los miembros del equipo es Rai, un republicano de 54 años que participó activamente en la Segunda Guerra Civil. Al finalizar la guerra contribuyó a la creación de la comunidad de Bronchales, de la cual es un miembro muy importante. Se une al grupo porque sus dos hermanas, que viven en el extranjero, están en peligro y le prometen protección si Rai participa. Lo que tres de estas cuatro personas no saben es que entre ellas existe un conflicto pasado. Durante la Segunda Guerra Civil, Rai mató al abuelo de Aitor y mutiló a su padre cortándole una mano. Además, el grupo militar de Amparo repelió un ataque de la milicia de Rai en una disputa por un terreno clave. Rai perdió hombres importantes en esa escaramuza.

El Protocolo Concordia estaba estudiado al milímetro y nada podía fallar. Con lo que no contaban los políticos exiliados es que Saúl suplantase la identidad de Rai después de apuñalarlo en el bosque. Rai fue encontrado gravemente herido por sus compañeros y gracias a ellos consiguió sobrevivir para vengarse más tarde. Los cuatro son citados, a través de las cartas, en el antiguo Congreso de los Diputados.

Una vez reunidos allí Amparo, Aitor, Manuel y Saúl (suplantando a Rai), tras un conflicto inicial, desbloquean el Protocolo Concordia al juntar sus cartas. Un holograma sin rostro aparece en la mesa y les explica en qué consiste el Protocolo Concordia y cuál es su primera misión. Para completar su trabajo, los políticos exiliados ponen a disposición de los protagonistas todo tipo de armamento y vehículos que encontrarán en localizaciones francas próximas a su destino. Su vehículo principal de transporte es una camioneta adaptada para la misión. Después de cada trabajo realizado, a través de la radio del vehículo, los políticos exiliados les darán las nuevas órdenes y su próximo objetivo.

El primer líder a ejecutar es el “Yunque” Montoya de la comunidad La Monfragüe. Aitor, Amparo, Manuel y Saúl cumplen con éxito la misión pero dejando atrás muchísimas víctimas innecesarias. Todos estos daños colaterales hacen que los cuatro decidan trazar planes específicos para las incursiones. Naiara, una informática y hacker de la comunidad Cortijos Grandes, intercepta parte de las transmisiones del Protocolo Concordia. Naiara descubre que el próximo objetivo es José María Taranto, su líder, y pone en su conocimiento toda la información. Taranto pone en aviso al cuerpo de seguridad de la comunidad para tenderles una trampa. Amparo, Manuel, Aitor y Saúl planean su entrada a la comunidad sin saber que serán emboscados. También desconocen que Rai está reconstruyendo todos sus pasos para encontrar a Saúl y matarlo. Aitor decide infiltrarse en la comunidad de Taranto pero es descubierto y apresado al igual que Saúl cuando va en su ayuda. Amparo y Manuel consiguen entrar en la comunidad sin ser vistos y acorralar en su habitación a Taranto. Cuando Amparo y Manuel van a matarlo, Naiara es la que aprieta el gatillo vengándose de los continuos abusos sexuales que sufría por parte de su líder. Aitor y Saúl consiguen ser liberados por sus compañeros y todos aceptan a Naiara como una nueva compañera.

Los políticos exiliados pone en conocimiento del grupo la siguiente misión: eliminar a los hermanos Jarana, líderes de dos grandes comunidades al sudeste de la península. Naiara consigue hackear la señal pero no puede descubrir desde donde transmiten ya que la señal es muy floja. El grupo establece un sistema de vigilancia para observar los movimientos de la comunidad de Paco Jarana y descubren que son caníbales. Los hermanos Jarana cazan a personas nómadas para comérselas. Los cinco se alían con un grupo de nómadas para entrar a la comunidad y acabar

con los hermanos. Después de matarlos reciben una nueva misión. Esta vez Naiara descubre que las transmisiones son realizadas desde el norte de África. El grupo decide desobedecer la nueva orden e ir en busca de los políticos exiliados para pedir explicaciones. Para ello se dirigen a la comunidad de Nueva Algeciras del Estrecho, que posee el puerto activo más grande de la península y se dedica al contrabando. De hecho, Rafa Guerrero fue el que ayudó al grupo de políticos a exiliarse. Los políticos exiliados se comunican con Rafa Guerrero para avisarle de que el grupo de los cinco se dirige para su comunidad. Los políticos exiliados le ordenan que los capture con vida.

Manuel, Naiara, Amparo, Saúl y Aitor llegan a las inmediaciones de la comunidad y establecen un plan para entrar. Los cinco son sorprendidos por Rai que ha conseguido encontrarlos gracias a la ayuda de los políticos exiliados y las pistas que él mismo ha ido encontrando. Saúl y Rai pelean mientras el resto del grupo intenta mediar. Aitor reconoce la cara de Rai y le dispara repetidas veces. En uno de sus últimos alientos, Rai dispara a Saúl y lo mata en el acto. Aitor, Manuel, Amparo y Naiara dan sepultura a los cadáveres, de nuevo son cuatro. Después de repasar el plan se ponen en marcha y se dirigen a la entrada de la comunidad de Algeciras. Para sorpresa de los cuatro las puertas se abren nada más llegar y reciben un trato hospitalario. Los cuatro se reúnen con Rafa Guerrero y le piden un barco para ir al norte de África. Rafa Guerrero acepta la propuesta y les invita primero a un gran banquete para conocerse mejor. Después de comer, todos se dirigen al barco donde Rafa Guerrero y los políticos exiliados les han tendido una trampa a los cuatro. Mientras un bando y otro se apuntan con sus armas, los cuatro piden explicaciones a los políticos sobre las promesas que les hicieron si aceptaban la misión. Los políticos exiliados confiesan que todo era mentira salvo la propuesta a Amparo y le insisten en que acepte su nuevo trabajo en ese instante. También le ofrecen a Naiara unirse a su bando ya que es muy buena en su campo. Ambas aceptan la propuesta y Amparo ejecuta a Manuel y Aitor a sangre fría.

Unos meses después, Amparo busca nuevos candidatos para seguir la misión que ella y sus compañeros dejaron a medias. Cuando tiene a todos los asesinos seleccionados prepara unas nuevas cartas.

3.4.2.2. Sinopsis por capítulos

TEMPORADA 1

SINOPSIS CAPÍTULO 1

FLASHBACK INICIAL (en b/n):

En plena guerra civil, una guerrilla (sin especificar el bando) captura a Saúl, lo encierran y lo torturan. A causa de ello, Saul pierde gran parte de su capacidad visual y gana unas enormes ansias de venganza hacia sus captores desconocidos.

MANUEL

Manuel se despierta en la cárcel de Botafuegos. Se pasea por allí solitario y abre la puerta principal para que su perra, Dama, pueda salir a pasear. La cárcel está desierta y a su entera disposición. Utiliza su habitación como dormitorio y la contigua como despensa. La otra contigua la utiliza como salón comedor, donde tiene una mesa y una estantería llena de libros. Sale a cavar la tierra del patio de la cárcel donde tiene su plantación de víveres. Manuel, siempre que puede, dedica un rato a adiestrar y jugar con Dama.

AITOR

Aitor se encuentra en el cementerio, delante de la tumba de su recién enterrado padre, el único miembro de la familia que le quedaba y que ha muerto asesinado. Por su espalda, los asistentes al entierro se marchan, uno de ellos (amigo de su padre), se gira y se dirige hacia Aitor. Le dice que encontrarán al asesino y que se centre en heredar el puesto de su padre. Aitor le mira con recelo ya que sabe que el puesto no será para él.

AMPARO

5 personas se encuentran en círculo discutiendo. 2 de ellas son ciudadanos de una comunidad nacionalista que acaban de tener un conflicto grave. La tercera persona es una mediadora, Amparo, que expone los hechos, las pruebas conseguidas y su

veredicto como mediadora. La cuarta es el protector y verdugo, que espera la señal del Líder para actuar. La quinta es el Líder que sigue todo el proceso en silencio desde su posición de privilegio para dictar sentencia. El líder decide dejar en libertad al supuesto culpable desoyendo los consejos y el veredicto de Amparo, a la que se ve visiblemente molesta con el resultado.

SAÚL y RAI

Rai, un respetado miembro de una comunidad republicana, termina de cazar y se dirige a la comunidad. Cuando llega a las puertas de la fortificación los vigilantes le dejan pasar. Saúl, un individuo con las pupilas aparentemente quemadas, observa escondido desde los exteriores del fuerte (El personaje torturado en la escena inicial).

AITOR

Aitor llega a casa y se dirige a su habitación-laboratorio. Saca un libro de apuntes viejo y lo abre en una página específica, es una receta de Botulina. Aitor enciende un hornillo eléctrico y rebusca entre las estanterías los ingredientes.

AMPARO

Amparo va a la taberna de la comunidad a echar un trago y Willy, un anciano camarero, le da una carta que le ha dejado un señor un tanto extraño, según su criterio. Amparo la mira y reconoce el sello.

AITOR

Al día siguiente, un grito de mujer alerta la casa del líder de la comunidad, que sale de su casa. Es la mujer del que estaba preseleccionado para ser el sucesor del antiguo verdugo (el hombre que animó a Aitor en el entierro). Al despertarse, se ha encontrado a su marido muerto. Aitor encuentra en su casa una carta en la que le dicen que se ha equivocado de persona. Si quiere saber la verdad tendrá que ir a donde le indican.

SAÚL y RAI

Rai sale de su casa para realizar una nueva tarea para la comunidad en el exterior. Tras alejarse unos metros de su casa, se cruza a un compañero que venía a entregarle una carta. Rai se lo agradece, se la guarda y continúa su camino. Saúl ve salir de nuevo a Rai hacia el bosque y lo sigue con sigilo. Rai, se encuentra con una familia de nómadas que al principio quieren atacarle pero luego consigue convencerles de que, cuando regrese de cazar, les llevará con él a su comunidad y les dará cobijo. Cuando regresa de cazar, encuentra a la familia muerta y es atacado por Saúl, quien tras una pelea, le deja en el suelo presuntamente muerto. Saúl le roba la mochila a Rai, encuentra la carta y decide suplantar la identidad de Rai y seguir sus indicaciones.

MANUEL

Manuel recoge los bártulos de la cena y se dirige a cerrar la puerta principal de la cárcel. Manuel llama a su perra, que se encuentra en los exteriores de la cárcel visiblemente deteriorados, para que vuelva con él. Dama aparece corriendo con una carta atada al collar. Manuel cierra corriendo la puerta y se inquieta porque alguien ha estado merodeando por los alrededores de su casa/cárcel. Escucha un ruido en un arbusto cercano.

SINOPSIS CAPÍTULO 2

FLASHBACK INICIAL (en b/n)

Un comando republicano llamado Sección 77 se mueve en plena guerra. Son los encargados de ir a por los altos cargos políticos y acabar con ellos, incluido el presidente del Gobierno. Avanzan hasta las puertas del Congreso de los Diputados, donde han recibido la información de que se esconden la mayoría de altos cargos políticos que en ese momento estaban reunidos en supuesto secreto. Hay una reyerta con los soldados que protegen las puertas pero La Sección 77 consigue eliminarlos. Una vez conseguido, se disponen a abrir las puertas del Congreso.

MANUEL

Manuel está acabando de preparar una trampa en la puerta de acceso a la cárcel. Manuel entra en la prisión y recorre el pasillo de celdas, donde termina de retocar varias trampas más. Manuel llega a su celda. En el marco de su puerta, está clavada con un cuchillo la carta que Dama llevaba la noche anterior atada al pescuezo. Manuel coge un arma fabricada por él mismo y se asoma a la ventana de su celda. Manuel ve como unos arbustos se agitan bruscamente.

AITOR

Aitor va circulando con su bicicleta por los bosques y campos que unen Valladolid con Madrid. Circula a gran velocidad, recorriendo cualquier superficie con gran habilidad y haciendo piruetas. Únicamente va equipado con una mochila de deporte. Durante su viaje pasa por al lado de diversas comunidades fortificadas, en lo que en el pasado era Madrid y alrededores y ahora está dividido en 5 comunidades. Aitor pasa desapercibido gracias a su habilidad con la bicicleta. Se acerca al centro de Madrid y pasa por lo que antiguamente era Torrelodones, ahora llamado Nuevo Torre Madrid, una comunidad de derechas fortificada con un muro de hormigón de 10 metros de altura. Al lado, un bosque bien florecido llama su atención. Aitor se para para recolectar flores que necesita para sus pócimas y algo de comida. Mientras busca, se encuentra con una patrulla de vigilantes de Nueva Torre Madrid, que le obliga a esconderse. La patrulla divisa su rastro y lo buscan encarecidamente. Parece que van a dar con el seto en el que se esconde Aitor.

Justo cuando van a atacar, atraviesan el arbusto pero Aitor no está allí. A la espalda de la patrulla, Aitor se escapa con su bicicleta a toda velocidad, con una sonrisa en la cara y un ramo de flores silvestres en la mano.

SAÚL

Saúl camina por los bosques, con la carta de Rai visiblemente en la solapa del chaleco. Se dirige al Congreso, salió de Soria hace horas pero está cansado de caminar. Se encuentra un grupo de nómadas hippies que van en caravana. No pertenecen a ninguna comunidad, son almas libres pero se les ha estropeado la caravana. Saúl aprovecha la situación para ofrecer su ayuda, pero en un despiste los asesina a todos hábilmente y les roba la caravana. Saúl atraviesa las puertas de una comunidad de los alrededores de Madrid, arrasando con lo que pilla. Atropella gente sin remordimientos y destruye puestos de comida y descanso. Sin detenerse, sale de la comunidad atravesando de nuevo la verja.

MANUEL

Asustado, Manuel se esconde tras el marco de la ventana. Agarra fuerte su arma y se mueve rápido hacia la puerta. Una vez abajo, escondido tras el marco de la puerta principal, ve de nuevo agitarse los arbustos, todavía más fuerte. Manuel se carga de valor, aguanta la puerta de la cárcel con una piedra para que no se le cierre y, chillando, arranca a correr hasta el arbusto sospechoso. Una vez allí, Manuel atraviesa el arbusto de un salto y, para su sorpresa, se encuentra un perro callejero (Chaparrón) comiendo de los restos de un animal muerto. Manuel lo asusta con su arma e intenta que se vaya de allí y no vuelva. Chaparrón, asustado, hace el amago de irse, pero se queda rezagado viendo a Manuel regresar a la cárcel. Desde la puerta de la cárcel, Dama observa estática la situación.

AITOR

Aitor llega a Madrid, esta desértico, la mayoría de edificios emblemáticos están derruidos o envejecidos, se dirige al Congreso de los Diputados. Cuando ya está llegando, se para a observar el Congreso de los Diputados desde lejos, parece que las calles están tranquilas y podrá llegar hasta él sin problemas. Suspira fuerte y

arranca con su bicicleta sin mirar atrás. Cuando está escasamente a 20 metros de la puerta, su bici resbala bruscamente y Aitor cae exactamente en un red gigante, preparada allí como trampa. Aitor se queda casi inmóvil. Intenta liberarse con todas sus fuerzas pero es inútil, de repente una sombra femenina con un machete aparece. Cuando levanta el machete con intenciones de atacar, corta la red.

AMPARO

Amparo llega a la Calle de Floridablanca donde se encuentra el antiguo Congreso de los Diputados. Amparo se detiene en la acera de enfrente y observa con orgullo la magnificencia del edificio. Amparo saca la carta del bolsillo y lee. Amparo abre un coche que hay abandonado en la zona y saca una bobina de hilo de pescar, una gran red y un manojo de llaves. Amparo entra al Congreso y vuelve a leer la carta. Amparo se dirige al cuarto de mandos y acciona una palanca que dota al edificio de energía. Amparo entra al Salón de Plenos del Congreso y va hacia la mesa central donde encuentra cuatro sillas y tres informes que hablan de Rai, Aitor y Manuel. Después de leerlos todos saca un mechero y los quema.

SAÚL

Saúl llega a las proximidades del Congreso. Detiene la caravana e inspecciona los alrededores con cautela. Divisa fácilmente las trampas activadas por Amparo y las va sorteando todas. Avanza confiado pero en una de las trampas se corta en un brazo. Llega a las puertas del congreso y entra. Recorre los pasillos y ve muestras de que allí ha estado alguien. Esquiva nuevas trampas hasta que llega al Salón de Plenos del Congreso y encuentra la mesa con cuatro sillas. No hay sobres.

AMPARO Y AITOR

Amparo corta la red donde ha quedado atrapado Aitor. Amparo ayuda a levantarse a Aitor de una manera brusca y lo lleva a empujones a la puerta del Congreso. Aitor se revuelve para encararse con Amparo y le recrimina su actitud. Amparo le amenaza con el machete y Aitor saca la carta para decirle que le han citado allí y que tiene autorización. Amparo coge la carta para leerla pero Aitor se la quita rápidamente argumentando que tiene información confidencial y que no sabe quién

es ella. Amparo saca de su bolsillo la carta y se la enseña, dándole a entender que forman parte del mismo bando.

MANUEL

Dama mira desde la puerta cerrada de la cárcel hacia el exterior. Chaparrón la mira desde lo lejos. De repente, un disparo asusta al perro y Dama ladra asustada. Manuel, llama alterado a Dama que sigue ladrando hacia Chaparrón. Chaparrón ya no está, pero a lo lejos, Dama ve llegar a cuatro personas armadas que se dirigen a la cárcel. Dama corre hacia Manuel. Manuel se asoma a la ventana para ver qué ocurre y se prepara para la acción.

TODOS MENOS MANUEL

Saúl está dentro del Salón de Plenos del Congreso de los Diputados observando los nombres que hay anotados en las sillas. Mira los carteles de uno en uno con paciencia. Saúl escucha a Amparo y Aitor entrando al Congreso y decide esconderse. Aitor y Amparo entran y Amparo le enseña los carteles a Aitor. Justo en el momento en el que lee el de Rai, Saúl aparece, les apunta con dos pistolas y dice: "Presente". Aitor y Amparo reaccionan instintivamente, sacan sus pistolas y le apuntan.

SINOPSIS CAPÍTULO 3

FLASHBACK INICIAL (en b/n)

La Sección 77 derriba las puertas del Congreso de los Diputados. Elimina a los soldados que salen a su paso hasta que llega a la gran sala, donde gran parte de los más altos cargos políticos se encuentran reunidos. La Sección comienza a disparar indiscriminadamente, acabando con muchos de ellos. Un pequeño grupo de políticos consigue escapar por una puerta secreta.

MANUEL

Manuel sale de la cárcel y cierra las puertas con una cadena y un candado. Se guarda la llave en una cadenita y se la cuelga al cuello. Manuel y Dama caminan por la carretera que une la cárcel con la ciudad de Algeciras. Manuel y Dama llegan a la fortificación de Nueva Algeciras del Estrecho: localidad nacionalista que hace contrabando de personas y materiales con África. Manuel llama a la puerta inocentemente pidiendo ayuda para ir a Madrid. Los guardias de la puerta apuntan a Manuel con sus armas. Manuel se excusa explicándoles que se acaba de despertar del Hospital Punta de Europa. Los guardias se miran extrañados y le hacen preso. Manuel se los mira y con una maniobra mortal los deja fuera de combate. Manuel roba a uno de los guardias su pistola y su cuchillo y corre a esconderse.

TODOS MENOS MANUEL

Saúl, Amparo y Aitor se apuntan con sus armas formando un triángulo. La tensión se masca en el ambiente. Aitor se pone muy nervioso. Apunta a Saúl pero tampoco confía mucho en Amparo. Saúl empieza a hablar de forma muy rápida, mostrando que es una persona carismática a la vez que un poco loca. Balbucea sobre el fin del mundo, sobre los rusos que visten de traje y pretenden invadir el mundo empezando por España y sobre la Anarquía del alma. Amparo evita escucharle, la imagen que se había hecho de Rai no correspondía en nada a la de Saúl. Aitor no puede evitar empatizar con ese loco entrañable y se le escapa una carcajada. Lentamente, mientras apunta a Saúl, levanta un cuchillo con la otra mano y se lo apoya suavemente a Amparo en el cuello. Aitor ahora controla la situación y lo aprovecha

para poner paz. Da a entender a Amparo que si están los tres allí, están obligados a entenderse debido a que tienen todos la carta. Amparo baja el arma.

MANUEL

Manuel recorre Nueva Algeciras del Estrecho huyendo y buscando un vehículo que le pueda llevar a Madrid. Manuel ve un coche circulando y lo para a punta de pistola. Manuel se sube de copiloto. Manuel va en el coche con el conductor secuestrado. Dama y Chaparrón van en el asiento de atrás. Manuel pregunta al conductor por la situación actual del país, sobre qué ha pasado después de la muerte del rey y el presidente. ¿Por qué esas murallas? ¿Por qué esa hostilidad cuando alguien se presenta en tu puerta? El conductor le hace un breve resumen de la situación. Manuel ya tiene una primera radiografía de cómo está el país. Manuel dispara al conductor con el coche en marcha. Manuel coge el volante y abre la puerta del conductor para tirar el cadáver. Manuel se cambia de asiento y prosigue el viaje.

TODOS MENOS MANUEL

Amparo, y Aitor ocupan sus respectivas sillas de la mesa que les esperaba. Ya hay un ambiente más relajado e intentan trabajar unidos para descubrir qué hacen allí. Aitor se levanta y camina por la habitación en busca de pistas. Saúl llega con una bolsa de basura enorme que a llenado de todo lo que a podido encontrar en los alrededores del Congreso. Amparo, sentada frente a las tarjetas suya y de Aitor, intenta encontrarles un sentido a los símbolos. Cuando Saúl llega, Amparo le pregunta sobre su tarjeta. Saúl le dice que no tiene ninguna tarjeta, y la tensión se vuelve a generar. Al final, antes de llegar a las manos, Saúl vuelve a mirar en su sobre y halla la tarjeta dentro. Amparo intenta crear un símbolo con las tres tarjetas pero no puede, parece que falta una pieza del puzzle.

MANUEL

Manuel llega a la Calle Floridablanca con el coche y lo aparca encima de la acera. Manuel va a entrar por la puerta principal del Congreso pero se da cuenta de que hay una trampa. Manuel entra por la puerta trasera forzando la cerradura ya que está cerrada con llave. Manuel entra en el Salón de Plenos del Congreso por el

gallinero. Aitor, Amparo y Rai no se dan cuenta porque están discutiendo. Manuel se sitúa junto a ellos mirando lo que ellos miran. Aitor, Amparo y Rai miran a Manuel extrañados. Los tres sacan sus armas y lo apuntan. Manuel alza las manos en señal de paz y muestra su carta, con el cuarto símbolo que necesitan para activar el holograma.

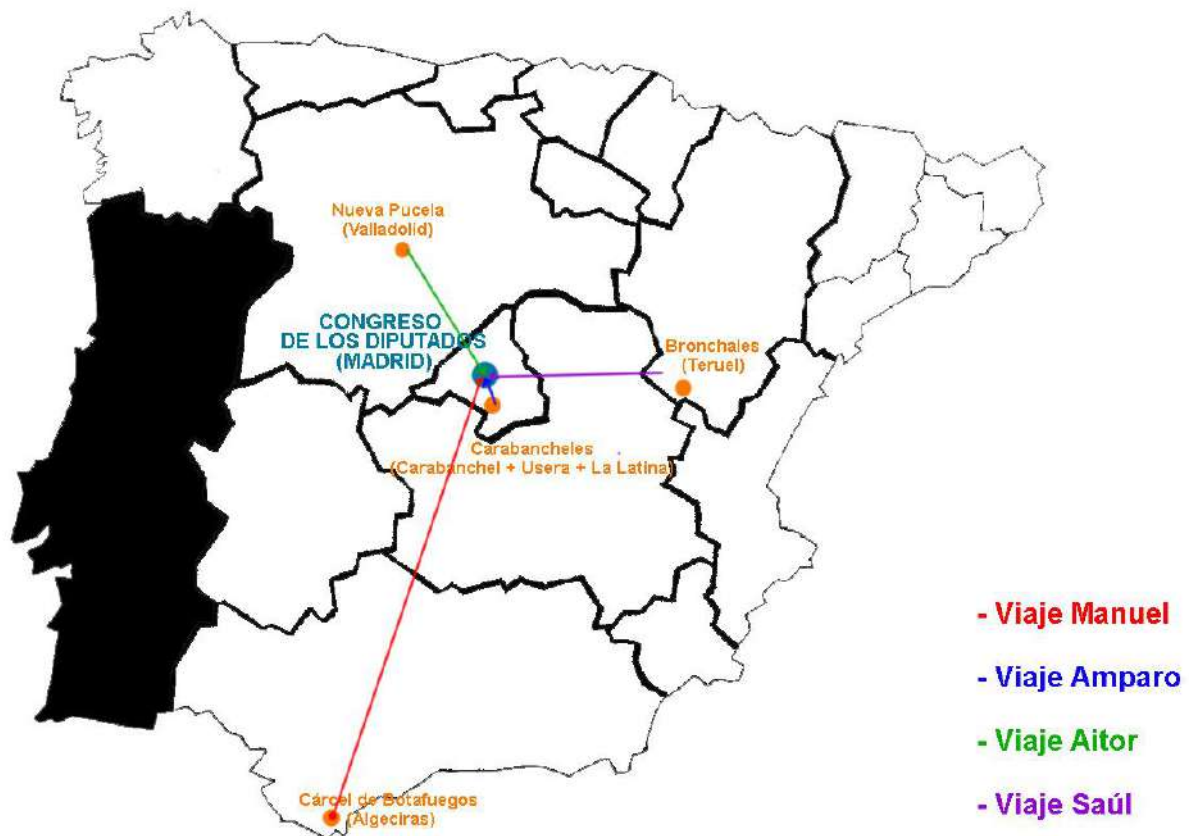


Figura 10: Discordia. Mapa orientativo del camino de los 4 personajes hasta encontrarse en el punto donde se encuentran. Elaboración propia.

SINOPSIS CAPÍTULO 4

FLASHBACK INICIAL (en b/n)

La Sección 77 a las puertas de la Moncloa. Está desértica, sin protección, aunque el Presidente se esconde dentro, en secreto. La Sección deposita 20 cadáveres de políticos a las puertas de la Moncloa, en señal de duelo. Una vez colocados, irrumpen en el edificio presidencial. Dentro, acaban con el servicio y con 10 guardaespaldas que protegían el despacho del Presidente. Minutos después, la parte de la Sección que había entrado a la Moncloa sale con el cadáver del presidente, hacia una cruz gigante preparada previamente, que se alza a los pies de los 20 políticos muertos. Se disponen a crucificar el cadáver del Presidente del Gobierno.

TRAMA POLÍTICOS

En una habitación secreta de una ubicación desconocida doce personas están reunidas. Realmente son los políticos que se exiliaron durante la guerra y que en la sombra pretenden recuperar la unidad de España, no obstante, no se les ve el rostro en ningún momento. El líder de estos les explica al resto que los cuatro ya se han juntado y que están a punto de desbloquear el holograma. El líder le ordena a uno de ellos que avise a la sala de mando para que active el **Protocolo Concordia**.

TRAMA PRINCIPAL

Amparo le pide la tarjeta a Manuel pero este se niega a dársela porque no sabe ni quien es ella ni los otros dos que la acompañan. Amparo intenta explicarle la situación a Manuel: alguien les ha juntado allí por un bien mayor y con su tarjeta descubrirán de qué se trata. Manuel a regañadientes coloca su tarjeta completando el puzzle. De la unión de las cuatro tarjetas aparece un holograma con una persona sin rostro. Esta persona les explica que se les ha juntado porque son cuatro personas con habilidades especiales para acabar con los líderes que impiden el reflote de España (10 líderes, opositores del rescate de España por parte de EEUU, son los que impiden que España avance hacia la reconstrucción). Una vez que estos líderes mueran América aceptará rescatar al país de la miseria. No obstante, cada personaje tiene una promesa personalizada, que se hará realidad si cumplen

las misiones. Los cuatro son necesarios para completar todas las misiones y están condenados a entenderse. El holograma les explica que la primera misión consiste en matar al Yunque Montoya y que encontrarán toda la información en el documento que aparecerá cuando termine el holograma. El holograma les ordena quemar las cartas porque si caen en las manos incorrectas podría peligrar toda la misión y sus objetivos personales podrían verse afectados. Una vez desaparece el holograma se abre una compuerta justo debajo de las escaleras que dan acceso al “estrado”. Amparo quema las cuatro cartas pero se olvida de quemar el último documento recibido, con la información del Yunque Montoya. Los cuatro entran a la sala que está repleta de accesorios y armamento para realizar la misión, además de haber un sobre que contiene toda la información necesaria. Los cuatro salen del Congreso de los Diputados y se encuentran aparcada en la puerta una camioneta acorazada, nueva y en marcha. Los cuatro se miran y suben. Manuel, se detiene y mira atrás. Dama le mira con tristeza. Por detrás, Chaparrón se aproxima a su lado. Manuel se agacha y le dice que vuelva a casa, que volverán a verse pronto y que la deja en buenas manos. Manuel sube a la camioneta y los dos perros la ven alejarse.

TRAMA HACKER (NAIARA)

Naiara, es una manitas de la informática que está en una habitación repleta de aparatos electrónicos. Naiara está repitiendo en bucle parte de una comunicación que ha interceptado mientras espera a su líder. El mensaje que Naiara escucha es la información secreta sobre el asesinato del Yunque Montoya que el holograma había dado a los 4 protagonistas. De alguna forma, ha conseguido hackear la señal y escuchar parte de la conversación del Protocolo Concordia. Su líder, José María Taranto, llega a la habitación. Antes de escuchar la cinta que Naiara le quiere mostrar, llega por detrás y agarra del cuello de forma sexual a Naiara. Lentamente, mientras le habla, baja la mano hasta tocarle un pecho. Naiara, visiblemente incómoda, intenta apartarse haciendo el gesto de darle al botón de “play”. La cinta comienza a reproducirse y el Sr. Taranto lo escucha. Bruscamente, aparta la mano del pecho de Naiara y muestra preocupación a la vez que entusiasmo. La frase repite: *“Debéis matar al Yunque Montoya”*. El Sr. Taranto abandona la habitación y Naiara respira aliviada a la vez que angustiada.

SINOPSIS CAPÍTULO 5

FLASHBACK INICIAL (en b/n)

En 2036, la guerra civil está a punto de llegar a su fin. La Sección 77 irrumpe en el Palacio Real dejando centenares de soldados muertos a sus puertas. La Sección 77 avanza por las habitaciones del Palacio acabando con diversos pelotones del ejército español que intentan detenerlos. Finalmente llegan a las puertas de la habitación donde se esconde la familia Real y las derriban.

TRAMA

El día transcurre con normalidad en la localidad de La Monfragüe, situada alrededor de lo que antes fue la ciudad de Cáceres y alrededores y liderada por “El Yunque Montoya”. Mujeres sembrando campos, hombres acarreando barriles y niños cosiendo ropa en lo que parece un colegio. Una corneta da el toque a la comunidad de que algo importante va a suceder. Todos dejan lo que están haciendo.

El líder y sus tres ayudantes escupen y maltratan físicamente a cuatro niños dentro del calabozo. Van a ser ahorcados por haber traficado con ropa, de la que ellos mismos cosen. Debido a las revueltas que se forman en este tipo de eventos y para defenderse de los padres enfurecidos que siempre son un problema en estos casos, los ayudantes del Yunque le colocan un chaleco de plomo por encima de su ropaje. Cuando el Yunque está listo, un ayudante abre las puertas del calabozo de una patada y sacan a los 4 niños, atados, a la plaza. El Yunque, que disfruta de ser el centro de atención de la comunidad, anuncia el evento a gritos. Explica orgulloso a la multitud como pilló *in-fraganti* a los niños y asesinó a sus compradores a sangre fría mientras los niños caminan hacia sus respectivas horcas y suben el cajón. Mientras el Yunque presenta el evento, un padre borracho, maldiciendo, lanza una botella al líder. La botella estalla cuando golpea en el chaleco del líder. El líder se siente ofendido y le da una patada en la boca al borracho desde el escenario. En ese momento, una camioneta enorme se oye derrapar a las puertas de la comunidad. Segundos más tarde las atraviesa. Son los cuatro protagonistas.

El pueblo se para en seco. Los cuatro, aparcen en frente de la plaza y se bajan de la furgoneta bajo la atenta mirada de toda la comunidad. El Yunque, que ha parado el espectáculo, les pregunta desde la lejanía que quienes son y qué vienen a hacer a

su querida ciudad. Saúl, se ríe y le dice: MATARTE! Saúl empieza a disparar y el pueblo se sume en el caos. Todos empiezan a correr. Manuel y Amparo corren hacia Yunque que intenta escapar. Saúl dispara como un loco a todo lo que se mueve mientras se ríe a carcajadas. Manuel apunta al Yunque desde la furgoneta, le dispara constantemente para cubrir el movimiento de sus compañeros, pero su chaleco hace rebotar todas las balas. Amparo y Aitor se acercan al Yunque por dos flancos diferentes y consiguen acorralarlo. Aparecen dos de sus ayudantes por detrás para apoyarle. Aitor y Amparo disparan a la vez y matan a los dos ayudantes, uno cada uno. El Yunque queda solo y atrapado. Aitor empieza a vaciar su cargador en el chaleco del Yunque, sin mediar palabra. Amparo, mientras, avanza con cautela hacia él. Amparo hace la seña a Aitor para que cese el fuego y se aproxima explicándole la situación al Yunque. Manuel llega al callejón y sin mediar palabra le dispara a la cabeza. Manuel le dice a Amparo que han venido a matarlo, no a explicarle nada.

Aitor, Amparo y Manuel van a la plaza y se encuentran a Saúl cargando la camioneta con provisiones y saqueando cadáveres. Aitor, Amparo y Manuel se suben a la camioneta. Amparo llama a Saúl porque tienen que marcharse de allí. Saúl se sube a la camioneta con el chaleco del Yunque. La amortiguación de la camioneta baja drásticamente por el peso del chaleco. Aitor, Amparo y Manuel miran a Saúl y le dicen que deje eso, que ya encontrarán unos mejores y más ligeros. Saúl abre la puerta y lo tira. Arrancan la camioneta y de golpe se enciende la radio. La misma voz del holograma les da la enhorabuena y la información del siguiente líder a eliminar.

TRAMA NAIARA

Naiara intercepta un mensaje y sale corriendo a por el señor Taranto. José María Taranto está en el campo de entrenamiento junto con una patrulla de soldados. Cuando Naiara llega, le dice algo al oído a su líder. Seguidamente, el Sr. Taranto les comunica a sus secuaces que 4 personas se dirigen a asaltar la comunidad para matarle a él. El Sr. Taranto ordena que todos se preparen para darles una calurosa bienvenida.

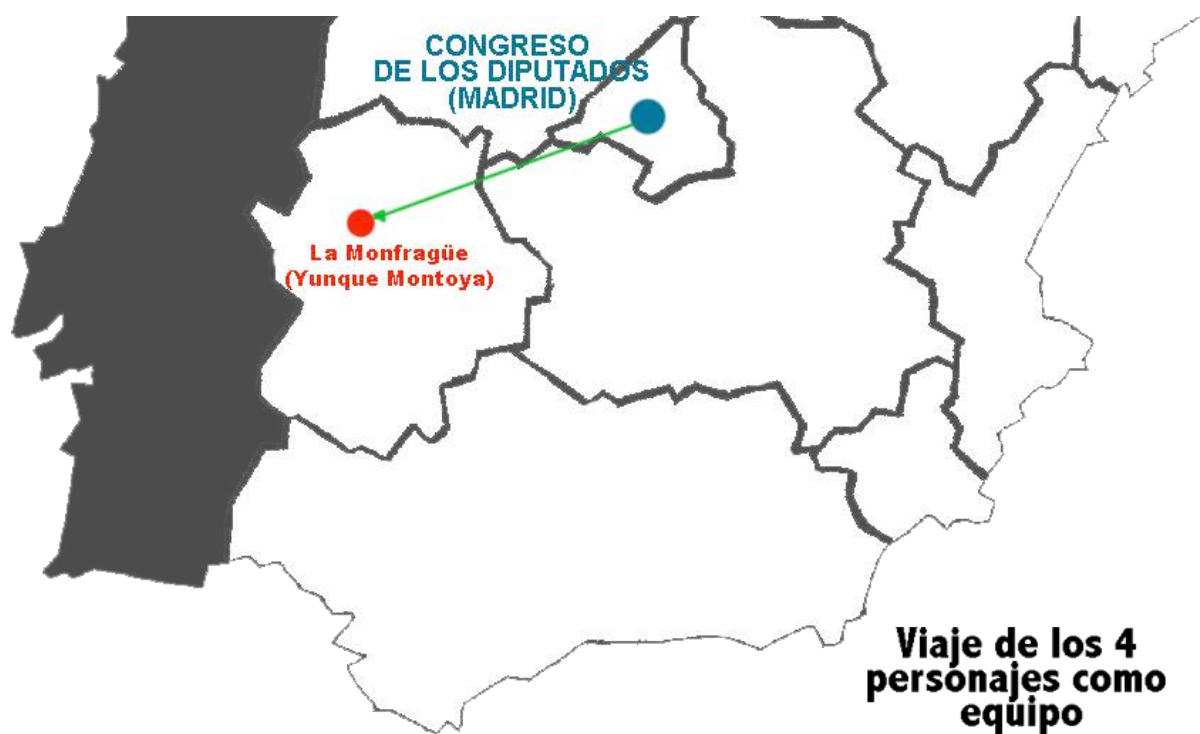


Figura 11: Discordia. Primer movimiento de los personajes como equipo. Elaboración propia.

SINOPSIS CAPÍTULO 6

FLASHFORWARD INICIAL (en b/n)

En 2050, Amparo está frente un ordenador en una habitación oscura. Lleva un uniforme del Gobierno con una solapa con el mismo símbolo con el que activó el holograma del Protocolo Concordia. Navega por una página en la que hay un mapa de España en la que se ven dibujadas todas las comunidades de la Península. Cuando clica en una de ellas, le sale la lista del censo. Está buscando asesinos. Al lado, tiene un fajo de sobres que son idénticos a los que los personajes recibieron al inicio de la historia.

TRAMA RAI

Alguien llega al Congreso. Encuentra la mesa, las sillas, etc. Restos que dejaron los cuatro protagonistas. Los está siguiendo y va un par de pasos por detrás. Investiga, trata de encontrar huellas o cualquier rastro humano que analizar. Cuando llega a la sala donde los personajes vieron el holograma, encuentra el documento con la información del Yunque Montoya que Amparo se olvidó de quemar.

TRAMA

Amparo, Manuel, Aitor y Saúl recorren el desierto español con la camioneta. Amparo conduce y Manuel es el copiloto. Todos están visiblemente cansados. El GPS del vehículo les avisa de que se aproximan a su destino: el Parque Nacional de Cabañeros. A unos 200 metros, divisan un gran asentamiento de árboles secos y se adentran en él. Tras recorrer unos metros, encuentran una caseta de obra vieja, con una parabólica en el techo, ligeramente escondida en la boca de una cueva. Amparo detiene el vehículo y los cuatro se bajan.

Saúl baja de un salto y se altera rápidamente jactándose de todos los cuerpos que ha derribado en el tiroteo. Manuel le recrimina que si no actúan con más sigilo se exponen constantemente a poner en peligro la misión y, lo que es más importante, sus propias vidas. Amparo, da la razón a Manuel. Aitor, se muestra distante y alicaído. Casi no ha tenido tiempo de llorar a su padre y ya se ha visto envuelto en una guerra que todavía no ha llegado a entender. Le tiembla el pulso debido al

“mono” y recurre a su mochila. Rebusca pero no encuentra nada útil. Coge la mochila y camina hacia el bosque. Amparo le recrimina mientras lo ve alejarse porque el tema que discuten también le incumbe. Aitor, sin girarse, le grita que enseguida vuelve.

Manuel, dentro de la caseta, recoge munición y bebe agua. Encuentra los planos de la comunidad del Sr. Taranto, Los Cortijos Grandes, (antigua Ciudad Real). Los despliega. Amparo entra a la caseta y los mira con Manuel. Saúl entra el tercero y, de un salto, se acomoda en una camilla desgastada que hay en un extremo de la caseta. Se quita las gafas dejando ver sus ojos con las pupilas blancas. Amparo se percata de sus ojos y le pregunta sobre el tema ya que no sabía que era ciego. Saúl le recrimina que es una larga historia y que no es ciego. Coge su sombrero y se tapa la cara con él para descansar.

Manuel comenta con Amparo que esta nueva comunidad parece mucho mejor preparada que la anterior. Sus murallas son de un material irrompible y el ejército del líder tiene fama de ser letal. Manuel empieza a sospechar que los que les mandan las misiones quieren tenderles una trampa. Amparo, aunque consciente de la dificultad del trabajo para únicamente cuatro personas, intenta disuadir a Manuel del pensamiento negativo hacia las personas que les mandan las misiones, añadiendo que toda causa mayor requiere un esfuerzo sobrehumano.

Aitor, en el bosque, visiblemente alterado, busca sin éxito algún vegetal o resto animal que pueda servirle de algún modo. No encuentra nada y, enrabietado, arranca y destruye todo lo que encuentra a su paso. De repente, tras un arbusto, encuentra el cadáver de un zorro que ha sido medio devorado y tiene unos gusanos azules alrededor de la herida. Aitor sonríe.

Aitor llega a la caseta en la que se encuentran sus compañeros discutiendo el cómo van a entrar. Están alterados. Saul propone entrar a tiros siendo un factor sorpresa. Manuel le amenaza con que al final le va a terminar golpeando como no se centre y Amparo les separa. Aitor, entra en la caseta, sonríe y dice: “Tranquilos, lo haré yo”.

Al anochecer, Amparo, Manuel, Aitor y Saúl esperan agazapados dentro de la camioneta, a las puertas de la comunidad del Sr. Taranto. Aitor lleva una cerbatana casera, con unos dardos de color azul chillón guardados en una bolsita, del mismo azul que el de los gusanos que encontró. Los cuatro observan como las puertas se

abren para dejar salir a un ciclista con una bolsa colgando del brazo. El ciclista se aproxima a su posición, Aitor y Manuel se miran. Aitor sonríe.

Los dos guardias que guardan las puertas de la comunidad desde sus respectivas torres, abren para dejar salir a otro ciclista. Cuando este sale, Aitor se cuela como un rayo para dentro con la bici del ciclista anterior. Los dos guardias se miran. Uno le dice al otro en tono irónico: “se habrá olvidado algo”. Aitor circula por dentro de la comunidad a gran velocidad. Mira a todos lados intentando encontrar algo que le diga hacia dónde tiene que ir para encontrar al líder. Al final de una gran avenida, observa a lo lejos un palacio recién edificado y reforzado como los muros exteriores de la comunidad y con 2 camiones del ejército (visiblemente tuneados al estilo *Mad Max*) custodiando las puertas. Aitor sonríe y pedalea hacia las puertas. Cuando está visiblemente cerca de los camiones, tira la bicicleta y se esconde detrás de uno de ellos. Desde allí, observa dos guardias en la parte alta del palacete, parece que todo está tranquilo. Entonces observa que hay un pequeño agujero en la valla que da acceso al palacio. Aitor sonríe, todo va a la perfección. Corre hacia el agujero y cuando está atravesándolo dos grandes focos se encienden iluminándole. Un centenar de soldados le apuntan desde la muralla de repente y una voz desde un megáfono le advierte: “No te muevas intruso, o en 30 segundos serás un colador”. Acto seguido, una sirena que se escucha en toda la ciudad se activa.

Desde la camioneta, Amparo, Manuel y Saúl se percatan de lo sucedido. Saúl, al volante, arranca la camioneta y dice: “Hay que entrar”. Arranca a toda velocidad y atraviesa las puertas de la comunidad. Una vez dentro, Amparo y Manuel se bajan de la camioneta. Saúl arranca y recorre la ciudad arrasando todo a su paso siguiendo la luz de los grandes focos. Cuando llega a la plaza del palacio, cuatro furgones le cierran por detrás y se ve rodeado. Aitor, se encuentra amordazado a los pies de la puerta del castillo con una serie de soldados custodiándole. El Sr. Taranto y Naiara, observan desde el balcón del castillo. El Sr. Taranto sonríe porque se piensa que están todos dentro de la furgoneta, felicita a Naiara y se dispone a bajar. Naiara observa la situación impasible.

Saúl, baja de la furgoneta, tira su escopeta al suelo y alza las manos. Recibe un golpe por la espalda que lo deja inconsciente en el suelo.



Figura 12: Discordia. Segunda parada, antes de siguiente ataque: Parque Nacional de Cabañeros. Tercer movimiento: Los Cortijos Grandes (Ciudad Real). Elaboración propia.

FLASHBACK INICIAL (en b/n)

2032. Seis dirigentes del bando republicano más radical de Madrid están reunidos en un sótano, manteniendo una reunión clandestina. En la mesa, tienen abierto un mapa del Cuartel General de la Guardia Civil de Madrid. Mantienen una conversación sobre explosivos y sobre empezar la revolución por todo lo alto. Se arman y salen al exterior. En un patio trasero, se reúnen con dos centenares de republicanos armados y dispuestos a todo. Estalla la Segunda Guerra Civil.

TRAMA

Aitor se despierta amordazado en la comunidad del Sr. Taranto. En frente de él, Saúl yace inconsciente y crucificado como Jesucristo. Solamente hay dos guardias custodiándoles. Es muy tarde y todos duermen. De repente, los dos soldados caen muertos. Manuel y Amparo entran en el calabozo y le dicen a Aitor que espere allí, que es mejor que nadie sospeche mientras ellos acaban con el líder. Manuel y Amparo entran en el castillo sigilosamente y van acabando con los guardias que se encuentran. En su habitación, Taranto está con Naiara, de la cual pretende abusar sexualmente. Ella tiene mucho miedo y apenas valor para defenderse. Taranto intenta seducirla aunque sabe que tiene tanto miedo que hará lo que él quiera y él se aprovecha de ello. Taranto empieza a forzarla sexualmente y ella intenta oponerse. Taranto le golpea en la cara para que no se resista y entonces escucha un disparo abajo. Taranto busca rápidamente algo con lo que vestirse y su arma. Le dice a Naiara que se esconda mientras él se cubre. Suenan disparos y explosiones en el exterior de la sala. Taranto y Naiara esperan escondidos. Se hace el silencio por un momento y de repente algo golpea la puerta con gran fuerza. Al segundo golpe, la puerta se abre y Manuel y Amparo disparan y se cubren. Taranto, escondido tras la cama, devuelve los disparos sin asomar la cabeza. Naiara, escondida en una parte más trasera, encuentra una pistola en la bota de Taranto. Naiara coge la pistola. La levanta y apunta hacia Amparo. Cuando está apunto de disparar, cambia de objetivo y dispara mortalmente al Sr. Taranto por la espalda. Se hace el silencio y Naiara rompe a llorar. Amparo se acerca a consolarla.

