

Treball de Fi de Grau

Títol

Dory's: Ideación, Conceptualización y
Diseño de un proyecto de *sitcom*

Autoria

Octavi Cortés Pagès

Professorat tutor

Miguel Ángel Martín Pascual

Grau

Comunicació Audiovisual	<input checked="" type="checkbox"/>
Periodisme	<input type="checkbox"/>
Publicitat i Relacions Públiques	<input type="checkbox"/>

Tipus de TFG

Projecte	<input checked="" type="checkbox"/>
Recerca	<input type="checkbox"/>

Data

19/06/2020

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	Dory's: Ideació, Conceptualización i Disseny d'un projecte de <i>sitcom</i>		
Castellà:	Dory's: Ideación, Conceptualización y Diseño de un proyecto de <i>sitcom</i>		
Anglès:	Dory's: Ideation, Conceptualization and Design of a <i>sitcom</i> project		
Autoria:	Octavi Cortés Pagès		
Professorat tutor:	Miguel Ángel Martín Pascual		
Curs:	2019/20	Grau:	<input checked="" type="checkbox"/> Comunicació Audiovisual
			<input type="checkbox"/> Periodisme
			<input type="checkbox"/> Publicitat i Relacions Públiques

Paraules clau (mínim 3)

Català:	<i>Sitcom</i> , projecte, guió, Dory's.
Castellà:	<i>Sitcom</i> , projecte, guió, Dory's.
Anglès:	<i>Sitcom</i> , Project, screenwriting, Dory's.

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

Català:	<i>Dory's</i> és un projecte de comèdia de situació que se centra a desenvolupar una <i>sitcom</i> sobre Einar, un estudiant universitari que se n'ha anat a viure a una residència d'estudiants a Dinamarca. El projecte defineix les característiques de la <i>sitcom</i> , elabora una bíblia i analitza la situació del mercat per a la seva possible venda.
Castellà:	<i>Dory's</i> es un proyecto de comedia de situación que se centra en desarrollar una sitcom sobre Einar, un estudiante universitario que se ha ido a vivir a una residencia de estudiantes en Dinamarca. El proyecto define las características de la sitcom, elabora una biblia y analiza la situación del mercado para su posible venta.
Anglès:	<i>Dory's</i> is a sitcom Project that develops a sitcom about Einar, a university student that lives in a students' residence in Denmark. The Project defines the sitcom's characteristics, makes the project's bible and analyzes the market's status to see if the product could be sold.

Dory's

Ideación, conceptualización y diseño de una *sitcom*



Trabajo Final de Grado
Octavi Cortés
Tutor: Miguel Ángel
Martín
Comunicación
Audiovisual
Curso 2019 - 2020

Índice

Introducción.....5

1. Bloque I: Inspiraciones y contexto

1.1. Introducción.....	6
1.2. La comedia de situación.....	6
1.2.1. Definición.....	6
1.2.2. Características fundamentales.....	7
1.3. Inspiraciones.....	14
1.3.1. Conceptuales.....	14
1.3.2. Narrativas.....	14
1.3.3. Audiovisuales.....	15
1.3.4. Cómicas.....	15

2. Bloque II: Dory's, el proyecto

2.1. Introducción.....	17
2.2. Ficha técnica.....	17
2.3. Biblia.....	18
2.3.1. Idea.....	18
2.3.2. Sinopsis.....	18
2.3.2.1. Sinopsis de <i>Dory's</i>	18
2.3.2.2. Sinopsis del piloto.....	19
2.3.3. Personajes.....	20
2.3.3.1. Ficha de personajes.....	20
2.3.3.2. Diseño de personajes.....	26
2.3.3.3. Dimensión física.....	27
2.3.3.4. Dimensión psicológica.....	29
2.3.3.5. Evolución y recorrido a largo plazo.....	31
2.3.3.6. Relaciones entre personajes.....	32

2.3.3.7. Mapa de relaciones.....	34
2.3.4. Tramas y subtramas.....	35
2.3.4.1. Tramas y subtramas de <i>Dory's</i>	35
2.3.4.2. Trama y subtramas del episodio piloto.....	35
2.3.4.3. Trama y subtramas del resto de episodios.....	36
2.3.5. Estructura.....	42
2.3.5.1. Estructura de <i>Dory's</i>	42
2.3.5.2. Estructura de la temporada.....	42
2.3.5.3. Estructura de los episodios.....	42
2.3.6. Lenguaje.....	45
2.3.6.1. Uso de idiomas en <i>Dory's</i>	45
2.3.7. Descripción del estilo narrativo y del humor.....	46
2.3.7.1. Ejemplos	46
2.3.8. Espacios.....	48
2.3.8.1. Localizaciones.....	48
2.3.8.2. Decorados.....	50
2.3.9. Tratamiento audiovisual.....	51
2.3.9.1. Elementos visuales.....	51
2.3.9.2. Elementos sonoros.....	51
2.3.9.3. Iluminación.....	52
2.3.9.4. Montaje.....	53
2.3.9.5. Interpretaciones.....	53
2.3.10. Estructura y recorrido de <i>Dory's</i>	54
2.3.10.1. Conceptualización de temporadas.....	54
2.3.10.2. Delimitaciones.....	54
2.3.10.3. Elementos clave.....	54

3. Bloque III: Análisis de mercado y venta

3.1. Análisis de mercado.....	55
3.1.1. Grupos de televisión.....	56
3.1.2. Productoras audiovisuales.....	57
3.1.3. Agregadores globales de contenidos.....	58

3.2. Descripción del proyecto.....	62
3.2.1. Título.....	62
3.2.2. Conceptos clave.....	62
3.2.3. Target.....	63
3.3. Análisis DAFO (valoración del producto).....	63
4. Bibliografía y recursos web.....	66
5. Anexos.....	72

Introducción

Las comedias de situación son un formato muy especial dentro de la ficción televisiva y una de sus puntas de lanza. Las *sitcoms* han brindado al público personajes inolvidables, gags desternillantes y un buen número de ellas están grabadas en nuestra memoria colectiva para siempre.

Con la inspiración de todas estas comedias antecesoras, *Dory's* pretende mostrar la creación artística audiovisual de una *sitcom*, haciendo especial énfasis en la conceptualización, el diseño y el proceso de escritura narrativa. Las expectativas son de, una vez finalizado este trabajo, el proyecto pueda ponerse a disposición de los distintos actores del mercado adecuados y capacitados para la compra y realización del mismo. El trabajo también servirá como referencia para cualquier individuo que quiera conceptualizar y realizar un producto de similares características.

Dory's nace de mi experiencia personal y de la necesidad de tratar temas como la juventud, la amistad o la adversidad. El viaje de Einar le lleva a un país extranjero en el que tiene que convivir con unos peculiares compañeros y compañeros con os que no tardará en hacer piña y encontrar su lugar. Al fin y al cabo, aunque no lo sepa, eso ha sido lo que ha querido siempre.

1. Bloque I: Inspiraciones y contexto

1.1. Introducción

En este primer bloque se analiza y delimita las principales características de la comedia de situación, así como se plantean recursos narrativos propios del género que se usarán en el proyecto. Se describe las características fundamentales de la comedia de situación y su recorrido histórico, diferenciando en ocasiones entre sus usos en la *sitcom* tradicional y la *sitcom* moderna. De esta forma, también se valora qué características adopta *Dory's*.

Además, en este apartado también se incluye todas las principales inspiraciones y referencias que sirven para moldear *Dory's*. Dichas inspiraciones y referencias se dividen según su función en conceptuales, visuales, narrativas y cómicas.

1.2. La comedia de situación

1.2.1. Definición

La comedia de situación es un género televisivo que, pese a contar con décadas de producción a sus espaldas, no tiene una definición consensuada por un amplio espectro del sector. Varios profesionales optarán por destacar los chistes y la perspectiva cómica del género, otros lo rechazarán y centraran su concepción en la estructura y la narrativa. Sin embargo, aunque cuente con unas bases suficientemente firmes, la *sitcom* evoluciona constantemente y no se puede saber con exactitud quirúrgica qué funcionará en los próximos años (Mills, 2009).

A grandes rasgos, se podría definir la comedia de situación como un formato televisivo de personajes y localizaciones recurrentes en episodios autoconclusivos con un tono generalmente cómico. Si se concibe la comedia de situación en su forma más clásica y tradicional, se podría añadir que los episodios duran alrededor de media hora y que su estilo audiovisual hace uso de realización multicámaras y decorados.

La definición del formato es, por lo tanto, la suma de sus partes. Estas características fundamentales de la comedia de situación se tratarán más adelante, desmenuzando su razón de ser en el formato. Sin embargo, Brett Mills en *The Sitcom* afirma que en

ocasiones resulta igual de importante definir el formato por todo lo que es como por todo lo que no es. Para exemplificarlo, Mills señala que la comedia de situación puede entenderse como algo que “*no es factual, no es informativo y no es documental*”. (Mills, 2009)

John Vorhaus define la estructura de la comedia de situación a través del arco de estabilidad. Según el autor, “*las comedias de situación comienzan en un momento estable del pasado, transcurren por una creciente inestabilidad y acaban alcanzando una nueva estabilidad.*” (Vorhaus, 1994). Esta convención del formato también da lugar frecuentemente a una conclusión pedagógica en el final de cada episodio. El protagonista aprende una lección, por pequeña que pueda ser. Aun así, dichas convenciones pueden romperse perfectamente. *Rick y Morty* (2013 -) tiene por una de sus características estrella que nunca hay una moraleja al final de cada episodio. La serie y sus personajes se niegan a aprender.

Finalmente, el último concepto que es inseparable de la comedia de situación es, precisamente, la comedia. Siguiendo el ejemplo de Mills (2009), se podría afirmar que la *sitcom* no es un género dramático. Por este motivo, aunque haya muchas perspectivas desde las que se pueda abordar, la comedia tiene que estar presente para poder definir un producto televisivo como comedia de situación.

1.2.2. Características fundamentales

La *sitcom* encuentra sus orígenes en la radio, aunque fue influida por una tradición teatral y literaria que se remonta hasta la ficción ateniense y romana. Programas como *Amos'n'Andy* (1928 - 1960) gozó de un notable éxito radiofónico y, en consecuencia, fue adaptado para la televisión el 1951. *I love Lucy* (1951 - 1957) se estrenó previamente el mismo año, siendo la primera comedia de situación producida para la televisión (Padilla y Requeijo, 2010).

De esta forma, los antecedentes radiofónicos y teatrales moldearán la comedia de situación y sentarán las bases de sus características fundamentales. A continuación, se

analizaran dichas características, incidiendo en sus orígenes, su razón de ser y, si es posible, ejemplos en los que se hayan subvertido:

Personajes recurrentes

Los personajes recurrentes son una de las bases de la comedia de situación y permiten moldear tramas y estructuras que se desarrolle a lo largo de temporadas enteras. Normalmente en el caso de una *sitcom* grupal los personajes principales suelen ser cinco o seis (Scaramazza, 2015). En el caso de la *sitcom* familiar el foco está en la familia protagonista, que también suele contar con entre cuatro y seis integrantes. *Modern Family* (2009 -) podría parecer una excepción, pero el núcleo familiar de los Dunphy cuenta con cinco personajes.

Además, la recurrencia no se limita a los personajes principales, sino que también se extiende de forma habitual a los personajes secundarios. Sin embargo, estos no tienen por qué aparecer en todos los episodios. En casos como *Brooklyn Nine Nine* (2013 -) secundarios como Doug Judy, interpretado por Craig Robinson, solo hacen aparición en un episodio por temporada.

Aun así, existen trabajos que apuestan por romper parcialmente esta característica propia del formato. *Inside No. 9* (2014 -) cuenta con dos personajes principales recurrentes y se caracteriza por ser una serie antológica, en la cual los personajes secundarios y las localizaciones cambian con cada episodio.

En el caso concreto de *Dory's*, el proyecto cuenta con personajes principales y secundarios recurrentes, siendo una comedia grupal de cinco integrantes. Del mismo modo, se puede considerar la aparición de personajes que no sean recurrentes, así como la presencia de cameos o invitados estrella.

Decorados/Lugares recurrentes

De la misma forma que con los personajes recurrentes, en la comedia de situación muchos espacios y localizaciones son recurrentes, en parte debido al hábito de rodar

las producciones en decorados de plató. La herencia teatral ha influido notablemente el formato y ha afectado principalmente al estilo de grabación, los espacios y la interpretación, cercanas a lo teatral. En este caso, los decorados son abiertos por un lado para permitir que durante las grabaciones haya un público asistente que se ría de los *gags* y chistes de la serie (Padilla y Requeijo, 2010). Son ejemplos de ello *Seinfeld* (1989 - 1998), *Friends* (1994 - 2004), *Cómo Conocí a Vuestra Madre* (2005 - 2014) o *Big Bang Theory* (2007 - 2019).

Sin embargo, en este caso hay muchas obras que sí que innovan de la concepción original. *Crashing* (2016) o *Fleabag* (2016 - 2019) cuentan con lugares recurrentes, pero al tratarse de localizaciones reales el estilo de grabación cambia considerablemente. Algo similar sucede con las comedias de situación de estilo *mockumentary* (falso documental con tono cómico) como *The Office* (2005- 2013), *Parks and Recreation* (2009 - 2015) o *Trailer Park Boys* (2001 -).

Risas enlatadas

Las risas enlatadas fueron introducidas a la televisión por el ingeniero de sonido Charles Douglass. Sin embargo, no se le puede atribuir totalmente su invención: “Aunque Douglass no fue el primero en “enlatar” la voz humana [...] él sí que aprovechó la tecnología en el contexto de la televisión.” (Giotta, 2017:336) El uso de estas pistas de sonido predominó durante las décadas de los cincuenta y los setenta, aunque en muchas producciones se usaba un público asistente al rodaje para registrar sus reacciones. También era frecuente combinar dichas reacciones con las pistas de risas enlatadas para reforzar el sonido. La primera producción que contó con risas enlatadas fue *The Hank McCune Show* (1950) (Glenn, 2000).