TRAMA RAI

Al amanecer, Rai llega a las puertas de la comunidad del Yunque. Cinco niños reparan el agujero que la furgoneta de los protagonistas hizo en el vallado exterior de la comunidad. Toda la fortificación está decorada con flores en señal de luto. Yunque, aunque era un líder duro y severo, tenía a la comunidad contenta y satisfecha, lo consideraban un buen líder. Rai observa sin bajarse del coche. Arranca y se va.

TRAMA

Manuel está al volante de la furgoneta, Naiara de copiloto, con una tableta en las manos, trabajando en algo. En la parte de atrás, Aitor duerme y Amparo cura las manos de Saúl. Mientras avanzan, un nuevo mensaje llega a la furgoneta. El mensaje felicita a los cuatro y da la información de la siguiente víctima: los hermanos Jarana. Naiara escucha la cinta y cuando esta termina pide explicaciones a Manuel. Manuel le explica que están obligados a seguir una serie de misiones. Naiara pregunta que por qué obligados y Amparo dice: “por el bien de España”. Naiara les cuenta que si quieren, ella puede dar con la señal que manda esos mensajes y descubrir quiénes están detrás. Manuel acepta y, aunque Amparo se muestra reacia al principio, también accede. Naiara teclea en su tablet y una serie de números comienzan a salir en la pantalla.

TRAMA POLÍTICOS

El grupo de políticos que mandan las misiones a los protagonistas, están reunidos en la misma sala de siempre. El que se encarga de los ordenadores llama la atención del que está al mando diciéndole que alguien está intentando violar su sistema de seguridad informático. El líder no da crédito, no es posible. Le manda al manitas hacer algo rápido pero se pone nervioso y decide bajar los plomos. Se quedan a oscuras.

Naiara, desde el coche dice: “Voilà”. Ha conseguido acceder y en la portada de la página a la que ha accedido pone: Protocolo Concordia, y al lado, el sello del gobierno español.

SINOPSIS CAPÍTULO 8

FLASHBACK INICIAL (en b/n)

2018, Amparo capitanea un pelotón militar que resguarda una base en Bangui (República centroafricana). Un convoy de tres camiones con civiles heridos llegan a las inmediaciones. El pelotón de Amparo tiene como objetivo asegurar el traslado y defender la base. En el instante que los civiles empiezan a bajar de los camiones, tres cazas sobrevuelan la zona dejando caer un misil a escasos 100 metros de la base en la que se encuentran. Se arma el caos en la base. La explosión hace que decenas de cuerpos desmembrados caigan justo donde se encuentra el pelotón. Amparo llama a sus hombres para que la sigan y sale hacia el lugar donde ha caído el misil. Cuando llegan, encuentran centenar de cuerpos en el suelo, algunos todavía con vida a pesar de las mutilaciones. Entre ellos, el bando enemigo a aprovechado la caída del misil para que un pequeño pelotón se infiltre entre la base para saquear y acabar con los pocos supervivientes. El pelotón de Amparo los encuentra y mientras intentan ayudar a los heridos disparan al bando enemigo creando una reyerta importante. Muchos hombres de Amparo mueren pero ella resiste los disparos mientras corre con una niña sin piernas agarrada a la espalda. Cuando Amparo llega a su campamento un superior le comunica que debe viajar urgentemente a España.

TRAMA

Amparo, Aitor, Manuel, Saúl y Naiara descansan alrededor de una hoguera al atardecer. La furgoneta está aparcada a su espalda. Al otro lado, una nueva caseta de obra con la puerta abierta y una luz encendida en su interior. Se encuentran en las ruinas de lo que antes de la guerra eran los restos del castillo de Almansa, al este de Albacete, ahora terreno desértico y abandonado. Naiara está tratando de hackear la interfaz del gobierno introduciendo una serie de caracteres en la pantalla en la que pone "Protocolo Concordia". Ha conseguido averiguar que la señal viene del sur de la península, pero la potencia que recibe es muy leve. Naiara propone al grupo que deben dirigirse hacia Andalucía, para que la señal sea más fuerte. Amparo recrimina que tienen una nueva misión y que no les viene de camino.

Amparo decide ponerse al mando debido a la mala fortuna que han tenido hasta el momento. Cree que la mejor forma de conseguir la siguiente misión será siguiendo el protocolo militar. Explica la misión que han recibido al grupo. Se trata de dos comunidades hermanadas, que comparten uno de sus flancos y en el que tienen un acceso abierto. Los líderes de ambas comunidades son hermanos gemelos de una familia de conquistadores que, cuando terminaba la guerra, se hicieron con todo el territorio del bajo este.

Amparo ordena establecer una vigilancia por turnos hasta que controlen la comunidad en cuanto a población, entradas y salidas, etc. Vigilando, se dan cuenta de que ambas comunidades están unidas por una carretera vallada con un riguroso sistema de seguridad, pero parece que la relación entre ambas es más que cordial, ya que sus líderes son hermanos.

Indagando un poco más en la vigilancia, descubren que tienen una rutina un poco extraña en las entradas y salidas. Cada dos horas entra un camión al mismo tiempo que otro sale, sin fallos. Ambos camiones se cruzan en las puertas. Sorprendentemente, ven que los camiones que llegan están llenos de cadáveres y son vaciados en el centro de la comunidad. Lo que pasa después ya no está a la vista de los prismáticos de los protagonistas. Los prismáticos vuelven a centrarse donde se dejaron los cadáveres y se observa como varios habitantes de la comunidad salen en parejas con un cadáver empalado, cogido entre dos por ambos lados. Dicha visión estremece a los protagonistas. Al parecer, en esa comunidad son caníbales.

De repente, un grupo de nómadas les atacan mientras están de vigilancia. Pelean hasta que deciden parar y dialogar. Los nómadas les cuentan que les habían atacado porque pensaban que eran de la comunidad. Los nómadas les cuentan que en esa comunidad salen a cazar a los nómadas y luego se los comen. Deciden trazar un plan y trabajar todos juntos para acabar con los líderes. Esperan la llegada del camión y la consecuente salida del nuevo. Una vez sale, lo interceptan. El plan es intentar entrar en la comunidad pasando desapercibidos. Los cuatro protagonistas se harán pasar por guardias y el grupo de nómadas por cadáveres. La misión empieza y pasadas las dos horas llegan a las puertas para el intercambio de camiones. Se adelantan un par de minutos en la entrada y los guardias sospechan, por lo que deciden revisar el camión.



Figura 13: Discordia. Cuarta parada, antes de siguiente ataque: Castillo de Almansa. Sigüientes comunidades: Jarana Norte (Gandía) y Jarana Sur (Murcia). Elaboración propia.

SINOPSIS CAPÍTULO 9

FLASHBACK INICIAL

En 2034, Rai, está luchando en plena guerra civil, contra un ejército nacionalista en la base militar liderada por el abuelo de Aitor. Aitor, con 12 años, observa escondido la batalla. Los republicanos avanzan con decisión y el bando de su familia corre peligro. Desde su escondite, observa como Rai encabeza el bastión republicano y hace preso a su padre y a su abuelo. Aitor es testigo de cómo Rai obliga a su abuelo a observar como amputa la mano derecha de su padre. Después, Rai ejecuta al abuelo de Aitor ante la mirada de toda su comunidad. Una vez han acabado con el líder y han hecho de su heredero un tullido, el comando republicano abandona la comunidad. Aitor corre hacia su padre, que yace tendido en el suelo. De repente, la cara de Rai se muestra en la imagen.

TRAMA RAI.

Rai llega a la comunidad del Sr. Taranto. Desde lejos puede apreciar como en los exteriores de la comunidad se han extremado las precauciones, triplicando los soldados de guardia y los camiones militares. El Sr. Taranto ha muerto pero su ejército es tan grande que enseguida están volviendo a reponerse con un nuevo líder que continúa su legado. Rai llega a las puertas y frena el coche. Se acerca a unos soldados que hay en las puertas y les dice que tiene una cita con el Sr. Taranto, que tiene que hablar con él. Los soldados, de forma hostil, se toman la pregunta como una ofensa y le echan de allí de malas maneras. Rai confirma lo que quería saber y prosigue su camino.

TRAMA

El camión está parado en las puertas de la comunidad con el motor en marcha. Manuel está al volante, Amparo de copiloto y Aitor y Saúl en los asientos posteriores de la cabina del camión. En las puertas de entrada hay dos torres de guardia, con dos soldados en cada una de ellas. Dos de ellos, uno de cada torre, se acercan por ambos lados para inspeccionar el camión. Los otros dos se quedan vigilando desde lo alto de ambas torres. El soldado que se aproxima por el lado del conductor (soldado 1), se acerca a la ventanilla de Manuel con intenciones de interrogarle.

Mientras, el otro soldado (soldado 2) inspecciona el camión por fuera y se aproxima a la parte trasera. El soldado 1 comienza a interrogar a Manuel, su cara no le suena y tiene bastante claro que son impostores. Manuel intenta salir del paso, pero cada vez tiene más claro de que les han pillado. El soldado 2 llega a la parte trasera e inspecciona los supuestos cadáveres. Toca la pierna de uno de ellos y se da cuenta de que están calientes. Soldado 2 le comunica dicho descubrimiento a soldado 1. Manuel se excusa diciendo que los acaban de matar, hace apenas 10 minutos. Soldado 2, para cerciorarse de que dice la verdad, saca un cuchillo y le hace un corte en la pierna a uno de los supuestos cadáveres. Dicho cadáver, que en realidad es Nómada 1, no puede resistir el dolor y se mueve. Soldado 2 grita y cuando soldado 1 reacciona uno de los nómadas dispara a soldado 2 de muerte. Manuel rápidamente mata a soldado 1. Amparo, Aitor y Saúl salen del camión rápidamente y se encargan de los dos soldados que vigilaban las torres. Una vez los soldados han muerto, se adentran en la comunidad. Dos nómadas bajan del camión y cierran las puertas para intentar disimular un poco y ganar tiempo. Suben al camión y este avanza hacia la plaza donde se descargan los cadáveres.

Una vez llegan a la plaza encuentran que está custodiada por ocho soldados que la rodean y que, en el centro de la plaza, hay un gran fosa común de al menos 60 metros cuadrados, pero con apenas medio metro de profundidad. Justo cuando están llegando al centro de la plaza ven como cuatro de esos ocho soldados corren hacia las puertas porque están recibiendo una llamada de alerta por intrusos. Los soldados pasan al lado del camión de los protagonistas pero no se dan cuenta de que son ellos. El camión se para en el centro de la plaza. Los cuatro soldados que han quedado prestan más atención al altercado que se está generando a las puertas que al camión recién llegado. Los protagonistas lo aprovechan para salir del camión. Se despliegan rápidamente y en un abrir y cerrar de ojos han acabado con los cuatro soldados sin levantar sospechas. Amparo, en cabeza, hace un gesto para que la sigan y tanto Manuel, Aitor y Saúl, como el grupo de nómadas la siguen, como si fueran un comando militar en plena guerra. Avanzan por las calles intentando pasar desapercibidos. El caos que provocaron al entrar se está atenuando. Los soldados saben que están dentro y los están buscando. El grupo avanza mientras va dejando soldados caídos a su paso. Llegan a la gran mansión de Paco Jarana y se adentran en ella. La casa está llena de invitados al banquete.

El líder, que se encontraba preparando el banquete de esa noche junto a su esposa y su hija, no ha tenido tiempo de preparar su defensa y la incursión de los protagonistas le pilla por sorpresa. Los protagonistas recorren la mansión eliminando a todos los soldados que salen a su paso, dejando vivas a las personas del servicio de la casa y a los civiles que no les atacan. Llegan por fin a la habitación del líder y lo eliminan.

El trabajo no ha terminado. Falta el siguiente líder, el hermano, Carlos Jarana. El hermano no había llegado todavía a la mansión, por lo que los protagonistas se ven obligados a cruzar la carretera de alta seguridad para terminar con el hermano. Tienen un serio problema. Las dos comunidades están al corriente de los sucesos y todos los soldados de ambas comunidades están buscando a los protagonistas. Los protagonistas deciden aproximarse a la entrada de la carretera de alta seguridad y tenderles una trampa. Desde la otra comunidad, un convoy de cinco camiones se aproximan por la carretera de alta seguridad. El líder va en el último coche.

SINOPSIS CAPÍTULO 10

FLASHBACK INICIAL

En 2018, Manuel es un sicario muy bien considerado en España. Es contratado por un alto cargo en la sombra del Partido Popular para eliminar a todos los imputados y evitar que tiren de la manta y se descubra todo el entramado de corrupción. El político le promete la inmunidad y protección para él y su familia si consigue la misión. Manuel se muestra negativo y el político le obliga mostrándole que ha secuestrado a su hija. Manuel no tiene salida y accede a realizar la misión. Manuel llega a casa y se ve obligado a explicárselo todo a su mujer: su hija está secuestrada y él debe seguir unas órdenes para recuperarla.

TRAMA

Tras haber matado al primer hermano, el comando se aproxima a la entrada de la carretera de alta seguridad. Desde la otra comunidad, un convoy de cinco camiones se aproximan por la carretera de alta seguridad con intenciones de matar a los intrusos. El líder va en el último coche. Aitor, saca de la mochila unos explosivos caseros y comienza a preparar la trampa. Los coloca a un lado de las puertas y estira un hilo de pescar hasta el otro extremo de la puerta, donde ata otro explosivo. El convoy se acerca a toda velocidad. Aitor coloca un tercer explosivo en la parte alta del lateral de la puerta y ata otro hilo de pescar a la altura de su cabeza. Corre con el cordón al otro extremo de la puerta, donde ató el primer explosivo, y lo ata a un cuarto explosivo, también a la altura de su cabeza. El primer camión del convoy está apunto de atravesar las puertas y Aitor está demasiado cerca de los explosivos. Rápidamente sale corriendo y salta. El primer camión del convoy atraviesa las puertas y se produce una explosión descomunal. Los dos coches que iban detrás del primer también salen por los aires y el cuarto queda bastante destrozado, pero los soldados salen ilesos. El quinto y último camión, en el que viaja el Líder, no recibe ningún daño. Sus ocupantes bajan y avanzan a pie hacia las puertas. El comando de los protagonistas, a la orden de Amparo, atraviesan los restos en llamas de los camiones en dirección al Líder. Aitor está en el suelo, la bomba le ha pillado y le ha reventado la pierna. Ambos grupos caminan por la carretera, entre los restos. Hay un tiroteo. Del grupo de nómadas que acompañaba a los protagonistas

mueren todos. Manuel recibe un disparo en el brazo y Saúl heridas varias. Amparo acaba finalmente con el líder.

Unos minutos después, Amparo conduce la furgoneta de los protagonistas. Manuel va de copiloto con el brazo vendado. Aitor va detrás, durmiendo, con heridas de gravedad. Naiara a su lado, sentada en el centro de la parte de atrás, tecleando en su tableta, a su lado, con la mirada perdida por la ventanilla, está Saúl. El GPS manda un mensaje nuevo. Es la nueva misión, la comunidad de Granada: Villandaluza. Casi al mismo tiempo, Naiara intercepta la señal de los políticos. Por fin descubre de donde proviene: del otro lado del estrecho, un poco más adentro de Ceuta. De una vez por todas, el grupo, visiblemente agotado, deciden desobedecer las órdenes e irse directamente hacia Ceuta, para acabar con todo esto de una vez.

Manuel propone que vayan a la cárcel de Botafuegos a descansar. Se dirigen allí. Una vez llegan se encuentran con que la valla está un poco forzada. Alguién está viviendo allí. Todos entran detrás de Manuel y recorren la cárcel sigilosamente. Los nuevos habitantes lo tienen todo patas arriba, viviendo como animales. Manuel se enfada mucho y se dirige a buscar a los habitantes. Llegan a la celda que Manuel utilizaba como dormitorio y encuentran durmiendo a los intrusos: dos hermanos huérfanos de 16 y 12 años. Saúl, hace el gesto de ir matarles, pero los demás, cansados de asesinar, le frenan y les perdonan la vida. Se apartan sin hacer ruido para no despertarles y se dirigen abajo, para instalarse y pasar la noche. Mientras el grupo se instala, Manuel recorre la cárcel con nostalgia. Al llegar a una de las habitaciones donde jugaba con Dama, para su sorpresa, se encuentra a Dama y a Chaparrón recostados juntos en una manta. Dama está embarazada. Manuel se llena de felicidad y los abraza mientras se le caen las lágrimas. Manuel, Amparo, Aitor, Saúl, Naiara, Dama y Chaparrón pasan una noche agradable. Han encendido una hoguera en el patio y están haciendo carne que han salido a cazar. Por una noche, los protagonistas desconectan y disfrutan, sin pensar en matar ni morir. En mitad de la juerga los niños se despiertan. Los protagonistas los ven y les ofrecen comida. Se sientan con el grupo y comen. Todos se quedan dormidos alrededor de la hoguera.

TRAMA RAI

Rai acercándose a la cárcel de botafuegos. Se instala en los exteriores para vigilar desde lejos a los protagonistas. Ya los ha alcanzado, pero no se acerca porque quiere esperar para saber quien mandaba las cartas.

A la mañana siguiente el grupo se prepara para marcharse. Manuel se despide de los perros y de los hermanos. Les da a los hermanos las llaves de la cadena de las puertas y les pide que cuiden mucho de Dama y de sus perritos. El grupo se marcha dejando la cárcel detrás. Dama mira la furgoneta marcharse.



Figura 14: Discordia. Último viaje. Ignoran Granada y se dirigen hacia Nueva Algeciras del Estrecho. Elaboración propia.

SINOPSIS CAPÍTULO 11

FLASHBACK INICIAL (b/n)

En 2018, Manuel tras salvar a su hija vuelve a la normalidad. Unos días después su mujer se entera de que siempre a sido un sicario y lo abandona. Manuel es traicionado por el político que le contrató y se celebra el juicio. Manuel es condenado a 120 años de cárcel.

TRAMA RAI

Rai está inspeccionando la cárcel de botafuegos. La hoguera todavía está caliente. Rai le da una patada a la leña enrabiado. Chaparrón sale y comienza a ladrarle. Rai, lo mira y abandona la cárcel.

TRAMA POLÍTICOS

Uno de los informáticos del grupo de políticos que dirigen la Operación Concordia, está observando la señal GPS que recibe, proveniente de la furgoneta de los protagonistas. Es el encargado de controlar el recorrido que hacen los protagonistas y así mantener la vigilancia sobre ellos en todo momento. El informático se da cuenta de que los protagonistas se están desviando ligeramente de la ruta propuesta, no se están dirigiendo a Granada sino que están tirando más hacia el Sur, como hacia el estrecho de Gibraltar. El informático avisa a su superior, quien al ver lo que este le comenta, se preocupa, sospecha y decide convocar una reunión urgente con el resto de políticos de la trama Concordia.

TRAMA

Manuel, Amparo, Naiara, Aitor y Saúl viajan en la furgoneta. Han apagado el GPS de la furgoneta y ahora siguen la señal que tiene Naiara en su tableta. Van directos a por los políticos y tienen intenciones de recibir explicaciones aunque tengan que conseguirlas con sangre. Manuel propone al grupo ir directos a la comunidad de Nueva Algeciras del Estrecho. Les explica que estuvo allí y que sabe como entrar. La comunidad de Algeciras es nacionalista. Naiara consigue información antes de entrar en la comunidad: es una comunidad de contrabando, nacionalista y muy

fuerte. Una de las más importantes de lo que queda de España. Su líder ayudó a los políticos del Protocolo Concordia a cruzar el estrecho para exiliarse. Está compinchado con los políticos y no dejará que los protagonistas crucen el estrecho.

El líder de la comunidad recibe una llamada. Son los políticos que le informan de la situación. Le ordenan que no deje al grupo cruzar el estrecho por ninguna circunstancia y que si es necesario los capture, pero que no los mate. Para terminar, le dice que prepare el puerto para su llegada.

El grupo está a las puertas de la comunidad, escondidos, trazando un plan. De repente, aparece Rai. No murió, fue rescatado y curado, y salió en busca de Saúl para vengarse (flashback de como Rai no murió). Hay una pelea, se intenta razonar, parece que se llega a un acuerdo amistoso, pero entonces Aitor reconoce la cara de Rai. Un flashback muestra el recuerdo referente al flashback del capítulo 9. Es el asesino de su abuelo. Aitor, en un arrebato de venganza, dispara a Rai, y Rai, convaleciente, dispara a Saúl. Saúl y Rai mueren. El grupo, tras asimilar lo sucedido, los entierran, y deciden entrar en Algeciras.

SINOPSIS CAPÍTULO 12

FLASHBACK INICIAL

Escena final del capítulo 12. Empieza en el plano mexicano. Termina diciendo: “unas horas antes”.

TRAMA

Amparo, Aitor, Manuel y Naiara llegan andando a las puertas de la comunidad de Algeciras y éstas se abren. Tras ellas, el líder de Algeciras Rafa Guerrero, camina hacia los protagonistas para darles una bienvenida amistosa, aunque a sus espaldas tiene seis soldados armados que lo protegen. Rafa Guerrero les da un trato cordial y les ofrece ayuda. Manuel le pide un barco y poder cruzar el estrecho desde su puerto. Guerrero accede, pero les dice que primero les invita a comer. Que quiere conocerles mejor antes de darles un barco. Es comprensible así que el grupo accede y se van a comer a la mansión de líder.

Manuel, Amparo, Aitor, Naiara y Guerrero están sentados en la mesa comiendo. Hay un silencio sepulcral. En la sala hay dos salidas, ambas, están custodiadas por dos soldados. Rafa Guerrero les hace un interrogatorio. Les pregunta de dónde vienen, quiénes son y para qué quieren cruzar el estrecho. Se llega a una situación muy incómoda. Parece que es una trampa y que está a punto de pasar algo pero al final, la tensión se apaga y Guerrero les invita a salir en dirección al barco que habían pedido.

Guerrero y sus seis soldados entran en el pueblo, con Amparo, Manuel, Aitor y Naiara siguiéndoles. Un gran yate está atracado en el puerto y Guerrero les dice que ese es su barco y les invita a subir a él. Todos suben, incluido Guerrero. Una vez dentro el grupo de políticos del Protocolo Concordia aparecen por sorpresa en el camarote y les tienden una emboscada (jamás se les ve las caras). Hay un plano mexicano donde ambos bandos se apuntan entre sí (el plano del flashback del capítulo). Hay una conversación intensa donde salen muchos temas a la luz: las promesas que cada protagonista había recibido en sus respectivas cartas (la liberación de la hija de Manuel, la ayuda a Aitor con la venganza de su padre, etc) eran todo mentiras. La hija de Manuel fue asesinada por los políticos, igual que el padre de Aitor. Todo había sido un truco para aprovecharse de la capacidad de los

protagonistas y cumplir el cometido del Protocolo. Tras unos momentos de tensión y silencio, los políticos le ofrecen a Amparo un trabajo, le dicen que todo lo que le habían dicho a ella era cierto y que la necesitan. A Naiara, al no estar en sus planes iniciales y ser un componente importante por sus conocimientos informáticos, también le ofrecen un trabajo. Ambas aceptan. Amparo acepta por placer y acto seguido ejecuta a Manuel y Aitor a sangre fría. Naiara para sobrevivir accede a la oferta de los políticos y se une a ellos.

Unos meses después, Amparo se encuentra en una habitación frente a un ordenador y a cuatro sobre con el logo del Protocolo Concordia. La misión no se cumplió así que la historia se repite y ahora es Amparo la encargada de reclutar a cuatro nuevos asesinos. (Flashforward inicial del capítulo 6, primera temporada).

3.4.3. *Dramatis Personae*

3.4.3.1. Personajes principales

AITOR ARRAIZ	
Nombre y apellidos	Aitor Arraiz Gil
Fecha de nacimiento	17 de febrero de 2022
Edad	20 años
Lugar de nacimiento	Valladolid
Residencia	Nueva Pucela
Carácter	<ul style="list-style-type: none"> - Prepotente: ser el líder de una banda de traficantes y el hijo del verdugo de su comunidad le ha creado una prepotencia y unos aires de superioridad que le hacen creerse por encima del resto. - Desconfiado: analiza y estudia a las personas con las que se rodea porque no se fía de nadie. - Reflexivo: piensa mucho antes de tomar cualquier decisión. No se deja llevar por el momento, prefiere observar antes de actuar. - Vengativo: la muerte en extrañas circunstancias de su padre saca su lado más vengativo y decide tomarse la justicia por su parte.

	<ul style="list-style-type: none"> - Débil de carácter: se ve sobrepasado por algunas situaciones recurriendo a la droga y al alcohol para superarlas.
Físico	<ul style="list-style-type: none"> - Aspecto: delgado y desgastado por el habitual consumo de estupefacientes. - Rasgos faciales: su rostro mezcla atributos para la seducción, como los ojos azules o la sonrisa traviesa, con el desgaste y las cicatrices del pasado. - Cabello: corto, moreno y deja entrever una leve cresta.
Aptitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Hábil con la bicicleta: utiliza de forma habitual su bicicleta para moverse por Nueva Pucela y por sus alrededores. - Dominio del mundo vegetal: es capaz de distinguir todo tipo de plantas y conoce todas sus propiedades. - Conoce todo tipo de estupefacientes: sabe a la perfección el efecto que tiene cada uno de ellos. Es capaz de hacer mezclas entre distintos productos y causar la muerte del que los consume.
Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> - Estilo: Aitor evoluciona como personaje con el paso de los capítulos y su lenguaje es una muestra de ello. Al inicio de la serie, Aitor se muestra prepotente y mal hablado pero a medida que avanza la serie y pasan los capítulos, Aitor utiliza un lenguaje mucho más estándar que refleja su cambio de actitud.
Manera de actuar	En el pasado siempre había actuado rápido, sin discreción y con poca precisión. Incluso cuando murió su padre se tomó la justicia por su mano, errando al matar al que creía que había acabado con la vida de su padre. Aquel error le hizo cambiar y desde entonces actúa con cautela y sin dejarse llevar, controlando al máximo las situaciones.
Bando	Nacionalista.
Familia	<ul style="list-style-type: none"> - Juan José Arraiz Clemente (padre): era el único familiar que le quedaba con vida. Era el verdugo del pueblo y eso le hacía ser respetado por algunos y odiado por otros.

Biografía	<p>Aitor tuvo una infancia muy complicada. Su madre murió cuando él tenía 3 años y su padre no pudo dedicarse plenamente a él porque tenía demasiado trabajo. Eso hizo que Aitor tuviera malas influencias y se juntara con quien no debía, siendo un niño muy descontrolado.</p> <p>Por otro lado, ser el hijo del verdugo de Nueva Pucela siempre le ha concedido una serie de privilegios que ha sabido aprovechar.</p> <p>Con 15 años empezó a traficar con drogas blandas para tantear el terreno y conocer el negocio. Poco a poco fue aprendiendo y mejorando, y con 18 años, cuando tuvo ocasión, se hizo con el negocio al envenenar a su jefe y a su mano derecha.</p> <p>Aitor se autoproclamó jefe de la banda de traficantes de Nueva Pucela sabiendo que ninguno de sus integrantes pondría oposición.</p> <p>De los 18 a los 20 años se dedicó a probar todo tipo de drogas y a hacer probar a los miembros de su banda las mezclas que creaba antes de ponerlas en venta.</p> <p>La muerte de su padre le hizo perder toda la inmunidad que tenía y el líder de la comunidad lo aprovechó para dictar su muerte.</p> <p>Aitor se vió obligado a abandonar Nueva Pucela para seguir con vida.</p>
Por qué acepta la misión	Prometen a Aitor que si trabaja para ellos conocerá toda la verdad sobre la muerte de su padre.

Tabla 6: Ficha personaje Aitor Arraiz. Elaboración propia.

SAÚL MORENO	
Nombre y apellidos	Saúl Moreno Serra
Fecha de nacimiento	29 de octubre de 2008
Edad	34 años
Lugar de nacimiento	Barcelona
Residencia	No tiene casa ni hogar, se mueve de comunidad en comunidad.
Carácter	<ul style="list-style-type: none"> - Sociópata: durante la Segunda Guerra Civil sufrió torturas que le desarrollaron una sociopatía que se torna peor con el paso de los años. - Cruel: no tiene problema en decir según qué cosas ni en actuar de según qué maneras porque no le importan los sentimientos de los demás. - Solitario: tras la Segunda Guerra Civil empezó una vida solitaria en busca de quienes le torturaron. - Desconfiado: no sabe si le torturaron los nacionales o los republicanos y eso le hizo desarrollar una desconfianza ante cualquiera. - Astuto: sabe qué decir y qué hacer para convencer a los demás según le convenga. - Impetuoso: no piensa antes de actuar, reacciona de forma impulsiva y eso suele traerle problemas. - Nervioso: se excita fácilmente y no es capaz de controlar las situaciones. - Violento: disfruta haciendo daño físico y mental y disfruta viéndolo en otros.
Físico	<ul style="list-style-type: none"> - Aspecto: de constitución fuerte, delgado, atlético y con varias heridas de guerra por el cuerpo. - Rasgos faciales: destaca su ceguera parcial debido a las torturas que sufrió. Como consecuencia utiliza unas gafas especiales que filtran los rayos solares permitiéndole ver mejor. - Cabello: moreno, corto y un poco rizado.

Aptitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Armas: conoce el funcionamiento de cualquier tipo de arma. - Habilidades de combate: tras quedar libre después de ser torturado, se dedicó a matar a todo el que se le pasara por delante y eso le convirtió en un máquina de matar. - Habilidoso: tiene una amplia gama de recursos y es capaz de construir armas con cualquier cosa que encuentre. - Creativo: tiene mucha imaginación y es muy ingenioso. Se le ocurren planes a todas horas pero en el momento de ejecutarlos pierde el norte y la locura le domina.
Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> - Fluidez: su sociopatía le hace hablar rápido, mucho y sin ningún tipo de filtro. - Estilo: le falta conocimiento de la lengua y eso le hace errar con según qué tipo de palabras y letras.
Manera de actuar	Su sociopatía y su carácter impulsivo y nervioso le hacen ser de gatillo fácil. Con sus actuaciones muestra su adicción a la violencia. Se deja llevar por la emoción del momento y no entiende de protocolos o estrategias.
Bando	Imparcial.
Familia	Perdió a sus padres durante la Segunda Guerra Civil.
Biografía	<p>Saúl nació en Barcelona pero, cuando en 2017 el <i>procés</i> empezó a coger fuerza, sus padres decidieron trasladarse a Lugo, donde tenían familia. Saúl era un joven muy familiar y alegre pero tenía pequeños rasgos de sociópata. Disfrutaba matando y despellejando animales, entre muchas otras cosas.</p> <p>Cuando la guerra estalló, su vida cambió por completo. Lugo fue testigo de una de las batallas más duras entre nacionales y republicanos dejando centenares de víctimas, y entre ellas, los padres de Saúl. Su sociopatía le hizo sufrir por la muerte de sus padres pero a la vez disfrutó por ver tantos y tantos cadáveres tirados por las calles. Saúl consiguió escapar de Lugo y llegó a Catalunya donde no le dejaron entrar por desertor. Saúl puso rumbo a Galicia de nuevo pero fue capturado a la altura de Aragón. Estuvo los tres últimos años de la guerra encerrado en un zulo completamente oscuro de Soria, con los ojos tapados con un paño humedecido en</p>

	<p>agua con exceso de cloro. Cuando la guerra terminó consiguió escapar pero desarrolló ftofobia y su sociopatía fue aumentando con el paso del tiempo. Saúl supo cómo beneficiarse de su problema de visión y al utilizar gafas de sol, empezó a hacerse pasar por ciego para conseguir el acceso a todo tipo de comunidades. Su sociopatía y su sed de venganza le convirtieron en un auténtico asesino al que no le importaba edad, sexo o bando de la víctima.</p>
Por qué acepta la misión	<p>En principio la misión no va con él pero cuando cree haber matado a Rai le roba su carta y decide ir porque no tiene otro plan mejor.</p>

Tabla 7: Ficha personaje Saúl Moreno. Elaboración propia.

MANUEL RAMÍREZ	
Nombre y apellidos	Manuel Ramírez Serrano
Fecha de nacimiento	17 de enero de 1982
Edad	60 años
Lugar de nacimiento	Córdoba
Residencia	Cárcel de Botafuegos (Algeciras)
Carácter	<ul style="list-style-type: none"> - Introverso: el pasar tantos años encerrado en una prisión y quedarse en ella cuando el resto de los presos escaparon convirtió a Manuel en una persona introversa y solitaria. - Estricto: cumple con su misión le guste o no. Es disciplinado y ejecuta su cometido sin cuestionar a sus superiores. - Amante de los animales: su amor por los animales hizo que poco tiempo antes de salir de la cárcel para cumplir con su misión, Manuel se encariñara de Dama, y compartiera su día a día con ella. - Despiadado: no tiene sentimientos con los desconocidos y eso le convierte en un asesino desalmado que no se lo piensa dos veces antes de actuar. - Familiar: antes de entrar en la cárcel, tenía una relación preciosa con su hija Alma pero dicho vínculo se fue enfriando con el paso del tiempo hasta deshacerse por completo.
Físico	<ul style="list-style-type: none"> - Aspecto: corpulento y fuerte. Se ejercita todas las mañanas en el patio del gimnasio y eso le hace aparentar ser más joven de lo que es. - Rasgos faciales: tiene ciertos rasgos que dan la sensación de que siempre está serio y enfadado. Destaca su barba blanca. - Cabello: media melena blanca y peinada hacia atrás.
Aptitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Asesino/Sicario: se ganaba la vida como asesino a sueldo hasta que lo detuvieron. Durante todos

	<p>sus años como sicario, adquirió una serie de aptitudes que lo convirtieron en uno de los mejores valorados y pagados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cultivo: cuando entró en la cárcel y se quedó solo, tuvo que aprender a cultivar para sobrevivir. Con el paso del tiempo logró una amplia gama de conocimientos sobre la tierra y sus cultivos. - Organizado: al quedarse solo en prisión empezó a ordenar todo lo que le interesaba para estudiar la viabilidad de quedarse allí. - Pragmático: no se queda con las teorías y las especulaciones, le gustan las soluciones prácticas y efectivas. - Leal: es capaz de cualquier cosa con tal de no traicionar a sus amigos o superiores. - Resolutivo: su experiencia como sicario le hace ser capaz de resolver cualquier problema con rapidez y facilidad.
Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> - Estilo: tiene un tono calmado y suave. Transmite tranquilidad y serenidad con su voz.
Manera de actuar	<p>Su rico abanico de habilidades como sicario y su tranquilidad le hacen ser uno de los mejores y más eficaces a la hora de actuar. No tiene prisa en tomar las decisiones porque sabe que siempre acierta. Su sosiego y su calma le convierten en un excelente tirador de larga distancia.</p> <p>El haber estado tantos años encerrado en Botafuegos, le hace estar desconectado de los últimos avances en tecnología y desconoce el funcionamiento de las armas de 2042.</p>
Bando	Imparcial.
Familia	<ul style="list-style-type: none"> - Alma Ramírez Medina (hija): era la única familiar con la que tenía relación tras separarse de su mujer. Tenían muy buena relación hasta que Manuel entró en la cárcel. - Rosa Medina Pizarro (mujer): Manuel y ella fueron muy felices durante sus primeros años de matrimonio, pero cuando Rosa descubrió que Manuel era uno de los sicarios más sanguinarios de España, se marchó sin dar explicaciones.

Biografía	<p>Manuel nació en Córdoba y tuvo una infancia y una juventud absolutamente normales. Sus padres se mudaron a Madrid cuando él tenía 20 años pero Manuel decidió quedarse con su novia Rosa. Años más tarde se casaron y tuvieron a su única hija, Alma.</p> <p>Manuel trabajaba como sicario y, de hecho, era uno de los mejores de Andalucía y de España. Pero Manuel jamás le contó a Rosa su verdadera profesión, sino que le dijo que era transportista y que por eso viajaba tanto.</p> <p>Cuando Rosa se enteró, por casualidad, de la verdadera vida que estaba llevando su marido decidió abandonarlo. Rosa quiso llevarse a Alma con ella, pero Alma no quiso separarse de su novio Rafa y se quedó con su padre. El abandono de Rosa fue golpe muy duro del que Manuel jamás se recuperó.</p> <p>En 2018, es contratado por un alto cargo en la sombra del Partido Popular para eliminar a todos los imputados y evitar que tiren de la manta y se descubra todo el entramado de corrupción. Cuando Manuel cumple con su misión, un anónimo llega a los juzgados y Manuel es condenado con 120 años de cárcel.</p> <p>Durante los primeros años en la cárcel de Botafuegos, Manuel fue tratado como un héroe pero cuando en 2032 se abrieron las cárceles y todos los presos se fugaron, Manuel no tuvo dónde ir porque ya había perdido el rastro de su hija. Manuel empezó a habilitarse la cárcel a su gusto y se asentó allí hasta que le llegó la carta.</p>
Por qué acepta la misión	Prometen a Manuel que le dirán dónde está su hija.

Tabla 8: Ficha personaje Manuel Ramírez. Elaboración propia.

AMPARO TORRES	
Nombre y apellidos	Amparo Torres Flores
Fecha de nacimiento	26 de septiembre del 2000
Edad	42 años
Lugar de nacimiento	Madrid
Residencia	Carabancheles
Carácter	<ul style="list-style-type: none"> - Obediente: su recorrido como militar la ha convertido en una mujer firme, obediente y que no cuestiona las decisiones de sus superiores. - Nacionalista: su ambiente familiar le hizo crecer rodeada de nacionalistas, fachas y monárquicos y poco a poco fueron calando en ella esas ideas hasta crearle un carácter absolutamente nacionalista y patriota. - Inteligente: es una experta en historia y geografía. Su inteligencia le ayuda a combatir: conoce el terreno y sabe cómo persuadir a sus enemigos. - Líder: se cree líder incluso cuando no lo es. Tiene un carácter de líder autoritario y no acepta que se le cuestione nada. - Creída: tantos años de servicio militar defendiendo a su país le han creado aires de superioridad y eso hace difícil la convivencia con ella. - Desconfiada: es desconfiada por naturaleza. Ha sufrido muchos ataques, emboscadas y traiciones de sus compañeros y eso le ha generado precaución y recelo ante todo el que se le acerca.
Físico	<ul style="list-style-type: none"> - Aspecto: tiene un cuerpo que <i>a priori</i> puede parecer poca cosa pero que en realidad está más que preparado para la acción. - Rasgos faciales: comparte rasgos de mujer atractiva como una mirada penetrante y unos labios que incitan a ser besados, con el desgaste de la edad y la guerra. - Cabello: larga melena rubia y lisa.

Aptitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Armas: conoce todo tipo de armamentos y municiones. Es capaz de manejar de forma rápida y precisa cualquier tipo de arma en función de lo que se precise. - Tácticas de guerrilla: el año que estuvo combatiendo fuera de España le enseñó todo tipo de tácticas de guerrilla y es capaz de encontrar soluciones para cualquier tipo de situación.
Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> - Estilo: Amparo tiene un estilo militar, es decir, disciplinado, meticulado y ordenado. No utiliza conceptos militares a no ser que sea en momentos de combate, pero su lenguaje disciplinado deja entrever un pasado en el ejército.
Manera de actuar	En su cabeza siempre tiene un protocolo de actuación. Nunca se precipita. Es rápida y precisa interviniendo pero nunca se deja llevar por la excitación del momento. Le gusta la lucha cuerpo a cuerpo.
Bando	Nacionalista.
Familia	Cuando ingresó en el ejército sus padres la desterraron. Años después, durante la Segunda Guerra Civil, los republicanos mataron a sus padres pero Amparo no se enteraría hasta finalizar la guerra.
Biografía	<p>Amparo fue hija de una familia adinerada. Durante su infancia se vio rodeada de personas importantes, de mucho dinero y de ideas nacionalistas y conservadoras. Desde pequeña, sus padres le metieron esas ideas en la cabeza, y cuando Amparo cumplió los 18 ingresó en el ejército para defender la gloria de su país. Aquella decisión rompió la relación con sus padres porque ellos tenían otros planes para Amparo.</p> <p>Con 22 años fue destinada a Bangui (República Centroafricana), con el Grupo de Operaciones Especiales de las Fuerzas Armadas, donde desde 2014 la Unión Europea tenía como objetivo detener la violencia étnica-religiosa que enfrentaba a Seleka y Antibalakas. Pero en 2023 volvió a España para frenar la revuelta que había causado la independencia del País Vasco, y durante los siguientes años permaneció en el país para salvaguardar la monarquía.</p> <p>Tras la Segunda Guerra Civil, el ejército se disolvió y se vio obligada a trasladarse a Carabanchales, comunidad nacionalista. Con su experiencia como militar, Amparo pretendía convertirse en la verdugo del pueblo, pero ese puesto ya estaba ocupado y tuvo que conformarse con</p>

	ser la mediadora.
Por qué acepta la misión	Amparo desea y ansía a toda costa la unidad de España y ve que tras esta misión puede cumplir su deseo. A parte, le prometen que será una de las capitanas del nuevo ejército español.

Tabla 9: Ficha personaje Amparo Torres. Elaboración propia.

RAI HERRERO	
Nombre y apellidos	Raimundo Herrero Alonso
Fecha de nacimiento	29 de octubre de 1988
Edad	54 años
Lugar de nacimiento	Palencia
Residencia	Bronchales
Carácter	<ul style="list-style-type: none"> - Idealista: desde muy joven creía en la posibilidad de una tercera república en España y siempre que tenía ocasión luchaba por ella. - Líder: de joven fue líder de varios movimientos pro-república. Cuando estalló la guerra y le tocó defender a su pueblo, no dudó en coger las riendas y ser quien tomara las decisiones. - Despiadado: sus problemas económicos y los de su familia le hicieron tomar el camino de la sangre. Rai se convirtió en un ser despiadado al que no le importaba matar a quien fuera con tal de conseguir el dinero.
Físico	<ul style="list-style-type: none"> - Aspecto: de complexión normal pero destaca por su gran altura y sus habilidades atléticas. Es habilidoso con las manos y eso le hace no tener un cuerpo extremadamente fuerte. - Rasgos faciales: destaca su aire enigmático en la mirada. - Cabello: es calvo y siempre lleva una boina negra.
Aptitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Asesino: es capaz de matar a cualquiera con mucha pericia y sigilo. Fue sicario durante muchos años y junto con sus habilidades como criminólogo le convirtieron en uno de los mejores. - Criminólogo: sus conocimientos como criminólogo le permiten seguir pistas imperceptibles para cualquiera, y por otro lado, también es capaz de limpiar las escenas de sus crímenes para que nadie pueda encontrarlo. - Cazador: se dedicaba a probar todo tipo de armas y trampas con los animales. De esta manera

	<p>comprobaba el nivel de eficacia de sus inventos y conseguía comida para compensar sus problemas económicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sabio: sus conocimientos en criminología y todos los conocimientos adquiridos por sus padres, convirtieron a Rai en uno de los hombres más sabios de Palencia.
Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> - Estilo: Aunque podría, Rai no utiliza un vocabulario técnico porque su humildad le impide hacer evidente su superioridad intelectual.
Manera de actuar	<p>Es frío, calculador, paciente, impecable e impoluto. Jamás falla un tiro porque cuando dispara es por que sabe que va a acertar. Si tiene que mancharse las manos en el combate cuerpo a cuerpo no duda en hacerlo. Es muy hábil con las manos y conoce todo tipo de técnicas para inmovilizar o matar a sus víctimas.</p>
Bando	<p>Republicano</p>
Familia	<ul style="list-style-type: none"> - Francisco Herrero Jurado (padre): trabajaba en una fábrica hasta que fue prejubilado tras sufrir corte en su mano con una de las máquinas. Es un hombre muy sabio y muy vivido. - Juana Alonso Ibáñez (madre): trabaja como ama de casa. Es muy cariñosa y muy inteligente. - Ana Herrero Alonso (hermana): tras acabar la carrera de medicina se fue a Londres a trabajar. - Marta Herrero Alonso (hermana): tras acabar la carrera de medicina se fue a Liverpool a trabajar.
Biografía	<p>Rai fue hijo de una familia republicana y proletaria de Palencia. Rai y sus dos hermanas fueron criados en un muy buen ambiente familiar. Rai estudió criminología en Madrid y sus dos hermanas se marcharon a trabajar al extranjero cuando acabaron la carrera de medicina. Rai empezó a trabajar como criminólogo pero en sus ratos libres se dedicaba a matar por dinero y así poder ayudar a sus padres. Con sus conocimientos como criminólogo, Rai realizaba asesinatos impecables e impolutos y sus crímenes jamás se resolvían.</p> <p>Cuando empezó la guerra, Rai no dudó en ir al frente a luchar por el bando republicano. Con el paso de los meses y tras haber eliminado a decenas de nacionales, volvió a Palencia a defender a su pueblo.</p>

	<p>Cuando la guerra terminó, Rai ayudó a fundar la comunidad Bronchales de la cual se tornó una pieza fundamental. Rai fue nombrado jefe de los cazadores-recolectores y ocupó uno de los puestos del consejo de sabios de la comunidad.</p>
<p>Por qué acepta la misión</p>	<p>Le dicen que hay un loco, familiar de una de sus víctimas, que ha logrado salir de España y que tiene como objetivo matar a sus hermanas. Si acepta la misión, ellos mismos matarán a dicho individuo para que sus hermanas sigan con vida.</p>

Tabla 10: Ficha personaje Rai Herrero. Elaboración propia.

3.4.3.2. Personajes secundarios

PERSONAJES SECUNDARIOS	
Naiara	Es la <i>hacker</i> de la comunidad del Sr. Taranto, la comunidad Los Cortijos Grandes. Tiene una habitación llena de aparatos electrónicos con los que consigue interceptar las comunicaciones entre los gobernantes y los protagonistas. Naiara es forzada sexualmente de forma habitual por el Sr. Taranto porque no tiene el valor ni la fuerza para enfrentarse a él.
Yunque Montoya	También conocido como “El hombre metálico”. Es el líder duro y severo de la comunidad La Monfragüe. A pesar de ser un líder férreo, inclemente e intransigente, tiene a la gente de la comunidad contenta y satisfecha porque en su comunidad no se permiten malhechores y sus vecinos están a salvo de cualquier amenaza.
José María Taranto	Más conocido como el Sr. Taranto. Es el líder de la comunidad Los Cortijos Grandes. Es un líder al que le preocupa mucho la seguridad de sus vecinos y por eso tiene un buen ejército en su comunidad que él mismo entrena. Taranto vive en lo alto del castillo de Las Seguras desde donde vigila todo lo que sucede en su comunidad. En el castillo también vive Naiara, de la cual se aprovecha utilizando su poder para propasarse sexualmente con Naiara.
Dama	Es la perra mestiza de Manuel. Dama era una perra abandonada que merodeaba la cárcel de Botafuegos cuando Manuel la encontró. Dama es una perra feliz, activa y muy juguetona que le hace mucha compañía a Manuel.
Grupo políticos	Este grupo está formado por 12 políticos a los que nunca se les ve el rostro. Se exiliaron durante la guerra y ahora pretenden retomar la unidad de España matando a los líderes de las comunidades más fuertes.
Chaparrón	Es un perro callejero que vivía deambulando por los alrededores de la cárcel de Botafuegos. Cuando conoce a Dama se convierte en su compañero y padre de sus cachorros.
Hermanos Jarana	Paco y Carlos Jarana son dos hermanos gemelos, hijos de una familia de conquistadores que tras la Segunda Guerra Civil se hicieron con el bajo este de la península, formando dos comunidades hermanadas y unidas entre sí por una carretera de alta seguridad: Jarana Norte y Jarana Sur.
Rafa Guerrero	Líder de la comunidad de Algeciras: Nueva Algeciras del Estrecho. Es nacionalista y contrabandista. Ayudó a los políticos del Protocolo Concordia a cruzar el estrecho para exiliarse y todavía trabaja para ellos.

Informático de los políticos	Trabaja para los políticos del Protocolo Concordia. Es el encargado de vigilar a los protagonistas vía GPS y cerciorarse de que siguen las órdenes. Siempre está frente a un ordenador y tiene contacto directo con uno de los políticos.
-------------------------------------	---

Tabla 11: Ficha personajes secundarios. Elaboración propia.

3.4.3.3. Relaciones entre los personajes principales

RELACIÓN DE PERSONAJES	
Aitor - Rai	Durante la Segunda Guerra Civil, Rai mató al abuelo de Aitor y le cortó una mano a su padre.
Rai - Amparo	Durante la Segunda Guerra Civil, la comunidad de Rai intentó conquistar el territorio del grupo de Amparo siendo finalmente repelidos.
Rai - Saúl	Cuando Rai se disponía a seguir las indicaciones de la carta, Saúl lo ataca por detrás y tras una pelea entre los dos, Saúl parece matar a Rai.

Tabla 12: Ficha de relación de personajes principales. Elaboración propia.

3.4.4. Estructura de capítulos: tramas y subtramas generales

Trama de *Discordia*

Tras las independencias de Cataluña y el País Vasco, después de una devastadora guerra civil y una durísima postguerra, 12 gobernantes exiliados en el norte de África contactan con cuatro ex-asesinos para acabar con los líderes de las diferentes comunidades y retomar el control de España.

Subtramas de *Discordia*

- **Subtrama nº1: Políticos exiliados:** reunidos en una habitación secreta de ubicación desconocida (hasta el final de la serie), 12 gobernantes, a los que no se le ve el rostro en ningún momento, deciden y supervisan las misiones que llevan a cabo los cuatro protagonistas.
- **Subtrama nº2: Hacker:** Naiara, la *hacker* de Los Cortijos Grandes, intercepta por casualidad una de las comunicaciones entre los políticos y los protagonistas. Desde ese momento empieza a seguir dichas comunicaciones hasta que los protagonistas se dirigen a Los Cortijos Grandes para acabar con su líder, el Sr. Taranto. Tras una serie de acontecimientos, los protagonistas consiguen matar al Sr. Taranto y liberar a Naiara de sus manos. Naiara, a partir de la segunda temporada de la serie, se une al equipo formado por los protagonistas.

- **Subtrama nº3: Dama y Chaparrón:** Dama y Chaparrón se conocen en los alrededores de la cárcel de Botafuegos al inicio de la serie y se enamoran al momento. Manuel, el amo de Dama, emprende su viaje y la deja allí para que sea feliz con Chaparrón. Cuando en uno de los últimos capítulos de la serie, Manuel y el resto de protagonistas pasan por la cárcel de Botafuegos, se reencuentran con Dama y Chaparrón.
- **Subtrama nº4: Rai siguiendo a los protagonistas:** tras el encontronazo entre Rai y Saúl que acaba con Saúl acuchillando a Rai y robándole sus cosas, Rai consigue mantenerse con vida. Después de recuperarse, Rai se pone en marcha para encontrar a Saúl y vengarse de él. Para ello, sigue las pistas que va encontrando pero siempre va dos pasos por detrás de los protagonistas. Al final de la serie, Rai consigue atrapar al resto de protagonistas y vengarse de Saúl.
- **Subtramas nº5: *Flashbacks y flashforwards*:**
 - **Temporada 1:**
 - **Capítulo 1:** Durante la Segunda Guerra Civil, una guerrilla captura y tortura a Saúl.
 - **Capítulos 2, 3, 4 y 5:** Durante la Segunda Guerra Civil, la Sección 77, un comando republicano encargado de eliminar a los altos cargos del gobierno, avanza hasta acabar con la vida del Presidente del Gobierno y del Rey de España.
 - **Capítulo 6:** Una vez termina el primer intento del Protocolo Concordia, Amparo, unos años después, recaba información sobre nuevos asesinos que terminen el trabajo que su grupo empezó.
 - **Temporada 2:**
 - **Capítulo 7:** Un grupo de Republicanos se reúne clandestinamente y fuerza el inicio de la Segunda Guerra Civil.
 - **Capítulo 8:** En 2018, Amparo capitanea un pelotón militar en la República Centroafricana. Amparo recibe la orden de volver a España.
 - **Capítulo 9:** Durante la Segunda Guerra Civil, Rai lucha contra un ejército nacionalista liderado por el abuelo de Aitor.

Finalmente, Rai amputa la mano del padre de Aitor y mata a su abuelo ante la atenta mirada de toda la comunidad.

- **Capítulo 10:** Manuel, en 2018, es contratado por un dirigente de PP para matar a todos los imputados del partido para evitar que tiren de la manta.
- **Capítulo 11:** Manuel es traicionado por el dirigente del PP y es condenado a 120 años de cárcel.
- **Capítulo 12:** Los políticos exiliados y los cuatro protagonistas se apuntan entre ellos con sus armas.

3.4.5. La puesta en escena

Para la explicación de la puesta en escena de *Discordia*, se tienen en cuenta dos campos que anteriormente se utilizan para enumerar las referencias utilizadas para la creación de la serie en el apartado 1.5.1. *Referentes de imagen*.

En lo que se refiere a la estética visual de la serie, se creen importantes varios detalles:

- **Colores vivos en un mundo distópico:** Hoy en día no hay ninguna distopía en el mercado español que utilice colores vivos. Normalmente, este tipo de productos suelen utilizar colores apagados y tristes para reforzar la idea de apocalipsis. *Discordia*, en cambio, sí que utilizará colores vivos todo y ser una distopía. Colores muy saturados y recargados que den una imagen rica en colores y emociones lumínicas.
- **Iluminación:** En *Discordia*, al tratarse de un mundo tan colorido y saturado, las sombras no proporcionarán ningún tipo de valor narrativo ni más importancia que su mera existencia lógica.
- **Mundo en ruinas:** *Discordia* mostrará una panorama español desolador en comparación a como lo conocemos en la actualidad: ciudades sumidas en las ruinas, edificios emblemáticos destruidos, lagos y ríos vacíos y bosques secos. En consecuencia, nuevas ciudades serán erguidas y fortificadas; renombradas y defendidas como fuertes. La sociedad comenzará a organizarse de formas nuevas, se crearán nuevos roles (líder, verdugo, mediador, cazador, etc) y la vida volverá a parecerse más al la edad media que a la contemporánea.

- **Tecnología moderna:** Los acontecimientos explicados en *Discordia*, aún y estar España sumida en una “Nueva Edad Media”, tienen lugar en el año 2042. Esto significa que la tecnología, -aunque en gran parte de la serie será inexistente debido a las limitaciones de los protagonistas-, estará en un estado muy avanzado. Las armas serán muy modernas. Los mensajes de personas importantes se harán mediante hologramas, y se hará obvio que el estado del mundo en general es avanzado, a diferencia de la miseria y la posguerra que se vive en España.

En cuanto a la técnica utilizada y a los aspectos narrativos de *Discordia*, se quiere tener en cuenta también una serie de puntos:

- **Plants:** Tanto en la careta como en los flashbacks iniciales de los capítulos de *Discordia*, se lanzarán *plants* que se irán resolviendo a medida de que la trama avance.
- **Tipología de planos:** La tipología de planos que utilizará *Discordia* no brillará por ser un hecho innovador. Se seguirá el modo estándar, la combinación de planos cortos con planos largos dependerá de la carga y el significado que se le quiera dar a cada acontecimiento: los momentos narrativos o cargados de emociones, serán cortos y los informativos o descriptivos, serán generales. No obstante, y como explicaremos en el punto que sucede a este, el hecho de que el plano secuencia esté muy presente en el modo de rodar la serie, los planos que más predominarán serán los medios, debido a la necesidad de seguir las acciones de los personajes y mostrarlas desde un punto de vista agradable y cercano para el espectador.

En lo que se refiere a la angulación de la cámara, tampoco se tratará de impresionar con ello. Se usará de forma académica la angulación picada cuando el espectador tenga que desarrollar un sentimiento de inferioridad o encierro y contrapicado para hacer que sienta superioridad o alivio. La angulación normal se utilizará cuando la situación no requiera una carga emocional extra para el espectador.

- **Movimientos de cámara:** En lo referente al movimiento, *Discordia* mostrará tanto interno como externo. Interno porque la serie estará grabada, en su gran parte, en plano secuencia. Esto proporcionará una sensación de

realidad y de vivencia propia, debido una experiencia de movimiento constante, que debería hacer sentir al espectador estar más cerca de la historia. Esto está ligado con el movimiento externo, el generado por la cámara, ya que en caso de los planos secuencia se utilizarán los *travellings* para seguir la acción de cerca. También se utilizarán las panorámicas tanto en los planos secuencia como en los convencionales para que puedan seguirse todas las acciones.

- **Montaje:** En *Discordia* se utilizarán principalmente dos tipos de transiciones: por corte y fundidos a negro. El primero porque, narrativamente hablando, no tiene ninguna significación más allá de la unión de dos planos sin ningún tipo de efecto, y pasa totalmente desapercibido. El fundido a negro, que pasa progresivamente de la imagen a negro o viceversa, se utilizará cuando sea necesario hacer un cambio drástico de escenario o de tiempo.

El montaje interno será lo que predomine en *Discordia* ya que la serie estará compuesta principalmente por planos secuencia. Por lo tanto, el ritmo en el montaje vendrá dado por los movimientos de cámara, la coreografía de los personajes dentro del plano, los elementos que se encuentren fuera de campo y/o la composición de la escena (Fernández, F. y Martínez, J., 1999:182). En los momentos en los que no se utilicen los planos secuencia, el montaje será externo y vendrá dado por la unión de planos que se realice en la sala de postproducción.

En gran parte de la serie se recurrirá a un montaje alterno porque se mostrarán, sobre todo en los primeros capítulos, distintas líneas de acción que pueden suceder de forma paralela y que terminan confluyendo en un mismo punto. El ejemplo más claro es el recorrido que realizan los personajes hasta llegar a encontrarse. Aunque a su vez, también se puede entender esto como un montaje en paralelo ya que muchas de las acciones que se muestran de los personajes, antes de recibir la carta, son actos de su vida cotidiana que no llegarán a confluir con el resto.

- **Banda Sonora:** Por lo que se refiere a las músicas, *Discordia* tendrá un toque *retro*, aun y suceder en el futuro. Para ello, nos decantamos por mezclar músicas del más puro estilo *western* con canciones del género rock-blues como podrían ser el *Man of Constant Sorrow* de Soggy Bottom Boys

que aparece en la película *O Brother!* (2000, Joel Coen) o el *Far From Any Road* de The Handsome Family que aparece en el *opening* de *True Detective* (2014-, Nic Pizzolatto). De esta manera, la banda sonora tendrá, en algunos momentos, una función completamente dramática, es decir, que ayudará al espectador a comprender la acción, pero en cambio, en otros momentos la función de la música será simplemente ornamental. Por lo que se refiere a los efectos de sonido, *Discordia* solamente incorporará efectos diegéticos, ya que la función de los efectos extradiegéticos, cómo podría ser el crear tensión al espectador, estarán cubiertos con las músicas.

3.5. Diseño y contenidos del capítulo piloto

3.5.1. Tramas y subtramas

Trama del capítulo piloto

Debido a que la trama propiamente dicha de *Discordia* no empieza hasta el capítulo 4 de la primera temporada, se divide la trama del capítulo piloto en cuatro, una por protagonista.

- **Trama nº 1: Manuel:** Situada en la cárcel de Botafuegos, Manuel se despierta y empieza con su rutina diaria: desayunar, poner de comer a Dama, hacer ejercicio en el patio, cuidar sus cultivos, etc. Cuando se acerca la hora de cenar, Manuel se dispone a cerrar la puerta principal de la prisión, llama a Dama y cuando la perra se acerca a él, ve que tiene una carta atada en su collar. Acto seguido, Manuel oye unos ruidos en un arbusto y creyendo que puede estar en peligro, se acerca armado para defenderse.
- **Trama nº 2: Amparo:** Situada en Carabancheles, Amparo ejerce como mediadora en un juicio por robo. Tras el veredicto del líder de la comunidad, Amparo muestra su descontento y se marcha del lugar. Amparo entra en la Destilería Carabancheles a tomar un trago y su amigo Willy, el tabernero, le da una carta que han dejado para ella. Amparo se reúne con Agustín, el líder de la comunidad, para comunicarle su decisión de abandonar Carabancheles pero Agustín no se lo permite. Amparo termina matando a Agustín.
- **Trama nº 3: Aitor:** Situada en Nueva Pucela, Aitor está en el entierro de su padre, el verdugo del pueblo. Aitor no cree que haya sido una muerte natural y justa y decide tomarse la justicia por su mano. Aitor prepara un veneno

llamado Botulina y se lo inyecta al nuevo verdugo, según Aitor, el verdadero asesino de su padre. Al día siguiente, Aitor encuentra una carta en su escritorio que le dice que ese hombre no era el verdadero asesino de su padre. El líder del pueblo y sus guardaespaldas investigan la muerte del nuevo verdugo y descubren que ha podido ser Aitor. Cuando llegan a su casa y echan la puerta abajo para entrar Aitor ya ha logrado huir de Nueva Pucela.

- **Trama nº 4: Rai:** Situada en la Sierra de Albarracín, Rai caza todo tipo de animales antes de volver a su comunidad, la comunidad Bronchales. Al día siguiente, Rai vuelve a ir de caza pero antes de salir, el cartero le entrega una carta. Rai la guarda y sale a cazar pasando por el Camping las Corralizas donde ofrece a Arantxa, Juan y Marisa vivir en su comunidad si aportan algo a cambio. Rai los deja pensando en su oferta mientras se va de caza pero al volver se encuentra sus cuerpos asesinados. Mientras Rai llora sus muertes, Saúl aparece silenciosamente y ataca a Rai. Tras una dura pelea, Saúl parece matar a Rai.

Subtramas del capítulo piloto

Debido a que la trama ha quedado dividida en cuatro, se considera que solo hay dos subtramas en el primer capítulo, la de Saúl en el *flashback* inicial y la de Saúl en el presente:

- **Subtrama nº 1 - Saúl en el *flashback*:** Situada en la Sierra de la Virgen durante la Segunda Guerra Civil, Saúl huye de cinco soldados. Finalmente consiguen atraparlo y lo meten en un zulo para interrogarlo y torturarlo. Tras años de tortura, Saúl queda parcialmente ciego y un poco trastornado de la cabeza. Todo termina cuando unos guerrilleros atacan el zulo y acaban con los soldados que torturaban a Saúl. Finalmente Saúl consigue huir del zulo.
- **Subtrama nº 2 - Saúl en el presente:** Situada en la Sierra de Albarracín, Saúl observa desde la lejanía a Rai cazando. Al día siguiente, cuando Rai se despide de Arantxa, Juan y Marisa, Saúl los asesina sin piedad alguna. Cuando Rai vuelve para hablar con ellos y se los encuentra muertos, Saúl ataca a Rai y, tras una dura pelea, acuchilla repetidas veces a Rai hasta que éste cae desplomado. Saúl cree haberlo matado y le roba sus cosas. Saúl abre la mochila de Rai donde encuentra la carta.

3.5.2. Tratamiento

FLASHBACK

ESC 1 SIERRA DE LA VIRGEN. EXT/DÍA ESC 1

SAÚL corre por el bosque huyendo de cinco soldados que le persiguen. SAÚL tropieza y cae al suelo. Los cinco soldados lo alcanzan y lo capturan.

ESC 2 SÓTANO. INT/TARDE ESC 2

SAÚL está atado de pies y manos a una silla. Dos de los soldados torturan a SAÚL.

ESC 3 SÓTANO. INT/NOCHE ESC 3

SAÚL sigue atado de pies y manos a la silla y con una venda húmeda en los ojos. SAÚL está más delgado y desaliñado. SAÚL tiene alucinaciones.

ESC 4 SÓTANO. INT/AMANECEER ESC 4

SAÚL sigue atado de pies y manos a la silla. Dos soldados torturan a SAÚL. Los soldados ponen un paño húmedo y con cloro en los ojos de SAÚL.

ESC 5 SÓTANO. INT/TARDE ESC 5

SAÚL sigue atado de pies y manos a la silla y con el pañuelo húmedo en los ojos. SAÚL tiene alucinaciones, está muy delgado y tiene las heridas putrefactas. En el exterior hay disparos. SAÚL consigue volcar la silla y empezar a desatarse. Dos guerrilleros entran en el sótano pero se van al creer que SAÚL está muerto.

ESC 6 CALLE REAL. EXT/TARDE ESC 6

SAÚL sale del sótano y solo ve cadáveres en el suelo. SAÚL tiene sus pupilas blancas y no tolera la luz. Uno de los soldados que lo torturó pide ayuda a SAÚL. SAÚL mata al soldado.

FIN FLASHBACK

ESC 7 CELDA DORMITORIO. INT/AMANECER ESC 7

MANUEL se despierta en el interior de su celda y se levanta de la litera.

ESC 8 CORREDOR CÁRCEL. INT/AMANCER ESC 8

MANUEL sale de su celda dormitorio y llama a su perra DAMA.

ESC 9 CELDA DESPENSA. INT/DÍA ESC 9

MANUEL tiene una celda como despensa. MANUEL pone de beber y comer a DAMA. MANUEL se prepara un café con leche y coge unas galletas.

ESC 10 CELDA COMEDOR. INT/DÍA ESC 10

MANUEL entra en la celda comedor y almuerza sentado en la silla.

ESC 11 CAMPO DE FÚTBOL. EXT/DÍA ESC 11

MANUEL cultiva el huerto que ha hecho en el antiguo campo de fútbol. MANUEL recoge la siembra de patatas.

ESC 12 PERÍMETRO CÁRCEL. EXT/DÍA ESC 12

MANUEL y DAMA corren por el perímetro interior de la cárcel.

ESC 13 GIMNASIO CÁRCEL. EXT/DÍA ESC 13

MANUEL hace pesas y práctica boxeo con el saco que hay en el gimnasio de la cárcel.

ESC 14 CEMENTERIO. EXT/TARDE ESC 14

AITOR está en el cementerio llorando la muerte de su padre junto a su lápida. Gran parte del pueblo está reunida en el cementerio. CARLOS, amigo del padre de AITOR, consuela a AITOR. AITOR se va del cementerio.

ESC 15 BAR. INT/TARDE

ESC 15

AITOR se emborracha en el bar de la comunidad para calmarel dolor de la pérdida de su padre. AITOR se va del bar tambaleándose.

ESC 16 PISTA CENTRAL VISTALEGRE. INT/TARDE

ESC 16

En la pista central del Palacio de Vistalegre se celebra un juicio. AMPARO expone el caso que se lleva a juicio. ALEJANDRO y MIRIAM han robado para revender posteriormente en el mercado negro. MAX, el verdugo de la comunidad se encarga de poner orden cuando se discute. AGUSTÍN, el líder de la comunidad, escucha con detenimiento. AGUSTÍN deja en libertad a los ladrones ante la desaprobación de AMPARO.

ESC 17 BOSQUE. EXT/ATARDECER

ESC 17

RAI está oculto entre los matorrales del bosque para cazar un jabalí. RAI hiere al jabalí de un disparo y los dos se enzarzan en una lucha cuerpo a cuerpo. RAI mata al jabalí. RAI carga al jabalí en sus hombros y sale corriendo.

ESC 18 COMUNIDAD BRONCHALES. EXT/ATARDECER

ESC 18

RAI llega con el jabalí a cuestras a las puertas de su comunidad. Los guardias abren las puertas para que RAI pueda entrar. SAÚL observa la situación escondido entre unos matorrales.

ESC 19 HABITACIÓN AITOR. INT/NOCHE

ESC 19

AITOR está en su habitación-laboratorio. AITOR coge su viejo libro de recetas y busca entre sus páginas la receta de la Botulina. AITOR enciende un hornillo y busca los ingredientes. AITOR silva la canción de Negro y Azul, de Los Cuates de Sinaloa.

ESC 20 DESTILERÍA CARABANCHELES. INT/NOCHE

ESC 20

AMPARO bebe whisky sentada en la barra del bar. Willy, el camarero de la destilería, le da un sobre tamaño DIN A4 que un tío raro le ha dejado para ella. AMPARO coge el sobre y se va del local.

ESC 21 DORMITORIO CARLOS. INT/DÍA ESC 21

CARLOS y ESTHER están durmiendo en la cama. ESTHER se despierta e intenta despertar a CARLOS. ESTHER descubre que CARLOS está muerto. ESTHER sale de la habitación gritando.

ESC 22 NUEVA PUCELA. EXT/DÍA ESC 22

ESTHER pide ayuda a dos vigilantes que patrullan por la calle.

ESC 23 HABITACIÓN CARLOS. INT/DÍA ESC 23

ESTHER está atendida por una médica debido a su ataque de ansiedad. Los vigilantes custodian la puerta de la habitación. ANDRÉS, el líder de la comunidad, llega a la habitación custodiado por dos guardias personales. El médico que examina el cuerpo de CARLOS informa a ANDRÉS que ha sido envenenado. ANDRÉS ordena a los vigilantes que recaben información por la comunidad.

ESC 24 CASA CARLOS. EXT/DÍA ESC 24

ANDRÉS tranquiliza a los vecinos que se agolpan en los alrededores de la casa de CARLOS. Uno de los vigilantes le dice a ANDRÉS que hay un posible testigo.

ESC 25 CARNICERIA. EXT/DÍA ESC 25

ANDRÉS y los dos vigilantes interrogan a DAVID, el ayudante del carnicero. DAVID confiese que vio a AITOR en plena noche con una mochila.

ESC 26 HABITACIÓN AITOR. INT/DÍA ESC 26

AITOR recién levantado se viste con la ropa que hay tirada por su habitación. AITOR ve en el escritorio un sobre DINA4 que le advierte que ha matado a la persona incorrecta. ANDRÉS llama a la puerta principal de la casa de AITOR. AITOR prepara rápidamente una mochila con algo de ropa, frascos y su viejo libro de recetas.

ESC 27 CASA AITOR. EXT/DÍA ESC 27

ANDRÉS, junto con sus dos guardias personales y los dos vigilantes revientan la puerta principal para entrar en la casa.

ESC 28 HABITACIÓN AITOR. INT/DÍA ESC 27

ANDRÉS y sus dos guardias personales entran en la habitación de AITOR. Al entrar activan una trampa y unos botes con somníferos rocían sus caras. ANDRÉS y sus dos guardias personales caen al suelo. Los dos vigilantes entran en la habitación para ayudarles.

ESC 29 PATIO CÁRCEL BOTAFUEGOS. EXT/TARDE ESC 29

MANUEL merienda en el patio de la cárcel mientras DAMA está tumbada a su lado. Cuando MANUEL termina de comer dedica un rato en adiestrar y jugar con DAMA.

ESC 30 COMUNIDAD BRONCHALES. EXT/TARDE ESC 30

RAI camina por la calle equipado con su mochila, rifle y cuchillo. El cartero le entrega a RAI una sobre tamaño DIN A4 y RAI lo guarda en la mochila. RAI sale de la comunidad para ir a cazar. SAÚL observa, entre unos matorrales, como RAI sale de la comunidad.

ESC 31 CAMPING LAS CORRALIZAS. EXT/TARDE ESC 31

RAI se encuentra a una familia de nómadas mientras rebusca entre caravanas abandonadas. RAI ofrece a la familia que formen parte de su comunidad. RAI los deja debatiendo mientras se va a cazar.

ESC 32 CAMPING LAS CORRALIZAS. EXT/ATARDECER ESC 32

RAI regresa al camping después de haber cazado un ciervo. RAI encuentra a la familia degollada en el suelo cerca de una caravana. RAI se acerca a ellos y SAÚL le ataca por detrás. Después de un forcejeo, SAÚL apuñala a RAI. SAÚL le roba la mochila a RAI. SAÚL encuentra el sobre DIN A4 y lo lee. SAÚL decide que suplantaré la identidad de RAI.

ESC 33 BLACK BOX. INT/ATARDECER ESC 33

AMPARO le comunica a AGUSTÍN que abandona la comunidad. AGUSTÍN no acepta la propuesta y ordena a MAX que lamate. AMPARO se adelanta al ataque y le raja la garganta a MAX. AGUSTÍN huye y AMPARO le sigue.

ESC 34 PASILLO BLACK BOX. INT/ATARDECER ESC 34

AGUSTÍN corre sacándole unos metros de ventaja a AMPARO. AMPARO lanza su cuchillo y se lo clava a AGUSTÍN en una pierna. AMPARO vuelve a decirle a AGUSTÍN que se va de la comunidad. AMPARO quita el cuchillo de la pierna a AGUSTÍN. AMPARO se va y deja a AGUSTÍN desangrándose.

ESC 35 NUEVA PUCELA. EXT/NOCHE ESC 35

AITOR huye por las calles de Nueva Pucela. AITOR consigue llegar hasta una zona amurallada sin ser visto. AITOR hace un boquete en la muralla y roba una bicicleta para escapar.

ESC 36 CELDA COMEDOR. INT/NOCHE ESC 36

MANUEL cena sentado en la silla junto a la mesa. Una vela ilumina la celda. MANUEL acaba de cenar, coge la vela y sale de la celda.

ESC 37 VESTÍBULO CÁRCEL. EXT/NOCHE ESC 37

MANUEL está junto a la puerta de acceso al módulo carcelario. MANUEL silba y llama a DAMA. DAMA llega corriendo hasta MANUEL. DAMA lleva atado al cuello un sobre tamaño DIN A4. MANUEL coge a dama por el collar y la mete en el vestíbulo. MANUEL entra tras DAMA y cierra la puerta.

ESC 38 CÁRCEL. INT/NOCHE ESC 38

MANUEL recorre varias instancias de la cárcel armado con un cuchillo e iluminándose con la vela. MANUEL busca a quien ha podido traerle el sobre.

ESC 39 CARRETERA ACCESO CÁRCEL. EXT/NOCHE ESC 39

MANUEL busca por los exteriores del acceso principal a la cárcel armado con el cuchillo e iluminado por la vela. MANUEL ve como unos arbustos se mueven cerca de él. MANUEL se acerca y rebusca entre los arbustos pero no encuentra a nadie.

MANUEL entra en el vestíbulo principal. MANUEL cierray
atranca la puerta.

Los arbustos donde antes ha rebuscado MANUEL se agitan con fuerza.

155

3.5.3. Guion literario

DISCORDIA

Escrito por: Enrique Guerrero, Oriol Montoliu, Sergio Salas

FLASHBACK

ESC 1

SIERRA DE LA VIRGEN. EXT/DÍA

ESC 1

Sierra de la Virgen, Agosto de 2034, España. SAÚL (25 años, delgado, atlético y violento) corre por los bosques de la Sierra de la Virgen próximos al municipio de Aranda de Moncayo. SAÚL va dejando cadáveres atrás mientras avanza por el bosque. SOLDADO 1 (33 años, líder, demacrado y astuto), SOLDADO 2 (28 años, alto, impulsivo y arrogante), SOLDADO 3 (40 años, corpulento, callado y obediente), SOLDADO 4 (35 años, bajito, violento y amargado) y SOLDADO 5 (22 años, novato, inseguro e ingenuo) corren detrás de SAÚL. SAÚL tropieza con un muerto y cae al suelo.

SOLDADO 1
(GRITANDO)
¡Lo tenemos!

Los CINCO SOLDADOS, equipados con fusiles MP5 y uniformes de camuflaje, rodean y apuntan a SAÚL que está tendido en el suelo bocarriba.

SAÚL
(JADEANDO)
A-apolític, ¡sóc apolític!

SOLDADO 2
(MIENTRAS LE ESCUPE)
¿Qué hace un catalán por aquí?

SOLDADO 4 le pega una patada en el costado a SAÚL. SAÚL se encoge por el golpe y el dolor y se pone las manos en el costado.

SAÚL
(DOLORIDO)
E-estoy fu-fuera de esto, solo intento *sobrevivir*

SOLDADO 4
¿Por qué has matado a un compañero?

SAÚL
(DOLORIDO)
E-era yo o él, jo-joder

SOLDADO 5
No podemos jugárnosla, nos lo llevamos.

SOLDADO 5 golpea a SAÚL con la culata del MP5 en la cara. SAÚL pierde el conocimiento. SOLDADO 1 mira a SOLDADO 3. SOLDADO 3 coge a SAÚL y lo carga en sus espaldas.

ESC 2

SÓTANO. INT/TARDE

ESC 2

En el interior de un sótano húmedo y con una pequeña ventana al exterior, SAÚL está sentado en una silla atado de pies y manos aún inconsciente. SOLDADO 4 tira agua helada a SAÚL para que se despierte. SAÚL se despierta de golpe y empieza a toser. SOLDADO 2 mira fijamente a SAÚL.

SOLDADO 2

¿Dónde están los demás?

SAÚL

No hay nadie, no estoy en la guerra.

SOLDADO 4 señala varios cadáveres amontonados al final del sótano.

SOLDADO 4

Todos esos de ahí decían lo mismo.

SAÚL

(ASUSTADO)

No no no... Os-os digo la verdad ti-tíos.

SOLDADO 1

Vaya, ¿ahora somos amigos?

SOLDADO 2 se coloca justo al lado de SAÚL con un barreño lleno de agua. SOLDADO 1 golpea en el estómago a SAÚL. SAÚL agacha la cabeza por el impacto recibido y SOLDADO 2 aprovecha para meterle la cabeza en el barreño de agua. SOLDADO 3 observa la situación mientras custodia la puerta de acceso al sótano.

ESC 3

SÓTANO. INT/NOCHE

ESC 3

SAÚL sigue atado de pies y manos a la silla en el interior del sótano. SAÚL lleva una venda húmeda en los ojos, está más delgado, malherido y con una barba desaliñada. SAÚL está solo en el sótano junto con los cadáveres en descomposición.

SAÚL

¿Qué dices Jorge? Oh no no, la cena llegará más tarde.

ESC 4

SÓTANO. INT/AMANE CER

ESC 4

SOLDADO 2, con un pañuelo que le cubre la nariz y la boca, golpea con sus puños repetidamente a SAÚL en la cara. SAÚL tiene la nariz rota y la ceja derecha abierta, por lo que no para de sangrar. SOLDADO 5, también con un pañuelo que cubre nariz y boca, observa la situación mientras custodia la puerta de acceso al sótano.

SOLDADO 2
(JADEANDO)
¿Dónde está la p-puta
r-resistencia?

SOLDADO 5
¿Y si no sabe nada de verdad?

SOLDADO 2
(CHILLANDO)
¡Largo de aquí!

SOLDADO 2 le quita la venda de los ojos a SAÚL y la introduce en un barreño de agua. SOLDADO 2 coge un bote de cloro y lo vierte en el barreño. SOLDADO 2 vuelve a colocar la venda en los ojos de SAÚL.

ESC 5

SÓTANO. INT/TARDE

ESC 5

SAÚL sigue atado de pies y manos a la silla en el interior del sótano y con el pañuelo húmedo en los ojos. SAÚL está inmóvil. SAÚL está prácticamente en los huesos y sus heridas empiezan a pudrirse. SAÚL se sobresalta porque empieza a escuchar multitud de disparos en el exterior.

SAÚL
¡Jorge! ¡Jorge! ¿Estás ahí? Que
susto me has dado. ¿Qué quieres
decir con eso? No, no pienso
hacerlo. Tú y tu palabrería barata.

Los disparos cesan en el exterior y SAÚL empieza a hacer fuerza hacia el lado izquierdo. SAÚL consigue caer juntamente con la silla al suelo. La silla se rompe y las cuerdas se aflojan. SAÚL empieza a desatarse pero escucha unos pasos cerca de la puerta del sótano. SAÚL se queda totalmente inmóvil y finge estar muerto. La puerta del sótano se abre. GUERRILLERO (37 años, sucio, demacrado y cascarrabias) y GUERRILLERA (25, impaciente, seria y decidida) bajan las escaleras del sótano hasta la mitad. GUERRILLERO y GUERRILLERA enseguida se tapan la nariz con el cuello de sus camisetas. GUERRILLERO toca en el hombro de GUERRILLERA.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

GUERRILLERO
Vámonos, solo hay muertos.

GUERRILLERA asiente con la cabeza y sigue a GUERRILLERO para salir del sótano.

ESC 6

CALLE REAL. EXT/TARDE

ESC 6

Miranda de Duero (Soria) está desierto. En sus calles solo hay cadáveres recientes por el tiroteo que ha sucedido hace unos minutos. SAÚL sale del portal de una de las casas del pueblo. Las pupilas de SAÚL están prácticamente blancas. SAÚL se tapa rápidamente los ojos mientras camina arrastrando los pies y dando tumbos. SOLDADO 5 está tendido en el suelo todavía con vida pero muy malherido. SAÚL pasa por su lado pero al llevar los ojos tapados con sus manos no lo ve. SOLDADO 5 toca la pierna de SAÚL pidiendo ayuda.

SOLDADO 5
(RESOPLANDO)
Po-po-por fa-vor, a-ayu-ayuda.

SAÚL abre un poco los dedos de las manos para dejar pasar luz y mira al suelo. SAÚL detiene sus pasos y se agacha torpemente. SAÚL a tientas con una mano, mientras con la otra se tapa ligeramente los ojos, recorre la pierna de SOLDADO 5 para quitarle el cuchillo que lleva en su muslera. SAÚL consigue sacar el cuchillo y apuñala violentamente a SOLDADO 5.

FIN FLASHBACK

ESC 7

CÁRCEL BOTAFUEGOS. EXT/AMANECER

ESC 7

Cárcel de Botafuegos, Agosto de 2042, España. PRISIÓN DE MÁXIMA SEGURIDAD, se lee en el cartel envejecido del exterior del acceso principal al recinto. El complejo penitenciario se conserva en buen estado. Apenas hay vegetación viva en la zona, un paisaje desértico se ha adueñado de los exteriores de la cárcel.

ESC 8

CELDA DORMITORIO. INT/AMANECER

ESC 8

MANUEL (60 AÑOS, corpulento, introvertido y estricto) está tumbado en la cama de abajo de la litera. El sol se cuela por una pequeña ventana y le da directamente a MANUEL en la cara. MANUEL se despereza y se levanta de golpe. MANUEL viste un pijama gris.

ESC 9

CORREDOR CÁRCEL. INT/AMANECE

ESC 9

MANUEL sale de la celda y se apoya en la barandilla del corredor. MANUEL se encuentra en la primera planta del complejo. MANUEL mira de un lado a otro del corredor y hace lo mismo mirando al piso de abajo. La cárcel está totalmente desierta. MANUEL silba metiendo dos de sus dedos en la boca. DAMA, su perra mestiza, corre desde el fondo del corredor y se dirige a MANUEL. DAMA se pone sobre sus dos patas traseras y juega con MANUEL. MANUEL se dirige a la celda contigua a la suya.

ESC 10

CELDA DESPENSA. INT/AMANECE

ESC 10

MANUEL tiene habilitada la celda contigua a la suya como despensa. En esta celda no hay litera ni lavabo, aunque se pueden ver las marcas de que antes sí que habían. En las paredes hay distintas estanterías de metal donde MANUEL almacena comida, bebida y distintos utensilios de cocina como vasos, platos y cubiertos. MANUEL coge una botella de agua y llena el bebedero de DAMA. MANUEL coge un saco de pienso y pone de comer a DAMA. MANUEL llena un vaso de agua, coge un bote de leche en polvo y vierte dos cucharadas en el vaso. MANUEL coge un bote de café soluble y pone dos cucharas en el vaso. MANUEL agita la mezcla y coge una bolsa donde hay tres galletas envasadas al vacío. MANUEL sale de la celda.

ESC 11

CORREDOR CÁRCEL. INT/DÍA

ESC 11

MANUEL camina pocos metros hasta entrar en la celda contigua. DAMA sigue a MANUEL.

ESC 12

CELDA COMEDOR. INT/DÍA

ESC 12

MANUEL entra en la celda comedor. Esta celda tiene una mesa de metal, una silla, una butaca y diversas estanterías metálicas con libros. En esta celda no hay litera ni lavabo, aunque se pueden ver las marcas de que antes sí que habían. MANUEL se sienta en la silla y almuerza tranquilamente con la mirada perdida en la pequeña ventana de la celda.

ESC 13

VESTÍBULO CÁRCEL. INT/DÍA

ESC 13

MANUEL, vestido con un chándal sucio de tierra y unas botas igual de sucias, camina hacia una de las puertas que da acceso al exterior del módulo carcelario. MANUEL lleva un azadón apoyado en su hombro y una cubeta en la otra mano. DAMA camina junto a MANUEL. MANUEL abre la puerta y DAMA sale corriendo.

ESC 14

CAMPO DE FÚTBOL. EXT/DÍA

ESC 14

MANUEL llega al campo del fútbol que hay en el interior de la cárcel. El césped está totalmente seco. Una cuarta parte del campo está labrada y hay hortalizas sembradas. Patatas, pimientos, tomates, pepinos y acelgas son algunas de las cosas que tiene plantadas MANUEL. MANUEL, agachado, empieza a quitar malas hierbas que hay alrededor de su cultivo. DAMA llega corriendo a la posición de MANUEL y empieza a dar vueltas a su alrededor dañando levemente algunas de las plantas. MANUEL coge un terrón. MANUEL se levanta lanza el terrón lejos para que DAMA vaya en su búsqueda. MANUEL suda por el trabajo y porque hace mucho sol. MANUEL decide quitarse la camiseta e introduce parte de ella en la cintura de su pantalón dejando una parte colgando. MANUEL se acerca a los caballones de patatas. MANUEL empieza a retirar las plantas. Una vez ha arrancado las plantas de la patata, MANUEL empieza a escarbar en los caballones con su azadón para extraer las patatas.

ESC 15

PERÍMETRO CÁRCEL. EXT/DÍA

ESC 15

MANUEL corre a un ritmo medio por el perímetro interior de la cárcel, junto a los muros. DAMA corre a la par que MANUEL.

ESC 16

GIMNASIO CÁRCEL. EXT/DÍA

ESC 16

MANUEL hace flexiones con guantes de boxeo puestos junto al saco. MANUEL cuenta en voz alta, lleva diez flexiones. MANUEL se levanta rápidamente y se pone a golpear el saco con distintas combinaciones. Doble jab de izquierdas y directo de derecha. Jab de izquierda, directo de derecha, crochet de izquierda, esquiva y hook. MANUEL hace doble esquiva y lanza un crochet de derechas. MANUEL se lanza al suelo para hacer diez flexiones que cuenta en voz alta. MANUEL se levanta rápidamente y se quita los guantes de boxeo. MANUEL coge una comba y se pone a saltar.

ESC 17

PERÍMETRO CÁRCEL. EXT/DÍA

ESC 17

MANUEL corre a un ritmo medio por el perímetro interior de la cárcel, junto a los muros. DAMA corre a la par que MANUEL. MANUEL va lanzando golpes de boxeo al aire.

ESC 18

GIMNASIO CÁRCEL. EXT/DÍA

ESC 18

MANUEL está tumbado en un banco realizando ejercicios de press de banca para ejercitar el pecho. MANUEL se levanta del banco y coge dos mancuernas de 20 kilos cada una. MANUEL realiza flexiones alternas para ejercitar sus bíceps.

ESC 19

NUEVA PUCELA. EXT/TARDE

ESC 19

Una gran muralla hecha con placas de metal se alza aproximadamente 20 metros. Junto a la puerta hay un cartel que dice: NUEVA PUCELA. A cada lado de la puerta hay dos torres de vigilancia con una persona armada en cada una. Fuera de esa muralla solo hay ruinas de edificios y vehículos abandonados. Las murallas se erigen en torno a lo que antes era el centro de Valladolid. Las murallas van desde el antiguo parque de La Rosaleda bordeando el río Pisuerga hasta bajar al antiguo edificio de Gerencia de Servicios Sociales. Desde la Gerencia de Servicios Sociales baja hasta el Arco De Ladrillo y siguiendo lo que antes eran las vías del tren llega hasta la altura de la Plaza Circular. Por último, desde la Plaza Circular llega de nuevo para cerrar el perímetro hasta el parque de La Rosaleda. En cada esquina de la muralla hay una torre de vigilancia con personas armadas. Las calles de Nueva Pucela están desiertas, apenas unos niños juegan en sus calles.

ESC 20

CEMENTERIO. EXT/TARDE

ESC 20

El grueso de la población se encuentra en el cementerio que ahora está ubicado en lo que antiguamente era el Campo Grande Parque que ahora es una gran extensión de tierra infértil. El cementerio es una explanada de tierra donde cavan un hoyo lo suficientemente profundo para enterrar un cuerpo dentro de un ataúd simple de madera. En la explanada hay diversas lápidas también de madera donde indican los datos del fallecido. AITOR (20 años, impulsivo, nervioso y vengativo) está agachado junto a una lápida llorando y golpeando el suelo con sus puños repetidas veces. En la lápida se lee: JUAN JOSÉ ARRAIZ (1987 - 2042) VERDUGO. AITOR tiene sangre en sus nudillos. Los asistentes al entierro empiezan a marcharse. AITOR sigue agachado junto a la lápida y para de golpear el suelo.

AITOR
(SOLLOZANDO)

Esto no quedará así papá.

CARLOS (54 años, bajito, robusto y cojo) se acerca a AITOR y le pone una mano en el hombro.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

CARLOS
Honraremos a tu padre encontrando
al que hizo esto, Aitor.

AITOR
Que cosas tiene la puta vida, ¿eh?
el verdugo asesinado.

CARLOS
No hagas ninguna tontería, que nos
conocemos.

AITOR
(RABIOSO)
Tiene que haber justicia Carlos,
joder.

CARLOS
Y tendrás la oportunidad, heredarás
su cargo.

AITOR
Sabes que no va así, soy un puto
crío, ¡hostia!

AITOR se va del cementerio y choca con el hombro de CARLOS.
CARLOS se gira y observa con cara seria como AITOR se
marcha.

ESC 21

BAR. INT/TARDE

ESC 21

AITOR está sentado en un taburete junto a la barra del bar.
AITOR tiene los brazos cruzados sobre la barra y la cabeza
apoyada en ellos. Al lado de los brazos de AITOR hay un vaso
de chupito. AITOR saca uno de sus brazos y golpea con el
vaso en la barra. La CAMARERA (30 años, alta, esbelta y
morena) se acerca a AITOR.

CAMARERA
Ya está bien por hoy Aitor.

AITOR vuelve a golpear con el vaso en la barra. La CAMARERA
coge el vaso de chupito. AITOR agarra rápidamente la mano de
la CAMARERA y aprieta con fuerza. La CAMARERA suelta el
vaso, coge una botella de ron y le pone otro chupito. AITOR
se bebe de un trago el ron y estrella el vaso contra el
suelo. AITOR se levanta del taburete y se tambalea. AITOR
habla a todos los que están en el bar.

AITOR
(EXALTADO Y BORRACHO)
Estáis todos contentos, ¿no?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

Las personas que están en el bar murmullan.

AITOR
(EXALTADO Y BORRACHO)
El verdugo, o como lo llamáis
vosotros "*asesino cobarde*", no está
para hacer cumplir las jodidas
leyes. Alguien les ha hecho un
favor a esos delincuentes, puta
escoria. ¿Sabéis que os digo?

AITOR vomita en medio del bar.

AITOR
(EXALTADO Y BORRACHO)
Si yo heredo ese puesto ¡Os vais a
cagar!

SAMUEL (35 años, alto, corpulento y barbudo) pone una de sus
manos sobre el hombro de AITOR. AITOR aparta la mano de
SAMUEL de un manotazo.

AITOR
(EXALTADO Y BORRACHO)
¡Puedo irme yo solo!

AITOR camina hacia la puerta del bar.

ESC 22

CARABANCHELES. EXT/TARDE

ESC 22

Carabancheles es la unión de los antiguos distritos
madrileños Carabanchel, Latina y Usera. Un gran cartel así
lo indica en la entrada principal al complejo. Una muralla
de hormigón bordea el río Manzanares a lo largo de estas
tres ubicaciones. La muralla se completa siguiendo la
cartografía de los tres territorios a través de la carretera
de los Poblados, la Avenida de Córdoba, la calle Valmojado y
Calle Sepúlveda. Dentro de los muros de esta gran comunidad
hay multitud de placas solares, sistemas de canalización
para el agua de la lluvia y en sus puntos más elevados
aerogeneradores. Las personas cultivan y crían ganado donde
anteriormente había zonas verdes y parques. Personas armadas
pasean por las calles en parejas para garantizar la
seguridad de los residentes. En las calles hay multitud de
puestos de víveres, ropa y accesorios varios para poder
intercambiar. Los alimentos de primera necesidad son dados
gratuitamente gracias a una cartilla de racionamiento. Se
forman grandes colas en el antiguo Ayuntamiento de
Carabanchel para recoger los alimentos de primera necesidad.
En la fachada del antiguo ayuntamiento hay un gran cartel
que pone: GRACIAS POR CONFIAR EN AGUSTÍN. AGUSTÍN (60 años,
canoso, relleno y sensato) es el líder de la comunidad y

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

reside en el Palacio de Vistalegre. El palacio se conserva en buenas condiciones y su estructura está prácticamente intacta. A uno de los toros que forman parte del acceso sur le falta la cabeza.