En la radio se había optado previamente por introducir pistas de sonido que contenían risas, pero se trataba de viejas grabaciones del público asistente a los programas. Estas pistas se utilizaron a mediados de la década de los cuarenta, gracias a los recientes avances tecnológicos que permitían introducir sonidos en la postproducción (Giotta, 2017).

El uso de las risas enlatadas alcanzó sus máximas cotas en los años sesenta, en parte debido al aumento de los costes de producción de las comedias de situación. El declive del estilo de realización de multicámara y el ascenso del estilo monocámara socavó más la razón de ser del público en directo y, en consecuencia, los productores empezaron a prescindir de él (Glenn, 2000).

Aun así, el estilo de realización multicámara se seguía usando en muchas producciones, incluso habiendo prescindido de contar con un público asistente al rodaje. En la siguiente década, su uso empezó a decaer debido a varios factores:

En primer lugar, el aumento del coste de las licencias de las risas enlatadas de Charles Douglass imposibilitó su compra a los estudios de dibujos animados, que tenían presupuestos mucho menores a las comedias de situación. En segundo lugar, muchos estudios empezaron a trabajar en sus propias pistas de sonido de risas enlatadas y, finalmente, se empezaron a popularizar a través de *sitcoms* como *MASH* (1972 - 1983) las producciones sin risas extradiegéticas, que se quitaron en varios episodios.

En los siguientes años, diversas producciones optaron por recuperar la realización monocámara y no usar risas enlatadas. Estas producciones, principalmente realizadas por HBO, fueron celebradas por la crítica, hecho que contribuyó al declive de las risas enlatadas (Judge, 2003). Desde la invención de las risas enlatadas treinta años atrás hubo detractores en el sector, pero aun así se convirtió en una práctica estándar. A día de hoy, el uso de risas enlatadas en la comedia de situación tiene tanto defensores como detractores y, su uso, aunque no sea dominante, sigue estando presente en muchas producciones que se emiten actualmente. (Giotta, 2017).

Estilo visual

El estilo visual de las comedias de situación viene condicionado por las características del formato previamente explicadas, así como sus influencias teatrales. Durante sus inicios, la mayoría de producciones se realizaban en los platós de los estudios de televisión y contando con un público asistente. Estos dos factores conllevaban la adopción del estilo multicámara como la solución óptima para rodar las escenas.

Sin embargo, durante las siguientes décadas fueron surgiendo obras que decidieron no usar a un público asistente durante las grabaciones y, paulatinamente, el estilo monocámaras se fue abriendo paso en algunas producciones. Durante la década de los setenta y ochenta hubo un proceso de laxitud en las convenciones de la *sitcom* y, igual que con el uso de la risa enlatada, el estilo visual fue despegándose de aquellas convenciones más tradicionales en la pequeña pantalla.

Finalmente, en los últimos treinta años se ha buscado en muchas producciones una especie de lenguaje más cercano al cinematográfico y más alejado del televisivo: “Los creadores también se rodean de profesionales capaces de imprimir un estilo visual cinematográfico a sus productos e incluso los incitan a experimentar visualmente. Coincidieron en la búsqueda de una estética cinematográfica que definen en contraposición a las prácticas propias del medio televisivo –not like television– o “lenguaje anti-televisivo” (anti-tv language).” (Rodríguez y Cortés, 2011:73).

Duración de los episodios

La duración de los episodios de la comedia de situación ha sido un tema de extenso debate entre los académicos. Aunque la mayoría encasille el formato entre los veinte y los treinta minutos de duración, el consenso varía cuando se trata de acotar los minutos de duración. Además, se debate sobre si la duración de los episodios es una convención del formato, una regulación que vino por parte de las cadenas o un tropo característico del formato (Mills, 2009).

Natxo López en *Manual del guionista de comedias televisivas* argumenta que veintidós minutos es una buena duración para una comedia de situación de unos cinco o seis personajes principales, (López, 2008) que se puede estructurar en dos o tres actos (Vorhaus, 1994). Sin embargo, Mills señala que el regulador británico Ofcom “hace una distinción entre la comedia de situación y la serie de comedia y drama basada en la duración. La comedia de situación dura entre veinticinco y treinta minutos y la serie de comedia y drama más de veinticinco” (Mills, 2009).

Finalmente, analizando varios ejemplos de comedia de situación se puede determinar que en las *sitcoms* aunque no hay una duración establecida de forma unánime, sí que

se puede observar una predominancia de la duración de veintidós minutos, así como que todas las producciones tienen duraciones entre los veinte y los treinta minutos.

Sitcom	Duración episodios
Cómo conocí a vuestra madre	22 min.
Friends	22 min.
The Office	22 min.
Larry David	28 min.
Los Simpsons	22 min.
Rick y Morty	23 min.
Big Bang Theory	22 min.
BoJack Horseman	25 min.
The Good Place	22 min.
Community	20 min.
Seinfeld	22 min.
Modern Family	22 min.
Fleabag	27 min.
Parks 'n' Recreation	22 min.

Tabla 1: Duración media aproximada de varias comedias de situación. Fuente: IMDb

Autoconclusividad

La autoconclusividad es uno de los rasgos que más definen el formato de la comedia de situación. Aunque en muchas *sitcoms* haya una trama argumental que se va desplegando durante temporadas enteras, los episodios acostumbran a ser pequeñas historias dentro de esa trama, guiadas por el arco de estabilidad de Vorhaus, explicado previamente.

Dentro de la autoconclusividad, se podrían clasificar las comedias de situación también de forma más precisa si se tiene en cuenta si hay una progresión estructural. En el caso de algunas comedias de situación animadas como *Los Simpson* (1989 -), *Padre de familia* (1999 -) o *American Dad* (2005 -) los sucesos que ocurren en cada episodio no afectan a los siguientes episodios. Incluso en algunos casos los episodios terminan sin ofrecer una resolución al conflicto principal. Sin embargo, en otras producciones como *Rick y Morty* (2013 -) o *Bojack Horseman* (2014 - 2020) pese a su autoconclusividad, las acciones y decisiones que los personajes toman en cada episodio repercuten en los siguientes. Este es el caso también de muchas *sitcoms* no animadas, como *Friends*, *Cómo conocí a vuestra madre* o *Modern Family*.

En conclusión, se puede apreciar que al seguir el arco de estabilidad de Vorhaus narrativamente las comedias de situación se ven inclinadas a un modelo de autoconclusividad episódica. Quizás las producciones que más se alejan de esta característica son aquellas que se encuentran entre la comedia de situación y la serie de drama y comedia, como *Fleabag* (2016 - 2019) o *Sex Education* (2019 -).

1.3. Inspiraciones

1.3.1 Inspiraciones conceptuales

Community: *Community* es una serie creada por Dan Harmon de seis temporadas. En ella se conforma un grupo de estudio con personajes muy diferentes entre sí. En este sentido, *Dory's* también pretende transmitir esa sensación de que los personajes, tan diferentes entre sí, se han encontrado en esa residencia fruto de la casualidad.

Trekroner: Trekroner es un distrito en las afueras de Roskilde en Dinamarca. Es conocido por albergar la Universidad de Roskilde y su campus desde 1977, así como varias residencias estudiantiles, edificios residenciales, supermercados y un par de restaurantes. Cuenta con su propia estación de tren y un servicio de autobuses que conecta el distrito con el resto de Roskilde. (Roskilde Kommune, 2014).

Never Enough, de Rex Orange County: La música de Rex Orange County transmite algunas de las sensaciones que quiere transmitir también *Dory's*. Su canto a la juventud, al amor y el desamor, la amistad o el aburrimiento del día a día, juntado con su estilo musical, sugiere en qué línea podría ir la banda sonora de la serie.

1.3.2 Inspiraciones narrativas

Incidente de la piña, cómo conocí a vuestra madre: En el episodio 10 de la primera temporada de *Cómo Conocí a Vuestra Madre* Ted se levanta de resaca con una piña en su mesita de noche. En ningún momento se revela cómo terminó esa piña ahí y el propio Ted nos dice que nunca llegaron a saberlo. Este pequeño elemento ha sido traducido a *Dory's* también con la calabaza azul que consigue Gianna en una noche de fiesta. Sin embargo, en *Dory's* el origen de la calabaza azul se explicará y tendrá más apariciones en otros episodios.

Rick y Morty: En la serie de animación *Rick y Morty* al final de cada episodio hay una escena poscréditos en la que suele haber un último gag que recompensa a los espectadores que se han quedado hasta el final. Sin embargo, estas escenas son importante dentro del mundo diegético de la serie e incluso afectan a la progresión de los personajes. En una escena poscréditos, Jerry pierde su trabajo de publicista y a partir de ese momento se empieza a ver a este personaje más por casa y su familia le pide que se busque un trabajo. En *Dory's* se introduciría el concepto de un último gag en una escena poscréditos, pero sin que tuvieran peso narrativo y, en consecuencia, no fueran imprescindibles para el visionado de la serie.

1.3.3 Inspiraciones audiovisuales

The Office: El estilo audiovisual monocámaras de *The Office* parodiando el género documental se ha convertido en un tipo de realización muy extendido en la sitcom moderna. *Dory's* pretende realizarse con estilo monocámaras, igual que *The Office*, pero sin tomar los elementos más propios del mockumentary (entrevistas a los personajes, zooms dramáticos y cámara al hombro)

Crashing: La serie de Phoebe Waller-Bridge tiene un tratamiento audiovisual que mantiene un equilibrio magistral entre la fuerte presencia de los personajes y la estética más cercana al cine y más alejada de lo teatral. *Dory's* también pretende conseguir ese equilibrio, acercándose al tratamiento audiovisual de *Crashing* u otras comedias de situación modernas.

1.3.4 Inspiraciones cómicas

Brooklyn Nine Nine: El tono humorístico de la comedia de situación *Brooklyn Nine Nine* (2013 -) se acercaría a aquello que se pretende conseguir con *Dory's*. Una comedia con algunos toques leves de humor negro y arriesgado.

The Office: El humor incómodo de *The Office* se caracteriza por emplear las herramientas de la respuesta salvajemente inadecuada y la monstruosidad amable de sus personajes. Si bien es un tipo de humor demasiado salvaje para Dory's en algunas ocasiones, muchos recursos como los *opening gags* podrían seguir un estilo similar en la serie.

2. Bloque II: *Dory's*, el proyecto

2.1 Introducción

En este bloque se trata todos los aspectos del proyecto *Dory's* en sí mismo, con el objetivo de confeccionar una biblia que permita presentar la *sitcom* de forma atractiva para su venta, así como facilitar toda la información necesaria sobre el proyecto.

2.2 Ficha técnica

Para la realización de la ficha técnica del proyecto *Dory's* se ha decidido tener en cuenta los siguientes aspectos y utilizar esta ficha:

Título	Dory's
Logline	Einar Delgado es un chico que, buscando reconnectar con el país natal de su madre, decide irse a estudiar Derecho en Dinamarca. Sin embargo, su tía no puede hacerse cargo de él, así que termina por mudarse a una residencia de estudiantes donde convivirá con los otros estudiantes de su sala común, Dory's.
Género	Comedia
Formato	Comedia de situación
Número de episodios	24 episodios
Duración de los episodios	22 minutos

El criterio para la elaboración de esta ficha técnica se ha basado en fichas técnicas similares de otros trabajos finales de grado presentados, como *Proyecto de guión de la webserie How to Drag* (Ibáñez y Martín, 2019). Se ha decidido añadir la *logline* para dar una idea general más detallada del proyecto en la ficha. La duración de los episodios, así como su número, siguen los criterios

tradicionales del formato de la comedia de situación. Sin embargo, estas características se podrían ver modificadas en función de las necesidades de distribución o venta.

2.3 Características del proyecto

2.3.1 Idea

Dory's es una historia sobre encontrar tu lugar en el mundo y toda la transformación interna que ello implica. También es una serie que trata sobre la amistad, la juventud, o abandonar el nido. Einar Delgado es un chico que se enfrenta a la hostilidad de vivir y estudiar en un país extranjero. Esta situación le une a la mayoría de personajes principales de la serie y, juntos, poco a poco irán haciendo de la sala común *Dory's* su hogar.

2.3.2 Sinopsis

2.3.2.1 Sinopsis de *Dory's*

Para elaborar la sinopsis de *Dory's* se ha tenido en cuenta toda la información previamente explicada referente a la elaboración de sinopsis. Sin embargo, actualmente solo se puede plantear la posible resolución de la serie, dado que en este trabajo solamente se estructura la primera temporada. Más adelante sería necesaria actualizar la sinopsis en función del arco trazado a través de las varias temporadas que pudiese haber de *Dory's*. Partiendo de la idea inicial, se ha elaborado el primer borrador de sinopsis de *Dory's*:

Dory's muestra las aventuras de Einar Delgado, un chico de diecinueve años que, buscando reconnectar con el país natal de su madre, decide irse a estudiar derecho en la Universidad de Ralborg, en Dinamarca. En esa universidad su tía es una intelectual profesora de historia contemporánea. Sin embargo, al no poder hacerse cargo de Einar, su tía decide mandarlo a la residencia de estudiantes Udsandsynligtgruppe. Allí, Einar será asignado a la habitación 12 y a la

sala común Dory's, donde conocerá a un grupo de amigos internacional bastante peculiar con los que, poco a poco, irá encontrando su lugar.