ESC 23

PISTA CENTRAL VISTALEGRE INT/TARDE

ESC 22

En medio de la pista central del Palacio de Vistalegre hay recreado lo que es el espacio de un juzgado. Encima de una tarima hay una mesa en posición horizontal y también un butacón donde está sentado AGUSTÍN. De pie y al lado de AGUSTÍN está MAX (30 años, musculado, alto y serio), el protector de las leyes y el verdugo. MAX sostiene una gran guadaña. Debajo de la tarima hay dos mesas perpendiculares a la de AGUSTÍN pero paralelas entre si. Estas dos mesas están separadas unos dos metros. En la mesa a la izquierda de AGUSTÍN están sentados ALEJANDRO (22 años, greñoso, delgado y sucio) y MÍRIAM (18 años, tímida, delgada y sucia). En la otra mesa que está a la derecha de AGUSTÍN se encuentra AMPARO (42 años, atlética, nacionalista e inteligente). AMPARO está exponiendo el caso por el que están allí reunidos.

AMPARO

La ropa que Alejandro robó de la
textilería de Mari Carmen la
intercambió por unas placas de
pladur de Jacinto.

ALEJANDRO se levanta rápidamente de su silla.

ALEJANDRO

(ALTERADO)

¡Eso no es verdad!

MAX golpea el suelo con el mango de la guadaña. ALEJANDRO se sienta rápidamente y agacha la cabeza.

AMPARO

Gracias, Max. Esas placas de pladur
las llevé con la ayuda de Míriam a
sus primos los gitanos para
conseguir más tarjetas de
racionamiento.

AGUSTÍN hace una mueca de desaprobación.

AMPARO

Señor Agustín, deberíamos castigar
a estos dos jóvenes y también
cortar el problema de raíz.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

ALEJANDRO
(a Amparo)
No tienes pruebas de eso.

MAX golpea el suelo dos veces con el mango de la guadaña.

AMPARO
Tengo testigos que lo vieron todo,
Señor Agustín.

AGUSTÍN
¿Dónde están Amparo?

AMPARO
Ninguno se atreve a declarar por
miedo a los chabolistas ¡Deberíamos
expulsarlos de la comunidad!

AGUSTÍN
Los gitanos son muy importantes en
la comunidad. Nadie cultiva el
tabaco como ellos.

AMPARO
(EXALTADA)
¡Tienen un mercado negro! Agustín
por dios.

AGUSTÍN se levanta de su butacón y se apoya en la mesa
inclinándose hacia AMPARO. AGUSTÍN señala a AMPARO consu
dedo índice.

AGUSTÍN
¡No te atrevas a hablarme así!

AGUSTÍN se dirige ahora a ALEJANDRO y MÍRIAM.

AGUSTÍN
Largo de aquí. Como vuelva a saber
de vosotros conoceréis mejor a Max.

AMPARO
¿Lo dices en serio?

AMPARO con rostro serio deja su puesto y empieza caminar
hacia la puerta de salida. AMPARO golpea fuertemente la
puerta mientras chilla.

AMPARO
(ALTERADA)
¡Aaaaaaaghhhh!

RAI (54 años, atlético, alto y líder) está agazapado y camuflado entre unos arbustos. RAI está mirando a través del visor del rifle Merkel RX Helix buscando alguna pieza que cazar. RAI está totalmente inmóvil. Se escucha un ruido entre los arbustos. RAI mueve lentamente el rifle en dirección al ruido. RAI ve un jabalí escarbando en el suelo. RAI inspira y exhala repetidas veces. RAI ajusta la mirilla y suelta el seguro lentamente. El jabalí, inmóvil, mira hacia la posición de RAI. El jabalí se gira y empieza a correr alejándose de RAI. RAI dispara y daña al jabalí en una pata. RAI cuelga el rifle de su espalda y corre en dirección al jabalí. El jabalí se revuelve y consigue ponerse en pie. RAI se para enfrente del jabalí y se miran. RAI se abalanza sobre el lomo del jabalí y agarra con sus brazos la cabeza del jabalí impidiendo que habrá laboca. RAI cae al suelo junto al jabalí y forcejean. RAI consigue sacar el cuchillo de caza de su muslera y le raja la garganta al jabalí. El jabalí empieza a disminuir sus movimientos hasta que finalmente fallece. RAI se levanta rápidamente y se queda inmóvil sin hacer ruido porque ha escuchado ruido en unos arbustos. RAI carga rápidamente al jabalí en sus hombros y sale corriendo.

El municipio de Bronchales es ahora una comunidad independiente y se ha fortificado exceptuando la urbanización El Ciervo ya que está a las afueras y es demasiado terreno que proteger. Las murallas cubren todo el terreno urbanizado del antiguo municipio de Bronchales. La entrada principal está custodiada por dos hombres armados encima de la muralla. Junto al acceso principal hay un cartel en el que se lee: BIENVENIDO A BRONCHALES. RAI camina con el jabalí en sus hombros, el rifle en la espalda y varios conejos y ardillas colgando de su cinturón por el camino que da acceso a la entrada principal. RAI se detiene a escasos metros de la puerta y se dirige a los guardias que lo apuntan con los rifles.

RAI

¿No tenéis pensado abrir o qué?
Esto pesa un quintal.

Los guardias bajan sus armas.

GUARDIA 1

Perdona Rai, de noche todos los
gatos son pardos.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

RAI

Déjate de refranes hostias.

Ambos guardias accionan una palanca que cada uno tiene a su lado y la compuerta empieza a abrirse. RAI reemprende la marcha y entra a la comunidad. Los guardias vuelven a accionar las palancas para que la compuerta se cierre. A escasos 20 metros de la puerta y entre unos arbustos, SAÚL asoma su cabeza.

ESC 26 CALLE PRINCIPAL. EXT/NOCHE

ESC 26

AITOR camina dando tumbos por la Calle Principal de Nueva Pucela. Las calles están desiertas. AITOR se detiene delante de una casa. AITOR rebusca entre sus bolsillos pero no encuentra las llaves. AITOR pega un puñetazo a la ventana y quita todos los cristales que se han quedado fijados para poder entrar sin arañarse. AITOR entra por la ventana.

ESC 27 COMEDOR CASA AITOR. INT/NOCHE

ESC 27

AITOR, al entrar por la ventana, choca con una mesacamilla y tira un jarrón al suelo. AITOR camina hacia el pasillo.

ESC 28 HABITACIÓN AITOR. INT/NOCHE

ESC 28

AITOR entra en su habitación. La habitación de AITOR es un laboratorio donde hay probetas, tubos de ensayo, gradillas, cristalizadores, matraces, morteros y pilones, goteros, hornillos eléctricos... En las paredes hay multitud de estanterías donde guarda extractos de plantas, insectos, partes de animales y productos químicos. Todos estos elementos están guardados en botes de cristal. En la habitación también hay una mesa amplia de escritorio, una silla y una cama. AITOR se sienta en la silla junto al escritorio pero se levanta rápidamente. AITOR se mete la mano en el bolsillo trasero del pantalón y saca las llaves de casa. AITOR tira las llaves encima de la cama. AITOR vuelve a sentarse en la silla. AITOR rebusca entre los montones de papeles que tiene en el escritorio y saca un libro visiblemente desgastado. AITOR abre el libro por una receta concreta: RICINA. AITOR lee la receta pero pasa de página hasta llegar a una nueva. AITOR lee la receta de la BOTULINA en la que se puede leer en el apartado de consecuencias: parálisis muscular. AITOR se levanta de la silla, enciende uno de los hornillos eléctricos y empieza a rebuscar entre los diferentes botes que tiene en las estanterías. AITOR silva la instrumental de Negro y Azul del grupo musical Los Cuates de Sinaloa.

ESC 29 COMEDOR CASA AITOR. INT/NOCHE

ESC 29

AITOR tiene varios cartones apilados a su lado. AITOR cubre la ventana que ha roto con cartones y precinto. AITOR se sienta en el suelo apoyando su espalda en la pared. AITOR empieza a llorar con la mirada perdida.

ESC 30 DESTILERÍA CARABANCHELES. INT/NOCHE

ESC 30

AMPARO entra en la Destilería Carabancheles. En la Destilería Carabancheles se fabrica el alcohol que se consume en toda la comunidad. Al mismo tiempo se da a degustar, gratuitamente, a quien quiera las nuevas bebidas que crean para poder servirse de las opiniones y mejorar. Amparo se sienta en un taburete junto a la barra. WILLY (75 años, canoso, delgado y bajito), el camarero, limpia la barra con un paño.

AMPARO

Willy, ponme algo fuerte.

WILLY

Voy, ¿Qué ha pasado esta vez?

AMPARO

Nada nuevo.

WILLY saca un vaso de debajo de la barra y lo deja enfrente de AMPARO.

WILLY

(MIENTRAS LLENA UN VASO)

55°, hecho con maíz, envejecido 5 años y sin diluir.

AMPARO da un trago al vaso. AMPARO cierra los ojos, inclina la cabeza ligeramente hacia abajo y la mueve rápidamente.

AMPARO

Jo-der, ¿a quién tenéis pensado cargaros con esto?

WILLY

Todos nos dicen que deberíamos rebajarlo con agua.

AMPARO

Así está perfecto, depura a una por dentro.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

WILLY

¿Cómo te crees que aguanto tantos años yo?

AMPARO y WILLY ríen.

AMPARO

Qué sería de nosotros sin estos ratos.

WILLY

Amparo, deberías dejar de ser tan exigente. Las cosas ya no son como antes.

AMPARO

Solo intento que todo se haga correctamente. Tenemos la oportunidad de ser diferentes.

WILLY

La condición humana nos lleva siempre al mismo punto. Siempre nos estancamos en el error.

AMPARO

(MIENTRAS APURA EL ÚLTIMO TRAGO)

Y siempre nos empeñamos en arrastrar a los demás.

AMPARO se levanta del taburete y se dirige a la puerta.

AMPARO

Hasta mañana Willy

WILLY

¡Ve con Dios!

AMPARO abre la puerta para salir.

WILLY

¡Amparo! Se me olvidaba. Un hombre raro ha dejado esto para ti.

AMPARO da media vuelta y vuelve a la barra. WYLLY le entrega un sobre tamaño DIN A4.

AMPARO

¿Cuándo?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

WILLY
(DUDANDO)

A media tarde o así.

AMPARO gira el sobre y en la esquina superior derecha del sobre ve un logo. Este logo es el mismo que el del CNI español pero simplificado. No aparecen las siglas CNI, ni el escudo ni ningún tipo de letra. AMPARO entorna los ojos y toca el logo con su pulgar. WILLY está fregando vasos de espaldas a AMPARO.

AMPARO
¿Cómo de raro era?

WILLY
(GIRÁNDOSE)
¿Eh?

AMPARO
El del sobre, Willy.

WILLY
¡Ah; Nunca lo había visto por aquí.

AMPARO
(EXTRAÑADA)
¿Sólo por eso es raro?

WILLY
Iba muy bien vestido y llevaba una bandera española en la solapa. Ya no se ven muchas de esas por aquí.

AMPARO asiente con la cabeza.

WILLY
(SUSURRANDO Y VOCALIZANDO
MUCHO)
Y llevaba calcetines blancos.

WILLY vuelve a fregar vasos dando la espalda a AMPARO. AMPARO se dirige a la puerta y sale de la DESTILERÍA CARABANCHELES.

ESC 31

DORMITORIO CARLOS. INT/DÍA

ESC 31

CARLOS y ESTHER (50 años, cariñosa, rellenita y pelirroja), su mujer, duermen plácidamente en la habitación de matrimonio. CARLOS está tumbado en posición fetal dando la espalda a ESTHER. ESTHER se despierta poco a poco. ESTHER se acerca a CARLOS y le abraza. ESTHER acaricia haciendo remolinos el pelo de CARLOS. ESTHER susurra en la oreja de CARLOS.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

ESTHER
Cariño... Aún podemos hacer uno
mañanero.

ESTHER mueve el hombro de CARLOS.

ESTHER
(SUSURRANDO)
Vaaaa... No te hagas el remolón.

Al ver que CARLOS no responde, ESTHER agarra por el brazo a CARLOS para cambiarlo de posición. El brazo de CARLOS está paralizado, igual que todo el cuerpo. Los músculos de CARLOS no responden. ESTHER intenta estirar el brazo de CARLOS pero su brazo está totalmente agarrotado. ESTHER se levanta rápidamente de la cama y va al otro extremo. ESTHER pone un dedo debajo de la nariz de CARLOS para ver si respira. ESTHER intenta mover con sus manos el cuerpo de CARLOS.

ESTHER
(NERVIOSA)
Vamooooos, no me jodas Carlos.

ESTHER empuja con sus dos manos el cuerpo de CARLOS para estirarlo en la cama. ESTHER consigue mover el cuerpo de CARLOS pero al estar engarrotado y por el peso del cuerpo muerto no se pone bocarriba en la cama sino que vuelca hacia el otro lado en la misma posición. ESTHER sale de la habitación corriendo y gritando.

ESC 32 NUEVA PUCELA. EXT/DÍA ESC 32

VIGILANTE 1 (25 años, negro, alto y corpulento) y VIGILANTE 2 (37 años, delgado, fibrado y bajito), armados, caminan por las calles de Nueva Pucela patrullando. VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 ven a lo lejos a ESTHER pidiendo ayuda y se dirigen a ESTHER corriendo. VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 llegan a la posición de ESTHER.

ESTHER
(ALTERADA)
¡Por favor! A-ayer estab... Mi
marido... Arriba. Ra-rápido.

VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 se miran incrédulos. ESTHER agarra a VIGILANTE 2 y lo zarandeo.

ESTHER
(ALTERADA Y ZARANDEANDO A UN
vigilante)
¡Vamos! ¿Es-estáis sordos?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

VIGILANTE 1
Tranquila señora...

ESTHER no deja a VIGILANTE 1 terminar su frase y se dirige corriendo a su casa. VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 las siguen.

ESC 33 DORMITORIO CARLOS. INT/DÍA ESC 33

ESTHER está sentada en una silla junto a la cama atendida por MÉDICA 1 (41 años, agradable, cariñosa y empática). ESTHER respira dentro de una bolsa de papel. MÉDICO 2 (67 años, serio, meticoloso y espigado) con guantes de látex y una mascarilla examina el cuerpo sin vida de CARLOS. VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 custodian la puerta de entrada a la habitación. ANDRÉS (40 AÑOS, alto, delgado y carismático), el líder de la comunidad, entra en la habitación. GUARDIA PERSONAL 1 (22 años, fuerte, alto y serio) y GUARDIA PERSONAL 2 (38 años, grandullón, calvo y profesional) se quedan en el pasillo. ANDRÉS se acerca a ESTHER.

ANDRÉS
(APENADO)
Le acompaño en el sentimiento.

ESTHER deja de respirar en la bolsa y le coge las manos a ANDRÉS.

ESTHER
Gracias, señor.

ANDRÉS acaricia suavemente sus manos, las suelta y se dirige a MÉDICO 2. ANDRÉS toca en el hombro a MÉDICO 2 y le hace una señal para que le siga.

ESC 34 PASILLO CASA. INT/DÍA ESC 33

ANDRÉS y MÉDICO 2 se alejan de la puerta de la habitación y se paran en un descansillo.

ANDRÉS
¿Alguna conclusión?

MÉDICO 2
Al principio parecía una
intoxicación alimenticia.

ANDRÉS
¿Eso es posible?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

MÉDICO 2

Técnicamente sí, puede haber una partida de carne contaminada. Pero no es eso.

ANDRÉS

¿Estás seguro? No me jodas, eh. A ver si ahora va a empezar a morir gente.

MÉDICO 2

El muerto tiene una leve punzada debajo de la papada. Alguien le ha envenenado. Podría haber sido su mujer.

ANDRÉS

¿Tu has visto cómo está? Esa opción no me la planteo.

ANDRÉS hace un gesto a GUARDIA PERSONAL 1 para que avise a VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2. ANDRÉS hace un gesto a VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 para que se acerquen a su posición. VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 caminan hasta donde está ANDRÉS.

ANDRÉS

(A LOS GUARDIAS)

Alguien lo ha envenenado. Traedme una hilo del que tirar. Con total discreción.

VIGILANTE 2

No se preocupe señor.

VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 comienzan a caminar y bajan las escaleras.

ESC 35

CASA CARLOS. EXT/DÍA

ESC 35

Hay una multitud de gente murmurando en los exteriores de la casa de CARLOS. Un grupo de vigilantes ha establecido un perímetro de seguridad. ANDRÉS sale por la puerta escoltado por GUARDIA PERSONAL 1 y GUARDIA PERSONAL 2. ANDRÉS se acerca a la oreja de GUARDIA PERSONAL 1.

ANDRÉS

(SUSURRANDO)

¿Cómo se llamaba?

GUARDIA PERSONAL 1

Carlos, señor.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

ANDRÉS se sube a un contenedor que hay cerca de la casa de CARLOS y se dirige a los vecinos.

ANDRÉS

Carlos era un gran vecino pero desgraciadamente nos ha dejado. Los médicos han confirmado que se trata de una intoxicación alimenticia.

La multitud de vecinos eleva el tono de voz.

ANDRÉS

No os preocupéis queridos vecinos. Ya hemos encontrado el brote de carne contaminada y en las próximas horas será retirada de vuestras casas. Todo aquel que note alguna molestia que pase por la consulta de los doctores y se les proporcionarán los analgésicos pertinentes. Unidos, todos seremos más fuertes.

La multitud de vecinos aplaude y corea el nombre de ANDRÉS. ANDRÉS baja del contenedor y reúne a MÉDICO 1 y MÉDICO 2 y al grupo de vigilantes.

ANDRÉS

(A los médicos)

Todo aquel que vaya a veros le dais una mezcla de agua con azúcar y limón. Vendedles la moto.

MÉDICO 1 Y MÉDICO 2

(AL UNÍSONO)

Entendido.

ANDRÉS

(A LOS VIGILANTES)

Coordinad a todo el equipo. Pasad casa por casa y os lleváis la carne fresca que tengan.

VIGILANTE 3

¿Qué hacemos con ella?

ANDRÉS

Dádsela a mi contable. Si lo hacéis bien tendréis vuestra parte.

ANDRÉS sale del corrillo que ha formado y, junto con GUARDIA PERSONAL 1 y GUARDIA PERSONAL 2 se dirige al coche. Cuando ANDRÉS va a subir al coche llega VIGILANTE 1.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

VIGILANTE 1
Señor, tenemos algo.

ANDRÉS
Sube.

VIGILANTE 1 sube al coche. El coche arranca.

ESC 36

CARNICERÍA. EXT/DÍA

ESC 36

El coche en el que va ANDRÉS se detiene en la puerta de la Carnicería Jacinto. ANDRÉS y VIGILANTE 1 bajan del coche. GUARDIA PERSONAL 1 y GUARDIA PERSONAL 2 se quedan dentro del coche. VIGILANTE 2 está en la puerta de la Carnicería Jacinto con DAVID (38 AÑOS, discapacitado, tartamudo y enclenque), el ayudante de Jacinto. ANDRÉS y VIGILANTE 1 llegan a la puerta.

VIGILANTE 2
David, cuéntale al señor Andrés lo que viste.

ANDRÉS
¿Este quién es?

VIGILANTE 2
El ayudante del carnicero.

ANDRÉS
Vamos David, dime.

DAVID
(TARTAMUDEANDO)
A-a-a-a-a-ayer po-po-por la-la
noche sa-sal-salí a-a
co-co-col-col-colgar
pa-pan-pan-ce-ce-ce-ta ¿sa-sa-sabe
que-que por la no-noch-noche se-se
seca me-me-mej-mejor?

ANDRÉS
Lo tendré en cuenta. ¿Pero qué
viste David?

DAVID
Mi-mi-mient-mientras
co-co-colga-colgaba la
pa-pa-pance-panceta

ANDRÉS
(CORTANDO A DAVID Y
DIRIGIÉNDOSE A VIGILANTE 2)
(MÁS)

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

ANDRÉS (continúa)
Me cago en Dios, ¿va a estar todo
el rato así?

VIGILANTE 2
Vio a Aitor con una mochila en
plena noche.

ANDRÉS
No me jodas, ¿el hijo de Arraiz?

DAVID asiente con la cabeza.

ANDRÉS
Vamos a hacerle una visita.

VIGILANTE 1
Podría no haber sido él, señor. Ya
sabemos que le gustan mucho las
destilerías.

ANDRÉS
No descartemos opciones tan rápido.

ANDRÉS, VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 se dirigen al coche.
VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 se suben al coche. Cuando ANDRÉS
está a punto de subir al coche DAVID se dirige a ANDRÉS.

DAVID
S-s-s-señ-señor, ¿q-qui-qui-quiere
u-u-u-un poco d-d-d-de
pa-pan-pan-ce-ce-ceta?

ANDRÉS se sube al coche y da un portazo. DAVID se queda con
unos trozos de panceta seca en la mano.

ESC 37

HABITACIÓN AITOR. INT/DÍA

ESC 37

AITOR está sentando en el borde de la cama desecha y se
frota los ojos con las dos manos. AITOR lleva la cresta
despeinada. AITOR se levanta, se pone unos pantalones que
hay tirados en el suelo y una camiseta que está mal puesta
en la silla. AITOR coge dos botes de una de las estanterías.
Un bote contiene un líquido verde intenso y el otro bote una
pasta de color marrón. AITOR se dirige al escritorio. AITOR
va a coger un recipiente vacío pero ve un sobre blanco
tamaño DIN A4 en el escritorio. AITOR coge el sobre y en el
lado de la tapa hay escrito: TE HAS EQUIVOCADO DE PERSONA,
PODEMOS AYUDARTE. AITOR gira rápidamente el sobre y en la
parte superior derecha ve un logo. Este logo es el mismo que
AMPARO tiene en su sobre. AITOR vuelve a girar el sobre y
empieza a abrirlo. Lllaman a la puerta principal. AITOR se
queda totalmente inmóvil. Vuelven a llamar a la puerta.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

ANDRÉS
(EN OFF)

¡AITOR! Soy Andrés, abre por favor.

AITOR coge rápidamente una mochila de tamaño medio y mete en ella un pantalón y una camiseta de cualquier manera. AITOR mete también en la mochila varios botes pequeños con substancias en su interior. AITOR mete el libro viejo desgastado, varios mecheros y la carta. AITOR cierra la mochila. Lllaman a la puerta más fuerte y continuado.

ANDRÉS
(EN OFF)

Sólo queremos hablar.

ESC 38 CASA AITOR. EXT/DÍA

ESC 38

ANDRÉS está en la puerta de la casa de AITOR junto con VIGILANTE 1, VIGILANTE 2, GUARDIA PERSONAL 1 y GUARDIA PERSONAL 2. ANDRÉS se gira y se dirige a todos ellos.

ANDRÉS
Vamos a entrar.

ANDRÉS se aparta de la puerta. VIGILANTE 1 se acerca a la puerta y le da varias patadas con la planta del pie. La puerta no cede. GUARDIA PERSONAL 2 aparta a VIGILANTE 1 de la puerta. GUARDIA PERSONAL 2 da una fuerte patada a la puerta con la planta del pie y la rompe. GUARDIA PERSONAL 2, GUARDIA PERSONAL 1, VIGILANTE 1, VIGILANTE 2 y ANDRÉS entran en la casa con las armas bajadas.

ANDRÉS
Aitor, tranquilo. No venimos a hacerte nada.

ESC 39 CASA AITOR. INT/DÍA

ESC 39

ANDRÉS señala varias estancias de la casa a VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 para que vayan a investigar. ANDRÉS camina en medio de GUARDIA PERSONAL 2 y GUARDIA PERSONAL 1 y se dirigen a la habitación de AITOR. La casa está totalmente en silencio.

ESC 40 HABITACIÓN AITOR. INT/DÍA

ESC 40

GUARDIA PERSONAL 2 entra el primero en la habitación de AITOR. Al entrar, GUARDIA PERSONAL 2 ha desactivado un cable de pesca que se encuentra a la altura de las espinillas. GUARDIA PERSONAL 2 escucha un pequeño ruido y mira hacia abajo. GUARDIA PERSONAL 2 se gira para avisar.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

GUARDIA PERSONAL 2

¡Cuidado!

ANDRÉS y GUARDIA PERSONAL 1 están entrando en la habitación. Dos aerosoles, uno a cada lado de la puerta, caen del techo y se sitúan a la altura de la cara. Los aerosoles se activan y expulsan líquido que se propaga por la habitación. ANDRÉS agita el brazo en el aire delante de su cara y tose.

ANDRÉS

(MIENTRAS TOSE)

¿Qué coño...?

ANDRÉS empieza a tambalearse porque le fallan las piernas. GUARDIA PERSONAL 2 se acerca para sujetarle.

GUARDIA PERSONAL 2

Mierda.

GUARDIA PERSONAL 1 se desploma y cae al suelo. ANDRÉS pierde el conocimiento en los brazos de GUARDIA PERSONAL 2. GUARDIA PERSONAL 2 pide ayuda.

GUARDIA PERSONAL 2

¡Venid aquí!

Antes de acabar la frase, GUARDIA PERSONAL 2 se desploma y cae al suelo. VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 llegan a la habitación de AITOR y ven a todos en el suelo. VIGILANTE 2 inspecciona los aerosoles. VIGILANTE 1 se agacha y toma el pulso a ANDRÉS, GUARDIA PERSONAL 1 y GUARDIA PERSONAL 2.

VIGILANTE 1

Tienen pulso. ¿Qué mierda ha pasado aquí?

VIGILANTE 2

Parece que el chaval tiene su propia seguridad.

VIGILANTE 1

Me cago en Dios. Hay que encontrarlo.

ESC 41 PATIO CÁRCEL BOTAFUEGOS. EXT/TARDE

ESC 41

MANUEL está sentado en un banco del patio de la cárcel. MANUEL come una manzana partiendo los trozos con una pequeña navaja. DAMA está tumbada en el mismo banco junto a MANUEL. MANUEL corta con la navaja el último trozo de manzana y se lo come. MANUEL coge el corazón de la manzana y lo acerca a la nariz de DAMA. DAMA levanta la cabeza y huele el corazón

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

de la manzana. DAMA abre la boca para comerse el corazón de la manzana. MANUEL tira el corazón de la manzana al otro extremo del patio. DAMA se levanta de un salto y corre hacia el corazón de la manzana. MANUEL se levanta y camina hasta DAMA. DAMA acaba de comerse el corazón de la manzana.

MANUEL

Dama, sienta.

DAMA se sienta mirando a MANUEL.

MANUEL

(MIENTRAS ACARICIA LA CABEZA
DE DAMA)

Muy bien, Dama, muy bien.

MANUEL

Tumbada.

DAMA se tumba. MANUEL se agacha y saca de su bolsillo un puñado de pienso. DAMA come de la mano de MANUEL. MANUEL se levanta.

MANUEL

Dama, muerta.

DAMA se pone en posición fetal inmóvil. MANUEL se agacha y la acaricia.

MANUEL

Muy bien, Dama, muy bien.

MANUEL se levanta y camina en dirección opuesta a DAMA. DAMA sigue inmóvil en el suelo. MANUEL se para aproximadamente a 50 metros de DAMA. MANUEL saca pienso de su bolsillo y lo pone en el suelo. DAMA sigue tumbada inmóvil.

MANUEL

Dama, aquí.

DAMA se levanta rápidamente. DAMA corre hacia la posición de MANUEL. DAMA come del puñado de pienso. MANUEL acaricia su lomo.

MANUEL

Muy bien, Dama, muy bien.

DAMA acaba de comer el pienso. DAMA corre y salta alrededor de MANUEL. MANUEL juega con DAMA.

La Comunidad Bronchales se basa principalmente en la agricultura, la ganadería y la caza. Muchas de las antiguas casas están destruidas por la guerra y todavía se realizan trabajos de limpieza de ruinas. Las personas cultivan y trabajan la tierra en espacios habilitados. Algunas de las casas abandonadas son utilizadas como establos para la crianza de los animales. En la Comunidad Bronchales todoses de todos, la única condición es trabajar para recibir víveres a cambio. RAI sale de su casa equipado con su rifle Merkel RX Helix a su espalda, su cuchillo en la muslera y una pequeña mochila. RAI pasa al lado de un establo de ovejas donde está JACINTO (65 años, delgado, encorvado y dicharachero).

RAI

¡Buenas tardes Jacinto! Esas ovejas piden esquilada.

JACINTO

Aún es pronto, el pelo se les está empezando a desprender ahora. Este verano ha sido raro y casi no ha hecho calor.

RAI

Me gustaría saber cómo están en el sur, seguro que no opinan lo mismo.

JACINTO

Vete tú a saber, lo mismo ya no queda nadie por allí.

RAI

Eso es verdad. Las malas lenguas dicen que la guerra fue muy dura.

JACINTO

Ya te digo. Mi mujer tenía familia en el sur. Al principio recibíamos llamadas una vez a la semana más o menos pero cuando las comunicaciones fallaron...

RAI

Muchos hemos pasado por lo mismo, Jacinto.

JACINTO

(SOLLOZANDO)

Lo duro es ver a familiares enfrentados. La guerra y la miseria

(MÁS)

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

JACINTO (continúa)
sacan lo peor de nosotros. Un
hermano de mi mujer estaba en el
bando republicano... Y el otro ya
te lo puedes imaginar.

RAI
Parece mentira que 67 años después
la gente crea aún en el fascismo.

RAI se acerca a JACINTO y le abraza. JACINTO también abraza
a RAI.

JACINTO
Esos mamones deberían estar todos
bajo tierra.

RAI
No te preocupes, aquí estamos bien
protegidos. Si necesitas cualquier
cosa tienes a toda la comunidad
para ayudarte.

JACINTO
Muchas gracias, camarada. Ojalá
todos fuesen como tú.

RAI
Hay mucha gente buena en
Bronchales, de verdad.

JACINTO
Bueno, ves, ves. Que no te quiero
entretener.

RAI
No te preocupes Jacinto, para eso
estamos. ¡A ver qué puedo cazar
hoy!

JACINTO
¡Buena caza, amigo!

RAI
¡Recuerda rapar bien a esas ovejas!

RAI reemprende la marcha y se dirige hacia la puerta
principal. El cartero llama a RAI.

CARTERO
¡Rai! ¡Rai!

RAI se detiene y se gira.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

CARTERO
Ya creía que no te pillaba, vaya
esprint que me he pegado.

RAI
(ENTRE RISAS)
Así bajas un poco de barriga,
hombre.

CARTERO
(RIENDO)
Tú siempre pensando en los demás.
Toma, ha llegado esto a media
mañana.

El cartero le da un sobre tamaño DIN A4 a RAI. RAI lo gira y en la esquina superior derecha está el mismo logo que AMPARO y AITOR tienen en sus sobres.

RAI
¿Sabes quién lo ha traído?

CARTERO
Ni idea, los de la puerta han dicho
que era un tío raro.

RAI
(PENSATIVO)
Vale, gracias.

RAI guarda el sobre en su mochila sin abrirlo.

CARTERO
¡A tí, Rai!

RAI camina hacía la puerta principal que ya se está
abriendo. RAI sale de la comunidad.

ESC 43 COMUNIDAD BRONCHALES. EXT/TARDE ESC 43

Entre unos arbustos está SAÚL y lleva puestas unas gafas de sol panorámicas, como si se tratasen de unas gafas de soldador. SAÚL observa como RAI sale de la comunidad. RAI toma un camino que hay a la derecha nada más salir de la comunidad. SAÚL se esconde entre los arbustos.

El Camping de las Corralizas está totalmente abandonado y aún quedan algunas caravanas. En un cartel lleno de óxido y carcomido se lee: CAMPING DE LAS CORRALIZAS. Supervivientes nómadas acampan muchas veces allí para hacer noche y seguir con su camino al día siguiente. Por este motivo todo el camping está lleno de desperdicios. RAI sale de una caravana abandonada y JUAN (35 años, delgado, charlatán e inseguro), MARISA (30 años, seria, tajante y segura) y ARANTXA (12 años, descarada, madura y sensata) le están apuntando con sus respectivas armas. RAI alza sus brazos pacíficamente.

ARANTXA

Yo de ti no daría un paso más.

JUAN

(DULCEMENTE)

Arantxa cariño, deja que yo hable con este señor.

MARISA

(SECA)

Juan, no hace falta que hables a tu hija como si fuese tonta.

RAI

(CONCILIADOR)

Vamos a tranquilizarnos un poco. No hay que llegar a nada más.

MARISA

Cállate.

JUAN

Eso, no te hemos dado permiso para hablar. Arantxa no dejes de apuntarle.

ARANTXA

Tranquilo papa, le estoy apuntando a las pelotas. Eso seguro que duele mucho.

MARISA

Así se habla, *honey*.

RAI está totalmente quieto con la boca abierta y sin quitarle la mirada de encima.

RAI

Solo vengo a cazar. No quiero problemas, de verdad. Sois nómadas, ¿no? ¿Qué necesitáis?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

MARISA

Preferimos que nos llamen viajeros
y no necesitamos limosnas.

RAI

No hablo de eso, hablo de
estabilidad.

JUAN

(CHULO)

Todavía no te hemos dado permiso
para hablar, listillo.

MARISA

Cállate.

JUAN

Ya has oído a mi mujer.

MARISA

(A JUAN)

Que te calles tú. Habla...

RAI baja los brazos lentamente.

RAI

Rai, mi nombre es Rai. ¿Tu nombre?

MARISA

Marisa.

RAI

Veo que tú eres la que maneja la
situación. Seré claro y rápido.

JUAN

(CHULO)

Eeehhh, yo soy el hombre de aquí.
Habla conmigo.

RAI

No tienes ni el seguro de la
pistola quitado. Podría haberte
matado hace rato. No lo he hecho
por respeto a tu mujer y a tu hija.

ARANTXA

No hagas más el ridículo papi.

RAI

Bueno, aquí al lado está mi
comunidad. No creo que os cueste
mucho adaptaros y podéis tener todo

(MÁS)

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

RAI (continúa)
lo que queráis. Solo pedimos una
cosa a cambio.

MARISA
Sigue.

RAI
Trabajar y aportar cosas a la
comunidad. Eso es todo.

ARANTXA
Pinta bien mami, no tendremos que
sufrir más.

JUAN
Seguro que es una trampa. Parece
todo muy fácil.

MARISA
Cállate Juan. Es una buena
oportunidad. Aquí fuera estamos
expuestos a demasiados peligros.

RAI
No hace falta que toméis una
decisión ahora.

JUAN y MARISA ignoran a RAI.

JUAN
Hasta ahora no nos ha pasado nada.
Podemos seguir así.

MARISA
¿Hasta cuándo? Mañana podría
aparecer cualquier loco.

JUAN
Podemos defendernos solos.

MARISA
Juan, por Dios. ¿De verdad quieres
esta vida para tu hija?

ARANTXA
Es verdad papi. Las latas caducadas
siempre me dan diarreas.

JUAN
Eso era al principio. Ahora ya eres
toda una mujer acostumbrada al
peligro. ¿No es divertido?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

ARANTXA

No.

RAI

Habladlo. Yo seguiré mi camino, a la vuelta si estáis aquí lo interpretaré como un sí.

RAI empieza a caminar mientras ARANTXA Y MARISA bajan sus armas. JUAN sigue apuntando a RAI con su arma. RAI se aleja. JUAN está inmóvil apuntando al vacío que ha dejado RAI.

ESC 45 BOSQUE. EXT/ATARDECER

ESC 45

RAI está sentado en un pedrusco despellejando un conejo. A la derecha de RAI hay un montón de conejos yadespellejados. Unos arbustos se mueven detrás de RAI. RAI se levanta rápidamente y se gira. Un ciervo está pastando justodelante de RAI. RAI deja lentamente el conejo y su cuchillo en el montón. RAI coge su rifle y quita el seguro lentamente. El leve ruido mecánico asusta el ciervo que empieza a correr. RAI apunta rápidamente y dispara. El ciervo cae abatido a escasos metros. RAI coge los conejos, hace un manojo con ellos y los ata a su cinturón por las orejas. RAI guarda el cuchillo en su muslera.

ESC 46 CAMPING LAS CORRALIZAS. EXT/ATARDECER

ESC 46

RAI, que lleva el ciervo atado con una cuerda a su cinturón, vuelve al Camping de las Corralizas. RAI camina entre las caravanas abandonadas buscando a JUAN, MARISA y ARANTXA.

RAI

¿Hola?

RAI camina hacia otro bloque de caravanas que tiene enfrente. RAI ve unos cuerpos tirados en el suelo. RAI desabrocha su cinturón y lo deja caer al suelo. RAI corre hacia los cuerpos. JUAN, MARISA y ARANTXA están brutalmente acuchillados y sin vida. RAI le cierra los ojos a JUAN, MARISA y ARANTXA.

RAI

Joder.

RAI está de espaldas a una caravana. SAÚL sale de la caravana caminando de puntillas, sin hacer ruido, con las gafas de sol panorámicas puestas. SAÚL lleva un hilo de pescar entre sus manos. RAI está de rodillas contemplando los cuerpos. SAÚL agarra a RAI por el cuello con el hilo de pescar. SAÚL aprieta con fuerza. RAI consigue meter cuatro

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

dedos entre el hilo de pescar y su cuello. RAI y SAÚL forcejean. Las manos de SAÚL sangran porque el hilo le está cortando. Los cuatro dedos y el cuello de RAI sangran porque el hilo de pescar también le corta. RAI da un codazo en el estómago a SAÚL. SAÚL se encoge por el golpe pero no suelta el cable. RAI, con la mano que tiene libre, araña la cara de SAÚL y le tira las gafas al suelo. Los ojos con las pupilas blancas de SAÚL quedan expuestas a la luz. SAÚL cierra rápidamente los ojos.

SAÚL
(FATIGADO)

Vas a acabar como esa *ñiñita* y su familia.

SAÚL agarra el hilo de pescar con una sola mano. RAI con la mano que le queda libre intenta sacar el cuchillo de su muslera. SAÚL ve el movimiento de RAI. SAÚL saca rápidamente el cuchillo que tiene en su cinturón y acuchilla el brazo de RAI.

RAI
(CASI SIN RESPIRACIÓN)
Hi-hi-hijo d-d-de put-puta.

SAÚL acuchilla repetidamente y a gran velocidad el estómago de RAI. RAI empieza a moverse cada vez más lentamente. Las piernas de RAI se doblan. SAÚL suelta a RAI. RAI se desploma en el suelo. RAI está inmóvil. SAÚL se pone de rodillas en el suelo y palpa el terreno buscando sus gafas. SAÚL toca las gafas, las coge y se las pone. SAÚL se levanta y se acerca al cuerpo de RAI. SAÚL le da varias patadas a RAI en las piernas. SAÚL se agacha junto a RAI. SAÚL incorpora a RAI para quitarle la mochila y el rifle. SAÚL suelta a RAI y lo deja caer en el suelo. SAÚL camina hacia una caravana y se sienta en la entradilla. SAÚL apoya el rifle en la pared exterior de la caravana. SAÚL vuelca en el suelo el contenido de la mochila de RAI. Una brújula, un pequeño termo, un tupper con moras negras, una caja con munición y el sobre tamaño DIN A4. SAÚL coge el tupper de moras negras, lo abre y ve pequeñas hormigas entre las moras. SAÚL tira el tupper contra el cuerpo de RAI.

SAÚL
Joder macho, a ver si lavamos un poco la fruta antes.

SAÚL coge el sobre y lo abre. SAÚL saca la hoja que hay dentro. Al final del escrito y en un tamaño de letra superior se puede leer DIRECCIÓN: Calle de FLORIDABLANCA, S/N, MADRID. SAÚL mira al cuerpo de RAI.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

SAÚL
(CÍNICO)
Vaya por Dios. Tenías una cita y no
me habías dicho nada. ¿Ahora qué?

SAÚL vuelve a meter la hoja en el sobre. SAÚL guarda el
sobre en la mochila. SAÚL se levanta de la entradilla de la
caravana y se pone la mochila. SAÚL coge el fusil y se lo
coloca en la espalda.

SAÚL
(CÍNICO)
Como soy buena gente iré yo a esa
cita. Me debes una tío.

SAÚL camina hacia el cinturón que RAI había tirado al suelo.
SAÚL coge el manojo de conejos y lo ata en su cinturón. SAÚL
se arrodilla junto al ciervo. SAÚL saca su cuchillo y
despelleja una zona del lomo del ciervo. SAÚL come de la
carne cruda que acaba de despellejar. SAÚL se levanta y
limpia su boca con la camiseta. SAÚL camina y se mete entre
la arboleda.

ESC 47 VESTÍBULO PALACIO VISTALEGRE. INT/ATARDECER ESC 47

AMPARO está sentada en una silla en un pasillo que da acceso
a la pista central del Palacio de Vistalegre. Es un pasillo
estrecho donde hay muchas sillas en fila, todas desocupadas.
Hay un cartel con forma de flecha que pone: ACCESO BLACK
BOX. AMPARO está sentada mirando a una puerta. La puerta se
abre y sale MAX con su guadaña.

MAX
Ya puedes pasar.

MAX entra por la puerta. AMPARO se levanta y sigue a MAX.

ESC 48 BLACK BOX. INT/ATARDECER ESC 48

AMPARO entra caminando a la Black Box. El espacio es diáfano
y únicamente tiene una barra de bar a cada uno de sus lados
y un escenario al final de todo. El espacio recuerda a una
sala de conciertos. Sobre el escenario está AGUSTÍN sentado
en un gran butacón. Al lado de AGUSTÍN hay una mesilla con
una jarra de vino y un vaso. AMPARO camina hasta acercarse a
unos cinco metros del escenario. MAX, con su guadaña, se
pone al lado de AMPARO pero ligeramente más retrasado.
AMPARO mira de reojo a MAX. AGUSTÍN mira al infinito.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

AGUSTÍN

Tú dirás, Amparo.

AMPARO

(MIRANDO FIJAMENTE A AGUSTÍN)

Me voy.

AGUSTÍN

(MIENTRAS SE SIRVE UNA COPA)

Sabía que esto llegaría. Siento no poder aceptar tu dimisión, Amparo. Sabes que no se puede renunciar a un cargo público.

AMPARO

Creo que no me has entendido bien. Me voy de la comunidad.

AGUSTÍN

(BEBIENDO DE LA COPA)

No Amparo. Eres tú quien no entiende nada. Estás sirviendo a algo mayor. Si sales de la muralla revolucionarás a la gente, y eso, no lo puedo permitir. Pondrías en peligro mi mandato.

AMPARO

Solo piensas en ti y en el beneficio que puedes sacarle a cada persona de esta comunidad. Corrompes todo lo que tocas y no quiero ser cómplice de esto.

AGUSTÍN

La gente está contenta. Tiene sus necesidades básicas cubiertas. ¿Qué más pueden pedir?

AMPARO

¿En serio? Agustín joder. La gente hace lo que sea para conseguir una cartilla de racionamiento más. Se mueren de hambre.

AGUSTÍN

El otro día querías castigar a esos muertos de hambre.

AMPARO

Intentaba que vieses que el problema es más profundo. Castigar a esos dos críos solo era dar ejemplo.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

Si toco un pelo a los chabolistas
se acabó mi posición. Se produciría
una rebelión.

AMPARO

¿No ves que ellos son los que
mandan? Tú solo eres un muñeco.

AGUSTÍN

(MIENTRAS TIRA LA COPA AL
SUELO)

¡Eso no es así! ¡Yo soy la ley, el
juez y el ejecutor!

AMPARO

Esto te explotará en la cara. No
digas que no te avise.

AGUSTÍN mira a MAX. MAX asiente con la cabeza y se acerca a AMPARO. AMPARO golpea con el codo a MAX en el estómago. AMPARO saca un cuchillo de su tobillo. MAX se agacha ligeramente por el impacto en su estómago. AMPARO raja la garganta de MAX. MAX cae al suelo y pone sus manos en la garganta. MAX se ahoga con su sangre. AGUSTÍN se levanta rápidamente y corre en dirección a las bambalinas. AMPARO sube al escenario con el cuchillo en su mano. AMPARO corre persiguiendo a AGUSTÍN.

ESC 49

PASILLO BLACK BOX. INT/ATARDECER

ESC 49

AGUSTÍN corre por un pasillo estrecho y largo lleno de puertas cerradas a ambos lados. AMPARO, con el cuchillo en su mano, corre detrás de AGUSTÍN. AMPARO se detiene y lanza el cuchillo a AGUSTÍN. El cuchillo se clava en la parte posterior del muslo de AGUSTÍN. AGUSTÍN cae al suelo. AGUSTÍN intenta quitarse el cuchillo.

AGUSTÍN

(CON MUCHO DOLOR)

¡Dioooooooooos!

AMPARO camina hasta la posición de AGUSTÍN.

AMPARO

Si lo sacas lo único que
conseguirás es desangrarte más
rápido. Acabo de atravesarte la
arteria femoral.

AMPARO se detiene a escasos centímetros de AGUSTÍN. AMPARO se agacha.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

AGUSTÍN
(CON MUCHO DOLOR)
¡Ayúdame Amparo!

AMPARO
Solo quería irme de aquí. Creía que
serías racional y lo entenderías.

AGUSTÍN
(CON MUCHO DOLOR)
¡Joder Amparo! ¡Ahora no!

AMPARO
Tu ambición ha llevado a esta
comunidad a la miseria. Yo solo
quería evitarlo.

AMPARO saca el cuchillo de la pierna de AGUSTÍN.

AGUSTÍN
(CON MUCHO DOLOR)
¡Aaaaahhhhhhhh!

AMPARO se levanta camina por el pasillo alejándose de
AGUSTÍN. AGUSTÍN se arrastra por el suelo dejando grandes
marcas de sangre.

AGUSTÍN
(CON MUCHO DOLOR)
¡Ayuda por favor! ¡Ayuda!

ESC 50

NUEVA PUCELA. EXT/NOCHE

ESC 50

AITOR camina muy lentamente y en posición defensiva por lo
que antiguamente era el Paseo del Hospital Militar. AITOR
camina por las zonas más oscuras. AITOR camina hasta la
esquina de la calle. AITOR, con su cuerpo pegado a la pared
asoma la cabeza y ve la muralla. Detrás de esta muralla
están las vías del tren. Dos vigilantes armados caminan por
la calle por la que tiene que bajar AITOR. Los vigilantes
caminan hacia abajo, dando la espalda a AITOR. AITOR corre
hasta un muro que tiene justo enfrente. AITOR trepa y salta
al otro lado del muro. AITOR está en el recinto de una
antigua fábrica ahora habilitada en distintas viviendas.
AITOR camina en posición defensiva hacia el muro. AITOR se
para justo delante del muro. AITOR saca de su mochila un
pequeño bote de spray. AITOR rocía la placa metálica de la
muralla con el spray dibujando el contorno de un rectángulo.
El líquido del spray reacciona ante el metal corroyéndolo.
AITOR mira de izquierda a derecha vigilando que nadie lo
vea. AITOR mira todas las ventanas del edificio que tiene
más próximo. AITOR ve a un niño que lo mira desde una

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

ventana con una vela en la mano. AITOR se queda inmóvil. El niño hace un gesto con la mano saludando a AITOR. AITOR pone el dedo índice en su boca en señal de silencio. AITOR se gira en dirección la muralla. AITOR pega una patada en la zona donde ha rociado el spray. La muralla se rompe dejando al descubierto un rectángulo con salida al exterior. AITOR camina hacia el exterior pero se detiene. AITOR mira de izquierda a derecha. AITOR ve a su derecha varias bicicletas apoyadas en la pared. AITOR corre hacia las bicicletas y coge una. AITOR camina con la bicicleta hacia el hueco de la muralla. AITOR sale al exterior.

ESC 51 CÁRCEL BOTAFUEGOS. EXT/NOCHE ESC 51

El complejo penitenciario está totalmente en silencio, nada se mueve a su alrededor salvo los árboles cuando viene una pequeña ráfaga de aire de poniente. No hay ninguna luz encendida en todo el complejo penitenciario salvo una muy tenue que viene de la ventana de una celda.

ESC 52 CAMPO DE FÚTBOL. EXT/NOCHE ESC 52

DAMA corretea por la zona cultivada del campo de fútbol persiguiendo conejos. DAMA doblega tres plantas de pimientos y pisotea dos matas de acelgas. DAMA atrapa un conejo con sus patas y le muerde el lomo. DAMA sacude al conejo repetidamente mientras lo tiene en su boca. DAMA suelta al conejo que cae muerto al suelo.

ESC 53 CELDA COMEDOR. INT/NOCHE ESC 53

MANUEL está sentado en la silla junto a la mesa, de espaldas a la puerta de la celda. MANUEL mira fijamente a la ventana sin parpadear. Encima de la mesa hay una bandeja metálica con varias divisiones para poner comida, un vaso lleno de agua, un taco de servilletas y una vela encendida medio consumida. En la bandeja hay una patata cocida cortada a tacos, unas hojas de espinacas, un pepino cortado a trozos y un tomate partido por la mitad. MANUEL tiene pinchado en el tenedor un trozo de patata. El trozo de patata se cae en la bandeja y MANUEL parpadea. MANUEL vuelve a pinchar el trozo de patata y se lo come. MANUEL sigue comiendo hasta que termina todo lo que hay en la bandeja. MANUEL coge una servilleta, se limpia la boca y limpia la bandeja. MANUEL coge el vaso de agua y bebe. MANUEL deja el vaso de agua en la mesa. MANUEL se levanta, coge la vela y camina hacia la puerta.

ESC 54 CORREDOR CÁRCEL. INT/NOCHE ESC 54

MANUEL camina por el corredor de la cárcel lentamente.
MANUEL lleva en su mano la vela encendida y le cae cera
caliente en la mano. MANUEL ignora la cera que cae.

ESC 55 VESTÍBULO CÁRCEL. INT/NOCHE ESC 55

MANUEL camina, con la vela en la mano, hasta la puerta
principal del vestíbulo que da acceso al exterior del módulo
carcelario. MANUEL camina hasta el exterior.

ESC 56 VESTÍBULO CÁRCEL. EXT/NOCHE ESC 56

MANUEL se detiene justo en la salida del vestíbulo de la
cárcel. MANUEL se agacha y deja la vela en el suelo. MANUEL
silba metiendo dos de sus dedos en la boca.

 MANUEL
 (GRITANDO)
 ¡Dama!

MANUEL vuelve a silbar metiendo dos de sus dedos en la boca.
DAMA corre hacia MANUEL. DAMA se pone sobre sus patas
traseras y pone las delanteras en la barriga de MANUEL. DAMA
lleva un sobre tamaño DIN A4 atado en el collar. EL sobre
está atado en la parte superior para que DAMA no lo muerda.
MANUEL sujeta a DAMA sobre su barriga para que no se mueva y
mira el sobre sin tocarlo. MANUEL ve en la parte superior
derecha un logo igual que el que AMPARO, AITOR y RAI tienen
en su sobre. MANUEL coge del collar a DAMA y la mete en el
vestíbulo. MANUEL coge la vela y entra rápidamente en el
vestíbulo.

ESC 57 VESTÍBULO CÁRCEL. INT/NOCHE ESC 57

MANUEL cierra la puerta del vestíbulo. MANUEL corre por el
vestíbulo en dirección opuesta a la puerta. La vela se
apaga.

ESC 58 COMEDOR PRINCIPAL. INT/NOCHE ESC 58

MANUEL entra por la puerta al antiguo comedor principal de
su módulo carcelario con un cuchillo y la vela en la mano.
MANUEL saca un mechero de su bolsillo trasero y enciende la
vela. El comedor principal está totalmente desierto y
destrozado. Hay mesas volcadas, sillas y cristales rotos...
MANUEL se agacha lentamente hasta estirarse completamente en
el suelo. MANUEL recorre de lado a lado, con la mirada, el
comedor principal.

ESC 59

CAPILLA. INT/NOCHE

ESC 59

MANUEL mira fila por fila de bancos en la capilla. MANUEL mueve los bancos de sitio con una sola mano. MANUEL llega caminando hasta el pequeño altar que hay al final de la capilla. MANUEL mira detrás del altar. MANUEL coge un candelabro con una vela que hay en un extremo del altar y lo tira contra la pared.

MANUEL

Te voy a encontrar.

ESC 60

CARRETERA ACCESO CÁRCEL. EXT/NOCHE

ESC 60

MANUEL camina con la rodillas ligeramente flexionadas y lentamente por la carretera que da acceso a la cárcel. MANUEL está fuera de los muros de la cárcel. MANUEL lleva en su mano derecha el cuchillo a la altura de la cara y con el filo hacia fuera. MANUEL lleva en la otra mano la vela. MANUEL sopla la vela y la tira al suelo. MANUEL empieza a moverse rápidamente pero todavía con las rodillas ligeramente flexionadas. MANUEL se desplaza en línea recta pero va girando su cintura de un lado a otro para poder ver en todas las direcciones. MANUEL llega a la entrada del parking exterior de la cárcel. El parking está totalmente vacío. Enfrente del parking hay unos arbustos y una pequeña agrupación de árboles. Los arbustos se agitan. MANUEL se queda inmóvil mirando a los arbustos. Los arbustos se agitan con más intensidad. MANUEL camina hacia los arbustos lentamente.

MANUEL

Sal de ahí, hijo de puta.

MANUEL camina y se adentra en los arbustos. MANUEL no ve nada, la zona está libre. MANUEL camina hasta la pequeña agrupación de árboles. Tampoco hay nada ni nadie. MANUEL da media vuelta y camina hacia la entrada principal de la prisión.

ESC 61

VESTÍBULO CÁRCEL. INT/NOCHE

ESC 61

MANUEL entra en el vestíbulo principal de la cárcel y cierra la puerta con todos los pestillos. MANUEL bloquea también la puerta con una silla. MANUEL camina por el vestíbulo principal en dirección opuesta a la puerta. MANUEL lleva el cuchillo en una mano y la vela encendida en la otra.

ESC 62

CARRETERA ACCESO CÁRCEL. EXT/NOCHE

ESC 62

Los arbustos que están enfrente del párking exteriorse
agitan con fuerza.

FIN

3.5.4. Guion técnico

	IMAGEN				AUDIO		OBSERVACIONES
ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
SIERRA DE LA VIRGEN							EXT/DÍA
1/1	Bosque Sierra de la Virgen.	GPG	Plano aéreo	00:00 - 00:10		Ambiente	Chyron: Agosto de 2034, Sierra de la Virgen, España.
1/2	En el suelo del bosque hay cadáveres y hojas secas.	PG	Frontal / Estático	00:10 - 00:15		Ambiente. Pasos rápidos que se acercan. Gritos.	
1/3	El cadáver de un soldado está en proceso de descomposición.	PD	Frontal / Estático	00:15 - 00:17		Ambiente. Pasos rápidos que se acercan. Gritos.	
1 /4	SAÚL corre por el bosque huyendo esquivando cadáveres. SAÚL va mirando para atrás.	PM (espalda)	Frontal / Travelling seguimiento	00:17 - 00:19		Ambiente. Pasos rápidos que se acercan. Gritos. Respiración acelerada.	El travelling sigue el recorrido de Saúl desde detrás.
1/5	Cinco soldados armados persiguen a SAÚL.	PMC	Frontal / Travelling seguimiento	00:19 - 00:22		Ambiente. Pasos rápidos que se acercan. Gritos. Respiraciones aceleradas.	El travelling sigue el recorrido de los cinco soldados.
1/6	SAÚL corre por el bosque. SAÚL está sudando.	PP	Frontal / Travelling seguimiento	00:22 - 00:24		Ambiente. Pasos rápidos que se acercan. Gritos. Respiración acelerada.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
1/7	SOLDADO 1 lleva el Fusil MP5 entre sus manos.	PD	Frontal / Travelling seguimiento	00:24 - 00:26		Ambiente. Pasos rápidos que se acercan. Gritos. Respiración acelerada.	
1/8	SAÚL corre por el bosque huyendo esquivando cadáveres. SAÚL pisa un cadáver y cae al suelo bocarriba. Los cinco soldados rodean a SAÚL y le apuntan con sus armas. SOLDADO 2 escupe a SAÚL. SOLDADO 4 pega una patada en el costado a SAÚL. SAÚL se encoge por el golpe y pone sus manos en el costado. SOLDADO 5 golpea con la culata del arma a SAÚL en la cara. SAÚL pierde el conocimiento y SOLDADO 3 carga con él en sus espaldas.	De PE a PE conjunto	Frontal / Travelling seguimiento / Travelling circular	00:26 - 01:00	SOLDADO 1 (GRITANDO) ¡Lo tenemos! [...] SOLDADO 5 No podemos jugárnosla, nos lo llevamos.	Ambiente. Pasos rápidos que se acercan. Gritos.	Plano secuencia. El travelling empieza siguiendo a Saúl hasta que cae. Una vez llegan los cinco soldados el plano empieza a moverse circularmente encuadrando siempre al personaje que habla.
SÓTANO							INT/TARDE
2/1	En un sótano sucio y húmedo, SAÚL está sentado en una silla, atado de pies y manos e inconsciente. Un cubo de agua fría cae sobre él y SAÚL despierta de golpe, tosiendo.	PE	Frontal / Estático	01:00 - 01:10		Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	Luces amarillas y violetas, toque fluorescente. Sótano oscuro.
2/2	SOLDADO 2, alterado, exige respuestas a SAÚL.	PMC	Contrapicado / Estático	01:10 - 01:13	SOLDADO 2 ¿Dónde están los demás?	Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	
2/3	SAÚL indefenso y agotado, responde.	PMC	Picado / Estático	01:13 - 01:15	SAÚL No hay nadie, no estoy en la guerra	Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	(Contraplano 2 / 2)
2/4	SOLDADO 4, aparece de la penumbra y se dirige a SAÚL. Señala al fondo de la sala.	PMC	Contrapicado / Estático	01:15 - 01:18	SOLDADO 4 Todos esos de allí...	Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	
2/5	En el rincón de la sala que SOLDADO 4 a señalado, 7 cadáveres se descomponen sobre un charco de sangre seca.	PM	Picado / Ligero Zoom in	01:18 - 01:20	SOLDADO 4 ...decían lo mismo	Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
					SAÚL No no no...	sótano.	
2/6	SAÚL indefenso y agotado, responde.	PMC	Picado / Estático	01:20 - 01:25	SAÚL ...Os-os digo la verdad ti-tíos	Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	
2/7	SOLDADO 1, con pose tranquila, algo más alejado que el resto.	PM	Contrapicado / Estático	01:25 - 01:30	SOLDADO 1 Vaya, ¿ahora somos amigos?	Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	
2/8	SOLDADO 2 se coloca justo al lado de SAÚL con un barreño lleno de agua y lo apoya en el suelo. SOLDADO 1 golpea el estómago a SAÚL. SOLDADO 2 aprovecha que SAÚL se encoge para meterle la cabeza en el barreño de agua. SOLDADO 3 observa desde la puerta.	PD del barreño PML (escorzo Saúl)	Frontal / Travelling seguimiento del barreño Travelling circular por la espalda de Saúl	01:30 - 02:00		Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	La cámara comienza siguiendo el recorrido del barreño hasta el suelo. A continuación la cámara se alza para mostrar la acción, a través de un travelling circular lento, por detrás de Saúl.
SÓTANO							INT/NOCHE
3/1	SAÚL sigue en el mismo sótano. SAÚL está atado de pies y manos a la silla con una venda húmeda en los ojos. SAÚL está más delgado y malherido. SAÚL está solo en el sótano junto al montón de cadáveres.	De PD a PG	Frontal / Panorámica vertical y panorámica lateral	02:00 - 02:30	SAÚL ¿Qué dices Jorge? oh no no, la cena llegará más tarde.	Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	Panorámica vertical de pies a cabeza de Saúl. Cuando la cámara llega a su cara, Saúl dice la frase y a continuación la cámara realiza una panorámica lateral para descubrir qué está hablando solo.
SÓTANO							INT/AMANECER
4/1	SAÚL sigue encerrado en el sótano. SOLDADO 2 golpea repetidas veces a SAÚL.	PMC de Saúl.	Frontal / Estático	02:30 - 02:40		Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
4/2	SOLDADO 2 golpea a SAUL.	PML de Soldado 2	Frontal / Estático	02:40 - 02:47	SOLDADO 2 (JADEANDO) ¿Dónde está la p-puta r-resistencia?	Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	
4/3	SOLDADO 5 observa a SOLDADO 2 mientras golpea a SAÚL. SOLDADO 5 custodia el acceso al sótano.	PG	Frontal / Estático	02:47 - 02:55	SOLDADO 5 ¿Y si no sabe nada de verdad? SOLDADO 2 ¡Largo de aquí!	Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	Soldado 5 sale del sótano cuando Soldado 2 se lo ordena.
4/4	SOLDADO 2 le quita la venda de los ojos a SAÚL y lo agarra de la cabeza.	PE conjunto	Frontal / Estático	02:55 - 03:00		Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	
4/5	SOLDADO 2 introduce la cabeza de SAÚL repetidas veces en un barreño de agua.	PD del barreño	Frontal / Estático	03:00 - 03:10		Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	
4/6	SOLDADO 2 coge un bote de cloro.	PD del bote de cloroformo	Frontal / Estático	03:10 - 03:13		Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	
4/7	SOLDADO 2 vierte el bote de cloro en el barreño. SOLDADO 2 saca la cabeza de SAÚL del barreño y le vuelve a colocar la venda.	PML conjunto	Frontal / Estático	03:13 - 04:00		Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	
SÓTANO							INT/TARDE
5/1	SAUL sigue encerrado en el sótano atado de pies y manos a la silla y con el paño humedecido en los ojos. Al fondo del sótano aún está el montón de cadáveres.	PG	Frontal / Travelling IN	04:00 - 04:10		Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	
5/2	Las heridas de SAÚL están de color lila tirando a negro.	PD heridas	Frontal / Estático	04:10 - 04:13		Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
5/3	SAUL está inmóvil en la silla. SAUL pega un bote en la silla. SAUL gira la cabeza levemente a su izquierda.	PE	Frontal / Estático	04:13 - 04:20		Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	
5/4	SAUL está con la cabeza girada levemente a su izquierda.	PMC	Frontal / Estático	04:20 - 04:30	SAUL ¡Jorge! ¡Jorge! ¿Estás ahí? Que susto me has dado. ¿Qué quieres decir con eso? No, no pienso hacerlo. Tú y tu palabrería barata.	Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano.	
5/5	SAUL empieza a balancearse de un lado a otro sentado en la silla.	PE	Frontal / Estático	04:30 - 04:40		Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano. La silla empieza a crujir.	
5/6	Las patas de la silla se van moviendo de izquierda a derecha balanceándose.	PD patas silla	Frontal / Estático	04:40 - 04:45		Ambiente del sótano. Tiros y gritos fuera del sótano. La silla empieza a crujir.	
5/7	SAUL empieza a balancearse de un lado a otro sentado en la silla. SAUL cae al suelo y la silla se rompe.	PE (espalda)	Frontal / Estático	04:45 - 04:50		Ambiente. Voces inteligibles en el exterior del sótano. Crujir de silla	
5/8	SAUL se desata de las cuerdas que se han aflojado.	PD manos	Frontal / Estático	04:45 - 05:00		Ambiente. Voces inteligibles en el exterior del sótano. Pasos próximos a la puerta.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
5/9	SAÚL está tirado en el suelo junto a la silla. SAÚL está inmóvil. La puerta del sótano se abre y bajan las escaleras hasta la mitad GUERRILLERO y GUERRILLERA. Ambos se tapan la nariz con sus camisetas.	PE (espalda)	Frontal / Estático	05:00 - 05:15		Ambiente. Voces inteligibles en el exterior del sótano. Puerta abriéndose.	
5/10	GUERRILLERO toca el hombro de GUERRILLERA. GUERRILLERA asiente con la cabeza. GUERRILLERO da media vuelta y sube las escaleras. GUERRILLERA le sigue.	PM conjunto	Frontal / Estático	05:15 - 05:30	GUERRILLERO Vámonos, solo hay muertos.	Ambiente. Voces inteligibles en el exterior del sótano.	
MIRANDA DE DUERO (SORIA)							EXT/TARDE
6/1	La Calle Real de Miranda de Duero, Soria, está desierta. En sus calles solo hay cadáveres por un tiroteo reciente.	GPG	Frontal / Estático	05:30 - 05:35		Ambiente. Silencio post reyerta armada.	
6/2	Una casa vieja con cadáveres a la puerta. De repente, una de las puertas de la casa, la que da acceso al sótano, se abre con un golpe desde dentro. SAÚL se tapa los ojos debido a la luz y camina dando tumbos, alejándose de la casa.	PG	Frontal / Estático / Travelling retroceso	05:35 - 05:40		Ambiente. Silencio post reyerta armada.	Cuando Saúl comienza a caminar alejándose de la casa, comienza el travelling de retroceso
6/3	SAÚL intenta mirar por donde camina, pero la luz le quema los ojos y le cuesta mucho abrirlos sin sentir dolor.	PG	Frontal / Ligero tambaleo (vista subjetiva)	05:40 - 05:43		Ambiente. Silencio post reyerta armada.	Vista subjetiva, personaje caminando herido. La imagen se ve muy sobreexpuesta debido a la ceguera inducida de Saúl. (vemos cómo ve Saúl)
6/4	SAÚL camina con la cara tapada por su brazo izquierdo. Sus ojos blancos y quemados se ven por el hueco que deja su brazo cuando intenta mirar. SAÚL tropieza con un cuerpo.	PP	Frontal / Travelling retroceso	05:43 - 05:50		Ambiente. Silencio post reyerta armada.	
6/5	SOLDADO 5 está tendido en el suelo, a los pies de SAÚL, muy malherido. SOLDADO 5 agarra la pierna de SAÚL.	PM	Picado / Ligero tambaleo (vista subjetiva)	05:50 - 06:00	SOLDADO 5 (RESOPLANDO) Po-po-por fa-vor, a-ayu-ayuda.	Ambiente. Silencio post reyerta armada.	La imagen se ve muy sobreexpuesta debido a la ceguera inducida de Saúl. (vemos cómo ve Saúl)

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
6/6	SAÚL aparta un poco el brazo para ver al soldado. SAÚL detiene sus pasos y se agacha torpemente. No deja de taparse la cara.	PP	Frontal / Travelling retroceso	06:00 - 06:05		Ambiente. Silencio post reyerta armada.	
6/7	SAÚL recorre con una mano la pierna del soldado, buscando el cuchillo de la muslera. Consigue llegar al cuchillo y desenfundarlo.	PD mano Saúl	Picado / Travelling de seguimiento	06:05 - 06:10		Ambiente. Silencio post reyerta armada.	
6/8	SOLDADO 5 mira a SAÚL mientras lucha por sobrevivir. SAÚL clava el cuchillo violentamente en el estómago del soldado. SOLDADO 5 muere, escupiendo sangre por la boca.	PP Soldado 5 (escorzo Saúl)	Escorzo / Picado / Estático	06:10 - 06:30		Ambiente. Silencio post reyerta armada.	
CÁRCEL BOTAFUEGOS							EXT/AMANECER
7/1	Cárcel de Botafuegos	GPG de la cárcel	Plano aéreo	06:30 - 06:40		Ambiente silencioso. No hay nada alrededor.	Chyron: Agosto de 2042, Cárcel de Botafuegos, España.
7/2	El paisaje está desértico. Apenas hay vegetación	PG de los alrededores de la cárcel	Frontal / Estático	06:40 - 06:45		Ambiente silencioso. No hay nada alrededor.	Todo lo que envuelta a la cárcel parece un secarral. Apenas hay plantas y árboles. Todo está desierto.
7/3	La carretera de acceso a la prisión está muy desmejorada.	PG de los alrededores de la cárcel	Frontal / Estático	06:45 - 06:50		Ambiente silencioso. No hay nada alrededor.	Los carteles están tirados por el suelo y el pavimento está muy envejecido.
7/4	En el exterior de la cárcel hay un cartel envejecido en el que se lee: "PRISIÓN DE MÁXIMA SEGURIDAD"	PG de la entrada de la cárcel	Frontal / Estático	06:50 - 07:00		Ambiente silencioso. No hay nada alrededor.	
CELDAS							INT/AMANECER Y DÍA
8	MANUEL está tumbado en la cama de abajo de una litera. El sol se cuela por una pequeña ventana y cuando le da a Manuel en los ojos, este se despierta y se levanta de golpe. Manuel se levanta de la cama.	De PMC a PE	Picado / Travelling de seguimiento / Plano secuencia	07:00 - 07:15		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta.	<i>Unificación de las escenas 8, 9, 10, 11 y 12, en un solo plano secuencia.</i> La luz que entra por la ventana se mueve hasta

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
9	MANUEL sale de la celda y se apoya en la barandilla del corredor. MANUEL mira de un lado al otro de la cárcel y hacia abajo. Se encuentra en la primera planta del complejo. MANUEL silva metiéndose los dedos en la boca y DAMA llega corriendo desde el fondo del pasillo de la planta. DAMA se pone sobre sus dos patas traseras y juega con MANUEL. MANUEL se dirige a la celda contigua a la suya.			07:15 - 07:45			llegar a los ojos de Manuel.
10	MANUEL entra en la celda contigua a la suya, que tiene habilitada como despensa. En esta celda no hay lavabo, pero sí restos de que antiguamente lo hubo. Hay estanterías de metal con comida y distintos utensilios que MANUEL tiene allí almacenados. MANUEL coge una botella de agua y llena el bebedero de DAMA. MANUEL llena un vaso de agua. Coge un bote de leche en polvo y vierte dos cucharadas en el vaso. MANUEL coge un bote de café soluble y pone dos cucharadas en el vaso. MANUEL agita la mezcla y coge una bolsa donde hay tres galletas envasadas al vacío. MANUEL sale de la celda.			07:45 - 08:45			La cámara sigue a Manuel, todos sus movimientos y las descripciones de detalles importantes.
11	MANUEL sigue andando por el corredor y entra en una nueva celda, contigua a la anterior. DAMA le sigue.			08:45 - 09:00			
12	MANUEL entra en la celda comedor. Esta celda tiene una mesa de metal, una silla, una butaca y diversas estanterías metálicas con libros. En esta celda no hay litera ni lavabo pero sí marcas de que			09:00 - 10:00			

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
	anteriormente había. MANUEL se sienta en la silla y almuerza con la mirada perdida en la pequeña ventana de la celda.						
VESTIBULO CÁRCEL							INT/DÍA
13/1	MANUEL camina por el vestíbulo de la cárcel hasta el patio. MANUEL lleva un azadón apoyado en su hombro y una cubeta en la otra mano. DAMA camina junto a él. Cuando MANUEL abre la puerta que da al patio, DAMA sale corriendo a toda prisa.	PE conjunto (espalda)	Escorzo / Travelling de seguimiento	10:00 - 10:30		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta.	La cámara se sitúa en la espalda de Manuel y Dama y con un travelling de seguimiento aguanta el mismo plano de inicio a fin.
CAMPO DE FÚTBOL							EXT/DÍA
14/1	Una cuarta parte del campo de fútbol está labrada y hay hortalizas sembradas. La otra parte del campo está totalmente seca. MANUEL llega al campo de fútbol con DAMA.	PG	Frontal / Estático	10:30 - 10:35		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	
14/2	Caballones sembrados de patatas	PD de la planta	Frontal / Estático	10:35 - 10:37		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	
14/3	Plantas de tomates	PD de la planta	Frontal / Estático	10:37 - 10:40		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	
14/4	Plantas de pepinos	PD de la planta	Frontal / Estático	10:40 - 10:43		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
14/5	Acelgas. MANUEL arranca malas hierbas que hay alrededor de las acelgas con la mano.	PD de la planta	Frontal / Estático	10:43 - 10:46		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	
14/6	<p>MANUEL, agachado, arranca las malas hierbas que hay alrededor de lo que tiene cultivado. DAMA llega a la posición de MANUEL y corretea a su alrededor dañando plantas.</p> <p>MANUEL coge un terrón, se levanta y lo lanza lejos para que DAMA vaya a buscarlo. MANUEL limpia el sudor de su frente con la parte de abajo de su camiseta. MANUEL se quita la camiseta e introduce una parte en la cintura de su pantalón dejando la otra parte colgando. MANUEL se acerca al caballón de las patatas y empieza a quitar las plantas con el azadón. MANUEL escarba en el caballón para extraer las patatas.</p>	De PE (espalda) a PE (frontal)	<p>De Picado a Frontal / Panorámica vertical</p> <p>Frontal / travelling de seguimiento</p>	10:46 - 11:30		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	El plano pasa de un picado de espaldas a un ángulo normal y frontal mediante movimiento de cámara. La cámara sigue a Manuel cuando se mueve.
PERIMETRO CÁRCEL							EXT/ DÍA
15/1	MANUEL corre a un ritmo medio por el perímetro interior de la cárcel, junto a los muros.	PMC	Frontal / Travelling de seguimiento	11:30 - 11:35		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	
15/2	DAMA corre al lado de MANUEL.	PE de Dama	Frontal / Travelling de seguimiento	11:35 - 11:40		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
15/3	MANUEL corre por el perímetro interior de la cárcel.	PD de los pies de Manuel.	Frontal / Travelling de seguimiento	11:40 - 11:45		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	
15/4	DAMA corre al lado de MANUEL.	PE de Dama	Frontal / Travelling de seguimiento	11:45 - 11:47		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	
15/5	MANUEL y DAMA corren el uno al lado del otro.	PE conjunto	Frontal / Travelling de seguimiento	11:47 - 11:50		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	
15/6	MANUEL y DAMA corren el uno al lado del otro.	PG del perímetro interior de la cárcel.	Frontal / Estático	11:50 - 12:00		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	
GIMNASIO CÁRCEL							EXT / DIA
16/1	MANUEL hace flexiones con guantes de boxeo puestos junto al saco. Manuel cuenta en voz alta, lleva diez flexiones.	PP	Frontal / Estático (a la altura de la cara de Manuel, en el suelo)	12:00 - 12:03	MANUEL 8, 9 y 10	Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	Manuel hace 3 flexiones.
16/2	Manuel se levanta rápidamente y se pone a golpear el saco. Doble jab de izquierdas y directo de derecha. Jab de izquierda, directo de derecha. Crochet de izquierda, esquiva y hook. MANUEL hace doble esquiva. MANUEL lanza crochet de derechas.	PMC	Frontal / Travelling circular	12:03 - 12:10		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	El travelling circular gira entorno a Manuel. Comienza con Manuel de espaldas y da la vuelta entera.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
16/3	MANUEL se lanza al suelo para hacer 10 flexiones que cuenta en voz alta.	PE	Cenital / Pequeño Zoom In	12:10 - 12:20	MANUEL ¡1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10!	Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	
16/4	MANUEL se levanta rápidamente y se quita los guantes de boxeo. MANUEL coge una comba y se pone a saltar.	PML (espalda)	Frontal / Estático	12:20 - 12:30		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	Manuel de espaldas.
PERÍMETRO CÁRCEL							EXT/ DÍA
17/1	MANUEL corre a un ritmo medio por el perímetro interior de la cárcel, junto a los muros. MANUEL lanza golpes de boxeo al aire.	PG del perímetro interior de la cárcel.	Frontal / Estático	12:30 - 12:35		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	
17/2	DAMA corre al lado de MANUEL.	PE de Dama	Frontal / Travelling de seguimiento	12:35 - 12:37		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	
17/3	MANUEL corre por el perímetro interior de la cárcel mientras lanza golpes de boxeo.	PMC	Frontal / Travelling de seguimiento	12:37 - 12:40		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	
17/4	DAMA corre al lado de MANUEL.	PE de Dama	Frontal / Travelling de seguimiento	12:40 - 12:43		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	
17/5	MANUEL y DAMA corren el uno al lado del otro mientras lanza golpes de boxeo.	PE conjunto	Frontal / Travelling de seguimiento	12:43 - 12:47		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
17/6	MANUEL y DAMA corren el uno al lado del otro mientras lanza golpes de boxeo.	PG del perímetro interior de la cárcel.	Frontal / Estático	12:47 - 13:00		Ambiente silencioso. La cárcel está desierta. No hay nada alrededor.	
GIMNASIO CÁRCEL							EXT / DÍA
18/1	MANUEL está tumbado en un banco realizando ejercicios de press banca para el pecho.	De PML a PE	Cenital / Zoom out	13:00 - 13:10		Ambiente. Respiración acelerada de Manuel.	
18/2	MANUEL controla su respiración y rojo por el esfuerzo	PP	Cenital / Estático	13:10 - 13:15		Ambiente. Respiración acelerada de Manuel.	
18/3	MANUEL se levanta del banco y coge dos mancuernas de 20 kilos. MANUEL realiza flexiones alternas para ejercitar bíceps.	PE	Frontal / Travelling seguimiento	13:15 - 13:40		Ambiente. Sonido de pesas dejadas en el banco. Respiración controlada de Manuel.	
18/4	Mancuernas de arriba para abajo	PD de mancuernas	Frontal / Estático	13:40 - 13:50		Ambiente. Respiración controlada de Manuel.	
NUEVA PUCELA							EXT / TARDE
19 / 1	Una gran muralla hecha con placas de metal se alza 20 metros. A su alrededor, todo son ruinas de edificios y vehículos abandonados. Las Murallas se erigen en torno a lo que antes era el centro de Valladolid.	GPG	Aéreo / Estático	13:50 - 14:00		Ambiente de comunidad importante. Se oye el movimiento de la gente.	Chyron: Nueva Pucela, España.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
19/2	En cada esquina de la muralla hay una torre de vigilancia con personas armadas. Las calles de Nueva Pucela están desiertas. Solo tres niños se pasan un balón con los pies en una de las calles.	GPG	Aéreo / Estático	14:00 - 14:10		Ambiente de comunidad importante. Se oye el movimiento de la gente.	
19/3	Junto a la puerta hay un cartel que dice: NUEVA PUCELA. A cada lado de la puerta hay dos torres de vigilancia con una persona armada en cada una de ellas.	PG	Frontal / Estático	14:10 - 14:20		Ambiente de comunidad importante. Se oye el movimiento de la gente.	
CEMENTERIO							EXT / TARDE
20/1	Explanada de tierra con multitud de lápidas. Gran concentración de gente.	PG	Picado / Estático	14:20 - 14:25		Ambiente. Murmullos de multitud.	
20/2	<p>Un gato recorre varias lápidas y atraviese un grupo de ciudadanos que están charlando. El gato sigue caminando y se para en la lápida de JUAN JOSÉ ARRAIZ.</p> <p>AITOR está junto a la lápida llorando y golpeando el suelo con sus nudillos. AITOR para de golpear.</p> <p>CARLOS se acerca a AITOR y le pone una mano en el hombro. AITOR se va del cementerio y choca su hombro con el de CARLOS. CARLOS se gira y observa con cara seria como AITOR se marcha.</p>	De PE gato (detrás) a PM Aitor a PC Aitor y Carlos	<p>Frontal / Travelling de seguimiento gato</p> <p>Frontal / Travelling de seguimiento Aitor</p> <p>Frontal / Estático</p>	14:25 - 15:00	<p>AITOR (SOLLOZANDO) Esto no quedará así papá</p> <p>[...]</p> <p>AITOR Sabes que no va así, soy un puto crío, ¡hostia!</p>	Ambiente. Murmullos de multitud.	El plano empieza siguiente al gato para después hacer un cambio de focalización y centrarnos en Aitor. A partir de aquí la cámara seguirá los movimientos de Aitor. Cuando Aitor se marcha el cementerio la cámara se queda estática junto a Carlos.
BAR							INT / TARDE
21/1	AITOR está sentado en un taburete junto a la barra del bar. AITOR tiene los brazos	De PD a PMC	Perfil / Estático	15:00 - 15:25		Ambiente de bar. Mucha	El vaso de chupito está enfocado en primer término.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
	<p>cruzados y la cabeza apoyada en ellos. Al lado de Aitor hay un vaso de chupito. AITOR saca uno de sus brazos y golpea con el vaso en la barra. La camarera, desde el fondo de la barra, se acerca a AITOR.</p> <p>Aitor vuelve a golpear con el vaso en la barra. La camarera coge el chupito. AITOR agarra rápidamente la mano de la camarera y aprieta con fuerza. La camarera suelta el vaso, coge la botella de ron y le pone otro chupito. Aitor se lo bebe de un trago y estrella el vaso contra el suelo.</p>		(Transfoco)		<p>CAMARERA Ya está bien por hoy Aitor.</p>	<p>gente hablando. Suena música de radio antigua.</p>	<p>Cuando Aitor golpea la barra con el vaso, enfocamos a Aitor. La camarera, desenfocada, se ve de fondo recorrer la barra dirección Aitor.</p> <p>La cámara sigue la acción y los movimientos, según la importancia de la descripción.</p>
21/2	<p>AITOR se levanta del taburete y se tambalea. AITOR se da la vuelta y habla a todos los que están en el bar. Las personas que están en el bar murmullan.</p> <p>Aitor vomita en medio del bar.</p> <p>SAMUEL pone una de sus manos sobre el hombro de AITOR. AITOR aparta la mano de SAMUEL de un manotazo.</p>	PG a PML (Aitor de espaldas a la cámara y de cara a la barra)	Frontal / Zoom In lento	15:25 - 16:00	<p>AITOR (EXALTADO Y BORRACHO) Estaréis contentos, ¿no? [...] ¿sabéis que os digo?</p> <p>AITOR (EXALTADO Y BORRACHO) Si yo heredo ese puesto ¡Os vais a cagar!</p>	<p>Ambiente de bar. Mucha gente hablando. Suena música de radio antigua.</p>	<p>Las personas del bar se ven de espaldas, como si Aitor fuera un cómico dando un monólogo al público desde la barra.</p> <p>A estas alturas estamos en Plano Americano aproximadamente.</p>

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
	AITOR camina hacia la puerta del bar y sale.				AITOR (EXALTADO Y BORRACHO) ¡Puedo irme yo solo!		Cuando Aitor comienza a irse, termina el Zoom IN y una panorámica lateral le acompaña para ver como sale por la puerta.
CARABANCHELES							EXT / TARDE
22/1	Carabancheles es la fortificación de los distritos de Carabanchel, Latina y Usera. Una gran muralla de hormigón delimita la comunidad bordeando los límites de estos antiguos distritos.	GPG	Aéreo / Estático	16:00 - 16:10		Ambiente de comunidad importante. Se oye movimiento de gente.	Chyron: Carabancheles, España.
22/2	Dentro de la comunidad hay multitud de placas solares, sistemas de canalización del agua de la lluvia y en sus puntos elevados aerogeneradores.	GPG	Aéreo / Estático	16:10 - 16:15		Ambiente de comunidad importante. Se oye movimiento de gente.	
22/3	Un gran cartel en la entrada principal a la comunidad da la bienvenida y ubica a las personas. CARABANCHELES: Unión de Carabanchel, Latina y Usera.	PG	Frontal / Travelling IN	16:15 - 16:20		Ambiente de comunidad importante. Se oye movimiento de gente.	
22/4	En las zonas verdes hay granjas de animales. Dos granjeros dan de comer a las cabras.	PG	Frontal / Estático	16:20 - 16:25		Ambiente. Sonido animales	
22/5	En la calle principal hay varios puestos en los que se expone distinta mercancía como comida, ropa o productos de limpieza. La gente intercambia sus productos.	PG	Frontal / Estático	16:25 - 16:30		Ambiente. Sonido multitud.	
22/6	Una mujer intercambia lana e hilo por una camiseta y un pantalón.	PM conjunto	Frontal / Estático	16:30 - 16:35		Ambiente. Sonido multitud.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
22/7	Un niño roba una naranja y sale corriendo. El niño se camufla entre la multitud.	PM	Frontal / Panorámica de seguimiento	16:35 - 16:37		Ambiente. Sonido multitud.	
22/8	Dos vigilantes armados pasean por la calle principal.	PE conjunto	Frontal / Travelling de seguimiento	16:37 - 16:40		Ambiente. Sonido multitud.	
22/9	Multitud de gente forma una cola delante del antiguo ayuntamiento.	PG	Frontal / Estático	16:40 - 16:43		Ambiente. Sonido multitud.	
22/10	En la fachada del antiguo ayuntamiento hay un gran cartel donde pone: GRACIAS POR CONFIAR EN AGUSTÍN.	PD cartel	Frontal / Estático	16:43 - 16:46		Ambiente. Sonido multitud.	
22/11	Un hombre entrega la cartilla de racionamiento a un vigilante.	PM conjunto	Frontal / Estático	16:46 - 16:48		Ambiente. Sonido multitud.	
22/12	Vigilante tacha en la cartilla pan, aceite y leche.	PD mano vigilante	Frontal / Estático	16:48 - 16:50		Ambiente. Sonido multitud.	
22/13	El vigilante le da al hombre una pequeña caja.	PM conjunto	Frontal / Estático	16:50 - 16:52		Ambiente. Sonido multitud.	
22/14	El hombre abandona la cola y otra persona ocupa su lugar.	PG	Frontal / Estático	16:52 - 16:54		Ambiente. Sonido multitud.	
22/15	Exterior del Palacio de Vistalegre	GPG	Aéreo / Estático	16:54 - 16:56		Ambiente	
22/16	A uno de los toros del acceso sur del Palacio de Vistalegre le falta la cabeza.	PG	Frontal / Estático	16:56 - 17:00		Ambiente	
PISTA CENTRAL VISTALEGRE							INT / TARDE
23/1	Interior del Palacio de Vistalegre	GPG	Aéreo / Estático	17:00 - 17:05		Ambiente. Sonido multitud.	
23/2	En el centro de la pista central del Palacio de Vistalegre hay una tarima con una mesa y un butacón donde está sentado AGUSTIN. MAX está de pie al lado de AGUSTÍN	PG	Frontal / Travelling de seguimiento	17:05 - 17:10		Ambiente. Sonido multitud.	El travelling empieza en una punta de la tarima, pasa por el centro donde está Agustín y acaba en la otra punta, donde está Max.
23/3	MAX sostiene una guadaña	PMC	Frontal / Estático	17:10 - 17:12		Ambiente. Sonido multitud.	
23/4	ALEJANDRO y MIRIAM están sentados en	PE	Frontal /	17:10 -	AMPARO	Ambiente.	El travelling empieza donde

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
	las mesas que hay frente a la tarima. Son los acusados. AMPARO está en la mesa situada al lado de la de ALEJANDRO y MIRIAM. AMPARO expone el caso.	conjunto	Estático	17:15	La ropa que Alejandro robó [...] por unas placas de pladur de Jacinto.	Sonido multitud.	están Alejandro y Miriam y acaba en Amparo.
23/5	ALEJANDRO se levanta rápidamente de su silla.	PML	Frontal / Estático	17:15 - 17:17	ALEJANDRO (ALTERADO) ¡Eso no es verdad!	Ambiente. Sonido multitud.	
23/6	MAX golpea el suelo con el mango de la guadaña.	PD del suelo donde golpe la guadaña	Frontal / Estático	17:17 - 17:18		Ambiente. Sonido multitud.	
23/7	MAX mira fijamente a ALEJANDRO.	PP de Max	Frontal / Estático	17:18 - 17:20		Ambiente. Sonido multitud.	
23/8	ALEJANDRO se sienta rápidamente y agacha la cabeza	PML	Frontal / Estático	17:20 - 17:23		Ambiente. Sonido multitud.	
23/9	AMPARO sigue con su discurso.	PMC	Tres cuartos / Estático	17:23 - 17:35	AMPARO Gracias, Max. Esas placas de pladur [...] más tarjetas de racionamiento.	Ambiente	
23/10	AGUSTIN hace una mueca de desaprobación.	PMC	Tres cuartos / Estático	17:35 - 17:40	AMPARO Señor Agustín, deberíamos castigar a estos dos jóvenes	Ambiente	
23/11	AMPARO sigue con su discurso.	PE	Tres cuartos / Estático	17:40 - 17:45	AMPARO y también cortar el problema de raíz.	Ambiente	
23/12	ALEJANDRO contexta exaltado.	PML	Tres cuartos	17:45 -	ALEJANDRO	Ambiente	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
			/ Estático	17:50	(a Amparo) No tienes pruebas de eso.		
23/13	MAX golpe el suelo dos veces con su guadaña.	PE	Frontal / Estático	17:50 - 18:00		Ambiente	
23/14	MIRIAM pone cara de susto tras los golpes de MAX.	PP de Miriam	Frontal / Estático	18:00 - 18:10	AMPARO Tengo varios testigos que lo vieron todo Señor Agustín.	Ambiente	
23/15	AGUSTÍN contesta a AMPARO.	PML de Agustín	Frontal / Estático	18:10 - 18:17	AGUSTIN ¿Dónde están Amparo?	Ambiente	
23/16	AMPARO contesta a AGUSTÍN.	PG de la parte inferior de la tarima.	Frontal / Estático	18:17 - 18:30	AMPARO Ninguno se atreve a declarar [...] ¡Deberíamos expulsarlos de la comunidad!	Ambiente	Amparo señala a Miriam y Alejandro cuando exige expulsarlos de la comunidad.
23/17	AGUSTÍN contesta a AMPARO.	PE conjunto de Agustín y Max	Frontal / Estático	18:30 - 18:40	AGUSTIN Los gitanos son muy importantes en la comunidad. Nadie cultiva el tabaco como ellos.	Ambiente	
23/18	AMPARO contesta a AGUSTÍN.	PMC de Amparo	Frontal / Estático	18:40 - 18:45	AMPARO (EXALTADA) ¡Tienen el mercado negro! Agustín por dios.	Ambiente	
23/19	AGUSTÍN se levanta del butacón, se apoya en la mesa y señala a AMPARO con el dedo índice.	PMC de Agustín	Tres cuartos / Estático	18:45 - 18:50	AGUSTÍN ¡No te atrevas a hablarme así!	Ambiente	
23/20	AMPARO pone cara de rabia.	PP de	Frontal /	18:50 -		Ambiente	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
23/21	AGUSTÍN se dirige a ALEJANDRO y MÍRIAM.	Amparo PE conjunto de Alejandro y Miriam. (espalda)	Estático Frontal / Estático	18:55 18:55 - 19:10	AGUSTÍN Largo de aquí. Como vuelva a saber de vosotros conoceréis mejor a Max.	Ambiente	Es un plano conjunto de las espaldas de Alejandro y Miriam sentados con Agustín al fondo dirigiéndose a ellos.
23/22	AMPARO replica a AGUSTIN.	PE de Amparo.	Frontal / Estático	19:10 - 19:15	AMPARO ¿Lo estás diciendo en serio?	Ambiente	
23/23	AMPARO deja su puesto y camina hacia la puerta de salida. AMPARO golpea la puerta al salir.	PG	Frontal / Estático	19:15 - 19:30	AMPARO (ALTERADA) ¡Aaaaaaaghhhh!	Ambiente	
BOSQUE							EXT / ATARDECER
24/1	<p>RAI está agazapado y camuflado entre unos arbustos. RAI está mirando a través del visor del rifle buscando qué cazar. Se escucha un ruido entre los arbustos. RAI mueve lentamente el rifle en dirección al ruido.</p> <p>RAI ve un jabalí escarbando en el suelo. RAI inspira y exhala repetidas veces. RAI ajusta la mirilla y suelta el seguro lentamente. El jabalí, inmóvil, mira hacia la posición de RAI. El jabalí se gira y empieza a correr alejándose de RAI. RAI dispara y daña al jabalí en una pata.</p> <p>RAI cuelga el rifle de su espalda y corre en dirección al jabalí. El jabalí se revuelve y consigue ponerse en pie.</p> <p>RAI se para enfrente del jabalí y se miran.</p>	<p>PE de Rai</p> <p>PE de RAI</p> <p>PE de Rai</p> <p>PE</p>	<p>Perfil / Estático</p> <p>Escorzo / Estático</p> <p>Escorzo / Travelling de seguimiento</p> <p>Lateral / Estático</p>	19:30 - 20:10		Ambiente de bosque. El viento mueve las hojas de los árboles. Los animales campan a sus anchas.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
	RAI se abalanza sobre el lomo del jabalí y agarra con sus brazos la cabeza del jabalí impidiendo que habrá la boca. RAI cae al suelo junto al jabalí y forcejean.	conjunto de Rai y el jabalí					
24/2	RAI consigue sacar el cuchillo de caza de su muslera.	PD de la muslera	Frontal / Estático	20:10 - 20:15		Ambiente de bosque. El viento mueve las hojas de los árboles.	
24/3	RAI raja la garganta del jabalí. El jabalí empieza a disminuir sus movimientos hasta que finalmente fallece.	PD de la garganta del jabalí.	Frontal / Estático	20:15 - 20:20		Ambiente de bosque. El viento mueve las hojas de los árboles.	
24/4	RAI se levanta rápidamente y se queda inmóvil sin hacer ruido porque ha escuchado ruido en unos arbustos. RAI carga rápidamente al jabalí en sus hombros y sale corriendo.	PE conjunto	Frontal / Estático	20:20 - 20:30		Ambiente de bosque. El viento mueve las hojas de los árboles.	
COMUNIDAD BRONCHALES							EXT / ATARDECER
25/1	El municipio de Bronchales está fortificado por unas murallas.	GPG	Aéreo / Estático	20:30 - 20:40		Ambiente de comunidad importante. Se oye la gente andar de un lado hacia el otro.	Chyron: Bronchales, España.
25/2	Al exterior de las murallas se encuentra la urbanización El Ciervo.	GPG	Aéreo / Estático	20:40 - 20:45		Ambiente de los exteriores. La urbanización está muy calmada.	
25/3	La entrada principal está custodiada por dos hombres armados encima de la muralla.	PG	Frontal / Estático	20:45 - 20:50		Ambiente. La entrada a la comunidad está muy tranquila.	
25/4	Junto al acceso principal hay un cartel en	PD del	Frontal /	20:50 -		Ambiente. La	Rai pasa por el lado del