2.3.2.2 Sinopsis del piloto

La sinopsis del piloto sigue una estructura similar a la sinopsis de *Dory's*, aunque se ha podido detallar algunas acciones con más exactitud:

Einar Delgado, un estudiante de diecinueve años, llega a la residencia de estudiantes de la Universidad de Ralborg. Al llegar, conoce inesperadamente a Rubén y Luke, con los que compartirá sala común. Tras conocerles y tomar un par de cervezas, Einar recuerda que debe ir a buscar el contrato de alquiler, que está en su habitación. Cuando la abre, se encuentra que está hecha un desastre y una chica está durmiendo en su cama. Buscando entre la basura confirma sus peores temores: el contrato se ha perdido. Einar empieza a agobiarse y va al despacho de Windall, el conserje y gestor de la residencia, para ver si hay alguna alternativa posible. Sin embargo, Windall le da un ultimátum: o tiene el contrato hoy antes que termine su turno, o se queda sin habitación.

Cuando vuelve a la sala común, Einar conoce a la chica que estaba en su habitación, Gianna, que tiene una resaca terrible. Después de preguntarle de malas maneras, Gianna le comenta que recuerda haberse llevado el contrato al The Blue Teeth, el bar de estudiantes. Einar va hacia allí, desestimando la ayuda de sus nuevos amigos, aunque Rubén no desiste y le sigue. Cuando llegan al bar se encuentran a Juliette, que trabaja ahí. Tras discutir un rato, les deja entrar para buscar el contrato. Buscándolo encuentran a Matt, un chico de otra sala común, que le confirma a Einar que tiene él el contrato. Rubén intenta advertir a Einar que Matt no es de fiar, pero Einar hace oídos sordos y Rubén se va, enfadado. Matt le propone a Einar que cuando termine de hacer un par de cosas se vean en la residencia para que le pueda dar el contrato.

Einar vuelve a Dory's, satisfecho. Cuando sus compañeros le preguntan por lo sucedido, él les cuenta lo ocurrido, contento. Al oír el nombre Matt, Gianna y Luke salen corriendo a buscarle a su sala común, la 38th Royal. Como no está, deciden esperarle y, cuando venga, confrontarle. Al final, cuando aparece Matt, consiguen que les dé el contrato, pero ya es tarde. Einar se viene abajo

y se disculpa, admitiendo que se ha comportado como un idiota. Sin embargo, Luke le dice que no tire aún la toalla, que tiene un plan. El grupo va a buscar a Rubén y le piden que les ayude. Tras las disculpas de Einar, Rubén y éste van en bici a toda velocidad hasta el aparcamiento, en busca de Windall. Consiguen llegar a tiempo y Einar entrega su contrato. Finalmente, el grupo se reúne en Dory's, ya como amigos, excepto Juliette, que llega del trabajo cansada y, cuando descubre que Einar forma parte del grupo, se va a su habitación hecha una furia.

2.3.3 Personajes

2.3.3.1 Ficha de personajes

Las fichas de los personajes principales de *Dory's* se han elaborado bajo el criterio de diseño que emplea John Vorhaus en *Cómo orquestar una comedia*, añadiendo una breve biografía para completar la ficha, así como la nacionalidad para dar a entender cuál es el idioma materno del personaje.

La perspectiva cómica es “la forma singular, personal y única que tiene un personaje de mirar al mundo y que difiere de una visión “normal” del resto de personas en algún sentido claro y básico.” (Vorhaus, 1994). De hecho, la perspectiva cómica funciona de forma similar a la premisa cómica de una historia, abriendo un abismo entre la percepción y la realidad (Ibit, 1994). La exageración es un instrumento que se utiliza para explotar y estirar todo el potencial cómico del personaje. En el caso de estas fichas, permite tener una visión más precisa del personaje, así como fusionar su perspectiva cómica con los defectos y humanidades que tiene. A la hora de construir los personajes en cada escena, resulta vital usar la herramienta de la exageración para llevar los personajes hasta el límite (Vorhaus, 1994).

Los defectos y humanidades completan a los personajes. Estos deben nacer en parte de la perspectiva cómica del personaje y estar equilibrados. Además, es importante que los defectos sean característicos, dado que se tendrán que llevar al límite usando la exageración. Las humanidades tienen que contrarrestar parcialmente los defectos, puesto que de no hacerlo se corre el riesgo de alienar a la audiencia y evitar que empaticen con los personajes (Vorhaus, 1994).

A continuación, se exponen las fichas de personaje de los personajes principales de *Dory's*:

Einar Delgado	
Nacionalidad	Español/Danés
Perspectiva cómica	Un joven inadaptado en un contexto nuevo
Defectos	Tímido, maniático, cobarde y flipado ocasional
Humanidad	Empático, generoso, entusiasta e intenta hacer lo correcto.
Exageración	Tiene cuatro cerrojos en su habitación, por seguridad.
Breve biografía	Einar Delgado nace de Francisco Delgado y Marie Amundsen. En sus primeros años vivieron en Copenhague, pero cuando Einar cumplió tres años se mudaron a Barcelona, a raíz de la muerte de su madre. Su hermana, Sorine Amundsen, se opuso. Einar se apuntó de pequeño al béisbol, al baloncesto y a la natación. Tiene vértigo, que ha ido en aumento conforme se iba haciendo mayor. En bachiller cumplió los 18 y con sus notas, le dijo a su padre que quería ir a hacer la carrera universitaria en el país de su madre. Su padre al principio se opuso, pero finalmente habló con Sorine para que echara un cable. Sin embargo, al llegar a Dinamarca para estudiar Derecho, su tía no quiere hacerse cargo de él y lo envía a una residencia de estudiantes a, según ella: "Ser joven y vivir la vida."

Rubén Buhardilla	
Nacionalidad	Español
Perspectiva cómica	Un estudiante brillante, pero cero práctico

Rubén Buhardilla

Defectos	Desorganizado, impuntual, esnob, manazas
Humanidad	Honesto, inteligente, alegre, leal.
Exageración	Desayuna siempre fuera porque no sabe cocinar
Breve biografía	Biografía: Rubén nace y vive su niñez en Salamanca, antes de trasladarse a Madrid con su familia. Desde pequeño destacó dentro de su promoción con notas muy altas, pero los profesores hacían hincapié en su falta de disciplina y su falta de rigor. Entre los 15 y los 16 años publicó un recopilatorio de cuentos breves y hizo clases de interpretación. Sacó una puntuación casi perfecta en selectividad, pero su nota de corte no fue tan impresionante debido a que no se presentó a las asignaturas optativas. Está estudiando Literatura universal e Historia del Arte y actualmente reside en Dinamarca debido a su Erasmus de un año en la Universidad de Ralborg.

Luke Billsworth

Nacionalidad	Británico
Perspectiva cómica	Un chico de familia muy conservadora que vive siempre en el momento
Defectos	Irresponsable, egoísta, descarado
Humanidad	Confiado, echado para adelante, de buen corazón
Exageración	Tiene más botellas de alcohol y cajas de condones que ropa en su armario.

Luke Billsworth

Breve biografía	Luke es un chico del sureste de Londres de una familia de clase media-alta. Delegado de clase en secundaria y bachillerato, siempre ha sido uno de los más populares de su clase y le han reído sus gracias. Empezó la carrera de Ingeniería Biotecnológica, pero decidió darse un respiro y pasarse un año sabático conociendo mundo. Tras el verano, se instaló en Ralborg “durante una temporada”.
------------------------	---

Juliette Sache

Nacionalidad	Francesa
Perspectiva cómica	Una estudiante humilde en un país muy caro
Defectos	Sarcástica, orgullosa, reticente
Humanidad	Ingeniosa, graciosa, valiente
Exageración	Ama tanto el café que parece drogodependiente
Breve biografía	Juliette Sache fue adoptada por Jean-Jaques Sache y Thomas Baillot y vive en el distrito de Saint-Denis. De pequeña destacó por sus notas y su amor por el dibujo. Sus padres la apuntaron a clases de pintura, que tuvo que dejar al empezar secundaria. Los Sache-Baillot son una familia humilde, hecho que ha repercutido en la forma de ser de Juliette. Cuando entró en la universidad, decidió que trabajaría y ahorraría todo lo posible para poder irse de Erasmus un año.

Lea Frederikson

Nacionalidad	Danesa
Perspectiva cómica	Una chica hogareña forzada a socializar
Defectos	Quejica, pasota, vaga
Humanidad	Simpática, inocente, honrada
Exageración	No tiene cama, duerme en una pila de cojines y mantas
Breve biografía	Lea Frederikson es una chica que vive en Norrebro, Copenhague. Lleva toda la vida en Dinamarca y es una apasionada de la lectura y los ordenadores. Para sorpresa de muchos, se le dan bastante bien los deportes y aprende muy rápido. También sabe tocar algo de piano. Al entrar a la universidad, se mudó a la residencia de estudiantes de la misma, gracias a la beca que le da el gobierno danés. Tiene dos hermanos mayores mellizos y se lleva mal con uno de ellos.

Gianna Restucci

Nacionalidad	Italiana
Perspectiva cómica	Una estudiante de medicina que se apunta a un bombardeo
Defectos	Alocada, exagerada, miedo al compromiso
Humanidad	Divertida, libre, trabajadora
Exageración	Tiene una mascota prohibida. Concretamente, se trata de un halcón

Gianna Restucci

Breve biografía	Gianna Restucci nació en Trento en una familia de clase media. Su padre es catedrático en Economía y su madre es cirujana. Gianna se crió en el seno de una familia muy estricta y siempre se metía en líos juntamente con su hermana. Aunque pueda parecerlo, Gianna es muy buena estudiante y de las mejores de su promoción. Gracias a ello, al terminar bachillerato pudo ir a estudiar Medicina en Dinamarca becada.
------------------------	---

Matt O'Leary

Nacionalidad	Irlandés
Perspectiva cómica	Un <i>bully</i> que en el fondo quiere tener amigos
Defectos	Pesado, cruel, temperamental
Humanidad	En el fondo tierno, de buen corazón y sensible
Breve biografía	Matt O'Leary nació en un pueblo de las afueras de Dublín y vivió una vida tranquila hasta la adolescencia, época en la que repitió curso y tuvo pocas amistades. Matt tocó fondo y se puso por objetivo entrar en la universidad y demostrarle a todo el mundo que podía hacerlo.

Olivia Smith

Nacionalidad	Birtánica
Perspectiva cómica	Una chica ingenua e inocente a la que le toman demasiado el pelo.
Defectos	Ingenua, demasiado inocente, le cuesta aceptar las cosas
Humanidad	Bondadosa, persuasiva (inconscientemente), altruista

Olivia Smith

Breve biografía	Olivia Smith nació en el seno de una familia humilde en Portsmouth. Empezó a practicar danza desde pequeña y es una pasión que le ha acompañado toda la vida. Es una chica muy familiar y, en consecuencia, separarse de sus padres protectores fue muy duro para ella cuando se trasladó a la universidad para estudiar Derecho.
-----------------	---

Windall

Nacionalidad	Desconocida
Perspectiva cómica	Un misterioso conserje/gestor tremadamente sabio
Defectos	Gruñón, vago, maleducado
Humanidad	Sabio, comprensivo, culto
Breve biografía	Windall es el misterioso conserje/gestor de la residencia de estudiantes. Lleva unos años viviendo en Dinamarca y no se sabe mucho de él. Tiene amplios conocimientos de literatura, arte, filosofía, botánica e aerodinámica. Le gustan las plantas, los aviones y Fedótv.

2.3.3.2. Diseño de personajes

El diseño de los personajes se realiza partiendo de las fichas confeccionadas previamente y estableciendo sus dimensiones físicas y psicológicas, así como el arco que van a recorrer durante la serie. A su vez, todos estos arcos de personajes estarán ligados al tema principal de *Dory's*.

La dimensión física de cada personaje abarca desde los rasgos físicos hasta la forma de vestir o andar. Para establecer de forma detallada estos aspectos de los personajes es posible utilizar la herramienta del reto de John Vorhaus, en la cual se propone una situación o un reto a un personaje y se trata de imaginar cómo la superaría (Vorhaus, 1994). Por ejemplo:

Reto: A Einar le toca limpiar Dory's y tiene que hacerlo en tiempo récord. ¿Cómo lo haría?

En primer lugar, Einar se asegura que no haya nadie en la habitación. Una vez hecho esto, empieza a limpiar sin estar muy convencido. A medida que limpia, se desliza por la sala como si fuera un bailarín haciendo patinaje artístico. Dado el momento, pone música, apaga las luces y empieza a dar vueltas sobre sí mismo, mientras da golpes con la fregona al ritmo de la música. Cuando se detiene, se queda enfrente de Juliette, que está flipando y enciende las luces. Del susto y la vergüenza, Einar se cae al suelo y le golpea la fregona. Cuando se incorpora, sale huyendo.

Otro buen instrumento para el diseño de personajes sería la escena del vino que plantea Blake Snyder en *¡Salva al gato!*. En el libro se plantea una escena en la que todos los personajes se han reunido para cenar y que alguien al traer el vino lo derrama. Imaginar las reacciones de todos los personajes ayudará a encontrar detalles y matices, pero además servirá para poder comprobar si todos están suficientemente diferenciados. Por ejemplo:

En esta supuesta escena el que serviría el vino sería Einar, que dada su torpeza lo derramaría sin dudar. Al principio no sería para tanto, pero por miedo a que el resto se diera cuenta intentaría arreglarlo y lo empeoraría aún más. Juliette respondería con algún comentario ingenioso y sarcástico, Luke no le daría demasiada importancia y le pediría que le pase el vino. Lea intentaría apoyar a Einar y que se sintiera mejor y Gianna se reiría tanto que se caería de la silla. Rubén no reaccionaría, ya que seguramente no estaba prestando atención.

Finalmente, para la dimensión psicológica de cada personaje se usará de apoyo los defectos y humanidades de cada uno, así como su breve biografía. Sin embargo, conviene no cerrar demasiado el pasado de los personajes, dado que ello quizás actuaría como una constrección en episodios futuros.