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
	el que se lee “BIENVENIDO A BRONCHALES”	cartel	Estático	20:55		entrada a la comunidad está muy tranquila.	cartel y camina hacia la puerta.
25/5	RAI camina con el jabalí en sus hombros, el rifle en la espalda y varios conejos y ardillas colgados del cinturón por el camino de acceso a la entrada principal. RAI se para a escasos metros de la puerta y mira hacia arriba dirigirse a los guardias.	PML	Frontal / Travelling de seguimiento	20:55 - 21:00	RAI ¿No tenéis pensado abrir o qué? Esto pesa un quintal.	Ambiente. La entrada a la comunidad está muy tranquila.	
25/6	Los guardias bajan sus armas.	PE conjunto	Frontal / Estático	21:00 - 21:05	GUARDIA 1 Perdona Rai, de noche todos los gatos son pardos.	Ambiente. La entrada a la comunidad está muy tranquila.	
25/7	RAI contesta a GUARDIA 1. Ambos guardias accionan una palanca que cada uno tiene a su lado y la compuerta empieza a abrirse.	PE de Rai (escorzo)	Contrapicado / Estático	21:05 - 21:10	RAI Déjate de refranes hostias.	Ambiente. La entrada a la comunidad está muy tranquila.	
25/8	RAI reemprende la marcha y entra a la comunidad	PML	Frontal / Estático	21:10 - 21:15		Ambiente. La entrada a la comunidad está muy tranquila.	
25/9	Los guardias vuelven a accionar las palancas que cierran la compuerta.	PE conjunto	Frontal / Estático	21:15 - 21:17		Ambiente. La entrada a la comunidad está muy tranquila.	
25/10	A escasos 20 metros de la puerta, entre los arbustos, SAÚL asoma su cabeza.	PE	Escorzo / Estático	21:17 - 21:25		Ambiente. La entrada a la comunidad está muy tranquila.	
25/11	SAÚL mira hacia la muralla.	PP	Frontal / Estático	21:25 - 21:30		Ambiente. La entrada a la comunidad está muy tranquila.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
CALLE PRINCIPAL y CASA AITOR							EXT E INT / NOCHE
26	<p>AITOR camina dando tumbos por la Calle Principal de Nueva Pucela. Las calles están desiertas. AITOR se detiene delante de una casa. AITOR rebusca entre sus bolsillos pero no encuentra las llaves.</p> <p>AITOR pega un puñetazo a la ventana y quita todos los cristales que se han quedado fijados para poder entrar sin arañarse.</p> <p>AITOR entra por la ventana. AITOR, al entrar por la ventana, choca con una mesa camilla y tira un jarrón al suelo. AITOR camina hacia el pasillo.</p>	<p>PE (espalda)</p> <p>PE</p> <p>PE (espalda)</p>	<p>Frontal / Travelling de seguimiento</p> <p>Lateral / Travelling de seguimiento</p> <p>Frontal / Travelling de seguimiento</p>	21:30 - 22:05		Ambiente silencioso. No hay nadie por las calles salvo Aitor.	<p><i>Unificación de las escenas 26,27 y 28 en un solo plano secuencia.</i></p> <p>La cámara entra por la ventana y sigue a Aitor por el pasillo.</p>
27	AITOR entra en su habitación. La habitación de AITOR es un laboratorio donde hay probetas, tubos de ensayo, gradillas, cristalizadores, matraces, morteros y pilones, goteros, hornillos eléctricos... En las paredes hay multitud de estanterías donde guarda extractos de plantas, insectos, partes de animales y productos químicos guardados en botes de cristal. En la habitación también hay una mesa amplia de escritorio, una silla y una cama.	De PG de la habitación a PD de los detalles que hay en ella		22:05 - 22:30			La cámara hace un PG de la habitación y poco a poco va enseñando al espectador todos los detalles de la habitación de Aitor.
28	AITOR se sienta en la silla junto al escritorio pero se levanta rápidamente. AITOR se mete la mano en el bolsillo trasero del pantalón y saca las llaves de casa. AITOR tira las llaves encima de la cama. AITOR vuelve a sentarse en la silla. AITOR rebusca entre los montones de	De PE (espalda) a PMC (lateral)	Lateral /	22:30 - 23:30			

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
	<p>papeles que tiene en el escritorio y saca un libro visiblemente desgastado.</p> <p>AITOR abre el libro por una receta concreta: RICINA. AITOR lee la receta pero pasa de página hasta llegar a una nueva. AITOR lee la receta de la BOTULINA en la que se puede leer en el apartado de consecuencias: parálisis muscular. AITOR se levanta de la silla, enciende uno de los hornillos eléctricos y empieza a rebuscar entre los diferentes botes que tiene en las estanterías.</p>	De PMC (lateral) a PD del libro a PG de la habitación.	Travelling de seguimiento			Aitor silva la instrumental de Negro y Azul del grupo musical Los Cuates de Sinaloa.	
COMEDOR CASA AITOR							INT / NOCHE
29/1	AITOR tiene varios cartones apilados a su lado.	PG del comedor	Frontal / Estático	23:30 - 23:40		Ambiente de casa de Aitor. Al exterior, en la calle, impera el silencio.	
29/2	AITOR cubre la ventana que ha roto con cartones y precinto.	PML	Lateral / Estático	23:40 - 23:45		Ambiente de casa de Aitor. Al exterior, en la calle, impera el silencio.	
29/3	AITOR se sienta en el suelo apoyando su espalda en la pared. AITOR empieza a llorar con la mirada perdida.	De PMC a PPP	Frontal / Zoom In	23:45 - 24:00		Ambiente de casa de Aitor. Al exterior, en la calle, impera el silencio.	Zoom in a la mirada de Aitor.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
DESTILERÍA CARABANCHELES							INT / NOCHE
30/1	<p>Cartel: DEGUSTACIÓN GRATUITA</p> <p>La campana de la puerta suena y AMPARO entra por la puerta. AMPARO se sienta en un taburete junto a la barra.</p> <p>WILLY limpia la barra.</p> <p>WILLY saca un vaso de debajo de la barra y lo pone enfrente de AMPARO.</p> <p>WILLY llena el vaso.</p> <p>AMPARO da un trago. AMPARO cierra los ojos, inclina la cabeza ligeramente hacia abajo y la mueve rápidamente.</p> <p>AMPARO y WILLY ríen.</p>	<p>PD cartel</p> <p>De PE a PML</p> <p>PML conjunto de Amparo y Willy</p>	<p>Frontal / Estático</p> <p>Frontal / Panorámica de seguimiento</p> <p>Angulación tres cuartos / Estático</p>	24:00 - 24:55	<p>AMPARO Willy, ponme algo fuerte.</p> <p>WILLY Voy, ¿qué ha pasado esta vez?</p> <p>AMPARO Nada nuevo.</p> <p>WILLY 55°, hecho con maíz, envejecido 5 años y sin diluir.</p> <p>AMPARO Jo-der, ¿a quién tenéis pensado cargaros con esto? [...]</p> <p>WILLY ¿Cómo te crees que aguanto tantos años yo?</p> <p>AMPARO</p>	<p>Ambiente. Campanilla puerta. Murmillos gente bar.</p>	<p>Plano secuencia en el que se siguen los movimientos de Amparo. Cuando Amparo se sienta el plano pasa a una posición tres cuartos en la que se encuadra a Amparo y a Willy de forma estática. Cuando Amparo se levanta para irse la cámara se sitúa de cara a Amparo y sigue su recorrido. Cuando Amparo se gira para volver a la barra se sigue a Amparo de espaldas. Al llegar a la barra se vuelve a encuadrar tres cuartos para hacer un conjunto de Amparo y Willy de forma estática.</p>

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
	<p>AMPARO se levanta del taburete y se dirige a la puerta.</p> <p>AMPARO abre la puerta para salir.</p> <p>AMPARO da media vuelta y vuelve a la barra. WILLY le entrega un sobre tamaño DIN A4.</p>	<p>De PC a PM de Amparo</p> <p>PM Amparo (espalda) a PM conjunto</p>	<p>Frontal / Panorámica de seguimiento</p> <p>De tres cuartos a frontal / Travelling seguimiento de Amparo</p> <p>De Frontal a tres cuartos / Travelling de seguimiento a estático.</p>		<p>Qué sería de nosotros sin estos ratos. [...] AMPARO (MIENTRAS APURA EL ÚLTIMO TRAGO) Y siempre nos empeñamos en arrastrar a los demás.</p> <p>AMPARO Hasta mañana Willy.</p> <p>WILLY ¡Ve con Dios!</p> <p>WILLY ¡Amparo! Se me olvidaba. Un hombre raro ha dejado esto para ti.</p> <p>AMPARO ¿Cuándo?</p> <p>WILLY A media tarde o así.</p>		

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
30/2	AMPARO gira el sobre y en la esquina superior derecha del sobre ve un logo. AMPARO toca el logo con el pulgar.	PD logo	Frontal / estático	24:55 - 25:00		Ambiente. Campanilla puerta. Murmullos gente bar.	
30/3	<p>AMPARO sigue tocando el logo con los ojos entornados. WILLY está fregando vasos de espaldas a AMPARO.</p> <p>WILLY se gira.</p> <p>AMPARO y WILLY hablan.</p> <p>AMPARO asiente con la cabeza.</p> <p>WILLY vuelve a fregar vasos dando la espalda a AMPARO. AMPARO se dirige a la puerta y sale de la DESTILERÍA CARABANCHELES.</p>	<p>PM conjunto</p> <p>PM conjunto Amparo y Willy a PM Amparo (espalda)</p>	<p>Tres cuartos / Estático</p> <p>Normal / Travelling de seguimiento</p>	25:00 - 25:30	<p>AMPARO ¿Cómo de raro era?</p> <p>WILLY ¿Eh?</p> <p>AMPARO El del sobre, Willy</p> <p>[...]</p> <p>WILLY [...] Ya no se ven muchas de esas por aquí.</p> <p>WILLY Y llevaba calcetines blancos.</p>	Ambiente. Campanilla puerta. Murmullos gente bar.	El plano sigue estático y cuando Amparo se dirige a la puerta se realiza un travelling de seguimiento de espaldas. Una vez Amparo abre la puerta la cámara se detiene y deja marchar a Amparo.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
-------------	-------------	-------	-----------	----------	---------	--------	---------------

DORMITORIO CARLOS							INT / DÍA
31/1	CARLOS y ESTHER duermen plácidamente en la habitación de matrimonio. CARLOS está tumbado en posición fetal dando la espalda a ESTHER. ESTHER se despierta poco a poco y se acerca a CARLOS para abrazarlo.	PE conjunto	Cenital / Leve Zoom In	25:30 - 25:40		Ambiente silencioso en la habitación. Solo se oye la respiración de Esther.	
31/2	ESTHER acaricia haciendo remolinos el pelo de CARLOS.	PM conjunto	Tres cuartos picado / Estático	25:40 - 25:45		Ambiente silencioso en la habitación.	
31/3	ESTHER susurra en la oreja de CARLOS.	PD labios de Esther	Frontal / Estático	25:45 - 25:50	ESTHER Cariño... Aún podemos hacer uno mañanero	Ambiente silencioso en la habitación.	
31/4	ESTHER mueve el hombro de CARLOS.	PM conjunto	Tres cuartos picado / Estático	25:55 - 26:00	ESTHER Vaaa... No te hagas el remolón	Ambiente silencioso en la habitación.	
31/5	ESTHER agarra por el brazo a CARLOS para cambiarlo de posición. El brazo de CARLOS está paralizado y no consigue moverlo.	PD manos de Esther	Frontal / Estático	26:00 - 26:05		Ambiente silencioso en la habitación. Las sábanas rozan.	
31/6	Cara de esfuerzo de ESTHER.	PP	Frontal / Estático	26:05 - 26:07		Ambiente silencioso en la habitación.	
31/7	ESTHER intenta estirar el brazo de CARLOS pero no lo consigue por el agarrotamiento. ESTHER va hacia el borde de la cama.	PE conjunto	Picado / Estático	26:07 - 26:10		Ambiente silencioso en la habitación. Las sábanas rozan.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
31/8	<p>ESTHER se levanta rápidamente de la cama y va al otro extremo. ESTHER pone un dedo debajo de la nariz de CARLOS para ver si respira. ESTHER intenta mover con sus manos el cuerpo de CARLOS.</p> <p>ESTHER empuja con sus dos manos el cuerpo de CARLOS para estirarlo en la cama. ESTHER consigue mover el cuerpo de CARLOS pero al estar agarrotado y por el peso del cuerpo muerto no se queda bocarriba sino que vuelca hacia el otro lado en la misma posición.</p>	PML	Frontal / Travelling de seguimiento a estático	26:10 - 26:20	<p>ESTHER Vamooooooooos, no me jodas Carlos.</p>	Ambiente silencioso en la habitación. Las sábanas rozan. Se escuchan los pasos de Esther.	La cámara se sitúa frontalmente a Esther y cuando pasa por delante la cámara la sigue de espaldas. Una vez llega a la posición de Carlos la cámara se queda estática.
31/9	El cuerpo de CARLOS termina de volcar. ESTHER sale de la habitación corriendo y gritando.	PG	Muy picado / Estático	26:20 - 26:30	<p>ESTHER ¡Ayudaaaaaaaa!</p>	Ambiente silencioso en la habitación. Las sábanas rozan. Se escuchan los pasos de Esther.	
NUEVA PUCELA							EXT / DÍA
32/1	<p>VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2, armados, patrullan por las calles de Nueva Pucela. VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 ven a lo lejos a ESTHER pidiendo ayuda y corren hacia ella.</p> <p>VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 llegan a la posición de ESTHER.</p> <p>VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 se miran incrédulos. ESTHER agarra a VIGILANTE 2 y lo zarandea.</p>	<p>PM conjunto</p> <p>PE conjunto</p>	<p>Frontal / Travelling de seguimiento (espalda)</p> <p>Frontal / Travelling circular</p>	26:03 - 27:00	<p>ESTHER ¡Por favor! A-ayer estab... Mi marido... Arriba. Ra-rápido.</p> <p>ESTHER ¡Vamos! ¿Es-estáis sordos?</p>	Ambiente silencioso en las calles. Se escuchan los pasos de los Vigilantes y de Esther.	La cámara sigue por la espalda a los dos vigilantes patrullando por la calle. Una vez llegan con Esther la cámara los encuentra a los tres y realiza un travelling circular mientras hablan. Cuando los vigilantes corren tras Esther la cámara los sigue.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
	ESTHER no deja a VIGILANTE 1 terminar su frase y se dirige corriendo a su casa. VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 la siguen.		Frontal / Travelling de seguimiento		VIGILANTE 1 Tranquila señora...		
DORMITORIO CARLOS							INT / DÍA
33/1	<p>ESTHER está sentada en una silla junto a la cama atendida por MÉDICA 1.</p> <p>MÉDICO 2 con guantes de látex y una mascarilla examina el cuerpo sin vida de CARLOS.</p> <p>VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 custodian la puerta de entrada a la habitación por dentro. ANDRÉS entra en la habitación. GUARDIA PERSONAL 1 y GUARDIA PERSONAL 2 se quedan en el pasillo. ANDRÉS se acerca a ESTHER.</p> <p>ESTHER deja de respirar en la bolsa y le coge las manos a ANDRÉS.</p> <p>ANDRÉS acaricia suavemente sus manos, las suelta y se dirige a MÉDICO 2. ANDRÉS toca en el hombro a MÉDICO 2 y le hace una señal para que le siga.</p>	<p>PM conjunto</p> <p>PM (espalda)</p> <p>De PM a PM (espalda)</p> <p>PM conjunto</p> <p>PM conjunto</p>	<p>Frontal / Estático</p> <p>Escorzo / Travelling lateral</p> <p>Frontal / Panorámica lateral y vertical. Panorámica de seguimiento</p> <p>Escorzo contrapicado / Estático</p> <p>Escorzo / Travelling seguimiento</p>	27:00 - 28:00	<p>ANDRÉS Le acompaño en el sentimiento.</p> <p>ESTHER Gracias, señor.</p>	<p>Ambiente revuelto en la habitación. Respiración acelerada de Esther, bolsa de papel, pasos y guantes de látex.</p>	<p>El plano empieza con la focalización en Esther respirando. Mediante un travelling lateral se pasa a ver al Médico 1 examinando el cuerpo de Carlos. Cuando se oyen los pasos por el pasillo la cámara realiza una panorámica lateral y vertical hacia la puerta por la que entra Andrés. La cámara sigue mediante una panorámica a Andrés y cuando se para con Esther se coloca en su espalda en escorzo para ver la cara a Esther. La cámara sigue el movimiento de Andrés cuando va a buscar a Médico 1.</p>

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
-------------	-------------	-------	-----------	----------	---------	--------	---------------

PASILLO CASA							INT / DÍA
34/1	<p>El pasillo es estrecho y hay varios cuadros a un lado y otro de la pared. Cerca de la puerta de la habitación de matrimonio hay una puerta cerrada. GUARDIA PERSONAL 1 y GUARDIA PERSONAL 2 custodian la puerta.</p> <p>ANDRÉS y MÉDICO 1 salen de la habitación, se alejan de la puerta y se paran en un descansillo.</p>	<p>PG</p> <p>De PE conjunto a PM conjunto</p>	<p>Frontal / Estático</p> <p>Frontal / Estático</p>	28:00 - 28:10	<p>ANDRÉS ¿Alguna conclusión?</p> <p>[...]</p> <p>ANDRÉS ¿Tu has visto como está? Esa opción ni me la planteo</p>	Ambiente revuelto en segundo plano y pasos.	Plano de espera en el pasillo hasta que Andrés y Médico 1 salen de la habitación y se acercan a la cámara hasta quedar encuadrados en un PM conjunto.
34/2	ANDRÉS hace un gesto a GUARDIA PERSONAL 1 para que avise a VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2. ANDRÉS hace un gesto a VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 para que se acerquen a su posición. VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 caminan hasta donde está ANDRÉS.	PM conjunto guardias	Lateral / Estático con cambio de foco	28:10 - 28:15		Ambiente revuelto en segundo plano y pasos.	La cámara se sitúa al otro lado del pasillo junto a la puerta de la habitación. Los dos guardias están encuadrados. Es un plano donde se ve también lo largo del pasillo y al final a Andrés y el Médico 1. El foco cambia de los guardias a Andrés.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
34/2	VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 llegan a la posición de ANDRÉS y MÉDICO 1.	PE conjunto	Posición tres cuartos / Estático	28:15 - 28:30	ANDRÉS (A LOS GUARDIAS) Alguien lo ha envenenado. Traedme una hilo del que tirar. Con total discreción.	Ambiente revuelto en segundo plano y pasos.	
	VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 comienzan a caminar y bajan las escaleras.	PE conjunto vigilantes (espalda)	Frontal / Panorámica de seguimiento a Estático				Cuando los vigilantes comienzan a caminar la cámara los sigue con una panorámica para quedarse estática y así los vigilantes salen de encuadre.
CASA CARLOS							EXT / DÍA
35/1	Multitud de gente murmurando en los exteriores de la casa de CARLOS. Un grupo de vigilantes ha establecido un perímetro de seguridad. ANDRÉS sale por la puerta escoltado por GUARDIA PERSONAL 1 y GUARDIA PERSONAL 2.	PG	Ligeramente picado / Estático	28:30 - 28:35		Ambiente con murmullos nerviosos de multitud. Pasos de los personajes.	La cámara se sitúa detrás de la muchedumbre dejando ver la casa de Carlos y la puerta principal.
35/2	ANDRÉS se acerca a la oreja de GUARDIA PERSONAL 1.	PM conjunto	Frontal / Estático	28:35 - 28:40	ANDRÉS (SUSURRANDO) ¿Cómo se llamaba? GUARDIA PERSONAL 1 Carlos, señor.	Ambiente con murmullos nerviosos de multitud.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
35/2	ANDRÉS se sube a un contenedor que hay cerca de la casa de CARLOS y se dirige a los vecinos.	PG	Ligeramente picado / Estático	28:40 - 28:50	ANDRÉS Carlos era un gran vecino pero desgraciadamente nos ha dejado. Los médicos han confirmado que se trata de una intoxicación alimenticia.	Ambiente con murmullos nerviosos de multitud.	La cámara se sitúa detrás de la muchedumbre dejando ver la casa de Carlos y la puerta principal. Delante de la casa está Andrés subido al contenedor.
35/3	La multitud eleva el tono de voz y hay cuchicheos entre vecinos.	PG	Escorzo ligeramente picado / Estático	28:50 - 28:53		Ambiente con murmullos nerviosos de multitud.	La cámara se sitúa detrás de Andrés dejando ver un poco su escorzo.
35/4	ANDRÉS subido al contenedor dan el discurso a la multitud.	PE	Contrapicado / Estático	28:53 - 29:00	ANDRÉS No os preocupéis queridos vecinos. [...] Unidos, todos seremos más fuertes.	Ambiente con murmullos nerviosos de multitud.	La cámara se sitúa en primera fila de la multitud.
35/5	La multitud de vecinos aplaude y corea el nombre de ANDRÉS.	PG	Escorzo ligeramente picado / Estático	29:00 - 29:03		Ambiente con aplausos y jadeos de júbilo.	Mismo que 35/3
35/6	ANDRÉS baja del contenedor y reúne a MÉDICO 1 y MÉDICO 2 y al grupo de vigilantes.	De PML de Andrés a PML conjunto	Frontal / travelling de seguimiento a travelling circular	29:03 - 29:30	ANDRÉS (A LOS MÉDICOS) Todo aquel que vaya a veros le dáis una mezcla de agua con azúcar y limón. Vendedles la moto. [...] ANDRÉS Dádsela a mi	Ambiente con murmullos del pueblo en segundo plano.	Cuando Andrés baja del contenedor la cámara le sigue hasta que se reúne con los médicos y los vigilantes. Cuando están reunidos la cámara se desplaza circularmente. Andrés sale del grupo y la cámara lo sigue situándose en su espalda. Cuando Andrés llega al coche la cámara se detiene.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
	ANDRÉS sale del corrillo que ha formado y, junto con GUARDIA PERSONAL 1 y GUARDIA PERSONAL 2 se dirige al coche. Cuando ANDRÉS va a subir al coche llega VIGILANTE 1. VIGILANTE 1 sube al coche. El coche arranca.	PML conjunto (espalda)	Frontal / De travelling de seguimiento a estático		<p>contable. Si lo hacéis bien tendréis vuestra parte.</p> <p>VIGILANTE 1 Señor, tenemos algo.</p> <p>ANDRÉS Sube.</p>		
CARNICERÍA							EXT / DIA
36/1	El coche en el que va ANDRÉS se detiene en la puerta de la Carnicería Jacinto. ANDRÉS y VIGILANTE 1 bajan del coche. GUARDIA PERSONAL 1 y GUARDIA PERSONAL 2 se quedan dentro del coche.	PG	Frontal / Estático	29:30 - 29:35		Ambiente silencioso roto por el motor del coche y las puertas que se abren y se cierran.	
36/2	VIGILANTE 2 está en la puerta de la Carnicería Jacinto con DAVID. ANDRÉS y VIGILANTE 1 llegan a la puerta.	PE conjunto Vigilante 2 y David (espalda)	Frontal / Estático	29:35 - 29:38		Ambiente silencioso en el exterior de la carnicería.	El plano se sitúa en las espaldas de Vigilante 2 y David viendo la llegada de Andrés y Vigilante 1.
36/3	ANDRÉS, DAVID, VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 hablan en la puerta de la carnicería.	PM conjunto Andrés y Vigilante 1 (espalda)	Escorzo / Estático	29:35 - 29:38	VIGILANTE 2 David, cuéntale al señor Andrés lo que viste.	Ambiente silencioso en el exterior de la carnicería.	El plano se sitúa en las espaldas de Vigilante 1 y Andrés, con un ligero escorzo, viendo de frente a David y Vigilante 2.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
36/4	ANDRÉS, DAVID, VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 hablan en la puerta de la carnicería.	PM conjunto Vigilante 2 y David (espalda)	Escorzo / Estático	29:38 - 29:45	<p>ANDRÉS ¿Este quién es?</p> <p>VIGILANTE 2 El ayudante del carnicero.</p> <p>ANDRÉS Vamos David, dime.</p>	Ambiente silencioso en el exterior de la carnicería.	Contraplano 36/3
36/5	ANDRÉS, DAVID, VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 hablan en la puerta de la carnicería.	PM conjunto Andrés y Vigilante 1 (espalda)	Escorzo / Estático	29:45 - 29:55	<p>DAVID (Tartamudeando) A-a-a-a-ayer po-po-por la-la noche sa-sal-salí a-a co-co-col-col-colar pa-pan-pan-ce-ce-ce-ce-ta ¿sa-sa-sabe que-que por la no-noch-noche se-se seca me-me-mej-mej-mej?</p>	Ambiente silencioso en el exterior de la carnicería.	Contraplano 36/4
36/6	ANDRÉS habla.	PMC	Escorzo / Estático	29:55 - 30:10	<p>ANDRÉS Lo tendré en cuenta. ¿Pero qué viste David?</p> <p>DAVID Mi-mi-mient-mientras co-co-</p>	Ambiente silencioso en el exterior de la carnicería.	El escorzo es de David.
36/7	DAVID habla.	PMC	Escorzo / Estático	30:10 - 30:20	<p>DAVID (Continúa) colga-colgaba la pa-pa-pance-panceta</p>	Ambiente silencioso en el exterior de la carnicería.	Contraplano de 36/6

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
36/8	ANDRÉS, DAVID, VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 hablan en la puerta de la carnicería.	PE conjunto	Escorzo / Estático	30:20 - 30:35	<p>ANDRÉS (Cortando a David y dirigiéndose a Vigilante 2)</p> <p>Me cago en Dios, ¿va a estar todo el rato así?</p> <p>[...]</p> <p>ANDRÉS No me jodas, ¿el hijo de Arraiz?</p>	Ambiente silencioso en el exterior de la carnicería.	
36/9	DAVID asiente con la cabeza.	PP	Frontal / Estático	30:35 - 30:40		Ambiente silencioso en el exterior de la carnicería.	
36/10	ANDRÉS habla.	PM	Frontal / Estático	30:40 - 30:45	<p>ANDRÉS Vamos a hacerle una visita.</p>	Ambiente silencioso en el exterior de la carnicería.	
36/11	VIGILANTE 1 habla.	PM	Frontal / Estático	30:45 - 30:50	<p>VIGILANTE 1 Podría no haber sido él, señor. Ya sabemos que le gustan mucho las destilerías.</p>	Ambiente silencioso en el exterior de la carnicería.	Contraplano 36/10
36/12	ANDRÉS habla.	PM	Frontal / Estático	30:50 - 30:55	<p>ANDRÉS No descartemos opciones tan rápido.</p>	Ambiente silencioso en el exterior de la carnicería.	Contraplano 36/11
36/13	ANDRÉS, VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 se dirigen al coche. VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 se suben al coche. Cuando ANDRÉS está a punto de subir al coche DAVID se dirige a ANDRÉS.	PA conjunto	Frontal / De travelling seguimiento a estático	30:55 - 31:00		Ambiente silencioso en el exterior de la carnicería.	Cuando el grupo llega al coche la cámara se detiene.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
36/14	DAVID habla.	PM	Frontal / Estático	31:00 - 31:10	DAVID S-s-s-señ-señor, ¿q-qui-qui-quiere u-u-u-un poco d-d- d-de pa-pan-pan- ce-ce-ceta?	Ambiente silencioso en el exterior de la carnicería.	
36/15	ANDRÉS se sube al coche y da un portazo.	PM	Frontal / Estático	31:10 - 31:12		Ambiente silencioso en el exterior de la carnicería.	
36/16	DAVID se queda con unos trozos de panceta seca en la mano.	PM	Frontal / Estático	31:12 - 31:15		Ambiente silencioso en el exterior de la carnicería.	
HABITACIÓN AITOR							INT / DÍA
37/1	AITOR está sentando en el borde de la cama desecha y se frota los ojos con las dos manos. AITOR lleva la cresta despeinada.	PM	Frontal / Estático	31:15 - 31:18		Ambiente silencioso en la habitación.	Plano frontal
37/2	AITOR se levanta, se pone unos pantalones que hay tirados en el suelo y una camiseta que está mal puesta en la silla. AITOR coge dos botes de una de las estanterías. Un bote contiene un líquido verde intenso y el otro bote una pasta de color marrón. AITOR se dirige al escritorio.	PA	Tres cuartos / Estático	31:18 - 31:28		Ambiente silencioso en la habitación y pasos descalzos.	Plano con variación de 45° con el anterior
37/3	AITOR va a coger un recipiente vacío pero ve un sobre blanco tamaño DIN A4 en el escritorio. AITOR coge el sobre y en el lado de la tapa hay escrito: TE HAS EQUIVOCADO DE PERSONA, PODEMOS AYUDARTE. AITOR gira rápidamente el sobre y en la parte superior derecha ve un logo.	PM (espalda)	Tres cuartos ligeramente picado / Estático	31:28 - 31:38		Ambiente silencioso en la habitación, pasos descalzos y contacto con el sobre.	La cámara se sitúa detrás de Aitor dejando ver ligeramente su cuerpo.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
37/4	<p>AITOR vuelve a girar el sobre y empieza a abrirlo. Lllaman a la puerta principal. AITOR se queda totalmente inmóvil. Vuelven a llamar a la puerta.</p> <p>AITOR coge rápidamente una mochila de tamaño medio y mete en ella un pantalón y una camiseta de cualquier manera. AITOR mete también en la mochila varios botes pequeños con sustancias en su interior.</p>	PA	Tres cuartos / Estático	31:38 - 31:48	<p>ANDRÉS (EN OFF) ¡AITOR! Soy Andrés, abre por favor.</p>	Ambiente con, pasos descalzos, contacto con el sobre, puerta golpeada con el puño en segundo plano. Sonido de varios elementos de ropa y botes.	Mismo que 37/2
37/5	AITOR mete el libro viejo desgastado, varios mecheros y la carta.	PD mochila	Frontal / Estático	31:48 - 31:50		Ambiente con libro guardado en la mochila.	
37/6	AITOR cierra la mochila. Lllaman a la puerta más fuerte y continuado.	PA	Tres cuartos / Estático	31:50 - 32:00		Ambiente con golpes en la puerta fuertes y continuos. Mochila cerrándose.	Mismo que 37/2 y 37/4
CASA AITOR							EXT / DÍA
38/1	ANDRÉS está en la puerta de la casa de AITOR junto con VIGILANTE 1, VIGILANTE 2, GUARDIA PERSONAL 1 y GUARDIA PERSONAL 2. ANDRÉS se gira y se dirige a todos ellos.	PE conjunto (espalda)	Frontal / Estático	32:00 - 32:10	<p>ANDRÉS Vamos a entrar.</p>	Ambiente silencioso en el exterior del pueblo.	La cámara está detrás de todos ellos. Cuando Andrés se gira está en primer término y se le ve la cara.
38/2	ANDRÉS se aparta de la puerta. VIGILANTE 1 se acerca a la puerta y le da varias patadas con la planta del pie. La puerta no cede.	PE conjunto	Frontal / Estático	32:10 - 32:15		Ambiente silencioso en el pueblo con patadas a la puerta.	Contraplano de 38/1. La cámara ocuparía el lugar de la puerta viendo a todos los sujetos de cara.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
38/3	GUARDIA PERSONAL 2 aparta a VIGILANTE 1 de la puerta. GUARDIA PERSONAL 2 da una fuerte patada a la puerta con la planta del pie y la rompe. GUARDIA PERSONAL 2, GUARDIA PERSONAL 1, VIGILANTE 1, VIGILANTE 2 y ANDRÉS entran en la casa con las armas bajadas.	De PE conjunto (espalda) a PM conjunto	Frontal / Travelling de seguimiento	32:15 - 32:30	ANDRÉS Aitor, tranquilo. No venimos a hacerte nada.	Ambiente silencioso en el pueblo con patadas a la puerta y pasos.	Mismo que 38/1. Cuando los personajes empiezan a entrar en la casa la cámara los sigue como si fuese uno más de ellos. La cámara se acerca pasando a un PM.
CASA AITOR							INT / DÍA
39/1	ANDRÉS señala varias estancias de la casa a VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 para que vayan a investigar. ANDRÉS camina en medio de GUARDIA PERSONAL 2 y GUARDIA PERSONAL 1 y se dirigen a la habitación de AITOR. La casa está totalmente en silencio.	PM conjunto	Frontal / Travelling de seguimiento	32:30 - 32:45		Ambiente silencioso en el interior de la casa con pasos.	Mismo plano que 38/3. Es la continuación.
HABITACIÓN AITOR							INT / DÍA
40/1	GUARDIA PERSONAL 2 entra el primero en la habitación de AITOR.	PML	Escorzo / Estático	32:45 - 32:47		Ambiente silencioso en el interior de la casa con pasos.	La cámara está dentro de la habitación de Aitor a unos 30° de la puerta. Des esta manera no tenemos un plano frontal. Al inicio es un plano de espera.
40/2	Al entrar, GUARDIA PERSONAL 2 ha desactivado un cable de pesca que se encuentra a la altura de las espinillas.	PD cable	Frontal / Estático	32:47 - 32:50		Ambiente silencioso en el interior de la casa con pasos y cable desconectado.	
40/3	GUARDIA PERSONAL 2 escucha un pequeño ruido y mira hacia abajo. GUARDIA PERSONAL 2 se gira para avisar.	PP	Escorzo / Estático	32:50 - 32:52	GUARDIA PERSONAL 2 ¡Cuidado!	Ambiente silencioso en el interior de la casa con pasos y cable desconectado.	No es un plano frontal.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
40/4	ANDRÉS y GUARDIA PERSONAL 1 están entrando en la habitación. Dos aerosoles, uno a cada lado de la puerta, caen del techo y se sitúan a la altura de la cara.	PML conjunto	Escorzo / Estático	32:52 - 33:55		Ambiente silencioso en el interior de la casa con pasos y aerosol activándose.	La cámara está dentro de la habitación de Aitor a unos 30° de la puerta. Des esta manera no tenemos un plano frontal
40/4	Los aerosoles se activan y expulsan líquido que se propaga por la habitación. ANDRÉS agita el brazo en el aire delante de su cara y tose.	PM (espalda)	Escorzo / Estático	32:55 - 32:58		Ambiente silencioso en el interior de la casa y tos.	La cámara se sitúa detrás de Andrés dejando ver un poco de su escorzo.
40/5	ANDRÉS tose.	PP	Escorzo / Estático	32:58 - 33:00	ANDRÉS (MIENTRAS TOSE) ¿Qué coño...?	Ambiente silencioso en el interior de la casa y tos.	
40/6	ANDRÉS empieza a tambalearse porque le fallan las piernas. GUARDIA PERSONAL 2 se acerca para sujetarle. GUARDIA PERSONAL 1 se desploma y cae al suelo.	PE conjunto	Escorzo / Estático	33:00 - 33:02	GUARDIA PERSONAL 2 Mierda.	Ambiente silencioso en el interior de la casa y cuerpo cayendo al suelo.	La cámara está dentro de la habitación de Aitor a unos 30° de la puerta. Des esta manera no tenemos un plano frontal.
40/7	ANDRÉS pierde el conocimiento en los brazos de GUARDIA PERSONAL 2. GUARDIA PERSONAL 2 pide ayuda.	PM	Frontal / Estático	33:02 - 33:04	GUARDIA PERSONAL 2 ¡Venid aquí!	Ambiente silencioso en el interior de la casa y cuerpo cayendo al suelo.	Plano subjetivo. Se simulará la pérdida de conocimiento.
40/8	Antes de acabar la frase, GUARDIA PERSONAL 2 se desploma y cae al suelo. VIGILANTE 1 y VIGILANTE 2 llegan a la habitación de AITOR y ven a todos en el suelo	PE conjunto	Escorzo / Estático	33:04 - 33:06		Ambiente silencioso en el interior de la casa y cuerpo cayendo al suelo.	La cámara está dentro de la habitación de Aitor a unos 30° de la puerta. Des esta manera no tenemos un plano frontal.
40/9	VIGILANTE 2 inspecciona los aerosoles.	PM (espalda)	Escorzo / Estático	33:06 - 33:08		Ambiente silencioso en el interior de la casa.	La cámara se sitúa en la espalda del vigilante dejando ver un poco de su escorzo. Se ve como inspecciona los aerosoles.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
40/10	VIGILANTE 1 agachado toma el pulso a ANDRÉS.	PML de Vigilante 1	Escorzo / Estático	33:08 - 33:15	VIGILANTE 1 Tienen pulso. ¿Qué mierda ha pasado aquí? [...] VIGILANTE 1 Me cago en Dios. Hay que encontrarlo.	Ambiente silencioso en el interior de la casa.	
PATIO CARCEL BOTAFUEGOS							EXT / TARDE
41/1	MANUEL está sentado en un banco del patio de la cárcel junto con DAMA.	PG	Frontal / Estático	33:15 - 33:20		Ambiente silencioso en la cárcel.	
41/2	MANUEL come una manzana partiendo los trozos con una pequeña navaja. DAMA está tumbada en el mismo banco junto a MANUEL. MANUEL corta con la navaja el último trozo de manzana y se lo come.	PE conjunto	Frontal / Estático	33:20 - 33:45		Ambiente silencioso en la cárcel, navaja partiendo manzana y dienes triturando manzana. Corazón de la manzana cayendo al suelo y patas de perro corriendo.	La cámara realiza un travelling circular para pasar de un PE conjunto frontal de Manuel y Dama a un PE conjunto trasero.
	MANUEL coge el corazón de la manzana y lo acerca a la nariz de DAMA. DAMA levanta la cabeza y huele el corazón de la manzana. DAMA abre la boca para comerse el corazón de la manzana. MANUEL tira el corazón de la manzana al otro extremo del patio. DAMA se levanta de un salto y corre hacia el corazón de la manzana.	PE conjunto (espalda)	Frontal / Travelling circular				
	MANUEL se levanta y camina hasta DAMA. DAMA acaba de comerse el corazón de la manzana.	PE conjunto escorzo de	Escorzo / Travelling de seguimiento				

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
	<p>MANUEL llega a la posición de DAMA. DAMA se sienta mirando a MANUEL.</p> <p>DAMA se tumba. MANUEL se agacha y saca de su bolsillo un puñado de pienso. DAMA come de la mano de MANUEL.</p> <p>MANUEL se levanta. DAMA se pone en posición fetal inmóvil.</p> <p>MANUEL se agacha y la acaricia.</p>	<p>Manuel con Dama al fondo</p> <p>PE conjunto lateral de Manuel y Dama</p>	Lateral / Estático		<p>MANUEL Dama, sienta.</p> <p>MANUEL (MIENTRAS ACARICIA LA CABEZA DE DAMA) Muy bien, Dama, muy bien. Tumbada.</p> <p>MANUEL Dama, muerta.</p> <p>MANUEL Muy bien, Dama, muy bien.</p>		Dama obedece todas las órdenes de Manuel al momento.
41/3	MANUEL se levanta y camina en dirección opuesta a DAMA. DAMA sigue inmóvil en el suelo. MANUEL se para aproximadamente a 50 metros de DAMA. MANUEL saca pienso de su bolsillo y lo pone en el suelo. DAMA sigue tumbada inmóvil.	PG	Frontal / Estático	33:45 - 33:50	MANUEL Dama, aquí.	Ambiente silencioso en la cárcel con pasos de Manuel.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
41/4	DAMA se levanta rápidamente. DAMA corre hacia la posición de MANUEL. DAMA come del puñado de pienso. MANUEL acaricia su lomo.	PML escorzo de Manuel con Dama al fondo	Escorzo / Estático	33:50 - 33:55	MANUEL Muy bien, Dama, muy bien.	Ambiente silencioso en la cárcel con pasos de Manuel y Dama.	El plano empieza con Dama l fondo pero cuando Manuel la llama, Dama se acerca a comer de su mano. El foco sigue a Dama en todo momento.
41/5	DAMA acaba de comer el pienso. DAMA corre y salta alrededor de MANUEL. MANUEL juega con DAMA.	PE conjunto	Frontal / Estático	33:55 - 34:00		Ambiente silencioso en la cárcel con Dama comiendo y corriendo.	
COMUNIDAD BRONCHALES							EXT / TARDE
42/1	En los exteriores de la Comunidad Bronchales decenas de personas trabajan la agricultura, la ganadería y la caza.	GPG de los exteriore s de la comunida d	Aéreo / Pequeño movimiento	34:00 - 34:05		Ambiente con personas trabajando.	El GPG enseña varias personas trabajando la agricultura.
42/2	En los exteriores de la Comunidad Bronchales decenas de personas trabajan la ganadería.	GPG de los exteriore s de la comunida d	Aéreo / Pequeño movimiento	34:05 - 34:10		Ambiente con personas trabajando y animales.	El GPG enseña varias personas trabajando la ganadería.
42/3	Un ganadero cuida con mucho respeto a sus animales.	PG	Frontal / Estático	34:10 - 34:13		Ambiente con personas trabajando y animales.	
42/3	El ganadero acaricia suavemente a una de sus vacas	PE conjunto del ganadero y la vaca	Frontal / Estático	34:13 - 34:15		Ambiente con personas trabajando y animales.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
42/4	En el interior de la comunidad, muchas de las antiguas casas están destruidas por la guerra.	PG	Frontal / Estático	34:15 - 34:18		Ambiente con personas trabajando y movimiento de ruinas.	
42/5	Los habitantes de la comunidad realizan trabajos de limpieza de ruinas.	PG	Frontal / Estático	34:18 - 34:20		Ambiente con personas trabajando y movimiento de ruinas.	
42/6	En otra zona de la comunidad, los vecinos de Bronchales también realizan trabajos de limpieza de ruinas.	PE conjunto de varias personas	Frontal / Estático	34:20 - 34:23		Ambiente con personas trabajando y movimiento de ruinas.	
42/7	Los habitantes de Bronchales cultivan y trabajan la tierra en espacios habilitados.	PE conjunto de varias personas trabajando o la tierra	Frontal / Estático	34:23 - 34:26		Ambiente con personas trabajando en el campo.	
42/8	Uno de los habitantes prepara la tierra con su pala.	PML	Frontal / Estático	34:26 - 34:28		Ambiente con personas trabajando en el campo.	
42/9	Uno de los habitantes prepara la tierra con su pala.	PD de la tierra alisandos e al pasar la pala repetidas veces	Frontal / Estático	34:28 - 34:30		Ambiente con personas trabajando en el campo.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
42/10	Una de las casas abandonadas es utilizada como establo para la crianza de los animales.	PG del exterior de la casa abandonada	Frontal / Estático	34:30 - 34:33		Ambiente con personas trabajando y animales.	
42/11	En el interior de la casa, un hombre da de comer a los caballos recién nacidos.	PE	Frontal / Travelling de seguimiento	34:33 - 34:36		Ambiente con personas trabajando y animales.	La cámara sigue el recorrido del hombre por el interior de la casa abandonada.
42/12	En una de las calles principales de Bronchales, se abre una puerta y sale RAI. RAI camina calle arriba.	PG	Frontal / Estático	34:36 - 34:42		Ambiente con personas trabajando, puerta y pasos,	
42/13	RAI va equipado con su rifle Merkel RX Helix a su espalda, su cuchillo en la muslera y una pequeña mochila. RAI pasa al lado de un establo de ovejas donde está JACINTO.	De PML de Rai a PE conjunto de Rai y Jacinto	Lateral / Travelling de seguimiento	34:42 - 35:00	<p>RAI ¡Buenas tardes Jacinto! Esas ovejas piden esquilada.</p> <p>JACINTO Aún es pronto, [...] casi no ha hecho calor.</p> <p>RAI Me gustaría saber como están en el sur, seguro que no opinan lo mismo.</p> <p>JACINTO Vete tú a saber, lo mismo ya no queda nadie por allí.</p>	Ambiente con personas trabajando y pasos.	La cámara sigue a Rai andando por la calle. Cuando Rai se detiene a hablar con Jacinto el plano pasa de PML lateral de Rai a un PE conjunto lateral de Rai y Jacinto.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
42/14	RAI contesta a JACINTO	PMC de RAI	Frontal / Estático	35:00 - 35:05	RAI Eso es verdad. Las malas lenguas dicen que la guerra fue muy dura.	Ambiente con personas trabajando.	
42/13	JACINTO contesta a RAI	PMC de Jacinto	Frontal / Estático	35:05 - 35:10	JACINTO Ya te digo.[...] las comunicaciones fallaron...	Ambiente con personas trabajando.	
42/14	RAI contesta a JACINTO	PMC de Rai	Frontal / Estático	35:05 - 35:08	RAI Muchos hemos pasado por lo mismo, Jacinto.	Ambiente con personas trabajando.	
42/15	JACINTO contesta a RAI	PMC de Jacinto	Frontal / Estático	35:08 - 35:12	JACINTO (SOLLOZANDO) Lo duro es ver a familiares enfrentados [...] Y el otro ya te lo puedes imaginar.	Ambiente con personas trabajando.	
42/16	RAI contesta a JACINTO	PE conjunto	Lateral / Estático	35:12 - 35:15	RAI Parece mentira que 67 años después la gente crea aún en el fascismo.	Ambiente con personas trabajando.	
42/17	RAI se acerca a JACINTO y le abraza. JACINTO también abraza a RAI.	PMC de Rai	Escorzo / Estático	35:15 - 35:18	JACINTO Esos mamones deberían estar todos bajo tierra.	Ambiente con personas trabajando.	La cámara realiza un PMC de la espalda de Rai mientras Jacinto le abraza. A Jacinto se le ve la cara.
42/18	RAI contesta a JACINTO mientras sigue el abrazo.	PMC de Jacinto	Escorzo / Estático	35:18 - 35:23	RAI No te preocupes, aquí estamos bien protegidos. [...] para ayudarte.	Ambiente con personas trabajando.	La cámara realiza un PMC de la espalda de Jacinto mientras Rai le abraza. A Rai se le ve la cara.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
42/19	RAI y JACINTO dejan de abrazarse y siguen hablando.	PMC de Jacinto	Frontal / Estático	35:23 - 35:26	JACINTO Muchas gracias, camarada. Ojalá todos fuesen como tú.	Ambiente con personas trabajando.	
42/20	RAI contesta a JACINTO	PMC de Rai	Frontal / Estático	35:26 - 35:29	RAI Hay mucha gente buena en Bronchales, de verdad.	Ambiente con personas trabajando.	
42/20	RAI y JACINTO dejan de abrazarse y siguen hablando.	PMC de Jacinto	Frontal / Estático	35:29 - 35:32	JACINTO Bueno, ves, ves. Que no te quiero entretener.	Ambiente con personas trabajando.	
42/21	RAI contesta a JACINTO. Al finalizar la conversación con JACINTO, RAI reemprende la marcha y se dirige hacia la puerta principal.	PE conjunto	Lateral / Estático	35:32 - 35:40	RAI No te preocupes Jacinto, para eso estamos. ¡A ver que puedo cazar hoy! JACINTO ¡Buena caza, amigo! RAI ¡Recuerda rapar bien a esas ovejas!	Ambiente con personas trabajando y pasos.	
42/22	RAI camina hacia la puerta principal. Al escuchar la voz del cartero, RAI se detiene y se gira.	PML de Rai	Frontal / Travelling de seguimiento	35:40 - 35:42	CARTERO (EN OFF) ¡Rai! ¡Rai!	Ambiente con personas trabajando y pasos.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
42/23	El cartero se acerca corriendo a RAI. Al acercarse a RAI afloja la velocidad y se para a su lado para hablar con él.	PG de la calle	Frontal / Estático	35:42 - 35:48	<p>CARTERO Ya creía que no te pillaba, vaya esprint que me he pegado.</p> <p>RAI (ENTRE RISAS) Así bajas un poco de barriga, hombre.</p>	Ambiente con personas trabajando y pasos.	
42/24	El cartero contesta a RAI y le entrega un sobre.	PML del cartero	Frontal / Estático	35:48 - 35:52	<p>CARTERO (RIENDO) Tú siempre pensando en los demás. Toma, ha llegado esto a media mañana.</p>	Ambiente con personas trabajando y sobre manoseado..	
42/25	El cartero le da un sobre tamaño DIN A4 a RAI. RAI gira el sobre y ve algo en la esquina superior derecha.	PML de Rai	Frontal / Estático	35:52 - 35:54		Ambiente con personas trabajando y sobre manoseado.	
42/26	En la esquina superior derecha del sobre está el mismo logo que AMPARO y AITOR tienen en sus sobres.	PD del sobre	Frontal / Estático	35:54 - 35:56		Ambiente con personas trabajando y sobre manoseado.	
42/27	RAI levanta la mirada y pregunta al cartero.	PMC de Rai	Frontal / Estático	35:56 - 35:58	<p>RAI ¿Sabes quién lo ha traído?</p>	Ambiente con personas trabajando.	
42/28	El cartero contesta a RAI.	PML del cartero	Frontal / Estático	35:58 - 36:02	<p>CARTERO Ni idea, los de la puerta han dicho que era un tío raro.</p>	Ambiente con personas trabajando.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
42/29	RAI y el cartero siguen conversando. Al acabar la conversación, RAI camina hacia la puerta principal.	PE conjunto de Rai y el cartero	Frontal / Estático	36:02 - 36:06	RAI (PENSATIVO) Vale, gracias. CARTERO ¡A tí, Rai!	Ambiente con personas trabajando y pasos.	
42/30	RAI camina hacia la puerta principal que ya se está abriendo. RAI sale de la comunidad.	PE (espalda)	Frontal / Estático	36:06 - 36:15		Ambiente con personas trabajando, puerta abriéndose y pasos.	
EXTERIOR DE LA COMUNIDAD BRONCHALES							EXT / TARDE
43/1	SAÚL está entre unos arbustos. SAÚL lleva puestas unas gafas de sol panorámicas, como si se tratasen de una gafas de soldador.	PE de SAÚL	Frontal / Estático	36:15 - 36:20		Ambiente silencioso fuera de la comunidad con arbusto moviéndose.	
43/2	RAI sale de la comunidad Bronchales.	PG de la puerta principal de la muralla	Frontal / Estático	36:20 - 36:25		Ambiente silencioso fuera de la comunidad con pasos.	
43/3	SAÚL observa cómo RAI sale de la comunidad. RAI toma un camino que hay a la derecha nada más salir de la comunidad.	PML de Rai	Frontal / Estático	36:25 - 36:30		Ambiente silencioso fuera de la comunidad con pasos.	La cámara realiza un escorzo a través de un PML de Rai con el foco puesto en Saúl a lo lejos.
CAMPING LAS CORRALIZAS							EXT / TARDE
44/1	El Camping de las Corralizas está totalmente abandonado y aún quedan algunas caravanas.	PG del camping	Frontal / Estático	36:30 - 36:34		Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/2	Algunas de las caravanas están muy descuidadas.	PG de las caravanas descuidadas	Frontal / Estático	36:34 - 36:37		Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
44/3	Otras están mejor cuidadas y tienen luz en su interior	PG de las caravanas con luz	Frontal / Estático	36:37 36:40		Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/4	En un cartel lleno de óxido y carcomido se lee: CAMPING DE LAS CORRALIZAS.	PD del cartel	Frontal / Estático	36:40 36:43		Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/5	RAI sale de una de las caravanas abandonadas. Al oír a ARANTXA, RAI alza sus brazos pacíficamente.	PML de Rai saliendo de la caravana	Frontal / Estático	36:43 36:48	ARANTXA (EN OFF) Yo de ti no daría un paso más.	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros y pasos.	
44/6	JUAN, MARISA y ARANTXA apuntan a RAI con sus respectivas armas.	PE conjunto de Juan, Marisa y Arantxa	Frontal / Estático	36:48 36:55	JUAN (DULCEMENTE) Arantxa cariño, deja que yo hable con este señor. MARISA (SECA) Juan, no hace falta que hables a tu hija como si fuese tonta.	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/7	RAI intenta poner paz.	PML	Frontal / Estático	36:55 36:59	RAI (CONCILIADOR) Vamos a tranquilizarnos un poco. No hay que llegar a nada más.	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/8	MARISA contesta a RAI.	PP de Marisa	Frontal / Estático	36:59 37:01	MARISA Cállate.	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
44/9	RAI sigue con los brazos en alto mientras JUAN, ARANTXA y MARISA siguen apuntándole.	PG	Frontal / Estático	37:01 37:11	<p>JUAN Eso, no te hemos dado permiso para hablar. Arantxa no dejes de apuntarlo.</p> <p>ARANTXA Tranquilo papá, le estoy apuntando a las pelotas. Eso seguro que duele mucho.</p> <p>MARISA Así se habla, honey.</p>	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/10	RAI está totalmente quieto con la boca abierta y sin quitarle la mirada de encima.	PML	Frontal / Estático	37:11 37:17	<p>RAI Solo vengo a cazar. No quiero problemas, de verdad. Sois nómadas, ¿no? ¿Qué necesitáis?</p>	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/11	MARISA contesta a RAI.	PMC de Marisa	Frontal / Estático	37:17 37:21	<p>MARISA Preferimos que nos llamen viajeros y no necesitamos limosnas.</p>	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/12	RAI contesta a MARISA.	PMC de Rai	Frontal / Estático	37:21 37:25	<p>RAI No hablo de eso, hablo de estabilidad.</p>	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
44/13	JUAN contesta a RAI.	PMC de Juan	Frontal / Estático	37:25 37:28	JUAN (CHULO) Todavía no te hemos dado permiso para hablar, listillo.	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/14	MARISA contesta a JUAN.	PP de Marisa	Frontal / Estático	37:28 37:29	MARISA Cállate.	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/15	JUAN hace un pequeño gesto hacia su mujer con su arma mientras mira a RAI.	PMC de Juan	Frontal / Estático	37:29 37:30	JUAN Ya has oído a mi mujer.	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros y arma moviéndose.	
44/16	MARISA contesta a JUAN.	PP de Marisa	Frontal / Estático	37:30 37:32	MARISA (A JUAN) Que te calles tú. Habla...	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/17	RAI baja los brazos lentamente y sigue con la conversación.	PG	Frontal / Estático	37:32 37:47	RAI Rai, mi nombre es Rai. ¿Tu nombre? MARISA Marisa. RAI Veo que tu eres la que maneja la situación. Seré claro y rápido.	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
					JUAN (CHULO) Eeehhh, yo soy el hombre de aquí. Habla conmigo. RAI No tienes ni el seguro (...) tu mujer y a tu hija.		
44/18	ARANTXA mirando a JUAN.	PMC de Arantxa	Frontal / Estático	37:47 37:50	ARANTXA No hagas más el ridículo papi.	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/19	RAI sigue con su explicación.	PE	Frontal / Estático	37:50 37:56	RAI Bueno, aquí al lado está (...) todo lo que queráis.	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/20	MARISA escucha atentamente a RAI.	PP de Marisa	Frontal / Estático	37:56 38:00	RAI (EN OFF) Solo tenéis que hacer una cosa a cambio. MARISA Sigue.	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/21	RAI sigue con su explicación.	PE	Frontal / Estático	38:00 38:03	RAI Trabajar y aportar cosas a la comunidad. Eso es todo.	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/22	ARANTXA, JUAN y MARISA hablan entre ellos mientras siguen apuntando a RAI con sus armas.	PE conjunto de Marisa, Juan y Arantxa	Tres cuartos / Estático	38:03 38:13	ARANTXA Pinta bien mami, no tendremos que sufrir más.	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
					<p>JUAN Seguro que es una trampa. Parece todo muy fácil.</p> <p>MARISA Cállate Juan. Es una buena oportunidad. Aquí fuera estamos expuestos a demasiados peligros.</p>		
44/23	RAI sigue con su explicación.	PMC	Frontal / Estático	38:13 38:15	<p>RAI No hace falta que toméis una decisión ahora.</p>	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/24	JUAN y MARISA siguen hablando e ignoran a RAI.	PE conjunto de Marisa, Juan y Arantxa	Frontal / Estático	38:15 38:22	<p>JUAN Hasta ahora no nos ha pasado nada. Podemos seguir así.</p> <p>MARISA ¿Hasta cuándo? Mañana podría aparecer cualquier loco.</p>	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/25	RAI dibuja media sonrisa.	PMC	Frontal / Estático	38:22 38:27	<p>JUAN Podemos defendernos solos.</p> <p>MARISA (EN OFF) Juan, por Dios. ¿De verdad quieres esta vida para tu hija?</p>	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
44/26	ARANTXA contesta la pregunta de MARISA mirando a JUAN.	PMC de Arantxa	Frontal / Estático	38:27 38:31	ARANTXA Es verdad papi. Las latas caducadas siempre me dan diarreas.	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
44/27	JUAN y ARANTXA siguen hablando. Al finalizar la conversación, RAI empieza a caminar mientras ARANTXA Y MARISA bajan sus armas. JUAN sigue apuntándole con su arma. RAI se aleja. JUAN está inmóvil apuntando al vacío que ha dejado RAI.	PG	Frontal / Estático	38:31 38:50	JUAN Eso era al principio. [...] ¿No es divertido? ARANTXA No. RAI Habladlo. [...] como un sí.	Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
BOSQUE							EXT/ATARDECER
45/1	El bosque de los alrededores de la comunidad Bronchales está lleno de árboles frondosos y gran cantidad de animales.	GPG del bosque	Aéreo / Estático	38:50 38:55		Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	
45/2	RAI está sentado en un pedrusco despellejando un conejo. A la derecha de RAI hay un montón de conejos ya despellejados. Unos arbustos se mueven detrás de RAI. RAI se levanta rápidamente y se gira. Un ciervo está pastando justo delante de RAI. RAI deja lentamente el conejo y su cuchillo en el montón.	PE	Frontal / Estático	38:55 39:15		Ambiente silencioso en el bosque con pájaros, arbusto moviéndose y ciervo.	
45/3	RAI coge su rifle.	PD del rifle	Frontal / Estático	39:15 39:19		Ambiente silencioso en el bosque con pájaros.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
45/4	RAI se coloca el rifle en posición y quita el seguro lentamente.	PMC	Frontal / Estático	39:19 39:24		Ambiente silencioso en el bosque con pájaros y sonido de arma.	
45/6	El leve ruido mecánico asusta el ciervo que empieza a correr.	PE del ciervo corriendo	Frontal / Panorámica de seguimiento	39:24 39:28		Ambiente silencioso en el bosque con pájaros y ciervo corriendo.	
45/7	RAI apunta rápidamente y dispara. El ciervo cae abatido a escasos metros. RAI coge los conejos, hace un manojo con ellos y los ata a su cinturón por las orejas.	PE	Frontal / Estático	39:28 39:45		Ambiente silencioso en el bosque con pájaros y disparo. Bandada de pájaros huyendo.	No se ve morir al ciervo, sino que se intuye a partir del sonido.
45/8	RAI guarda el cuchillo en su muslera.	PD de la muslera de Rai	Frontal / Estático	39:45 39:47		Ambiente silencioso en el bosque.	
CAMPING LAS CORRALIZAS							EXT / ATARDECER
46/1	RAI, con el ciervo atado con una cuerda a su cinturón, vuelve al Camping de las Corralizas. RAI camina entre las caravanas abandonadas buscando a JUAN, MARISA y ARANTXA. RAI camina hacia otro bloque de caravanas que tiene enfrente.	PG del Camping	Frontal / Estático	39:47 40:03	RAI ¿Hola?	Ambiente silencioso en el bosque.	El PG empieza con el Camping vacío hasta que Rai entra en el plano.
46/2	RAI mira hacia ambos lados del Camping. RAI ve unos cuerpos tirados en el suelo.	PA	Frontal / Estático	40:03 40:06		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/3	RAI ve unos cuerpos tirados en el suelo.	PE de los cuerpos tirados en el suelo	Frontal / Estático	40:06 40:09		Ambiente silencioso en el bosque.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
46/4	RAI desabrocha su cinturón y lo deja caer al suelo.	PA	Frontal / Estático	40:09 40:11		Ambiente silencioso en el bosque y cinturón cayendo al suelo.	
46/5	El cinturón cae al suelo	PD del suelo	Frontal / Estático	40:11 40:13		Ambiente silencioso en el bosque y cinturón cayendo al suelo.	
46/6	Al llegar a los cuerpos, RAI reconoce a JUAN, MARISA y ARANTXA brutalmente acuchillados y sin vida.	PML	Lateral / Travelling de seguimiento	40:13 40:20		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/7	JUAN está brutalmente acuchillado y sin vida.	PP	Frontal / Estático	40:20 40:21		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/8	ARANTXA está brutalmente acuchillada y sin vida.	PP	Frontal / Estático	40:21 40:22		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/9	MARISA está brutalmente acuchillada y sin vida.	PP	Frontal / Estático	40:22 40:23		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/10	JUAN, MARISA y ARANTXA están tirados en el suelo sin vida.	PE conjunto	Frontal / Estático	40:23 40:26		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/11	RAI se agacha y cierra los ojos de JUAN Y MARISA.	PMC de Rai	Escorzo / Estático	40:26 40:30		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/12	RAI cierra los ojos de ARANTXA.	PPP de Arantxa	Frontal / Estático	40:30 40:32	RAI Joder.	Ambiente silencioso en el bosque.	
46/13	RAI se pone de rodillas y mira los cadáveres de MARISA, JUAN y ARANTXA.	PE de Rai	Frontal / Estático	40:32 40:42		Ambiente silencioso en el	Mientras Rai está mirando los cadáveres, Saúl aparece por

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
	RAI está de espaldas a una caravana. SAÚL sale de la caravana caminando de puntillas, sin hacer ruido, con las gafas de sol panorámicas puestas.					bosque.	su espalda. El foco pasa de Rai a Saúl.
46/14	SAÚL lleva un hilo de pescar entre sus manos.	PD de las manos de Saúl con el hilo de pescar	Frontal / Estático	40:42 40:44		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/15	RAI está de rodillas contemplando los cuerpos. SAÚL agarra a RAI por el cuello con el hilo de pescar. SAÚL aprieta con fuerza.	De PMC de Rai con Saúl de fondo a PMC conjunto de Rai y Saúl	Frontal / Estático	40:44 40:48		Ambiente silencioso en el bosque e hilo de pescar apretando el cuello.	
46/16	RAI consigue meter cuatro dedos entre el hilo de pescar y su cuello.	PD de los dedos de RAI	Frontal / Estático	40:48 40:51		Ambiente silencioso en el bosque e hilo de pescar apretando el cuello.	
46/17	RAI y SAÚL forcejean.	PE conjunto	Frontal / Estático	40:51 40:56		Ambiente silencioso en el bosque, forcejeo e hilo de pescar apretando el cuello.	
46/18	Las manos de SAÚL sangran porque el hilo le está cortando.	PD de los dedos ensangrentados de Saúl	Frontal / Estático	40:56 40:58		Ambiente silencioso en el bosque, forcejeo e hilo de pescar apretando el cuello.	
46/19	Los cuatro dedos y el cuello de RAI sangran porque el hilo de pescar también le corta.	PP	Frontal / Estático	40:58 41:00		Ambiente silencioso en el bosque, forcejeo	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
						e hilo de pescar apretando el cuello.	
46/20	RAI da un codazo en el estómago a SAÚL.	PD del estómago de Saúl	Frontal / Estático	41:00 41:01		Ambiente silencioso en el bosque, forcejeo e hilo de pescar apretando el cuello.	
46/21	SAÚL se encoge por el golpe pero no suelta el cable.	PP	Frontal / Estático	41:01 41:03		Ambiente silencioso en el bosque, forcejeo e hilo de pescar apretando el cuello.	
46/22	RAI, con la mano que tiene libre, inicia un movimiento hacia la cara de SAÚL.	PMC de Rai	Frontal / Estático	41:03 41:06		Ambiente silencioso en el bosque, forcejeo e hilo de pescar apretando el cuello.	
46/23	RAI araña la cara de SAÚL y le tira las gafas al suelo. Los ojos con las pupilas blancas de SAÚL quedan expuestas a la luz. SAÚL cierra rápidamente los ojos.	PP de Saúl	Frontal / Estático	41:06 41:10	SAÚL (FATIGADO) Vas a acabar como esa <i>ñiñita</i> y su familia.	Ambiente silencioso en el bosque, forcejeo, gafas cayendo e hilo de pescar apretando el cuello.	
46/24	SAÚL agarra el hilo de pescar con una sola mano.	PD de la mano de Saúl	Frontal / Estático	41:10 41:12		Ambiente silencioso en el bosque, forcejeo e hilo de pescar apretando el cuello.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
46/25	RAI con la mano que le queda libre intenta sacar el cuchillo de su muslera.	PD de la muslera de Rai	Frontal / Estático	41:12 41:15		Ambiente silencioso en el bosque, forcejeo e hilo de pescar apretando el cuello.	
46/26	SAÚL ve el movimiento de RAI.	PP de Saúl	Frontal / Estático	41:15 41:16		Ambiente silencioso en el bosque, forcejeo e hilo de pescar apretando el cuello.	
46/27	SAÚL saca rápidamente el cuchillo que tiene en su cinturón.	PD del cinturón	Frontal / Estático	41:16 41:17		Ambiente silencioso en el bosque, forcejeo e hilo de pescar apretando el cuello.	
46/28	SAÚL acuchilla el brazo de RAI.	PD del brazo	Frontal / Estático	41:17 41:20		Ambiente silencioso en el bosque, forcejeo, acuchillamiento e hilo de pescar apretando el cuello.	
46/29	RAI se retuerce de dolor.	PP	Frontal / Estático	41:20 41:24	RAI (CASI SIN RESPIRACIÓN) Hi-hi-hijo d-d-de put-puta.	Ambiente silencioso en el bosque, forcejeo e hilo de pescar apretando el cuello.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
46/30	SAÚL acuchilla repetidamente y a gran velocidad el estómago de RAI. RAI empieza a moverse cada vez más lentamente. Las piernas de RAI se doblan. SAÚL suelta a RAI. RAI se desploma en el suelo. RAI está inmóvil. SAÚL se pone de rodillas en el suelo y palpa el terreno buscando sus gafas.	PE conjunto	Frontal / Estático	41:24 41:44		Ambiente silencioso en el bosque, forcejeo, acuchillamiento y cuerpo cayendo al suelo.	
46/31	SAÚL toca las gafas y las coge.	PD de las gafas	Frontal / Estático	41:44 41:46		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/32	SAÚL se pone las gafas.	PPP	Frontal / Estático	41:46 41:48		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/33	SAÚL se levanta y se acerca al cuerpo de RAI.	PE de Saúl	Frontal / Estático	41:48 41:53		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/34	SAÚL le da varias patadas a RAI en las piernas. SAÚL se agacha junto a RAI. SAÚL incorpora a RAI para quitarle la mochila y el rifle.	PG	Frontal / Estático	41:53 42:08		Ambiente silencioso en el bosque y patadas en el cuerpo.	
46/35	SAÚL suelta a RAI y lo deja caer en el suelo.	PE conjunto	Frontal / Estático	42:08 42:10		Ambiente silencioso en el bosque y cuerpo cayendo al suelo.	
46/36	SAÚL camina hacia una caravana y se sienta en la entradilla.	PML	Frontal / Travelling de seguimiento	42:10 42:20		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/37	SAÚL apoya el rifle en la pared exterior de la caravana.	PD de la pared exterior de la caravana	Frontal / Estático	42:20 42:22		Ambiente silencioso en el bosque.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
46/38	SAÚL vuelca en el suelo el contenido de la mochila de RAI.	PML de Saúl	Frontal / Estático	42:22 42:24		Ambiente silencioso en el bosque y cosas cayendo al suelo	
46/39	Una brújula, un pequeño termo, un tupper con moras negras, una caja con munición y el sobre tamaño DIN A4.	PD del suelo con todos los objetos cayendo	Frontal / Estático	42:24 42:32		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/40	SAÚL mira todo lo que acaba de caer al suelo.	PP	Frontal / Estático	42:32 42:34		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/41	SAÚL coge el tupper de moras negras.	PE	Lateral / Estático	42:34 42:36		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/42	SAÚL abre el tupper y ve pequeñas hormigas entre las moras.	PD del tupper	Frontal / Estático	42:36 42:39		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/43	SAÚL tira el tupper contra el cuerpo de RAI. SAÚL coge el sobre y lo abre. SAÚL saca la hoja que hay dentro.	PE de Saúl	Lateral / Estático	42:39 42:49	SAÚL Joder macho, a ver si lavamos un poco la fruta antes.	Ambiente silencioso en el bosque, tupper golpeando cuerpo y sobre manoseado.	
46/44	Al final del escrito y en un tamaño de letra superior se puede leer DIRECCIÓN: Calle de FLORIDABLANCA, S/N, MADRID.	PD de la hoja	Frontal / Estático	42:49 42:53		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/45	SAÚL mira el cuerpo de RAI.	PP de Saúl	Frontal / Estático	42:53 42:56		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/46	RAI está tirado en el suelo.	PE	Frontal / Estático	42:56 42:58		Ambiente silencioso en el bosque.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
46/47	SAÚL mira a RAI con una sonrisa en la boca. SAÚL vuelve a meter la hoja en el sobre. SAÚL guarda el sobre en la mochila.	PMC de Saúl	Frontal / Estático	42:58 43:06	SAÚL (CÍNICO) Vaya por Dios. [...] ¿Ahora qué?	Ambiente silencioso en el bosque y elementos guardándose en la mochila.	
46/48	RAI está tirado en el suelo.	PE	Frontal / Estático	43:06 43:08		Ambiente silencioso en el bosque.	
46/49	SAUL se levanta de la entradilla de la caravana y se pone la mochila. SAÚL coge el fusil y se lo coloca en la espalda. SAÚL camina hacia el cinturón que RAI había tirado al suelo. SAÚL coge el manojo de conejos y lo ata en su cinturón. SAÚL se arrodilla junto al ciervo. SAÚL saca su cuchillo y despelleja una zona del lomo del ciervo. SAÚL come de la carne cruda que acaba de despellejar. SAÚL se levanta y limpia su boca con la camiseta. SAÚL camina y se mete entre la arboleda.	PML de Saúl	Frontal / Travelling de seguimiento	43:08 43:32	SAUL (CÍNICO) Como soy buena gente iré yo a esa cita. Me debes una tío.	Ambiente silencioso en el bosque.	
46/50	RAI está tirado en el suelo.	PP	Frontal / Estático	43:32 43:36		Ambiente silencioso en el bosque.	
VESTÍBULO PALACIO VISTALEGRE							INT / ATARDECER
47/1	AMPARO tiene la mirada fija.	PP	Frontal / Estático	43:36 43:39		Ambiente silencioso en el interior del Palacio.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
47/2	AMPARO está sentada en una silla en un pasillo que da acceso a la pista central del Palacio de Vistalegre. Es un pasillo estrecho donde hay muchas sillas en fila, todas desocupadas.	PG del pasillo	Normal / Estático	43:39 43:44		Ambiente silencioso en el interior del Palacio.	
47/3	Hay un cartel con forma de flecha que pone: ACCESO BLACK BOX.	PD del cartel	Frontal / Estático	43:44 43:47		Ambiente silencioso en el interior del Palacio.	
47/4	AMPARO está sentada mirando a una puerta.	PP	Tres cuartos / Estático	43:47 43:49		Ambiente silencioso en el interior del Palacio.	
47/5	La puerta se abre y sale MAX con su guadaña.	PD de la puerta	Frontal / Estático	43:49 43:53		Ambiente silencioso en el interior del Palacio y puerta abriéndose.	
47/6	AMPARO mira a MAX.	PP de Amparo	Frontal / Estático	43:53 43:54		Ambiente silencioso en el interior del Palacio.	
47/7	MAX mira a AMPARO.	PP de Max	Frontal / Estático	43:54 43:55	MAX Ya puedes pasar.	Ambiente silencioso en el interior del Palacio.	
47/8	MAX vuelve a entrar. AMPARO se levanta y sigue a MAX.	PG del pasillo	Frontal / Estático	43:55 44:00		Ambiente silencioso en el interior del Palacio y pasos.	
BLACK BOX							INT / ATARDECER
48/1	AMPARO entra caminando a la Black Box. AMPARO mira de lado a lado de la Black Box.	De PML a PP	Frontal / Estático	44:00 44:03		Ambiente silencioso en el interior de la sala y pasos.	Amparo se va acercando a la cámara. Cuando su plano pasa de el PML inicial a un PP, Amparo se queda parada y mira de lado a lado de la sala.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
48/2	El espacio es diáfano y únicamente tiene una barra de bar a cada uno de sus lados y un escenario al final de todo. El espacio recuerda a una sala de conciertos. Sobre el escenario está AGUSTÍN sentado en un gran butacón. Al lado de AGUSTÍN hay una mesilla con una jarra de vino y un vaso. AMPARO camina hasta acercarse a unos cinco metros del escenario.	PML de Amparo	Escorzo / Travelling de seguimiento	44:03 44:08		Ambiente silencioso en el interior de la sala y pasos.	
48/3	MAX, con su guadaña, se pone al lado de AMPARO pero ligeramente más retrasado. AMPARO mira de reojo a MAX.	PE conjunto de Max y Amparo	Frontal / Estático	44:08 44:10		Ambiente silencioso en el interior de la sala.	
48/4	AGUSTÍN mira al infinito.	PMC	Frontal / Estático	44:10 44:12	AGUSTÍN Tú dirás, Amparo.	Ambiente silencioso en el interior de la sala.	
48/5	AMPARO mira fijamente a AGUSTÍN	PP de Amparo	Frontal / Estático	44:12 44:14	AMPARO (MIRANDO FIJAMENTE A AGUSTÍN) Me voy.	Ambiente silencioso en el interior de la sala.	
48/6	AGUSTÍN se sirve una copa mientras responde a AMPARO.	PMC de Agustín	Frontal / Estático	44:14 44:19	AGUSTÍN (MIENTRAS SE SIRVE UNA COPA) Sabía que esto llegaría. Siento no poder aceptar tu dimisión, Amparo.	Ambiente silencioso en el interior de la sala y vino cayendo en la copa.	
48/7	MAX atiende atentamente a AGUSTÍN	PP de Max	Frontal / Estático	44:19 44:22	AGUSTÍN (OFF) Sabes que no se puede renunciar a un cargo público.	Ambiente silencioso en el interior de la sala.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
48/8	AMPARO responde a AGUSTÍN.	PMC de Amparo	Frontal / Estático	44:22 44:26	AMPARO Creo que no me has entendido bien. Me voy de la comunidad.	Ambiente silencioso en el interior de la sala.	
48/9	AGUSTÍN bebe de su copa y responde a AMPARO.	PMC de Agustín	Tres cuartos / Estático	44:26 44:33	AGUSTÍN (BEBIENDO DE LA COPA) No Amparo.[...] Estás sirviendo a algo mayor.	Ambiente silencioso en el interior de la sala.	
48/10	MAX y AMPARO escuchan a AGUSTÍN.	PE conjunto de Max y Amparo	Tres cuartos / Estático	44:33 44:36	AGUSTÍN (EN OFF) Si sales de la muralla revolucionarás a la gente, y eso, no lo puedo permitir.	Ambiente silencioso en el interior de la sala.	
48/11	AGUSTÍN sigue con su explicación	PMC	Frontal / Estático	44:36 44:38	AGUSTÍN Pondrías en peligro mi mandato.	Ambiente silencioso en el interior de la sala.	
48/12	AMPARO responde a AGUSTÍN.	PMC de Amparo	Frontal / Estático	44:38 44:47	AMPARO Solo piensas en ti [...] quiero ser cómplice de esto.	Ambiente silencioso en el interior de la sala.	
48/13	AGUSTÍN responde a AMPARO.	PMC de Agustín	Frontal / Estático	44:47 44:52	AGUSTÍN La gente está contenta. [...] ¿Qué más pueden pedir?	Ambiente silencioso en el interior de la sala.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
48/14	AMPARO y AGUSTÍN intercambian opiniones.	De PE conjunto de Max y Amparo a PE de Agustín	Lateral / Travelling lateral	44:52 45:12	<p>AMPARO ¿En serio? [...] Se mueren de hambre.</p> <p>[...]</p> <p>AGUSTÍN Si toco un pelo a los chabolistas se acabó mi posición. Se produciría una rebelión.</p>	Ambiente silencioso en el interior de la sala.	
48/15	AMPARO contesta a AGUSTÍN.	PP de Amparo	Frontal / Estático	45:12 45:17	<p>AMPARO ¿No ves que ellos son los que mandan? Tú solo eres un muñeco.</p>	Ambiente silencioso en el interior de la sala.	
48/16	AGUSTÍN contesta a AMPARO.	PMC de Agustín	Frontal / Estático	45:17 45:22	<p>AGUSTÍN (MIENTRAS TIRA LA COPA AL SUELO) ¡Eso no es así! ¡Yo soy la ley, el juez y el ejecutor!</p>	Ambiente silencioso en el interior de la sala.	
48/17	AMPARO contesta a AGUSTÍN	PMC de Amparo	Frontal / Estático	45:22 45:26	<p>AMPARO Esto te explotará en la cara. No digas que no te avise.</p>	Ambiente silencioso en el interior de la sala.	
48/18	AGUSTÍN mira a MAX.	PPP de Agustín	Frontal / Estático	45:26 45:28		Ambiente silencioso en el interior de la sala.	Agustín pasa de mirar a Amparo a mirar a Max.
48/19	MAX mira a AGUSTÍN y asiente con la cabeza.	PPP de Max	Frontal / Estático	45:28 45:29		Ambiente silencioso en el interior de la sala.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
48/20	MAX se acerca a AMPARO. AMPARO golpea con el codo a MAX en el estómago. AMPARO saca un cuchillo de su tobillo. MAX se agacha ligeramente por el impacto en su estómago. AMPARO raja la garganta de MAX. MAX cae al suelo y pone sus manos en la garganta. MAX se ahoga con su sangre. AGUSTÍN se levanta rápidamente y corre en dirección a las bambalinas. AMPARO sube al escenario con el cuchillo en su mano. AMPARO corre persiguiendo a AGUSTÍN.	PML conjunto de Amparo y Max	Escorzo / Estático	45:29 45:40		Ambiente silencioso en el interior de la sala, pasos, apuñalamiento, cuerpo cayendo al suelo y asfixia.	
PASILLO BLACK BOX							INT / ATARDECER
49/1	AGUSTÍN corre por un pasillo estrecho y largo lleno de puertas cerradas a ambos lados.	PMC	Frontal / Travelling de seguimiento	45:40 45:43		Ambiente silencioso en el interior del pasillo y pasos.	
49/2	AMPARO, con el cuchillo en su mano, corre detrás de AGUSTÍN.	PMC de Amparo	Frontal / Travelling de seguimiento	45:43 45:45		Ambiente silencioso en el interior del pasillo y pasos.	
49/3	AGUSTÍN corre por el pasillo.	PMC	Frontal / Travelling de seguimiento	45:45 45:47		Ambiente silencioso en el interior del pasillo y pasos.	
49/4	AMPARO corre detrás de AGUSTÍN.	PMC de Amparo	Frontal / Travelling de seguimiento	45:47 45:49		Ambiente silencioso en el interior del pasillo y pasos.	
49/5	AGUSTÍN corre por el pasillo.	PMC	Frontal / Travelling de seguimiento	45:49 45:51		Ambiente silencioso en el interior del pasillo y pasos.	
49/6	AMPARO sigue corriendo. AMPARO se detiene y lanza el cuchillo a AGUSTÍN.	PMC de Amparo	Frontal / Travelling de seguimiento	45:51 45:54		Ambiente silencioso en el interior del pasillo y pasos.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
49/7	El cuchillo se clava en la parte posterior del muslo de AGUSTÍN. AGUSTÍN cae al suelo. AGUSTÍN intenta quitarse el cuchillo.	PE (espalda)	Frontal / Travelling de seguimiento	45:54 45:57	AGUSTÍN (CON MUCHO DOLOR) ¡Dioooooooooooooos!	Ambiente silencioso en el interior del pasillo pasos y cuchillo penetrando carne.	La cámara se sitúa detrás de Agustón.
49/8	AMPARO camina hasta la posición de AGUSTÍN.	PMC de Amparo	Frontal / Travelling de seguimiento	45:57 46:00		Ambiente silencioso en el interior del pasillo y pasos.	
49/10	AMPARO camina hasta la posición de AGUSTÍN. AMPARO se detiene a escasos centímetros de AGUSTÍN. AMPARO se agacha.	PE de Amparo	Escorzo / Travelling de seguimiento	46:00 46:04	AMPARO Si lo sacas lo único que conseguirás es desangrarte más rápido. Acabo de atravesarte la arteria femoral.	Ambiente silencioso en el interior del pasillo y pasos.	
49/11	AGUSTÍN se retuerce de dolor.	PP	Frontal / Estático	46:04 46:06	AGUSTÍN (CON MUCHO DOLOR) ¡Ayúdame Amparo!	Ambiente silencioso en el interior del pasillo.	
49/12	El cuchillo está clavado en el muslo de AGUSTÍN.	PD de la herida de Agustín	Frontal / Estático	46:06 46:08		Ambiente silencioso en el interior del pasillo.	
49/13	AMPARO habla con AGUSTÍN.	PMC de Amparo	Frontal / Estático	46:08 46:11	AMPARO Solo quería irme de aquí. Creía que serías racional y lo entenderías.	Ambiente silencioso en el interior del pasillo.	
49/14	AGUSTÍN se retuerce de dolor.	PP	Frontal / Estático	46:11 46:13	AGUSTÍN (CON MUCHO DOLOR) ¡Joder Amparo! ¡Ahora no!	Ambiente silencioso en el interior del pasillo.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
49/15	<p>AMPARO contesta a AGUSTÍN.</p> <p>AMPARO saca el cuchillo de la pierna de AGUSTÍN. AGUSTÍN se retuerce de dolor.</p> <p>AMPARO se incorpora y camina por el pasillo alejándose de AGUSTÍN. AGUSTÍN se arrastra por el suelo dejando grandes marcas de sangre.</p>	PE conjunto	Tres cuartos / Estático	46:13 46:20	<p>AMPARO Tu ambición ha llevado a esta comunidad a la miseria. Yo solo quería evitarlo.</p> <p>AGUSTÍN (CON MUCHO DOLOR) ¡Aaaaahhhhhhh!</p>	Ambiente silencioso en el interior del pasillo, cuchillo saliendo de la carne.	
49/16	AGUSTÍN se arrastra por el suelo.	PMC	Frontal / Estático	46:20 46:24	<p>AGUSTÍN (CON MUCHO DOLOR) ¡Ayuda por favor! ¡Ayuda!</p>	Ambiente silencioso en el interior del pasillo.	
NUEVA PUCELA							EXT / NOCHE
50/1	AITOR camina muy lentamente y en posición defensiva por lo que antiguamente era el Paseo del Hospital Militar. AITOR camina por las zonas más oscuras. AITOR camina hasta la esquina de la calle. AITOR, con su cuerpo pegado a la pared asoma la cabeza y ve la muralla. Detrás de esta muralla están las vías del tren. Dos vigilantes armados caminan por la calle por la que tiene que bajar AITOR. Los vigilantes caminan hacia abajo, dando la espalda a AITOR. AITOR corre hasta un muro que	PG	Aéreo / Seguimiento de AITOR	46:24 46:41		Ambiente silencioso en las calles de la comunidad y pasos sigilosos.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
	tiene justo enfrente. AITOR trepa y salta al otro lado del muro. AITOR está en el recinto de una antigua fábrica ahora habilitada en distintas viviendas.						
50/2	<p>AITOR camina en posición defensiva hacia el muro. AITOR se para justo delante del muro. AITOR saca de su mochila un pequeño bote de spray.</p> <p>AITOR rocía la placa metálica de la muralla con el spray dibujando el contorno de un rectángulo. El líquido del spray reacciona ante el metal corroyéndolo. AITOR mira de izquierda a derecha vigilando que nadie lo vea. AITOR mira todas las ventanas del edificio que tiene más próximo. AITOR se sorprende por ver a alguien en una ventana.</p>	<p>PML de Aitor</p> <p>De PMC a PML</p>	<p>Lateral / Travelling de seguimiento</p> <p>Escorzo / Travelling de seguimiento</p>	46:41 46:56		Ambiente silencioso en las calles de la comunidad, pasos sigilosos y metal corroyéndose.	
50/3	Un niño hace un gesto de saludo a AITOR	PML del niño	Frontal / Estático	46:56 46:58		Ambiente silencioso en las calles de la comunidad.	
50/4	AITOR pone el dedo índice en su boca en señal de silencio.	PE	Frontal / Travelling de seguimiento	46:58 47:00		Ambiente silencioso en las calles de la comunidad.	
50/5	El niño sonríe a AITOR	PML del niño	Frontal / Estático	47:00 47:02		Ambiente silencioso en las calles de la comunidad.	
50/6	AITOR asiente con la cabeza y se gira en dirección la muralla. AITOR pega una patada en la zona donde ha rociado el spray. La muralla se rompe dejando al descubierto un rectángulo con salida al exterior. AITOR camina hacia el exterior pero se detiene.	PML	Lateral / Travelling de seguimiento	47:02 47:12		Ambiente silencioso en las calles de la comunidad.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
	AITOR mira de izquierda a derecha. AITOR ve a su derecha varias bicicletas apoyadas en la pared. AITOR corre hacia las bicicletas y coge una. AITOR camina con la bicicleta hacia el hueco de la muralla. AITOR sale al exterior.	PML	Frontal / Travelling de seguimiento				
CARCEL BOTAFUEGOS							EXT / NOCHE
51/1	Complejo carcelario Botafuegos. Nada se mueve a su alrededor salvo los árboles cuando viene una pequeña ráfaga de aire de poniente. No hay ninguna luz encendida en todo el complejo penitenciario salvo una muy tenue que viene de la ventana de una celda.	GPG	Aéreo / Estático	47:12 47:18		Ambiente silencioso en el complejo carcelario.	
CAMPO DE FUTBOL							EXT / NOCHE
52/1	DAMA corretea por la zona cultivada del campo de fútbol persiguiendo conejos.	PE	Frontal / Estático	47:18 47:22		Ambiente silencioso en el complejo carcelario, Dama corriendo y jadeando.	
52/2	DAMA doblega tres plantas de pimientos y pisotea dos matas de acelgas.	PD acelgas	Frontal / Estático	47:22 47:23		Ambiente silencioso en el complejo carcelario, Dama corriendo y jadeando.	
52/3	DAMA atrapa un conejo con sus patas y le muerde el lomo.	PE	Frontal / Estático	47:23 47:26		Ambiente silencioso en el complejo carcelario, Dama corriendo, jadeando y conejo chillando.	

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
52/4	DAMA sacude al conejo repetidamente mientras lo tiene en su boca. DAMA suelta al conejo que cae muerto al suelo.	PP	Frontal / Panorámica vertical	47:26 47:30		Ambiente silencioso en el complejo carcelario, Dama corriendo y jadeando.	Cuando Dama suelta al conejo muerto la cámara realiza una panorámica para encuadrar al conejo.
CELDA COMEDOR							INT / NOCHE
53/1	Encima de la mesa hay una bandeja metálica con varias divisiones para poner comida, un vaso lleno de agua, un taco de servilletas y una vela encendida medio consumida. En la bandeja hay una patata cocida cortada a tacos, unas hojas de espinacas, un pepino cortado a trozos y un tomate partido por la mitad. MANUEL tiene pinchado en el tenedor un trozo de patata. MANUEL está sentado en la silla junto a la mesa, de espaldas a la puerta de la celda. MANUEL mira fijamente a la ventana sin parpadear.	De PD a PML	Frontal / Travelling de seguimiento	47:30 47:43		Ambiente silencioso en el complejo carcelario.	El plano empieza con un detalle de los elementos que hay en la mesa y se desplaza por todos ellos con un travelling de seguimiento. Al llegar a tener la cámara sube para encuadrar a Manuel.
53/2	MANUEL mira fijamente a la ventana. El trozo de patata se cae en la bandeja.	PML (espalda)	Escorzo / Estático	47:43 47:46		Ambiente silencioso en el complejo carcelario y patata cayendo a la bandeja.	La cámara se sitúa detrás de Manuel encuadrando una parte de su escorzo.
53/3	MANUEL vuelve a pinchar el trozo de patata y se lo come.	PD	Frontal / Travelling de seguimiento	47:46 47:49		Ambiente silencioso en el complejo carcelario.	La cámara encuadra a la patata. Cuando Manuel pincha la patata la cámara sigue el movimiento hasta llegar a su boca.
53/4	MANUEL sigue comiendo hasta que termina todo lo que hay en la bandeja.	PML	Frontal / Estático	47:49 47:53		Ambiente silencioso en el complejo carcelario.	La cámara se sitúa frontal a Manuel y vemos también parte de la mesa con los elementos que hay en ella.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
53/5	MANUEL coge una servilleta, se limpia la boca y limpia la bandeja.	PG (espalda)	Frontal / Estático	47:53 47:57		Ambiente silencioso en el complejo carcelario y servilleta frotando.	La cámara se sitúa en la puerta de la celda dejando ver todo el espacio y a Manuel de espaldas.
53/6	MANUEL coge el vaso de agua y bebe. MANUEL deja el vaso de agua en la mesa.	PML	Frontal / Estático	47:57 48:00		Ambiente silencioso en el complejo carcelario y vaso golpeando en la mesa.	Mismo que 53/4
53/7	MANUEL se levanta, coge la vela y camina hacia la puerta.	PG (espalda)	Frontal / Estático	48:00 48:04		Ambiente silencioso en el complejo carcelario, pasos y silla moviéndose.	Mismo que 53/5. Cuando Manuel pasa por delante de la cámara la imagen va a negro.
CORREDOR CARCEL							INT / NOCHE
54/1	MANUEL camina por el corredor de la cárcel lentamente. MANUEL lleva en su mano la vela encendida y le cae cera caliente en la mano.	PE	Tres cuartos / Travelling de seguimiento	48:04 48:08		Ambiente silencioso en el complejo carcelario y pasos	
54/2	Cera cayendo en la mano de MANUEL.	PD de la mano de Manuel	Tres cuartos / Travelling de seguimiento	48:08 48:10		Ambiente silencioso en el complejo carcelario y pasos.	
54/3	MANUEL ignora la cera que cae y sigue caminando.	PE	Tres cuartos / Travelling de seguimiento	48:10 48:12		Ambiente silencioso en el complejo carcelario y pasos.	Mismo que 54/1

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
-------------	-------------	-------	-----------	----------	---------	--------	---------------

VESTÍBULO CÁRCEL						INT / NOCHE y EXT/NOCHE	
55	MANUEL camina, con la vela en la mano, hasta la puerta principal del vestíbulo que da acceso al exterior del módulo carcelario. MANUEL camina hasta el exterior.	De PG a PM (espalda)	Frontal / Estático a Travelling de seguimiento	48:12 48:54		Ambiente silencioso en el complejo carcelario, silbido, Dama corriendo y pasos.	<i>Unificación de las escenas 55, 56 y 57 en un único plano secuencia.</i>
56	<p>MANUEL se detiene justo en la salida del vestíbulo de la cárcel. MANUEL se agacha y deja la vela en el suelo. MANUEL silba metiendo dos de sus dedos en la boca.</p> <p>MANUEL vuelve a silbar metiendo dos de sus dedos en la boca. DAMA corre hacia MANUEL. DAMA se pone sobre sus patas traseras y pone las delanteras en la barriga de MANUEL. DAMA lleva un sobre tamaño DIN A4 atado en el collar. EL sobre está atado en la parte superior para que DAMA no lo muerda. MANUEL sujeta a DAMA sobre su barriga para que no se mueva y mira el sobre sin tocarlo. MANUEL ve en la parte superior derecha un logo.</p>	De PM a PE	Tres cuartos / Travelling circular		MANUEL (GRITANDO) ¡Dama!		<p>El plano empieza estático viendo como Manuel camina desde el final del vestíbulo. Cuando Manuel pasa por delante la cámara empieza el seguimiento desde su espalda. Cuando Manuel se detiene en el exterior la cámara se desplaza lentamente haciendo un movimiento circular. En el momento en que Manuel vuelve a entrar a la cárcel la cámara le sigue desde detrás. Cuando la vela se apaga la imagen va a negro.</p>

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
57	MANUEL coge del collar a DAMA y la mete en el vestíbulo. MANUEL coge la vela y entra rápidamente en el vestíbulo. MANUEL cierra la puerta del vestíbulo. MANUEL corre por el vestíbulo en dirección opuesta a la puerta. La vela se apaga.	PE (espalda)	Frontal / Travelling de seguimiento				
COMEDOR PRINCIPAL							INT / NOCHE
58/1	MANUEL entra por la puerta al antiguo comedor principal de su módulo carcelario con un cuchillo y la vela en la mano. MANUEL saca un mechero de su bolsillo trasero y enciende la vela.	PML	Tres cuartos / Estático	48:54 49:03		Ambiente silencioso en el complejo carcelario, pasos y mechero.	La imagen empieza en negro hasta que Manuel enciende la vela.
58/2	El comedor principal está totalmente desierto y destrozado. Hay mesas volcadas, sillas y cristales rotos... MANUEL se agacha lentamente hasta estirarse completamente en el suelo.	PM (espalda)	Tres cuartos / Estático Tres cuartos / Panorámica vertical	49:03 49:07		Ambiente silencioso en el complejo carcelario y respiración acelerada.	La cámara se sitúa detrás de Manuel. Cuando Manuel se agacha la cámara sigue su movimiento.
58/3	MANUEL recorre de lado a lado, con la mirada, el comedor principal.	PP	Normal / Estático	49:07 49:10		Ambiente silencioso en el complejo carcelario y respiración acelerada.	
CAPILLA							INT / NOCHE
59/1	MANUEL mira fila por fila de bancos en la capilla. MANUEL mueve los bancos de sitio con una sola mano. MANUEL llega caminando hasta el pequeño altar que hay al final de la capilla. MANUEL mira detrás del altar. MANUEL coge un candelabro con una vela que hay en un extremo del altar y lo tira contra la pared.	De PA (espalda) a PG)	Frontal / Travelling de seguimiento Frontal / Estático	49:10 49:22	MANUEL Te voy a encontrar.	Ambiente silencioso en el complejo carcelario y respiración acelerada.	La cámara sigue a Manuel por la espalda en su recorrido por la iglesia. Al acabar el pasillo formado por los bancos la cámara se detiene y deja a Manuel que se sitúe detrás del altar.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
-------------	-------------	-------	-----------	----------	---------	--------	---------------

CARRETERA ACCESO CÁRCEL							INT / NOCHE
60/1	MANUEL camina con la rodillas ligeramente flexionadas y lentamente por la carretera que da acceso a la cárcel. MANUEL está fuera de los muros de la cárcel. MANUEL lleva en su mano derecha el cuchillo a la altura de la cara y con el filo hacia fuera. MANUEL lleva en la otra mano la vela.	PE	Tres cuartos / Travelling de seguimiento	49:22 49:30		Ambiente silencioso en el complejo carcelario, pasos y respiración acelerada.	La cámara sigue a Manuel frontalmente.
60/2	MANUEL sopla la vela.	PP	Frontal / Travelling de seguimiento	49:30 49:32		Ambiente silencioso en el complejo carcelario y soplido.	
60/3	MANUEL tira la vela al suelo. MANUEL empieza a moverse rápidamente pero todavía con las rodillas ligeramente flexionadas. MANUEL se desplaza en línea recta pero va girando su cintura de un lado a otro para poder ver en todas las direcciones. MANUEL llega a la entrada del parking exterior de la cárcel. El parking está totalmente vacío.	PML (espalda)	Frontal / Travelling de seguimiento	49:32 49:42		Ambiente silencioso en el complejo carcelario, pasos y vela cayendo al suelo.	La cámara se sitúa detrás de Manuel y le sigue.
60/4	Enfrente del parking hay unos arbustos y una pequeña agrupación de árboles. Los arbustos se agitan.	PD arbustos	Frontal / Estático	49:42 49:45		Ambiente silencioso en el complejo carcelario y arbusto agitándose.	
60/5	MANUEL se queda inmóvil mirando a los arbustos. Los arbustos se agitan con más intensidad. MANUEL camina hacia los arbustos lentamente	PE	Frontal / Panorámica de seguimiento	49:45 49:50	MANUEL Sal de ahí, hijo de puta.	Ambiente silencioso en el complejo carcelario y pasos.	El plano encuadra a Manuel y a los arbustos.