2.3.3.3. Dimensión física

Einar Delgado: Einar Delgado es un chico de diecinueve años de pelo castaño y corto. Tiene los ojos claros, del azul que tenía su madre. Sus cejas son bastante finas y de un tono ligeramente más claro que su cabello. Tiene la nariz algo grande y unos labios poco finos. Su rostro está

bastante marcado y, como le sale poca barba, suele ir afeitado. Mide alrededor de 1'75m y es bastante delgado, aunque no llega a ser un tirillas. Suele estar como vistiendo tejanos y camisetas, aunque también lleva de vez en cuando camisas abiertas con una camiseta interior blanca o negra.

Rubén Buhardilla: Rubén Buhardilla es un chico de veintiún años. Tiene el pelo rubio, corto con algunos rizos. Lleva barba y bigote de corte moderno. Su nariz es fina y estilizada, igual que sus cejas. Los ojos oscuros de Rubén suelen ir acompañados siempre de unas ojeras marcadas. Es algo más bajo que la media y aunque no es de fuerte complexión, está bastante en forma. Rubén suele llevar atuendos *hipsters* y siempre parece a la última. Tiene un don natural para que le siente bien cualquier tipo de ropa. Suele ir con una pose pasota, de alguien que no está prestando atención y se deja llevar.

Luke Billsworth: Luke Billsworth es un chico de veinte años de pelo negro, siempre engominado o peinado con cera para el pelo. Tiene los ojos color miel y unas cejas cuidadas. Su nariz está ligeramente torcida, pero es prácticamente imperceptible. Los labios son carnosos y su mentón marcado, igual que sus pómulos. Siempre va afeitado. Mide alrededor de 1'85m y es bastante musculoso. Siempre se le ve cómodo y camina con paso altivo, pero sin llegar a ser arrogante. Le encanta vestir llamativo. Tiene un par de tatuajes.

Juliette Sache: Juliette Sache es una chica de veinte años de pelo castaño, el cual le cae hasta los hombros. Tiene los ojos verdes, las cejas muy finas y la nariz algo pequeña. Sus labios son algo pálidos y siempre se esconde las orejas tras el pelo. Tiene un tatuaje en el hombro derecho y dos o tres tatuajes pequeños en el brazo izquierdo. Tiene los dedos de las manos algo gruesos y suelen tener heridas y callos de dibujar. Por ese motivo, suele llevar atuendos que tapen sus manos y, ocasionalmente, alguna sudadera ancha. Lo que nunca falta es un par de pendientes, normalmente de aros. Mide alrededor de metro setenta. Inconscientemente, suele echarse hacia un lado o hacia atrás cuando alguien se cruza con ella.

Lea Frederikson: Lea Frederikson es una chica de dieciocho años de pelo rubio corto. Tiene los ojos azules y es muy pálida. Su cara tiene un montón de pecas y es un poco redondeada. Es de

estatura baja para la media y, aunque no practica deporte de forma habitual, está bastante en forma. Lea tiene las manos finas y los dedos largos, hecho que ha facilitado su aprendizaje de piano. Suele combinar alguna prenda relacionada con el cine, literatura o el arte en general con su estilo moderno. Siempre se sienta lo más cómoda posible, como si estuviera agotada y le faltara el aire.

Gianna Restucci: Gianna Restucci es una chica de diecinueve años con una melena negra larga, cuyas puntas están teñidas de azul. Tiene los ojos oscuros, la nariz un poco aguileña y los labios carnosos. Se acerca al metro setenta y es de figura esbelta. Le encantan las medias, las camisas y las botas. Siempre parece andar con precisión, como si cada movimiento fuera calculado y tuviera un equilibrio perfecto. Tiene un tatuaje en el lado derecho del vientre, muy pequeño, para que no lo vean sus padres.

2.3.3.4. Dimensión psicológica

Einar Delgado: Einar Delgado es un chico enamoradizo; que tiene poca experiencia previa, pero es suficiente. Le cuesta plantarse y decir que no cuando sufre emocionalmente y se suele poner nervioso a la hora de flirtear. Sus ambiciones y deseos son sacarse la carrera, ganarse el respeto de su tía y encajar en este nuevo contexto en el que se ha metido. Le frustra no haber podido conocer a su madre, a quien ha idealizado. En parte, por culpa de su padre. Además, le gustaría no ser tan miedica y saber cuándo dejar de hablar. Einar suele rehuir el conflicto, excepto cuando va bebido o cuando se le ha cruzado un cable. En un mal día parece otra persona. Además, algunas veces se niega a recibir ayuda por orgullo, lo cual le hace arrogante. Envidia a la gente que le pone morro a la vida, porque él es bastante introvertido. Sin embargo, cuando se viene arriba no hay quién le pare. Se le daba muy bien la natación y aguanta mucho bajo el agua sin respirar. Tiene una obsesión con la seguridad de su habitación, comprueba siempre que todo esté bien cerrado. Además, le arranca las pegatinas a todo y aparta la vista siempre que va a confesar algo. Einar Delgado es empático, constructivo, generoso y entusiasta, pero a su vez peca de cobarde, maniático y arrogante en ocasiones.

Rubén Buhardilla: Rubén Buhardilla es un chico de opiniones fuertes y bien fundamentadas, pero a veces se equivoca. Sin embargo, no suele expresarlas debido a su actitud algo pasota, así que no está acostumbrado a discutir. Es tremadamente observador y cuesta que se tome algo enserio, pero no por ello deja de querer divertirse y suele estar siempre de buen rollo. Se hace el interesante con las chicas y no parece irle mal, aunque es el que más calabazas recibe. Se aburre con facilidad. Es desorganizado e impuntual, pero si dice que vendrá, viene. Aunque sea dos horas tarde. Rubén desea, sin saberlo, encontrar una pasión, un propósito. Además, en el fondo desea tener seres queridos con los que estar. A Rubén le frustra ser un manazas, aunque jamás lo reconocería. Además, no quiere volver a su vida normal. Mientras no le preguntas qué opina de un asunto, es improbable que te confrontes con él. Le gusta provocar, pero a la que alguien le sigue el farol se achanta. Es ambivertido. Tiene talento para la poesía y la escritura, pero no quiere compartirlo con nadie, porque no siente que valga para ello. Su inteligencia es su mayor virtud y, a veces, también su mayor defecto.

Luke Billsworth: Luke Billsworth es un chico confiado, de sonrisa eterna y paso decidido. Es un hedonista, alguien que todo el rato le saca partido a la situación y vive por y para su disfrute. Es bisexual, aunque a veces teme que se trate de una reacción a la tiranía de sus padres y eso le frustra. Sin embargo, no lo es. Luke lo tiene claro: desea aprovechar su año sabático para vivir el máximo de experiencias posibles y pasárselo de puta madre, pero en el fondo lo que hace es huir hacia adelante de un pasado que le persigue y que algún día tendrá que afrontar. Luke afronta la vida al revés que un tipo corriente: todo lo que está bien de alguna forma está mal y todo lo que está mal moralmente de alguna forma está bien. Aunque no es mala persona. Simplemente, le da morbo lo prohibido. Tiene debilidad por los secretos, los buenos *cocktails* y le encanta salir de fiesta. Tiene una tolerancia al alcohol muy alta, pero cuando cruza la línea no hay vuelta atrás. Su mayor miedo es confrontar su familia. Aunque pueda parecerlo por su actitud, no tiene un pelo de tonto. En secreto, le apasiona la astronomía.

Juliette Sache: Juliette Sache es una chica ingeniosa y graciosa aficionada por el dibujo. Le encanta la pintura y se maneja muy bien con acuarelas o a lápiz. Su preocupación por el dinero le hace sufrir estrés y ha acentuado su temperamento y sarcasmo. Sin embargo, Juliette desea poder ser autosuficiente y cumplir sus metas ella sola. Es orgullosa, pero reticente a correr riesgos. Le

frustra tener que trabajar, aunque haya días que se lo pase bien, así como no poder dedicarle al dibujo más tiempo del que puede dedicarle. Odia a la gente que se pasa de lista. Es capaz de ir muy lejos para demostrar que tiene razón. También es bastante extrovertida, pero no necesita estar constantemente rodeada de gente.

Lea Frederikson: Lea Frederikson es una chica hogareña a la que le encanta estar a gusto practicando alguna afición. Le encanta la lectura, los ordenadores, los videojuegos *indies* y toca algo de piano. Lea en el fondo quiere abandonar el nido, lanzarse a la aventura y salir de su zona de confort, pero su personalidad introvertida se lo dificulta. Normalmente suele quejarse siempre de algo o le da pereza hacer cosas con las que no está familiarizada. Este conflicto entre su personalidad y sus ambiciones le genera frustración. Sin embargo, Lea es una chica lista, simpática, inocente y honrada que suele caer bien. Se le dan bien los deportes aunque no los suela practicar y es extremadamente competitiva. También tiene un gran amor hacia lo *vintage* y, aunque no sea demasiado supersticiosa, le encanta echar las cartas del tarot a sus amigos.

Gianna Restucci: Gianna es una chica estudiosa e inteligente que siempre termina en situaciones surrealistas. Le encanta el caos y por una carcajada es capaz de hacer lo que sea. En su mundo, tiene sentido. Tiene de forma ilegal un halcón al que llama September. Su vida sexual es casual, pero siempre que algo ha ido a más ha notado que falta algo, que tendría que sentir algo que no siente. Eso le ha generado mucha inseguridad con su propio cuerpo y con la intimidad en general. Su equilibrio, puntería y capacidad de concentración son espectaculares. Cuando está concentrada en algo, es como si el resto no existiese. Gianna quiere aprender a amarse y aceptarse por quién es. Le frustra que la engañen y se enfada mucho con la gente falsa o la gente mentirosa.

2.3.3.5. Evolución y recorrido a largo plazo

Einar Delgado: La evolución de Einar Delgado parte de un personaje inadaptado en una situación “hostil”. No conoce a nadie, no está familiarizado con el lugar donde vive y no sabe qué le depara el futuro. Al principio, Einar empieza con mal pie con algunos integrantes del

grupo, pero a medida que pasa el tiempo Einar acabará por encontrar su lugar, hacer de Dory's un hogar y de su grupo una nueva familia.

Rubén Buhardilla: Rubén Buhardilla es inicialmente un chico pasota que terminó de Erasmus en Dinamarca sin casi quererlo. Le falta el interés y a veces pierde los estribos. Su evolución le conducirá a ser una persona con un propósito, motivada y a aceptar y disfrutar de su estancia en el país escandinavo.

Luke Billsworth: El arco de Luke Billsworth se centra en aceptar el pasado y dejar de huir hacia adelante. La situación de Luke al inicio de la *sitcom* es autodestructiva, pero también liberadora para él. Con el tiempo, Luke aprenderá a confrontar su familia conservadora, aceptar quien es y abandonar los aspectos más lesivos de su personalidad.

Juliette Sache: El mayor pecado de Juliette al inicio de Dory's es su desconfianza y sus dificultades para gestionar situaciones malas. Junto a su grupo de amigos, Juliette aprenderá a confiar más, pedir ayuda cuando haga falta, resolver sus problemas y celebrar los éxitos.

Lea Frederikson: La evolución de Lea Frederikson pasa por explorar, descubrir y salir de la zona de confort, sin por ello renunciar a quien es. Su nuevo grupo de amigos la ayudará a conseguir este objetivo y le servirán de inspiración para ser más aventurera y hacerse su propio camino.

Gianna Restucci: El arco de Gianna Restucci gira en torno al amor propio. Gianna cree que tiene dos personalidades irreconciliables y una autoestima baja, pero lentamente irá descubriendo a aceptarse por quién es y su lugar en el mundo.

2.3.3.6. Relaciones entre personajes

En este apartado se expone las relaciones entre personajes y cómo será su evolución en la primera temporada de *Dory's*.

Dinámicas del grupo de Dory's: Al empezar la temporada Luke, Rubén, Gianna y Juliette ya se conocen porque llevan unas semanas en la residencia. Sin embargo, no tienen una amistad demasiado desarrollada, especialmente con Juliette, que ha empezado a trabajar en el bar The Blue Teeth y no se pasa tanto por la sala común. Unos cuantos episodios más tarde, Lea será introducida al grupo. A medida que avanza la serie, formarán un grupo muy unido. Juliette y Einar resolverán sus diferencias y poco a poco empezarán a gustarse. Rubén y Luke terminarán por ser mejores amigos y Luke en un futuro lejano logrará aceptarse gracias a su amor por Lea.

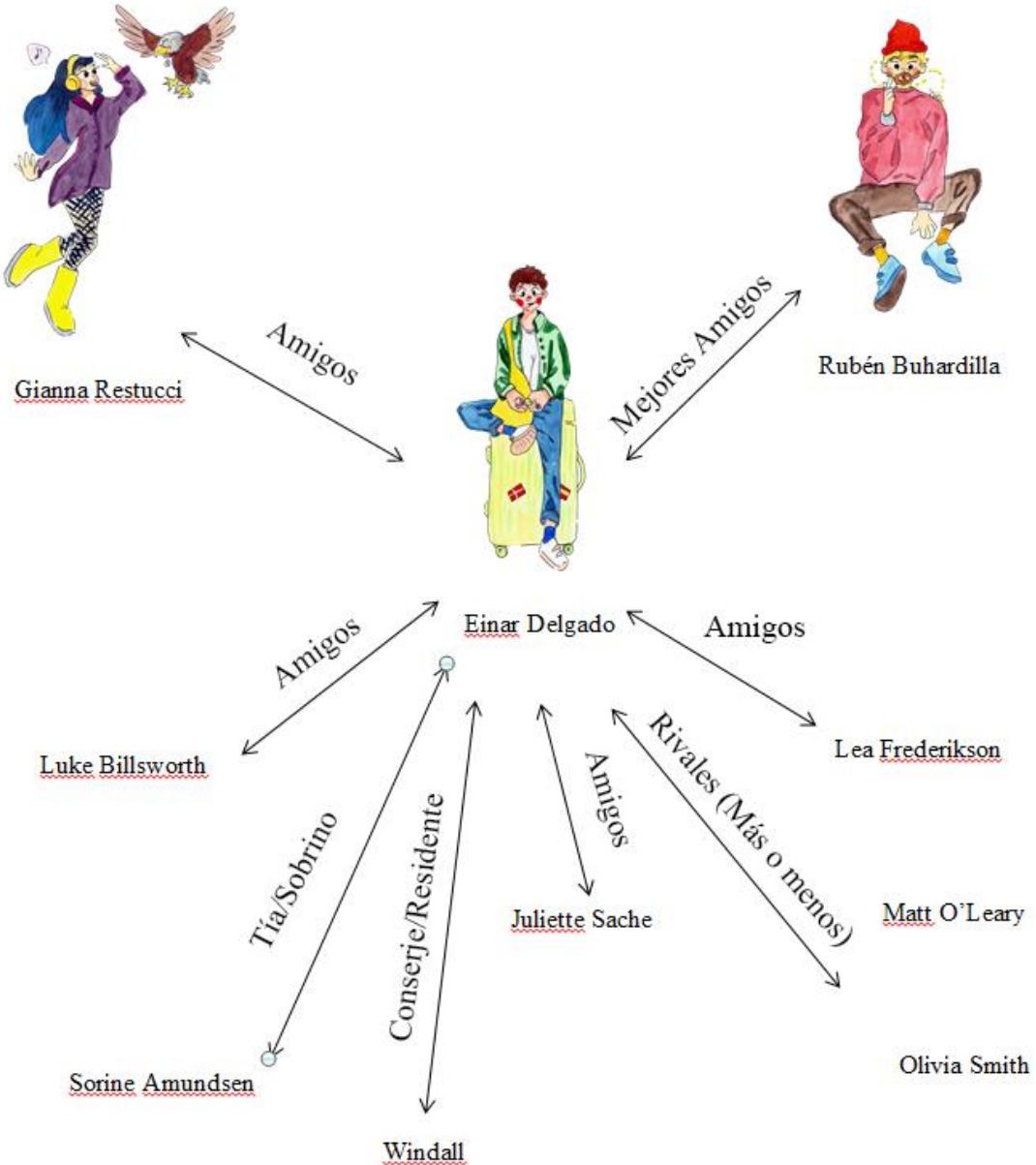
Matt: Matt es el líder de una de las salas comunes de la planta baja. Su relación con el grupo es de enemistad y rivalidad, pero en el fondo Matt es un chico de buen corazón y tendrán momentos de cooperación y amistad honesta.

Windall: Windall es el conserje y gestor de la residencia. Su relación con el grupo es muy fría inicialmente y estrictamente profesional, pero conforme avance la temporada se convertirá en un mentor, especialmente para Rubén.

Olivia Smith: Olivia Smith es una chica que comparte sala común con Matt. Al principio se relacionará con Luke principalmente, pero al final será de las grandes contribuyentes a parar el pique entre salas comunes.

Sorine Amundsen: Sorine Amundsen es la tía de Einar y al principio tiene una relación condescendiente con su sobrino. Sin embargo, a medida que van pasando los meses y Einar intenta encontrar su lugar, Sorine logrará reconectar con su sobrino y reconciliarse.

2.3.3.7. Mapa de relaciones



2.3.4. Tramas y subtramas

En este apartado se explican las líneas argumentales que vertebran la serie. Se divide en la trama general de *Dory's*, la trama del episodio piloto y la trama del resto de episodios. Cada subapartado contará con las pertinentes explicaciones y ejemplos.

2.3.4.1 Tramas y subtramas de *Dory's*

La trama principal de la comedia de situación *Dory's* seguirá las vivencias de Einar y su grupo de amigos de *Dory's*: Rubén, Luke, Juliette, Gianna y Lea. Como se ha explicado anteriormente, el tema troncal de la serie es encontrar tu lugar. Durante la primera temporada se irá conformando el grupo y se consolidará. En un futuro, es posible que algunos personajes finalicen su estada en la residencia de estudiantes.

Además, durante la serie se presentará una subtrama que girará en torno a Einar y su tía Sorine. Dicha trama se centrará en hablar sobre la familia, los lazos que nos unen, aceptar la pérdida y se entrelazará con la trama principal.

Es necesario añadir que cada personaje del grupo de amigos contará con su propio arco de personaje y su respectiva subtrama, que se irán desarrollando paralelamente a la trama principal.

2.3.4.2. Trama del episodio piloto

La trama del episodio piloto se centra en la llegada de Einar a la residencia de estudiantes y la “pérdida” de su contrato de alquiler, necesario para poder quedarse en su habitación y empezar con buen pie. Dentro de la tipología de episodios pilotos de comedia de situación de John Vorhaus, el episodio piloto de *Dory's* se incluiría en la clasificación de *episodios de premisa*, en los que “tendrá una trama que establezca la nueva realidad que estamos visitando” (Vorhaus, 2017).

Esto se ejemplifica en la decisión de ubicar el episodio piloto el día que Einar llega a la residencia de estudiantes para instalarse. El tema de la trama es “la unión hace la fuerza” y sirve para sugerir un futuro grupo de amigos que será uno de los pilares de la serie. Al principio, Einar rechaza por activa y por pasiva implicarse en la vida de sus compañeros de sala comuna y se

niega a recibir su ayuda, hasta que en su punto más bajo aprende que entre todos tendrán más probabilidades de éxito que yendo él por su cuenta propia.

2.3.4.3. Trama y subtramas del resto de episodios

Episodio #02: Nos acabamos de quedar sin cena

Trama principal: Einar intenta que Juliette le perdone, pero cada vez la lía más.

Trama secundaria: Luke decide montar una cena especial en Dory's, con la desafortunada ayuda de Rubén y Gianna.

Tema del episodio: Solidaridad y empatía.

Episodio #03: Sorine Amundsen

Trama principal: Einar va a visitar a su tía que no ve desde hace 17 años.

Trama secundaria: Luke, Gianna y Juliette descubren que han reemplazado las lavadoras.

Tema del episodio: Aceptar lo nuevo.

Episodio #04: Visita a Ikea

Trama principal: El grupo va a Ikea a comprar muebles para Rubén... y se quedan atrapados en Ikea.

Trama secundaria: Rubén y Juliette juegan para distraerse a montarse su casa ideal.

Tema del episodio: La envidia

Episodio #05: Juegos de beber (Lea Frederikson)

Trama principal: Luke organiza una noche de juegos de beber con el grupo.

Trama secundaria: Einar ayuda a Rubén, que le sienta mal el alcohol.

Tema del episodio: Hay que ser honesto con cómo se siente uno mismo.

Episodio #06: El ladrón de neveras

Trama principal: Alguien está robando las neveras de la residencia enteras.

Trama secundaria: Gianna hace un día de prueba en el Blue Teeth y a Juliette no le sienta bien.

Tema del episodio: Respetar el espacio propio.

Episodio #07: El puesto de cafés nuevo

Trama principal: Un chico encantador ha abierto un puesto de cafés nuevo.

Trama secundaria: Lea enseña a Einar sus hobbies.

Tema del episodio: Los celos

Episodio #08: El vagabundo

Trama principal: Una mañana el grupo se encuentra un vagabundo en Dory's.

Trama secundaria: Juliette ayuda a Luke a superar su ruptura.

Tema del episodio: No juzgues un libro por su cubierta.

Episodio #09: Giannematics 1.0

Trama principal: Gianna organiza unas competiciones con un jugoso premio.

Tema del episodio: A veces hace falta tomarse un descanso para recargar las pilas y pasarlo bien.

Episodio #10: La fiesta de cumpleaños sorpresa

Trama principal: Se acerca el cumpleaños de Rubén y el grupo organiza una fiesta sorpresa.

Trama secundaria: Luke conoce a Alberto.

Tema del episodio: Lo importante es tener buenas intenciones.

Episodio #11: Las belgas no paran de hacer fiestas

Trama principal: Unas chicas belgas invitan al grupo a una fiesta en su sala común... y a otra y a otra.

Trama secundaria: Gianna se hace amiga de una belga que también estudia medicina.

Tema del episodio: El respeto

Episodio #12: Primera tanda de exámenes

Trama principal: Llegan los primeros parciales y cada uno lo lleva a su manera.

Trama secundaria: Einar y Luke descubren que Lea tiene un grupo local de estudio lleno de gente guapa.

Tema del episodio: La responsabilidad

Episodio #13: Christiania

Trama principal: Luke quiere ir a Christiania a probar una “galleta espacial” y se lleva a Einar con él.

Trama secundaria: Rubén y Lea descubren que Sorine tiene un secreto.

Tema del episodio: La culpa

Episodio #14: La visita del novio

Trama principal: El novio de Juliette viene unos días de visita.

Trama secundaria: Gianna, Lea y Rubén reforman una habitación del sótano de la residencia.

Tema del episodio: A veces hay que dejar ir algunas cosas para seguir adelante.

Episodio #15: Crisis diplomática

Trama principal: Matt organiza un concurso entre salas comunes y el grupo se ve obligado a participar.

Trama secundaria: Olivia descubre algo terrible sobre Luke.

Tema del episodio: La competitividad.

Episodio #16: Container-dumping club

Trama principal: Juliette se apunta a un club de gente que come de la basura y Einar intenta pararla.

Trama secundaria: Luke se lleva a Rubén a una rave ilegal.

Tema del episodio: Con la ayuda de los demás, se puede hacer menos dolorosa una mala época.

Episodio #17: La festividad lejana

Trama principal: Un estudiante de un país lejano quiere celebrar con el grupo una festividad de su país algo rara.

Trama secundaria: Gianna termina en una secta.

Tema del episodio: La ingenuidad y la desconfianza.

Episodio #18: Episodio de playa

Trama principal: Einar se siente ofendido por un comentario y decide llevar a todo el mundo a la playa, durante el otoño.

Trama secundaria: Gianna se enfada con Rubén y terminan perdidos.

Tema del episodio: Hay que aceptar los errores que uno comete.

Episodio #19: Confinados

Trama principal: Ante la previsión del temporal, Windall aconseja a todos los residentes que no salgan de la residencia hasta mañana por la mañana.

Trama secundaria: Luke y Gianna exploran la residencia y se sinceran uno con el otro.

Tema del episodio: El bien común

Episodio #20: Conservadurismo

Trama principal: Viene de visita la familia conservadora de Luke y tiene que fingir.

Trama secundaria: Einar acompaña a su tía a una cena de gala.

Tema del episodio: Reconectar con la familia.

Episodio #21: Segunda tanda de exámenes

Trama principal: Se acerca Halloween y con él, segunda ronda de parciales. Esta vez, el grupo prueba un nuevo método de estudio poco ortodoxo.

Trama secundaria: El trabajo de Juliette peligra por culpa de Matt.

Tema del episodio: Estrés y ansiedad

Episodio #22: Declaración oficial de guerra

Trama principal: El grupo despierta con una declaración formal de guerra de la sala común de Matt.

Tema del episodio: Rivalidad amistosa

Episodio #23: Se ha ido el que limpiaba la cocina

Trama principal: La persona que limpiaba Dory's se ha ido unos días y la suciedad ha invadido la sala comuna.

Trama secundaria: Lea y Rubén se unen a un club del Blue Teeth que bebe y juega a juegos de mesa.

Tema del episodio: Procrastinación.

Episodio #24: Halloween

Trama principal: Llega la celebración de Halloween con fiesta incluida y Einar decide confesarle su secreto a Juliette.

Trama secundaria: Gianna y Lea buscan el disfraz perfecto.

Tema del episodio: El deseo.

2.3.5. Estructura

2.3.5.1. Estructura de *Dory's*

Dory's es una comedia de situación y, en consecuencia, una de sus virtudes es el recorrido que puede tener de varias temporadas.

2.3.5.2. Estructura de la temporada

La primera temporada de *Dory's* se concibe con una duración total de 24 episodios. Sin embargo, dependiendo de diversos factores como el cliente potencial, esta duración podría verse modificada. Incluso se podría hacer algo similar a la primera temporada de *The Office*, que solo cuenta con seis episodios, a diferencia de las siguientes temporadas.

2.3.5.3. Estructura de los episodios

Cada episodio de *Dory's* se basará en el mapa de actitudes de John Vorhaus a nivel de estructura narrativa. Dicho modelo que se expone en *Breve manual de la Sitcom* resulta muy útil para las producciones del formato de una duración de unos aproximados veintidós minutos. El mapa de actitudes se muestra a continuación:

Mapa de actitudes
El personaje se siente bien en relación a algo
Algo pasa que hace que no se sienta bien
Decide hacer algo acerca de eso
Hace un intento
El intento falla
El personaje intenta un enfoque diferente
Pero este intento también falla
El personaje toma una gran, mala decisión
El personaje goza de los efímeros beneficios de esa mala decisión

Mapa de actitudes
La pésima decisión tiene consecuencias
Empieza un enfrentamiento
El personaje parece estar perdiendo
El personaje toma una buena decisión
El personaje aprende algo nuevo
Y se vuelve a la casilla uno

Tabla 2: Mapa de actitudes. Fuente: John Vorhaus.