ESC / PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	ANG / MOV	DURACIÓN	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
60/6	MANUEL camina y se adentra en los arbustos. MANUEL no ve nada, la zona está libre. MANUEL camina hasta la pequeña agrupación de árboles. Tampoco hay nada ni nadie. MANUEL da media vuelta y camina hacia la entrada principal de la prisión.	PM (espalda)	Frontal / Travelling de seguimiento	49:50 50:00		Ambiente silencioso en el complejo carcelario y pasos.	La cámara se sitúa detrás de Manuel. Cuando Manuel da media vuelta y pasa por delante de la cámara la imagen va a negro.
VESTIBULO CÁRCEL							INT / NOCHE
61/1	MANUEL entra en el vestíbulo principal de la cárcel y cierra la puerta con todos los pestillos. MANUEL bloquea también la puerta con una silla. MANUEL camina por el vestíbulo principal en dirección opuesta a la puerta. MANUEL lleva el cuchillo en una mano y la vela encendida en la otra.	De PG a PM	Frontal / Estático Frontal / Travelling seguimiento	50:00 50:08		Ambiente silencioso en el complejo carcelario, puerta, silla y pasos.	Plano de espera del vestíbulo con la cámara situada enfrente de la puerta. Manuel llega y realiza la acción. Manuel camina en dirección a la cámara y cuando está encuadrado en un PM la cámara empieza a seguirle.
CARRETERA ACCESO CÁRCEL							EXT / NOCHE
62/1	Los arbustos que están enfrente del parking exterior se agitan con fuerza.	PD arbustos	Frontal / Estático	50:08 50:12		Ambiente. Ambiente silencioso en el complejo carcelario y arbusto agitándose.	
FIN							

4. Cuarta parte: Valoración del proyecto y consideraciones generales

4.1. Conclusiones

La idea principal de *Discordia* surgió hace aproximadamente cuatro años, al poco de que conocernos en la facultad, aunque la historia no tenía nada que ver con lo que finalmente ha sido. *Discordia*, que ni siquiera tenía título, se reducía a cuatro asesinos a sueldo que eran citados a ciegas mediante una carta para realizar un trabajo conjunto. Lo que ellos no sabían es que el verdadero objetivo era que se matasen entre sí.

Cuando se planteó la idea de hacer un TFG de proyecto se barajaron varias opciones pero al final se optó por coger esta idea y darle una vuelta de tuerca. Así que cogiendo a los cuatro asesinos y mezclándolo con la situación política actual surgió *Discordia*. Y en cuanto a su formato, el hecho de decantarnos por el serial fue para poder centrarnos en explicar bien la historia en los capítulos necesarios, pero sin duda, la decisión fue impulsada por el auge que vive este formato en la actualidad.

Escribir *Discordia* no ha sido del todo sencillo, aunque hemos disfrutado mucho con el proceso. Primeramente, es complicado basar la historia en un futuro distópico en España. Estudiando previamente el mercado se ha visto que hay muy pocas obras españolas que utilicen este género, por lo tanto, no hemos tenido muchos referentes en los que apoyarnos y hemos tenido que recurrir a obras extranjeras. Aunque si bien es cierto que basar la historia principal en un futuro lejano permite inventarte tus propias normas, siempre es importante buscar la lógica y ver de dónde se viene.

Discordia trata problemas políticos actuales y se basa en situaciones reales por lo que, en cierta medida, depende de los acontecimientos que puedan pasar en un corto periodo de tiempo. Es decir, si Puigdemont fuese extraditado a España y encarcelado dentro de un mes requeriría que *Discordia* fuese actualizada para buscar otro detonante en la historia. A estos factores se debe sumar que al escoger el formato serial se tiene que buscar una continuidad en los capítulos y hacerlos atractivos para que el público se enganche. Esto requiere un duro trabajo de saber escoger muy bien los acontecimientos que suceden y eso no es nada fácil. Aunque como hemos dicho anteriormente, ha sido un auténtico disfrute por nuestra parte.

Este trabajo no solo ha consistido en desarrollar creativamente *Discordia* sino que también se ha realizado un estudio previo para conocer tanto los antecedentes de los géneros tratados como el mercado en el cual se pretende introducir la serie. De este estudio, remarcamos el hermetismo que hay alrededor de las plataformas VOD, aunque no solo es exclusivo de ellas ya que en la televisión tradicional también es común. Ninguna plataforma desvela sus datos de audiencia, es decir, cuántas personas ven una determinada serie o película. En cambio, los estudios de audiencia de los formatos tradicionales de consumo si son más esclarecedores, y esto ha supuesto un ligero escollo en el análisis de mercado. Pero lo que sí comparten las VOD con la televisión tradicional es la dificultad de saber cuánto cuestan sus producciones. Solo son revelados estos datos cuando se quiere sacar pecho de la cuantiosa inversión económica que ha supuesto una producción. El ejemplo más claro es la publicación de los costes de *La peste* (2017, Alberto Rodríguez) y *La catedral del mar* (2018, Jordi Frades) que han sido de diez millones y doce millones, respectivamente. Por otro lado, en el análisis de mercado de este trabajo también se destaca la baja, o nula, producción de contenido político, lo cual sí que supone una gran traba para *Discordia*. Si es cierto que actualmente hay series como *La peste* (2017, Alberto Rodríguez) o *Fariña* (2018, Ramón Campos) que denuncian cierto tráfico de influencias y prevaricación, pero no son el tema principal. Aún así, esto supone un pequeño rayo de luz que incita a pensar que se puede producir un cambio en el sector.

Por último, también queremos acentuar lo contentos que estamos con el resultado de *Discordia*, ya que hemos sabido plasmar todo lo que teníamos en nuestra cabeza y también hemos podido dar rienda suelta a nuestra creatividad sin vernos coartados por nada. Nos gustaría realmente poder presentar esta propuesta a quién quiera sentarse con nosotros y estudiar la viabilidad del proyecto para verla, por qué no, en alguna plataforma VOD.

4.2. Planes de futuro

El principal objetivo de *Discordia* es aprovechar la nueva política de producción de Movistar+, que se basa en la creación de series de ficción nacionales. *Discordia* cumple los requisitos de los nuevos productos que Movistar+ está lanzando: ocurre

en territorio español, sus creadores nacionales y como punto candente, tiene un componente de actualidad. Por esto, *Discordia* nació con el objetivo de que la producción y la exhibición corriese a cargo de Movistar+.

Por otro lado, aunque la serie narra los acontecimientos a partir del año 2042, donde se explica la situación de una España desmembrada, la trama tiene diversos hilos que explotar si *Discordia* tiene éxito. Se podría realizar una precuela en la que se expliquen los acontecimientos por los que España ha llegado a este punto. Además, los personajes son atractivos y se podrían realizar *spin-offs* de ellos para conocer más extensamente su pasado. Por último, se podría continuar *Discordia* linealmente ya que su final es abierto.

Si el formato serial no resultase atractivo y el plan futuro de *Discordia* no funcionase, se pueden utilizar las vías explicadas anteriormente ya que son igualmente válidas. Tomando como referencia el hilo argumental de la serie se puede realizar un largometraje donde aparezcan los mismos personajes y acontecimientos. Siguiendo con el formato de largo de ficción, una nueva historia puede ser sobre el proceso de independencia de Cataluña y el País Vasco y cómo esto desemboca en la Segunda Guerra Civil. También se puede producir un largometraje de ficción que únicamente se centre en la guerra y explotar la vertiente bélica del conflicto. O tomando como referencia los personajes, se puede crear una historia en torno a ellos. Por ejemplo, se puede narrar la vida de Manuel y cómo el PP le contrató para acabar con los imputados del partido. O bien explicar cómo es la vida de una boina verde, Amparo, que trabaja en conflictos armados en el extranjero. Incluso, tomando a el personaje de Rai, se podría crear un producto de ficción sobre cómo los republicanos planean un golpe de estado.

El formato serial y el hilo argumental escogido es el que se ha considerado más oportuno para el hueco de mercado elegido, pero como se puede observar en este apartado, *Discordia* no es un producto de ficción cerrado, sino que se pueden derivar multitud de nuevas historias en distintos formatos.

5. Tablas, figuras y fotografías

5.1. Índice de tablas

Tabla 1: Análisis DAFO de las plataformas VOD. Elaboración propia.	Pág 53
Tabla 2: Audiencias televisión de pago. Elaboración propia a partir de <i>Barlomento Comunicación</i> y de <i>Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación</i> .	Pág 57
Tabla 3: Plataformas VOD más importantes en España. Elaboración propia a partir de la información extraída del portal web Statista, el diario Expansión, la revista Hobby Consolas y la web Comunidad Movistar+.	Pág 60
Tabla 4: Análisis DAFO de <i>Discordia</i>. Elaboración propia.	Pág 79
Tabla 5: Ficha técnica de <i>Discordia</i>. Elaboración propia.	Pág 86
Tabla 6: Ficha personaje Aitor Arraiz. Elaboración propia.	Pág 125
Tabla 7: Ficha personaje Saúl Moreno. Elaboración propia.	Pág 128
Tabla 8: Ficha personaje Manuel Ramírez. Elaboración propia.	Pág 131
Tabla 9: Ficha personaje Amparo Torres. Elaboración propia.	Pág 134
Tabla 10: Ficha personaje Rai Herrero. Elaboración propia.	Pág 137
Tabla 11: Ficha personajes secundarios. Elaboración propia.	Pág 140
Tabla 12: Ficha de relación de personajes principales. Elaboración propia.	Pág 142
Tabla 13: Productos de ficción producidos, estrenados o programados en cartelera 2017/2018. Elaboración propia.	Pág 290

5.2. Índice de figuras

Figura 1: Esquema de la clasificación de las novelas de género distópico. Elaboración propia a partir de la teoría de Campbell (2011).	Pág 11
Figura 2: Esquema de la organización de la ficción televisiva. Elaboración propia a partir de Carrasco, A. (2011), pág 184.	Pág 22
Figura 3: Esquema de las características fundamentales del género <i>thriller</i>. Elaboración propia a partir de la información extraída de la obra <i>Thrillers</i> (2000) de Martin Rubin y de la obra <i>Aprende a ver cine</i> (2004) de Juan Francisco González.	Pág 26
Figura 4: Gráfico de las plataformas de VOD extraído del Informe <i>Plataformas digitales de cine y series en España</i>.	Pág 59
Figura 5: Distribución del catálogo de Movistar+. Elaboración propia a partir de la información obtenida en la web de Movistar+.	Pág 62
Figura 6: Distribución del catálogo de Netflix. Elaboración propia a partir de la información obtenida en la web de Netflix.	Pág 64
Figura 7: Distribución del catálogo de HBO. Elaboración propia a partir de la información obtenida en la web de HBO.	Pág 66
Figura 8: Distribución del catálogo de Amazon Prime Video. Elaboración propia a partir de la información obtenida en la web de Amazon Prime Video.	Pág 68
Figura 9: Distribución del catálogo de Rakuten TV. Elaboración propia a partir de la información obtenida en la web de Rakuten TV.	Pág 70
Figura 10: <i>Discordia</i>. Mapa orientativo del camino de los 4 personajes hasta encontrarse en el punto en el que se encuentran. Elaboración propia.	Pág 101
Figura 11: <i>Discordia</i>. Primer movimiento de los personajes como equipo. Elaboración propia.	Pág 106
Figura 12: <i>Discordia</i>. Segunda parada, antes de siguiente	Pág 110

ataque: Parque Nacional de Cabañeros. Tercer movimiento: Los Cortijos Grandes (Ciudad Real). Elaboración propia.

Figura 13: *Discordia*. Cuarta parada, antes de siguiente ataque: Castillo de Almansa. Siguiendo comunidades: Jarana Norte (Gandía) y Jarana Sur (Murcia). Elaboración propia. **Pág 115**

Figura 14. *Discordia*. Último viaje. Ignoran Granada y se dirigen hacia Nueva Algeciras del Estrecho. Elaboración propia. **Pág 121**

Figura 15. Eje cronológico. Elaboración propia. **Pág 296**

5.3. Índice de fotografías

Imagen 1: Cartel de la serie *Better Call Saul*. Fuente: IMDb. **Pág 28**

Imagen 2: Cartel de la película *Mad Max. Fury Road*. Fuente: FilmAffinity. **Pág 30**

Imágenes 3, 4, 5 y 6: Fotogramas extraídos de la película *Mad Max. Fury Road*. **Pág 31**

Imagen 7: Cartel de la serie *Utopía*. Fuente: FilmAffinity. **Pág 32**

Imágenes 8, 9, 10 y 11: Fotogramas extraídos de la serie *Utopía*. **Pág 33**

Imagen 12: Cartel de la película *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*. Fuente: FilmAffinity. **Pág 34**

Imágenes 13, 14, 15 y 16: Fotogramas extraídos de la película *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*. **Pág 35**

Imagen 17: Cartel de la película *Victoria*. Fuente: Fotogramas. **Pág 36**

Imagen 18: Cartel de la serie *Ozark*. Fuente: IMDb. **Pág 37**

Imagen 19: Fotograma extraído de la serie *Ozark*. **Pág 38**

Imagen 20: Cartel de la serie *The Walking Dead*. Fuente: FilmAffinity. **Pág 39**

Imágenes 21, 22, 23 y 24: Fotogramas extraídos de la serie **Pág 40**

The Walking Dead.

Imagen 25: Cartel de la serie *The Leftovers*. Fuente: WhatSong. Pág 41

Imagen 26: Cartel de la serie *Breaking Bad*. Fuente: AMC. Pág 43

Imagen 27: Cartel de la serie *La Zona*. Fuente: IMDb. Pág 44

Imagen 28: Fotograma extraído de la serie *La Zona*. Pág 45

Imagen 29: Cartel de la serie *Into the Badlands*. Fuente: FilmAffinity. Pág 46

Imágenes 30 y 31: Fotogramas extraídos de la serie *Into the Badlands*. Pág 47

Imagen 32: Cartel de la serie *Black Mirror*. Fuente: IMDb. Pág 48

Imagen 33: Cartel de la película *Terminator Salvation*. Fuente: FilmAffinity. Pág 49

Imágenes 34, 35 y 36: Fotogramas extraídos de la película *Terminator Salvation*. Pág 50

6. Bibliografía y recursos web

6.1. Bibliografía

CNMC (2017). *FOE/DTSA/020/16/ANUAL2014*. Pág 12

Fernández, Federico y Martínez, José (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica. Pág: 182.

González, Juan Francisco (2002). *Aprender a ver cine*. Madrid: Editorial Rialp. Págs: 105-107.

Gubern, Roman (1993). *Espejo de fantasmas: de John Travolta a Indiana Jones*. Madrid: Editorial Espasa Calpe, S.A.

López Keller, Estrella (1991): *Distopía. Otro final de la utopía*. Madrid: Revista española de las investigaciones sociológicas. N°55, págs 7-23.

Malaver, Marissandra (2014): *La distopía como crónica de la sociedad posmoderna*. Chile: Bordes. Revista de estudios culturales. N°8, págs 29-38.

Retamal H., Christian (2016): *Distopía y nihilismo. De la utopía como tiempo de la esperanza a la distopía como tiempo del fin*. Barcelona: Geocrítica. UB.

Rubín, Martin (2003): *Thrillers*. Madrid: Ediciones Akal. Págs: 12, 14-17, 50-60.

Vázquez, Sergio (2014): *L'imaginari distòpic en la literatura i el cinema de la modernitat tardana*. Barcelona: Trabajo final de grado. UAB.

Wolf, Mauro (1984): *Géneros y televisión*. Barcelona: Análisis: Cuadernos de comunicación y cultura. N°9, págs: 189-198.

6.2. Recursos web:

AIMC (2017). *Resumen General Febrero a Noviembre 2017*. Recuperado de: <<http://www.aimc.es/a1mc-c0nt3nt/uploads/2017/05/resumegm317.pdf>> (consultado el 24 de abril de 2018)

AMA (2015). *Cactus Flower Producciones, S.L.* Recuperado de: <<http://www.amaudiovisual.es/catalogo/search?q=Cactus+Flower+Producciones%2C+S.L.>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Amazon Prime Video (2017). *Portal web de la plataforma Amazon Prime Video*. Recuperado de: <<https://www.primevideo.com/>> (consultado el 22 de diciembre de 2017)

Antena 3 TV (2018). *Series*. Recuperado de: <<http://www.antena3.com/series/>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Arjona, Daniel (2014). *A la sombra del futuro*. Recuperado de: <<http://www.elcultural.com/revista/letras/A-la-sombra-del-futuro/34891>> (consultado el 21 de noviembre de 2017)

Atresmedia Cine (2018). *Películas*. Recuperado de: <<http://cine.atresmedia.com/peliculas/>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Atresmedia (2017). *Quiénes somos*. Recuperado de: <http://www.atresmediacorporacion.com/sobre-nosotros/quienes-somos/quienes-somos_2012042458932c570cf22c043d0ec9f5.html> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Barlovento Comunicación (2018). *Análisis de audiencias*. Recuperado de: <<https://www.barloventocomunicacion.es/blog/186-analisis-de-audiencias-tv-marzo-2018.html>> (consultado el 24 de abril de 2018)

Boomerang TV (2018). *Quiénes somos*. Recuperado de: <<https://www.grupoboomerangtv.com/quienes-somos>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Campbell, Gabriella (2011). *La distopía en la literatura*. Recuperado de: <<http://www.lecturalia.com/blog/2011/10/24/la-distopia-en-la-literatura/>> (consultado el 14 de diciembre de 2017)

Catalanfilms&TV (2017). *Cactus Flower Producciones, S.L.* Recuperado de: <<http://catalanfilms.cat/es/empresas/cactus-flower-producciones-sl>> (consultado el 25 de febrero de 2018)

Chelle, Fernando (2015). *Literatura distópica*. Recuperado de: <<http://palabraescritafernandochelle.blogspot.com.es/2015/01/literatura-distopica.html>> (consultado el 21 de noviembre de 2017)

CNN español (2017). *Netflix por fin dará a conocer las cifras de audiencia de sus series originales*. Recuperado de: <<http://cnnespanol.cnn.com/2017/10/20/netflix-por-fin-dara-a-conocer-las-cifras-de-audiencia-de-sus-series-originales/>> (consultado el 24 de abril de 2018)

Costa, Jordi (2014). *El tiempo de la distopía*. Recuperado de: <https://elpais.com/cultura/2014/10/01/babelia/1412173689_539421.html> (consultado el 21 de noviembre de 2017)

Definiciona (2016). *Definición y etimología*. Recuperado de: <<https://definiciona.com/genero/>> (consultado el 13 de enero de 2018)

Distopía (2017). *Nuestra historia*. Recuperado de: <<https://www.distopiaserie.es/nuestra-historia>> (consultado el 19 de diciembre de 2017)

Dynamo (2018). *Cine*. Recuperado de: <<https://www.dynamo.net/cine>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Dynamo (2018). *Televisión*. Recuperado de: <<https://www.dynamo.net/television>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Editorial SM (s/a). *La novela distópica*. Recuperado de: <<https://es.literaturasm.com/novela-distopica#gref>> (consultado el 23 de noviembre de 2017)

Educatur (S/A). *Utopía-Antiutopía-Distopía*. Recuperado de: <<http://blog.educatur.es/arete/files/2014/03/utopias-literarias.pdf>> (consultado el 21 de noviembre de 2017)

El blog del cine español (2017). *La película "La tribu" recibe una ayuda del ICAA de 1,4 millones de euros sobre un presupuesto de 3'5 millones de euros*. Recuperado de: <<http://www.elblogdecineespanol.com/?p=36051>> (consultado el 08 de abril de 2018)

El Español (2016). *"El ministerio del tiempo" consigue subir un 20% su presupuesto*. Recuperado de: <<https://www.lespanol.com/bluper/noticias/el-ministerio-del-tiempo-tercera-temporada-presupuesto>> (consultado el 08 de abril de 2018)

CIS (2017). *Barómetro de diciembre 2017*. Recuperado de: <http://www.cis.es/cis/export/sites/default/-Archivos/Marginales/3180_3199/3199/es3199mar.pdf> (consultado el 28 de febrero de 2018)

Espinel, Rodrigo (2017). *¿Cuánto ha invertido Netflix en contenidos en los últimos años?* Recuperado de: <<https://produccionaudiovisual.com/produccion-cine/inversion-contenidos-netflix/>> (consultado el 08 de abril de 2018)

Estela films (2018). *Historia*. Recuperado de: <<http://www.estelafilms.com/historia/>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Estela films (2018). *Producciones*. Recuperado de: <<http://www.estelafilms.com/producciones/>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Etimologías filosóficas (2011). *Eutopía y distopía*. Recupera de: <<http://etimologiaspalomar.blogspot.com.es/2011/04/eutopia-y-distopia.html>> (consultado el 15 de diciembre de 2017)

El Confidencial (2017). *De 19,95 a 69€/año: estas son las subidas de tarifas que Amazon baraja para Prime*. Recuperado de: <https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2017-11-30/tarifa-prime-amazon-premium-subida-precio_1486404/> (consultado el 11 de abril de 2018)

El séptimo arte (2018). *Españolas / 2018*. Recuperado de: <<https://www.elseptimoarte.net/peliculas/paises/espana/2018/>> (consultado el 25 de febrero de 2018)

El Terrat (2018). *Cine*. Recuperado de: <<https://www.elterrat.com/nosolotele/cine/>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

El Terrat (2018). *Quiénes somos*. Recuperado de: <<https://www.elterrat.com/el-terrat-quienes-somos/>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Europa Press (2017). *Arranca el rodaje de “La enfermedad del domingo”, la nueva película de Bárbara Lennie*. Recuperado de: <<http://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-arranca-rodaje-enfermedad-domingo-nueva-pelicula-barbara-lennie-20170216123834.html>> (consultado el 08 de abril de 2018)

Expansión (2017). *Netflix supera las previsiones tras sumar más de 5 millones de suscriptores*. Recuperado de: <<http://www.expansion.com/economia-digital/companias/2017/10/16/59e529e846163fd6528b4637.html>> (consultado el 12 de enero de 2018)

Expansión. (2017). *“Rakuten.tv producirá películas propias en su batalla con Netflix”*. Recuperado de: <<http://www.expansion.com/economia-digital/companias/2017/07/17/596d0bcb268e3ee0388b4618.html>> (consultado el 11 de abril de 2018)

Fernández, Eduardo (2016). *“Audíatame cómo pasó” en TVE*. Recuperado de: <<http://www.elmundo.es/television/2016/06/27/576eb4c6468aeb08718b463d.html>> (consultado el 08 de abril de 2018)

Findanygame (2017). *Plataformas digitales de cine y series en España*. Recuperado de: <<http://www.findanygame.com/vod/PlataformasdigitalesdecineyseriesenEspana2017.pdf>> (consultado el 19 de diciembre de 2017)

FórmulaTV (2017). *Nielsen medirá las audiencias de Netflix a pesar de la negativa de la plataforma de streaming*. Recuperado de: <<http://www.formulatv.com/noticias/73009/nielsen-medira-audiencias-netflix/>> (consultado el 12 de enero de 2018)

Filmaffinity (2018). *Próximos estrenos España*. Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/es/rdcat.php?id=upc_th_es#> (consultado el 25 de febrero de 2018)

Fotogramas (2017). *Las películas españolas que veremos en 2017*. Recuperado de: <<http://www.fotogramas.es/Cinefilia/peliculas-espanolas-estrenos-2017>> (consultado el 25 de febrero de 2018)

HBO (2017). *Portal web de la plataforma HBO*. Recuperado de: <<https://es.hboespana.com/>> (consultado el 22 de diciembre de 2017)

Hobby Consolas (2017). *Movistar, Netflix, HBO... Plataformas de VOD y tarifas*. Recuperado de: <<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/movistar-netflix-hbo-plataformas-vod-tarifas-74128-n16>> (consultado el 12 de enero de 2018)

IMDB (2017). *Portal web de la base de datos en línea de Internet Movie Database*. Recuperado de: <www.imdb.com> (consultado del 10 de enero al 25 de febrero de 2018)

Inteligencia Narrativa (2016). *Qué es y cómo escribir una distopía*. Recuperado de: <<http://www.inteligencianarrativa.com/distopia/>> (consultado el 15 de diciembre de 2017)

Lanube Películas (2015). *Nuestra historia*. Recuperado de: <<http://www.lanubepeliculas.com/#historia>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Martín-Lunas, Milagros (2017). *Primeras imágenes de “La catedral del mar”, la mayor producción de Atresmedia*. Recuperado de: <<https://www.elindependiente.com/tendencias/2017/08/31/primeras-imagenes-de-la-catedral-del-mar/>> (consultado el 08 de abril de 2018)

Medina, Marta. (2017). “Órbita 9”: amor, distopía y ciencia ficción española. Recuperado de: <https://www.elconfidencial.com/cultura/cine/2017-04-07/orbita-9-alex-garcia-clara-lago-ciencia-ficcion_1360805/> (consultado el 08 de abril de 2018)

Mono films (2018). *Cine*. Recuperado de: <<http://www.monofilms.es/cine>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Mono films (2018). *Quiénes somos*. Recuperado de: <<http://www.monofilms.es/quienes-somos>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Moran, David (2014). *Literatura distópica: cuando el futuro es una pesadilla*. Recuperado de: <<http://www.abc.es/cultura/libros/20140805/abci-literatura-distopica-201408041809.html>> (consultado el 15 de diciembre de 2017)

Movistar (2017). *Movistar+ en dispositivos líder en VOD*. Recuperado de: <<https://comunidad.movistar.es/t5/Bienvenida-y-Noticias/Movistar-en-dispositivos-lider-en-VOD/m-p/3342741>> (consultado el 12 de enero de 2018)

Movistar (2017). *Página web de la plataforma Movistar+*. Recuperado de: <<http://ver.movistarplus.es/?nv=2>> (consultado el 22 de diciembre de 2017)

Navajo, Diego (2016). *Todo lo que sabemos sobre el salto al cine del musical “La llamada”*. Recuperado de: <<http://www.bfacemag.es/cine/todo-lo-que-sabemos-sobre-el-salto-al-cine-del-musical-la-llamada/>> (consultado el 08 de abril de 2018)

Navarro, Sergio. (2017). *Todas las series españolas que llegarán en la temporada 2017-2018*. Recuperado de: <<http://www.formulatv.com/noticias/71274/todas-series-espanolas-llegaran-temporada-2017-2018/>> (consultado el 25 de febrero de 2018)

Netflix (2017). *Portal web de la plataforma Netflix*. Recuperado de: <<https://www.netflix.com/es/>> (consultado el 22 de diciembre de 2017)

O.A. (2017). *“Handia”, una película sobre la relación entre hermanos*. Recuperado de: <<http://www.eitb.eus/es/cultura/cine/festival-san-sebastian/detalle/5100507/handia-pelicula-gigante-altzo-miguel-joaquin-eleizegui/>> (consultado el 08 de abril de 2018)

Onieva, Álvaro (2017). *Los planes de Movistar para la ficción propia*. Recuperado de: <<http://www.fotogramas.es/series-television/Series-Movistar-planes-produccion-2017>> (consultado el 08 de abril de 2018)

Onieva, Álvaro (2017). *Netflix supera el millón de suscriptores en España y HBO irrumpe con fuerza*. Recuperado de: <<http://www.fotogramas.es/series-television/Netflix-HBO-Espana-datos-suscriptores-2017>> (consultado el 21 de febrero de 2018)

Pólvora Films (2017). *¿Qué pasaría...?*. Recuperado de: <<http://www.polvorafilms.es/about.html>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Poushter, Jacob y Manevich, Dorothy(2017). *Globally, People Point to ISIS and Climate Change as Leading Security Threats*. Recuperado de: <<http://www.pewglobal.org/2017/08/01/globally-people-point-to-isis-and-climate-change-as-leading-security-threats/>> (consultado el 2 de febrero de 2018)

Rakuten TV (2017). *Portal web de la plataforma Rakuten TV*. Recuperado de: <<https://es.rakuten.tv/>> (consultado el 22 de diciembre de 2017)

Redacción AV451 (2017). *“El autor” - Estreno en cines 17 de noviembre*. Recuperado de: <<https://www.audiovisual451.com/el-autor-estreno-en-cines-17-de-noviembre/>> (consultado el 08 de abril de 2018)

Redacción AV451 (2017). *El presupuesto de TVE para programas se mantiene en 2017*. Recuperado de: <<https://www.audiovisual451.com/el-presupuesto-de-tve-para-programas-se-mantiene-en-2017/>> (consultado el 08 de abril de 2018)

Redacción AV451 (2017). *Netflix apoya “Pielés”, primer largo de Eduardo Casanova, producido por Pookepsie Films y Nadie es Perfecto*. Recuperado de: <<https://www.audiovisual451.com/netflix-apoya-pieles-primer-largo-de-eduardo-casanova-producido-por-pookepsie-films-y-nadie-es-perfecto/>> (consultado el 08 de abril de 2018)

Redacción AV451 (2017). *Valérie Delpierre: “Desde el principio quería situar la película en el escenario internacional y a Carla Simón como una promesa del cine europeo”*. Recuperado de: <<https://www.audiovisual451.com/valerie-delpierre-desde-el-principio-queria-situar-la-pelicula-en-el-escenario-internacional-y-a-carla-simon-como-una-promesa-del-cine-europeo/>> (consultado el 08 de abril de 2018)

Rodrigo, José Carlos (2017). *Literatura y género distópico: ¿ficción o realidad?*. Recuperado de: <<http://www.achtungmag.com/literatura-genero-distopico-ficcion-realidad/>> (consultado el 10 de diciembre de 2017)

Statista (2017). *Number of HBO subscribers worldwide from 2010 to 2016 (in millions)*. Recuperado de: <<https://www.statista.com/statistics/329277/number-hbo-subscribers/>> (consultado el 12 de enero de 2018)

Statista (2017). *Number of Rakuten members from 3rd quarter 2014 to 3er quarter 2017 (in millions)*. Recuperado de: <<https://www.statista.com/statistics/223349/rakuten-members/>> (consultado el 12 de enero de 2018)

Telefónica (2017). *En la presentación de rodaje de La Peste en Sevilla: Telefónica impulsa la creación de contenidos como línea estratégica de la compañía*. Recuperado de: <https://www.telefonica.com/es/web/sala-de-prensa/detalle-noticia/-/asset_publisher/O34kxJNk5Exu/content/en-la-presentacion-de-rodaje-de-la-peste-en-sevilla-telefonica-impulsa-la-creacion-de-contenidos-como-linea-estrategica-de-la-compania?redirect=https%3A%2F%2Fwww.telefonica.com%2Fes%2Fweb%2Fsala-de-prensa%2Fnoticias> (consultado el 21 de febrero de 2018)

Telefónica (2016). *Movistar+ comienza la producción de series originales con La Peste, de Alberto Rodríguez*. Recuperado de: <<https://www.telefonica.com/es/web/sala-de-prensa/-/movistar-comienza-la-produccion-de-series-originales-con-la-peste-de-alberto-rodriguez>> (consultado el 21 de febrero de 2018)

Telefónica Studios (2016). *Nosotros*. Recuperado de: <<http://telefonicastudios.com/acerca-de/>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Telefónica Studios (2016). *Nuestras producciones*. Recuperado de: <<http://telefonicastudios.com/nuestras-producciones/>> (consultado el 27 de febrero de 2018)

Valverde, Nacho (2017). *Distopía, la serie que ninguna cadena de televisión se ha atrevido a emitir*. Recuperado de: <<http://www.publico.es/culturas/distopia-llamamiento-ciudadanos-despertemos.html>> (consultado el 21 de diciembre de 2017)

Zurro, Javier (2018). *La “picaresca” de las ayudas al cine: así logró Santiago Segura la subvención de “Sin rodeos”*. Recuperado de: <https://www.elespanol.com/cultura/cine/20180307/picaresca-ayudas-santiago-segura-subvencion-sin-rodeos/290222010_0.html> (consultado el 08 de abril de 2018)

7. Anexos:

7.1. Productos de ficción producidos, estrenados o programados en cartelera en 2017 y 2018⁸³:

Título	Año de estreno	Plataforma/Cadena de Emisión	Ubicada en España	Distopía	Proximidad de contenido
<i>Estiu 1993</i>	2017	Cines	X		
<i>La Llamada</i>	2017	Cines	X		
<i>Es por tu bien</i>	2017	Cines	X		
<i>Verónica</i>	2017	Cines	X		
<i>El Bar</i>	2017	Cines	X		X
<i>Perfectos desconocidos</i>	2017	Cines	X		
<i>El guardián invisible</i>	2017	Cines	X		X
<i>Handia</i>	2017	Cines	X		
<i>Abracadabra</i>	2017	Cines	X		
<i>El autor</i>	2017	Cines	X		
<i>Señor, dame paciencia</i>	2017	Cines	X		
<i>Incerta glòria</i>	2017	Cines	X		
<i>Toc Toc</i>	2017	Cines	X		
<i>Pieles</i>	2017	Cines	X		
<i>No sé decir adiós</i>	2017	Cines	X		
<i>Amar</i>	2017	Cines	X		X
<i>La niebla y la doncella</i>	2017	Cines	X		X

⁸³ Tabla de elaboración propia en la que se clasifican los productos españoles de ficción producidos, estrenados o programados en cartelera en 2017 y 2018, con el fin de descubrir cuáles tienen puntos en común con *Discordia*.

Título	Año de estreno	Plataforma/Cadena de Emisión	Ubicada en España	Distopía	Proximidad de contenido
<i>Fe de etarras</i>	2017	Netflix	X		
<i>Morir</i>	2017	Cines	X		
<i>Smoking Club</i>	2017	Cines	X		
<i>Órbita 9</i>	2017	Cines	X	X	
<i>Algo muy gordo</i>	2017	Cines	X		
<i>Operación Concha</i>	2017	Cines	X		
<i>Brava</i>	2017	Cines	X		
<i>La higuera de los bastardos</i>	2017	Cines	X		X
<i>Plan de fuga</i>	2017	Cines	X		X
<i>Mil cosas que haría por ti</i>	2017	Cines	X		
<i>Selfie</i>	2017	Cines	X		
<i>Musa</i>	2017	Cines	X		X
<i>Una función para olvidar</i>	2017	Cines	X		
<i>Llueven vacas</i>	2017	Cines	X		
<i>Los del túnel</i>	2017	Cines	X		
<i>Las leyes de la termodinámica</i>	2018	Cines	X		
<i>La enfermedad el domingo</i>	2018	Cines	X		
<i>El mundo es suyo</i>	2018	-	X		
<i>Superlópez</i>	2018	-	X		
<i>Sin rodeos</i>	2018	-	X		
<i>La tribu</i>	2018	-	X		
<i>El aviso</i>	2018	-	X		X

Título	Año de estreno	Plataforma/Cadena de Emisión	Ubicada en España	Distopía	Proximidad de contenido
<i>El club de los buenos infieles</i>	2018	-	X		
<i>Paella Today</i>	2018	-	X		
<i>Resort Paraíso</i>	2018	-	X		X
<i>Campeones</i>	2018	-	X		X
<i>Gente que viene y bah</i>	2018	-	X		
<i>La sombra de la ley</i>	2018	-	X		
<i>Hacerse mayor y otros problemas</i>	2018	-	X		
<i>El reino</i>	2018	-	X		X
<i>Animales sin collar</i>	2018	-	X		X
<i>Tiempo después</i>	2018	-	X	X	
<i>Miamor perdido</i>	2018	-	X		
<i>Bajo la piel de lobo</i>	2018	-	X		
<i>El ministerio del tiempo</i>	2015-Actualidad	TVE	X		
<i>Cuéntame cómo pasó</i>	2001-Actualidad	TVE	X		
<i>Acacias 38</i>	2015-Actualidad	TVE	X		
<i>Dorien</i>	2017	TVE	X		X
<i>El final del camino</i>	2017	TVE	X		

Título	Año de estreno	Plataforma/Cadena de Emisión	Ubicada en España	Distopía	Proximidad de contenido
<i>Estoy vivo</i>	2017	TVE	X		X
<i>iFamily</i>	2017	TVE	X		
<i>Inhibidos</i>	2017	TVE	X		X
<i>La peluquería</i>	2017	TVE	X		
<i>Mambo</i>	2017	TVE	X		
<i>Olmos y Robles</i>	2015-Actualidad	TVE	X		
<i>Servir y proteger</i>	2017	TVE	X		
<i>Si fueras tú</i>	2017	TVE	X		
<i>Traición</i>	2017	TVE	X		
<i>Fugitiva</i>	2018	TVE	X		
<i>Derecho a soñar</i>	2018	TVE	X		
<i>Sabuesos</i>	2018	TVE	X		
<i>Ella es tu padre</i>	2017	Telecinco	X		
<i>La que se avecina</i>	2007-Actualidad	Telecinco	X		
<i>Sé quién eres</i>	2017	Telecinco	X		X
<i>Perdóname, Señor</i>	2017	Telecinco	X		
<i>El accidente</i>	2017-actualidad	Telecinco	X		X
<i>La verdad</i>	2018	Telecinco	X		X
<i>Vivir sin permiso</i>	2018	Telecinco	X		

Título	Año de estreno	Plataforma/Cadena de Emisión	Ubicada en España	Distopía	Proximidad de contenido
<i>Secretos de estado</i>	2018	Telecinco	X		X
<i>El secreto de Puente Viejo</i>	2011-Actualidad	Antena 3	X		
<i>Amar es para siempre</i>	2013-Actualidad	Antena 3	X		
<i>Allí abajo</i>	2015-Actualidad	Antena 3	X		
<i>La casa de papel</i>	2017	Antena 3	X		X
<i>Vis a vis</i>	2015-Actualidad	Antena 3 y Fox España	X		X
<i>El incidente</i>	2017	Antena 3	X	X	X
<i>Cuerpo de élite</i>	2018	Antena 3	X		
<i>Apaches</i>	2018	Antena 3	X		
<i>Fariña</i>	2018	Antena 3	X		X
<i>Matadero</i>	2018	Antena 3	X		X
<i>Presunto culpable</i>	2018	Antena 3	X		X
<i>La catedral del mar</i>	2018	Antena 3	X		
<i>Velvet Colección</i>	2017	Movistar+	X		
<i>La zona</i>	2017	Movistar+	X	X	X
<i>Vergüenza</i>	2017-Actualidad	Movistar+	X		

Título	Año de estreno	Plataforma/Cadena de Emisión	Ubicada en España	Distopía	Proximidad de contenido
<i>La peste</i>	2018	Movistar+	X		
<i>Gigantes</i>	2018	Movistar+	X		
<i>Mira lo que has hecho</i>	2018	Movistar+	X		
<i>Las chicas del cable</i>	2017-Actualidad	Netflix España	X		

Tabla 13: Productos de ficción producidos, estrenados o programados en cartelera en 2017/ 2018. Elaboración propia con datos de Fotogramas, El séptimo arte, Fórmulatv y Filmaffinity.^{84,85,86,87}

⁸⁴ FOTOGRAMAS (2017). *Las películas españolas que veremos en 2017*. Recuperado de: <<http://www.fotogramas.es/Cinefilia/peliculas-espanolas-estrenos-2017>> (consultado el 25 de febrero de 2018)

⁸⁵ EL SÉPTIMO ARTE (2018). *Españolas / 2018*. Recuperado de: <<https://www.elseptimoarte.net/peliculas/paises/espana/2018/>> (consultado el 25 de febrero de 2018)

⁸⁶ NAVARRO, S. (2017). *Todas las series españolas que llegarán en la temporada 2017-2018*. Recuperado de: <<http://www.formulatv.com/noticias/71274/todas-series-espanolas-llegaran-temporada-2017-2018/>> (consultado el 25 de febrero de 2018)

⁸⁷ FILMAFFINITY (2018). *Próximos estrenos España*. Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/es/rdcat.php?id=upc_th_es#> (consultado el 25 de febrero de 2018)

7.2. Eje cronológico de elaboración propia que muestra los acontecimientos sucedidos previos a *Discordia*

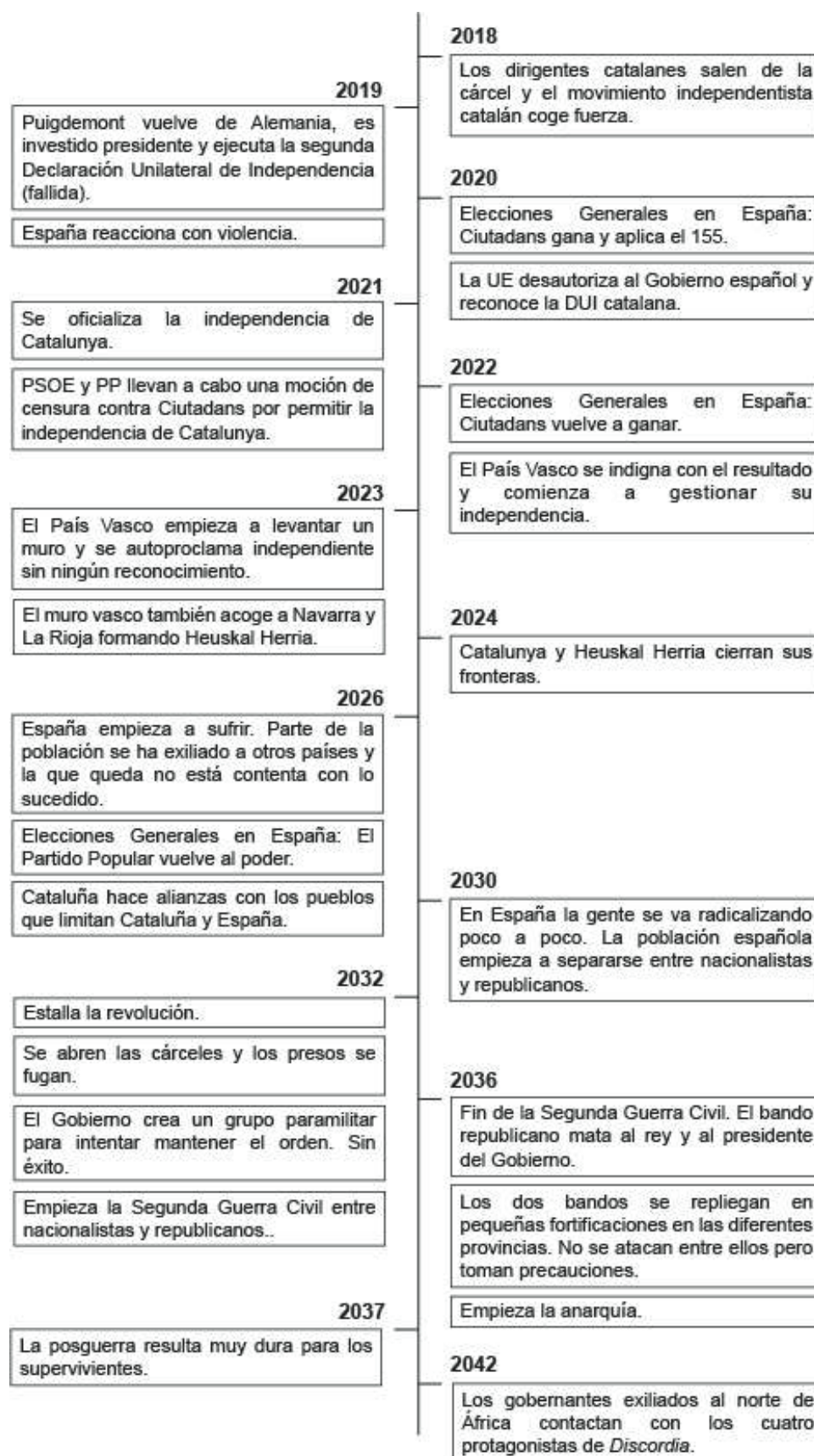


Figura 15: Eje cronológico. Elaboración propia.