El mapa de actitudes sirve como estructura base para una historia basada en el arco de estabilidad de Vorhaus, explicado previamente. Este modelo se basa en una estructura de dos actos, así que en caso de formular una estructura de tres actos se debe adaptar el modelo. A continuación, se muestra el uso del mapa de actitudes con el episodio piloto, aunque es importante tener en consideración que los episodios piloto, especialmente los episodios de premisa, suelen funcionar con algunas excepciones:

Mapa de actitudes	Estructura episodio piloto
El personaje se siente bien en relación a algo	Einar llega a la residencia
Algo pasa que hace que no se sienta bien	Einar no encuentra su contrato de alquiler
Decide hacer algo acerca de eso	Einar y los demás creen que Gianna sabrá donde está
Hace un intento	Intentan despertar a Gianna
El intento falla	Se despierta, pero ya no tiene el

Mapa de actitudes	Estructura episodio piloto
	contrato
El personaje intenta un enfoque diferente	Einar va al bar The Blue Teeth
Pero este intento también falla	El contrato no está allí
El personaje toma una gran, mala decisión	Matt engatusa a Einar y éste desoye las advertencias de Rubén
El personaje goza de los efímeros beneficios de esa mala decisión	Einar espera en Dory's, satisfecho
La pésima decisión tiene consecuencias	Matt no aparece
Empieza un enfrentamiento	El grupo va a buscar a Matt para que les dé el contrato
El personaje parece estar perdiendo	Matt les da el contrato, pero Windall ya ha terminado su turno
El personaje toma una buena decisión	Einar se disculpa y lamenta sus errores; Luke tiene una idea
El personaje aprende algo nuevo	Einar le pide perdón a Rubén y aprende que la unión hace la fuerza.
Y se vuelve a la casilla uno	Einar consigue entregar el contrato a Windall, gracias a sus nuevos amigos

Tabla 3: Mapa de actitudes aplicado a la trama del episodio piloto de *Dory's*. Fuente: John Vorhaus.

Aparte de seguir la estructura del mapa de actitudes, los episodios contarán con un *Cold Open* y una escena poscréditos, inspirado por series como *The Office*, *Brooklyn Nine Nine* o *Rick y Morty*. Un *Cold Open* es un mini-acto de entre uno y cinco minutos antes de los créditos de apertura que sirve para atraer la atención de la audiencia o plantear la trama del episodio (TV Tropes, 2019).

Las escenas poscréditos consistirán en pequeños gags que se puedan ubicar en cualquier punto de la trama del episodio y durarán unos veinte segundos. Estas escenas no acarrearán ningún peso argumental y se podrán omitir por completo por parte del espectador.

2.3.6. Lenguaje

2.3.6.1. Uso de idiomas en *Dory's*

Dory's sucede principalmente en una residencia de estudiantes internacional y, en consecuencia, la mayoría de los residentes provienen de distintos países y hablan distintos idiomas. En función del análisis de mercado (Ver Bloque III), las opciones propuestas son varias. En cualquier escenario, la variedad de idiomas se usará para crear pequeños gags o en ciertas situaciones. Ocurre con Oscar en *The Office*, por ejemplo.

- En esta primera propuesta, todos los personajes hablarían castellano. El motivo podría ser diegético, aunque normalmente en estos casos se asume como una característica extradiegética de la serie, como sucede en *Salvar al soldado Ryan* por ejemplo.
- En la segunda propuesta, todo el mundo hablaría inglés, dado que es la lengua no materna más hablada del mundo (Ethnologue, 2020). Aun así, Einar, Rubén o Sorine podrían hablar castellano entre sí.

2.3.7. Descripción del estilo narrativo y del humor

Dory's apuesta por un estilo narrativo de *sitcom* clásica, siguiendo el mapa de actitudes de John Vorhaus. Sin embargo, puede que haya episodios especiales que no sigan esta estructura convencional. Otra característica narrativa importante es que la serie no cuenta con narraciones ni está contada en retrospectiva, aunque se pueda usar de forma excepcional una narración para crear un *gag* cómico.

Por lo que respecta al humor en *Dory's*, la serie combina comedia visual, incómoda, satírica con algunos rasgos de absurdidad. A continuación, se explican algunos ejemplos de gags del episodio piloto para ilustrar el tipo de humor de la serie.

2.3.7.1. Ejemplos

Comedia visual: Un ejemplo de este tipo de comedia en el episodio piloto es la escena de la entrada de la residencia de estudiantes en la que Einar lo pasa mal intentando abrir una puerta automática.

EINAR llega a la entrada de una residencia de estudiantes, visiblemente cansado. Deja las maletas a un lado y saca unas llaves para abrir la puerta. Se fija en las llaves. Tienen un chip para que la puerta se abra automáticamente. Se fija en que al lado de la puerta hay un sensor. Pasa el chip de las llaves. No sucede nada. Einar pone la mano en el paño e intenta abrir, pero la puerta está bloqueada. Mientras con una mano aguanta el paño de la puerta, con la otra intenta pasar la llave por el sensor. Sin embargo, se le caen las llaves justo cuando más cerca estaba. Al agacharse para recogerlas, la puerta se abre automáticamente, pero golpea una de las maletas de Einar y la tira al suelo. Einar se gira y rápidamente va a coger la maleta. La puerta empieza a cerrarse. Horrorizado, Einar coge la maleta y estira la pierna para bloquear la puerta. Lo consigue, pero la puerta sigue presionando y Einar pone muecas de dolor. Vuelve otra vez a estirar el brazo para pasar las llaves por el sensor. Sin embargo, no hay manera. No llega. Mientras lo está haciendo, ladea la cabeza y ve que en el interior hay un botón para abrir la puerta. Einar, recuperando la compostura, lo pulsa y recoge las maletas para entrar.

Comedia incómoda: Los gags de comedia incómoda de *Dory's* por lo general suelen ser más breves que los de comedia visual y pueden suponer un chiste, una réplica o una breve situación incómoda.

Einar, del susto, se pone a gritar también y se queda mirándose a los ojos con Luke durante varios segundos, mientras siguen gritando los dos. Rubén, gritando sin ganas, también se acerca a los dos. Tras un rato, los tres se quedan en silencio. La cara de Einar es de pavor, la de Luke de confusión.

LUKE

Un momento, tú no eres Juliette.

Comedia satírica: La comedia satírica de la serie se ubica mayoritariamente en los diálogos y sus réplicas, que pueden apuntar a grandes temas, a situaciones irónicas o a señalar contradicciones y defectos de los personajes.

Gianna se va hasta una silla y se deja caer, algo teatralmente. Entonces, se fija en Einar, confusa.

GIANNA

¿Quién es el nuevo?

Einar no se cree lo que está oyendo.

EINAR

Soy el de la habitación en la que
estabas durmiendo.

LUKE

Bueno, técnicamente hasta que no
entregues tu contrato no.

Comedia absurda: Los rasgos de absurdidad en *Dory's* se centran alrededor de aspectos de los personajes que refuerzan sus perspectivas cómicas, como es el caso del halcón ilegal que Gianna tiene por mascota.

2.3.8. Espacios

2.3.8.1. Localizaciones

Las localizaciones de una comedia de situación clásica se pueden dividir en sets permanentes y sets temporales. Esta división nace a raíz de las restricciones de producción y el uso de decorados. Vorhaus define esta división en *sitios de hacer* y *sitios de estar*. Las localizaciones recurrentes y pilares del proyecto tienen que ser obligatoriamente *sitios de estar*, para poder tener un sitio en el que los personajes no tengan ningún propósito concreto y, a su vez, se pueda construir cómo decorado fijo (Vorhaus, 1994).

Esta concepción de las localizaciones no es tan restrictiva en las *sitcoms* que se realizan con estilo monocámera en localizaciones reales, pero narrativamente las localizaciones recurrentes suelen ser *sitios de estar*. Casos como *The Office* o *Crashing* son ejemplos de ello: La oficina es un sitio en el que, aunque se esté trabajando, pueden surgir muchas situaciones debido a que los personajes están allí un buen número de horas. El hospital abandonado habilitado para vivir de *Crashing* es donde viven todos los personajes principales y, en consecuencia, suelen estar en esa localización sin un propósito claro.

Dory's cuenta con dos localizaciones principales que se podrían catalogar como *sitios de estar*: la propia sala común Dory's y el bar The Blue Teeth. El resto de localizaciones son menos recurrentes: las habitaciones de los estudiantes, la biblioteca, los exteriores, alguna clase, etc.

A continuación, se lista y explica la mayoría de localizaciones que aparecen en la primera temporada de *Dory's*, divididas entre localizaciones recurrentes y localizaciones ocasionales:

Localizaciones recurrentes

The Blue Teeth: The Blue Teeth es un bar regentado por estudiantes situado en el campus de la Universidad de Ralborg. Es un local bastante grande con mobiliario de madera y apariencia rústica y cuenta con una mesa de billar y un futbolín. Abre de nueve de la mañana a cinco de la tarde como cafetería y todos los días menos el lunes y el martes abre como bar de diez de la noche a tres de la mañana. Este es uno de los sitios favoritos de los estudiantes para relajarse. En

algunas ocasiones, el propietario del bar sale con su guitarra para alguna que otra canción, si no tiene mucho trabajo pendiente.

Dory's: Dory's es una de las salas comunes de la planta baja, asignada a los estudiantes que viven entre la habitación seis y la habitación catorce. La sala cuenta con una cocina grande con nevera, horno, cuatro fogones, salpicadero y un cajón para cada estudiante. Dory's también tiene un televisor colgando en una de las paredes, un par de sofás, varias sillas, una mesa y un armario cerrado con llave. No parece que nadie conozca qué hay en su interior. La terraza de la sala común cuenta con una mesa pequeña y dos bancos. Da al jardín interior de la residencia Udsandsynligruppe, cerca de los buzones de las habitaciones. Nadie sabe muy bien por qué la sala se llama Dory's, pero lo que sí que se conoce es que desde siempre ha habido cierta rivalidad con otra de las salas comunes de la planta baja: The 38th Royal.

Localizaciones ocasionales

Residencia de estudiantes Udsandsynligruppe: Residencia de estudiantes situada a cinco minutos de la entrada del campus de la Universidad de Ralborg. Ubicada en el pueblo homónimo, la residencia Udsandsynligruppe es conocida por albergar unos seiscientos estudiantes, de los cuales un setenta por ciento son de origen internacional. La residencia ofrece habitaciones individuales y compartidas y todas cuentan con baño propio. Además, por cada seis o ocho estudiantes se asigna una sala comuna que cuenta con una cocina, mobiliario y una modesta terraza. Es común que estas salas terminen por recibir apodos o ser referidas con algún mote informal. La residencia está vigilada y gestionada por el señor Windall. Su despacho se ubica en la planta baja y su horario va desde las siete de la mañana hasta las seis de la tarde.

Sala común 38th Royal: Una de las salas comunes de la planta baja de la residencia, asignada a los estudiantes que viven en las habitaciones entre la número 25 y la número 32. Cuenta con una terraza, una cocina grande, un televisor y varias mesas y sillas. Algun estudiante trajo hace años una mesa de tenis de mesa y se quedó allí. La terraza da a la calle por la que se entra a la residencia. Es la sala común que tiene asignada Matt.

Habitación de Einar: La habitación de Einar Delgado es la número 12 y se ubica en la planta baja de la residencia. Es una habitación de quince metros cuadrados con un ventanal que da a un prado con algunos árboles. Cuenta con muy pocos muebles a la llegada de Einar: Una cama, una estantería, un escritorio y una silla. Einar instala cuatro cerrojos en la puerta, por seguridad. Paulatinamente, Einar va dándole vida a su habitación, añadiendo muebles, recuerdos de sus aventuras y con pósters y fotografías.

Habitación de Luke: La habitación de Luke es la numero 10 y se ubica en la planta baja de la residencia. Es una habitación de quince metros cuadrados con un ventanal que da a un prado con algunos árboles. La habitación cuenta con una cama, un escritorio, un armario, dos mesas de café y un par de sillas. Además, también tiene una lámpara de pie y una lamparita para el escritorio. Luke tiene una estantería llena de botellas de alcohol y un kit de preparación de cocktails. También se compró un equipo de música y una mini neverita, llena de cerveza y refrescos.

Habitación de Rubén: La habitación de Rubén es la numero 8 y se ubica en la planta baja de la residencia. Es una habitación de quince metros cuadrados con un ventanal que da a un aparcamiento. La habitación cuenta con una cama doble que siempre está llena de ropa sucia, un escritorio desorganizado lleno de papeles y una mesita de café llena de libros. No tiene sillas, solo pilas de libros que ha amontonado, dado que le da flojera pensar en todos los trámites que tiene que hacer para conseguir una silla. No tiene comida, salvo un par de paquetes de arroz instantáneo, unas patatas y un montón de brócoli.

Habitación de Gianna y Juliette: La habitación de Joanna y Juliette es la numero 7 y se ubica en la planta baja de la residencia. Es una habitación de quince metros cuadrados con un ventanal que da a un aparcamiento. La habitación cuenta con dos camas, un espejo, un escritorio, una mesita para el café, un armario y un par de sillas entre otras cosas. Gianna tiene cerca de su cama una máquina de hacer palomitas antigua. No recuerda cómo la consiguió. Juliette tiene varios bocetos, láminas colgadas en la pared, un set de acuarelas barato y una foto de sus padres y ella.

Habitación de Lea: La habitación de Lea es la numero 14 y se ubica en la planta baja de la residencia. Es una habitación de quince metros cuadrados con un ventanal que da a un prado con

algunos árboles. Lea tiene una pila de cojines y mantas en las que duerme; su habitación está llena de velas, tazas de té y algún objeto de diseño. También tiene un reproductor de vinilos y un ordenador bastante potente.

Universidad de Ralborg: La Universidad de Ralborg se fundó en 1965 en un esfuerzo combinado entre el Gobierno de Dinamarca y varios académicos e intelectuales del momento. Es una universidad prestigiosa situada en el pueblo de Ralborg, a media hora larga de Copenhague. El campus de la Universidad de Ralborg albergaba inicialmente tres facultades y se ha ido expandiendo hasta contar con diez. Además, el campus también cuenta con un lago, una biblioteca, dos cantinas y un bar regentado por estudiantes, The Blue Teeth.

Biblioteca Real de Syvkapitel: La Biblioteca Real de Syvkapitel es una biblioteca ubicada en el campus de la Universidad de Ralborg. Es un edificio negro de diseño moderno, caracterizado por los gigantescos ventanales que dan al lago del campus. La biblioteca está dividida en varios pisos. En el sótano están los archivos de la biblioteca, en la planta baja hay principalmente literatura y artículos daneses, así como una zona para fotocopias e impresiones, y en las plantas altas zonas para el estudio y literatura inglesa y internacional.

2.3.8.2. Decorados

Los espacios recurrentes podrían consistir en decorados permanentes de cuatro paredes, para poder hacer posible el estilo de realización monocámaras en plató. En cambio, para los espacios ocasionales se podrían construir decorados temporales de tres paredes o cuatro paredes, en caso que fuera absolutamente necesario.

La alternativa a esta propuesta sería usar localizaciones reales, con las transformaciones adecuadas y pertinentes para cada espacio en concreto.

2.3.9. Tratamiento audiovisual

El tratamiento audiovisual de *Dory's* mezcla elementos de *sitcom* clásica y *sitcom* moderna, en base a sus influencias e inspiraciones. Este apartado se ha dividido en elementos visuales, elementos sonoros, iluminación, montaje y interpretaciones para establecer de forma clara cuál sería el tratamiento audiovisual del proyecto.

2.3.9.1. Elementos visuales

Realización monocámaras: El estilo de realización de *Dory's* sería monocámaras, cogiendo algunos elementos del estilo de realización *mockumentary*. Algunas situaciones, especialmente las más caóticas, requerirían ser rodadas con cámara al hombro y una predominancia de movimientos de cámara para alejarse de la estaticidad de la realización multicámaras de la *sitcom* clásica.

Sin embargo, hay muchos elementos del *mockumentary* que no se usarían para esta comedia de situación. Las entrevistas, los *zoom in* abruptos o la presencia diegética de las cámaras, por ejemplo.

2.3.9.2. Elementos sonoros

Risas enlatadas: En *Dory's* no habrá risas enlatadas, siguiendo las nuevas tendencias de algunas de las comedias de situación de la última década. Tampoco haría falta la presencia de una audiencia en vivo durante la grabación de los episodios, hecho que permite tener decorados de cuatro paredes.

Narración: La narración, tal y como se ha mencionado previamente, será un recurso excepcional usado solo en casos que la comedia salga reforzada. Por lo general, es un elemento que no se usará demasiado.

Sonido extradiegético: Los sonidos extradiegéticos, igual que la narración, será un elemento usado de forma excepcional durante algún gag. Usar demasiado sonidos extradiegéticos podría romper la inmersión del espectador y el tono de la comedia de situación.

2.3.9.3. Iluminación

La iluminación en *Dory's* se propone que encaje en las nuevas estéticas televisivas que emulan al cine, pero sin que su presencia se haga especialmente obvia para el espectador. Igual que en muchos otros apartados, si un *gag* en concreto requiere de un estilo de iluminación especial para reforzarlo se debería implementar dicho estilo de iluminación.

2.3.9.4. Montaje

La apuesta de montaje de *Dory's* pasaría por una propuesta de montaje bastante sobrio, con pocas injerencias extradiegéticas y que, en consecuencia, resulte imperceptible para el espectador. Este tipo de montaje se considera que sería el que mejor complementaría la serie, aunque se podría excepcionalmente optar por otro tipo de montaje si hay un *gag* que lo requiere.

2.3.9.5. Interpretaciones

Las interpretaciones deberían seguir la línea de las comedias de situación, caracterizadas por las interpretaciones histriónicas y teatrales. Sin embargo, las dinámicas interpretativas que en las comedias de situación tradicionales se amoldaban a la presencia de un público en directo no se usarían en *Dory's*. Al no haber risas enlatadas, las réplicas de diálogo serían más fluidas y las pausas no tendrían tanta presencia.

2.3.10. Estructura y recorrido de *Dory's*

2.3.10.1. Conceptualización de temporadas

Dory's se ha diseñado como una comedia de situación y, en consecuencia, una de sus características es la oportunidad de recorrido. Aunque excepcionalmente hay series de este género que cuentan con una sola temporada, es una práctica habitual producir varias temporadas. En este sentido, *Dory's* se entiende como una serie con posibilidad de producir más temporadas y, por ese motivo, la trama no se cierra en esta primera temporada. A continuación, los siguientes apartados especifican distintas consideraciones respecto *Dory's* y sus temporadas.

2.3.10.2. Delimitaciones

Una de las principales delimitaciones de las temporadas de *Dory's* es su tiempo diegético. El grupo principal está compuesto por estudiantes, lo cual implica que su período de estudio en la universidad tiene una duración limitada. Debido a este factor, una temporada debería tener una extensión diegética limitada.

La primera temporada empieza a finales de agosto y termina a principios de noviembre, por ejemplo. Esta decisión permite no avanzar demasiado en el curso académico y al mismo tiempo situar la serie en un período concreto. Dado que hay personajes que están en la residencia durante un año en total, sería interesante que cada temporada durara dos o tres meses para poder dar espacio al desarrollo de esos personajes.

2.3.10.3. Elementos clave

Hay un par de elementos clave recurrentes ideados para volver cada temporada de *Dory's*, en la línea de comedias de situación como *Brooklyn 99* (2013 -). En la serie de Michael Shur, cada temporada cuenta con un episodio que transcurre la noche de Halloween, en la que los protagonistas realizan una competición por ver quién es el más ingenioso para robar un objeto de valor. En este sentido, algo parecido se podría hacer con el episodio *Giannatematics*.

3. Bloque III: Análisis de mercado y venta

3.1. Análisis de mercado

Dory's es una comedia de situación que se puede adaptar a diferentes contextos del mercado. Debido a que se combinan elementos de la comedia de situación clásica y la comedia de situación moderna, el proyecto puede encajar en múltiples formas de emisión.

La situación del mercado actualmente es inusual y anómala. Entre finales de 2019 y principios de 2020, un virus desconocido empezó a contagiar personas en Wuhan. De origen incierto, el virus empezó a extenderse por la región, hasta que a finales de enero la OMS declaró la emergencia sanitaria internacional. Debido a las características concretas del virus SARS-CoV-2, comúnmente conocido como coronavirus o Covid-19, logró introducirse en varios países sin ser detectado (Bernardo, Á. 2020).

Varias semanas más tarde, los casos de contagiados empezaban a escalar rápidamente en países como Italia, España o Irán. El 11 de marzo, un mes y medio más tarde de la declaración de emergencia sanitaria, la OMS declaraba a la Covid-19 una pandemia. En los días posteriores, el presidente del Gobierno de España anunciaba la declaración del estado de alarma, lo que supondría el confinamiento de toda la población en sus hogares durante más de sesenta días. Las repercusiones económicas, sociales y sanitarias son inciertas, pero la sacudida ha conllevado que ya se pronostique una recesión prácticamente global a raíz de la pandemia (Gil, A. 2020).

Debido a los sucesos de esta primera mitad del 2020, el sector audiovisual se ha transformado y reconfigurado de la noche a la mañana y el futuro de todo el sector es incierto. A corto plazo, todos los rodajes, producciones, estrenos y demás actividades se han suspendido debido a las restricciones del estado de alarma. La imposibilidad de realizar las actividades productivas en el sector ha destruido miles de empleos, algunos de forma temporal, otros permanentemente. Estados Unidos, uno de los mercados audiovisuales más potentes, que no ha realizado un confinamiento nacional estricto, calcula que se perderán alrededor de 120.000 empleos (Asociación Appa, 2020).

La Spain Film Comission ha propuesto una serie de medidas para afrontar la crisis del sector, instando a varios Ministerios a elaborar planes de ayuda e impulsión del mercado, así como la

creación de un Hub Audiovisual Español (Spain Film Comission, 2020). Dichas medidas están enfocadas sobre todo a paliar la debacle de la producción de ficción en España, dado que aunque la televisión de no ficción también ha sufrido estragos por la Covid-19, los programas y las parrillas de programación se han podido adaptar con mucha más facilidad y la mayoría no han tenido que paralizarse (Costas, N. 2020).

En consecuencia, la mayoría de producciones o bien se retrasarán o bien se cancelarán, hecho que podría conllevar la quiebra de varias productoras nacionales. Sin embargo, también se podría especular que la falta de oferta y el aumento de demanda en los posteriores meses tras la erradicación de la pandemia podría ocasionar un efecto rebote que impulsara el sector, aunque la probabilidad de que dicho rebote ocurra es incierta.

Pese a la situación actual de crisis sanitaria, a continuación se analizarán los diferentes agentes del mercado y cuál sería su encaje con *Dory's*, con especial énfasis en los grandes actores del mercado que, aunque se vean sacudidos por la pandemia, su quiebra o desaparición es, cuando no improbable, imposible.

3.1.1. Grupos de televisión

Los grupos de televisión se enmarcarían en una estrategia de venta más tradicional, así que características como el número de episodios y la posibilidad de ajustar *Dory's* a una emisión semanal resultarían atractivas. En España los principales grupos de comunicación con canales de televisión son Atresmedia, Mediaset y RTVE.

Atresmedia

El grupo de comunicación Atresmedia es propietario de los canales Antena 3, La Sexta, Neox, Nova, Mega y Atreseries. Antena 3 tiene una larga historia de producción y coproducción de comedias y comedias de situación, desde la aclamada *Farmacia de guardia* (1991 - 1998) a más recientes como *Con el culo al aire* (2012 - 2014). Además, Neox apuesta en su programación por *sitcoms* con un marcado humor y estilo americano, incluyendo series como *Los Simpson* (1989 -), *Big Bang Theory* (2007- 2019), *Cómo conocí a vuestra madre* (2005 - 2014) o *Friends* (1994 - 2004), por ejemplo, tal y como publicaba El Periódico. (El Periódico, 2016).

Mediaset

El grupo de comunicación Mediaset, concretamente Mediaset España Comunicación, opera los canales Cuatro, Telecinco, Factoría de Ficción, Boing, Divinity, Be Mad y Energy. Los canales de carácter generalista son Cuatro, adquirido en 2011, y Telecinco. La programación de Cuatro está centrada en programas de producción propia de entretenimiento y no ficción, como podrían ser los *reality shows*. Los productos de ficción suelen ser series extranjeras de las que se han comprado los derechos de emisión, como por ejemplo Castle (2009 -) o Mentes Criminales (2005 -). En consecuencia, un producto como *Dory's* no encajaría demasiado con la programación actual del canal.

Por otra parte, Telecinco sí tiene algunas comedias de situación de elaboración propia. La más destacable es la exitosa *La que se avecina* (2007 -).

RTVE

La Corporación de Radio y Televisión Española agrupa la gestión y emisión de los canales de televisión La 1, La 2, Clan, Teledeporte y 24h. El canal de televisión más apropiado para un proyecto como *Dory's* sería en este caso para La 1, dado que es un canal generalista con bastante producción propia y una presencia considerable de series de ficción.

La 1 emite comedias de situación como la actual y controvertida *Diarios de cuarentena* (2020 -) y, aunque no es el género predominante en la parrilla de programación, el canal también ha producido a lo largo de su historia comedias variadas como *A las once en casa* (1998 - 1999), *Ala...Dina!* (2000 - 2002) o *Animales racionales* (1972 - 1973).

3.1.2. Productoras audiovisuales

Imagina Media Audiovisual (Mediapro y Globomedia)

Imagina Media Audiovisual es un conglomerado que aglutina las productoras Mediapro y Globomedia, además de otras productoras audiovisuales como Promofilm o Mercuri.

Por una parte, Globomedia ha producido una gran cantidad de series de ficción de diversos géneros como *Médico de familia* (1995 - 1999), *Looser* (2018), *Vis a vis* (2015 - 2019) o *Aída*

(2005-2014). Además, actualmente preparan una comedia de situación conjuntamente con HBO España, hecho que demuestra el interés de la productora por este tipo de productos (Vertele, 2020).

Por otra parte, Mediapro apuesta por la comedia con la reciente compra y absorción de El Terrat, la productora de Andreu Buenafuente. En la rueda de prensa en la que se anunció la decisión se comunicó que la intención de Mediapro era reforzar el ámbito de la comedia en televisión, así como tener una mejor infraestructura para la internacionalización de proyectos (El País, 2019). Esta decisión podría favorecer a proyectos como *Dory's*, que tiene como características atractivas para la productora la internacionalidad y la comedia.

3.1.3. Agregadores globales de contenidos

Los agregadores globales de contenido y las plataformas en línea se han establecido en los recientes años como unos actores clave del sector, potenciando la producción de ficción en el país y diversificando la oferta. A continuación, se exponen diversas plataformas que operan en España y podrían resultar atractivas para *Dory's*.

Netflix

La plataforma Netflix llegó a España el 20 de octubre de 2015. Durante ese periodo, la empresa americana se consolidó en muchos países en un proceso de internacionalización de sus servicios. (El País, 2015). Además, Netflix decidió establecer su sede de producción europea en Madrid y, en consecuencia, en los siguientes años han producido series en España de gran éxito, como *Élite* (2018 -) o *La casa de papel* (2017 -). Aparte de aumentar la producción de ficción en España, la sede de Netflix también cuenta con instalaciones como tres platós insonorizados de 1200 metros cuadrados. (Alcolea, 2019)

Netflix se ha convertido en pocos años en un actor muy influyente dentro del sector. Además, su producción en España ha aumentado significativamente, apostando por trabajar con equipos españoles. De este modo, un producto como *Dory's* podría amoldarse a las necesidades de la productora, que contaría con los medios necesarios para su producción.

HBO

Un año más tarde de la llegada de Netflix a España, el famoso canal de televisión por cable HBO llegaba a la península para competir por el mercado de las plataformas de *streaming* (La voz de Galicia, 2016). Si bien se ha consolidado en el mercado español, la filosofía de HBO difiere de la de Netflix y apuesta por un catálogo más reducido, pero selecto. En consecuencia, la producción de HBO en España no se puede comparar con otras plataformas como Netflix, dado que HBO apuesta por la compra de derechos de emisión en lugar de producir series originales. En su catálogo se pueden encontrar series españolas como *Vota Juan* (2019 -) *El Pionero* (2019) o películas como *The Pelayos* (2012) o *Los lunes al sol* (2002) (HBO España, 2020).

Aunque no se debería desestimar la paltaforma de HBO, sí que resultaría improbable encajar un producto como *Dory's* en su catálogo o su lógica productiva, por lo que HBO no resultaría una plataforma demasiado atractiva para la producción de la *sitcom*. Sin embargo, una vez producida la serie la compra de derechos de emisión sería más probable, dado el historial de la compañía.

Amazon Prime Video

En el año 2016, unas semanas más tarde que HBO, Amazon introdujo en España sus servicios Prime, que incluyen ventajas en su tradicional servicio de paquetería, pero además incluye música, videojuegos y, lo más importante, una plataforma de contenidos emitidos en *streaming* en línea. De esta manera, Amazon se consolidaba como una de las tres grandes plataformas internacionales que dominaban el mercado en España (El País, 2016).

Tras ver el éxito de los originales españoles de Netflix y como esas producciones abrían la puerta al gigante mercado latinoamericano, Amazon decidió reforzar su producción en España con tres grandes producciones en desarrollo (La Vanguardia, 2019), fichajes para acelerar los procesos productivos y colaboraciones con televisiones y productoras establecidas en España (El Español, 2020).

Dory's podría ser un producto atractivo para Amazon Prime Video, dado que la demanda de productos españoles del gigante de paquetería americano ha aumentado considerablemente estos últimos dos años. Además, Amazon Prime Video cuenta en su catálogo con otras series que comparten algunas características con *Dory's*, por lo que la serie encajaría dentro de su oferta.

Filmin

Filmin es una plataforma española de películas y series en *streaming* que opera desde el año 2008. Fue la primera compañía en ofrecer este servicio con una tarifa plana, aunque su modelo es híbrido: hay películas Premium y también se pueden alquilar temporalmente sin tener que estar suscrito. Además, Filmin se expandió a Portugal en 2016 y también ofrece sus servicios en México a través de FilminLatino. Su catálogo está enfocado al producto nacional y mezcla cortometrajes, documental, clásicos y películas recientes (Filmin, 2020).

En términos de producción, Filmin se estrenó en el mercado con *Barcelona, nit d'hivern* (2015) y posteriormente ha participado en la producción de varias películas independientes como *Jean-François i el sentit de la vida* (2018) (Filmin, 2015; 2018). Aunque su capacidad de producción es limitada respecto al resto de actores del mercado, no se debería descartar a Filmin de una posible participación en *Dory's*, dado que es una compañía que apuesta por los proyectos locales y les da prioridad.

Flooxer

Flooxer es una plataforma creada por Atresmedia el año 2015 que, en palabras de José Manuel González Pacheco: “Es una plataforma de vídeo corto adaptado a las nuevas formas de consumo.” Flooxer tiene como objetivo dar cabida a contenidos de vídeo digital y a los productos creados para internet.

Aunque uno de los intereses de Flooxer sea la internacionalización, *Dory's* no sería un producto que se amoldase a su plataforma, debido a las características propias de una comedia de situación. El principal problema sería su extensión, dado que la mayoría de formatos de ficción en Flooxer no superan los quince minutos de duración. En consecuencia, *Dory's* no se adapta a las necesidades de la plataforma y viceversa (FlooxerNow, 2020).

Playz

Playz es un canal multiplataforma perteneciente a RTVE. Su contenido está centrado en atraer un público joven y, al mismo tiempo, también apuesta por el talento joven dentro del audiovisual.

En su catálogo se puede encontrar la premiada *Boca Norte, Drama o Grasa*. A diferencia de Flooxer, el formato habitual de las series de ficción de Playz sí que puede ser de entre los veinte y los treinta minutos (Marín, F. y Cortés, H., 2017).

A nivel de producción, los productos de Playz suelen realizarse entre RTVE y alguna productora nacional. En el caso de *Boca Norte*, se trata de la colaboración de RTVE y Lavinia. (Lavinia, 2020). En consecuencia, *Dory's* es un producto que cumpliría con las características habituales de los formatos disponibles en Playz, aparte de tener la juventud como uno de sus conceptos clave.

Movistar +

Movistar+ es una plataforma de televisión de suscripción de pago, originada tras la fusión de Movistar TV y Canal +, tras la compra del último por parte de Telefónica. (Telefónica, 2015). El proceso de transición y renovación terminó en 2016, apostando por la creación de nuevos canales de televisiones y dándoles un lavado de cara a los antiguos, así como los fichajes de estrellas televisivas como Andreu Buenafuente. Actualmente, Movistar+ es la plataforma de suscripción de televisión con más abonados.

Desde su lanzamiento, Movistar+ ha apostado por la producción de series de ficción y no ficción originales, que tengan recorrido y puedan internacionalizarse. En 2020, la plataforma estrenará catorce nuevas temporadas, incluidas dos grandes producciones. Además, la apuesta por el talento creativo español y la creación de productos españoles se ha visto recompensada. (Movistar Plus, 2020). *Dory's* podría encajar en el modelo productivo de Movistar Plus, dado que es un producto con un *target* joven y la internacionalidad es uno de sus conceptos clave.

3.2 Descripción del proyecto

En este apartado se realizará una breve explicación del proyecto centrada en su potencial de venta, haciendo hincapié en el target o los conceptos clave de la serie, por ejemplo.

3.2.1. Título

Esta comedia de situación se llama *Dory's* debido a que este es el nombre que recibe la sala común donde el grupo protagonista pasa la mayor parte de su tiempo. Los puntos fuertes de este título son su brevedad y que esté escrito en inglés, lo cual sugiere ese contexto internacional en el que se sitúa la serie.

3.2.2. Conceptos clave

Internacionalidad: Debido al universo diegético en el que la serie se desarrolla, *Dory's* tiene como una de sus insignias la internacionalidad. La residencia de estudiantes se convierte en un crisol de culturas presente a lo largo de los episodios e incluso la diversidad lingüística está contemplada.

El diseño de *Dory's* establece un equilibrio entre lo conocido a nivel nacional y lo internacional. El protagonista, Einar, y su mejor amigo, Rubén, son estudiantes provenientes de España y sirven como punto de anclaje para el público objetivo. A partir de aquí, el resto de los personajes y los escenarios ayudan a vender ese sello de internacionalidad.

Juventud: Otro de los conceptos clave de la serie es la juventud. En este sentido, la edad del grupo protagonista y el tema troncal de la serie “Encuentra tu lugar” ofrece un relato sobre la adolescencia tardía y la juventud temprana con espacio para desarrollar temas como la madurez. Estudiar en el extranjero supone para los protagonistas separarse de sus familias durante un largo tiempo por primera vez, vivir solos por primera vez, etc.

3.2.3. Target

El target principal de la serie es gente entre los 16 y los 40 años. Igual que otras comedias de situación apela a un público bastante generalista, pero debido a la inclusión de elementos como el lenguaje malsonante, el alcohol o las drogas se ha fijado la edad mínima del *target* en los dieciséis años.

Sin embargo, se podrían usar ciertos recursos para fijar el mínimo en 13 años. *Cómo conocí a vuestra madre* (2005 - 2014) sustituye cualquier aparición de sustancias psicotrópicas por bocadillos y, a través de esta simbología, realiza sus *gags* sobre drogas. Además, diegéticamente es coherente dado que la historia la está contando el protagonista a sus hijos. Al evitar mostrar el uso de drogas de forma explícita, la serie evita ser clasificada como para mayores de dieciséis años.

3.3 Análisis DAFO (valoración del producto)

Debilidades	Amenazas
La falta de un <i>teaser</i> puede dificultar su venta a algunas productoras. Su localización en Dinamarca podría implicar algunos días de rodaje en el país escandinavo.	El Covid19 ha sacudido el mercado, intestabilizándolo y su recuperación, aunque eventual, no será temprana.
Fortalezas	Oportunidades
La internacionalidad permite que la <i>sitcom</i> sea exportable. Opción de recorrido y desarrollo de varias temporadas.	La creciente demanda de producción española. La presencia de nuevos actores en el mercado en los últimos años.

Debilidades

En el estado actual del proyecto, la falta de un *teaser* rodado podría dificultar la venta de la serie a algunas productoras. En un futuro, sería interesante explorar distintas vías posibles para ofrecer a las productoras refuerzos visuales que enseñen el tipo de visión artística que es *Dory's*. En este sentido, las dos mejores opciones serían rodar un *teaser* más adelante cuando se dispongan de los medios necesarios o elaborar una serie de artes conceptuales de la serie (personajes, espacios, situaciones...) que ayuden a imaginar cómo es el universo de *Dory's*.

Dory's transcurre en un pueblo ficticio de Dinamarca y, en consecuencia, su localización podría implicar algunos días de rodaje en el país nórdico, hecho que conlleva un aumento considerable de costes que algunas productoras verían con recelo. Una de las posibles soluciones es aprovechar la naturaleza de la serie y sus decorados interiores para limitar el rodaje en Dinamarca a una pequeña unidad que se encargara de rodar cortinillas y planos generales de establecimiento.

Amenazas

La principal amenaza actual es la situación de emergencia sanitaria y pandemia que ha sacudido el mercado audiovisual, proyectando un período venidero de incertezas. Estas incertidumbres y el resentimiento del mercado y la economía en general puede conllevar que muchas productoras adopten una postura más conservadora respecto qué proyectos realizar, hecho que perjudicaría a *Dory's*. Sin embargo, debido a la incertezas previamente mencionada no se puede sopesar con precisión la gravedad de esta amenaza.

Fortalezas

Una de las principales fortalezas de *Dory's* es su apuesta por la internacionalidad. Los personajes, las situaciones y las localizaciones aluden y tratan este tema y ofrecen una apuesta atractiva que puede exportarse a nivel mundial. Además, esta cualidad de exportación abre la

posibilidad de colaboración con otras productoras y/o televisiones de otros países, para aliviar los costes de producción.

Otra cualidad muy valorada en este tipo de productos es la opción de recorrido y el desarrollo de varias temporadas, que además conlleva que se abaratan los costes fijos de producción. Además, si varias temporadas logran un buen rendimiento de audiencia la serie va ganando valor seguro y consigue fidelizar a la audiencia.

Oportunidades

Una de las oportunidades es la creciente demanda de producción en España, intrínsecamente relacionada con la presencia de nuevos actores en el mercado. La llegada de las plataformas de servicio en *streaming* y el lanzamiento de Movistar+ por parte del gigante de telecomunicaciones ha catapultado la producción de proyectos audiovisuales en España. Pese a las incertidumbres de la pandemia causada por la Covid-19, la falta de oferta a corto plazo debido a la paralización total de las actividades de producción podría generar un vacío en el mercado que estimulara la demanda.

4. Bibliografía

Libros

López, N. (2008). *Manual del guionista de comedias televisivas*. Madrid: T& B.

McKee, R. (2011). *El Guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Minus.

McKee, R. (2018). *El diálogo: el arte de hablar en la página, la escena y la pantalla*. Barcelona: Alba.

Mills, B. (2009). *The Sitcom*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Scaramazza, J. (2015). *SITCOM, De la Idea al Piloto*. Madrid: CreateSpace Independent Publishing Platform.

Snyder, B. (2010). *¡Salva al gato!* Barcelona: Alba.

Vorhaus, J. (1994). *Cómo orquestar una comedia: los recursos más serios para crear los gags, monólogos y textos cómicos más desternillantes*. Barcelona: Alba Editorial.

Vorhaus, J. (2017). *Breve Manual De La Sitcom*. Createspace Independent Publishing Platform.

Webgrafía

Alcolea, A. (2019). *La sede de producción europea está en Madrid y revolucionará la industria*. Recuperado de: <https://computerhoy.com/reportajes/entretenimiento/sede-produccion-europea-netflix-madrid-revolucionara-industria-399969>

Asociación Appa. (2020). Repercusión a nivel internacional en el sector audiovisual por el coronavirus. Recuperado de: <https://www.asociacionappa.es/repercusion-en-el-sector-audiovisual-por-el-coronavirus-a-nivel-internacional/>

Asociación Appa. (2020). Plan de medidas de SFC para superar el coronavirus. Recuperado de: <https://www.asociacionappa.es/posibles-medidas-para-superar-el-coronavirus/>

Bernardo, Á. (2020). Sin medios contra el coronavirus: cómo España intentó huir a ciegas del “tsunami”. Recuperado de: <https://civio.es/medicamentalia/2020/04/08/coronavirus-sars-cov-2-pruebas-pcr-espana/>

B. P. L. (29 noviembre 2016) HBO llega a España para competir en el mercado de televisión por internet. *La Voz de Galicia*. Recuperado de: https://www.lavozdegalicia.es/noticia/television/2016/11/29/hbo-llega-espana-competir-mercado-television-internet/0003_201611G29P56991.html

Cano, F. (16 abril 2020). Amazon Prime Video acelera España u busca su primer jefe de producción propia. *El Español*. Recuperado de: https://www.elespanol.com/invertia/medios/20200416/amazon-prime-video-acelera-espana-primer-produccion/482702856_0.html

Cortés-Selva L. y Rodríguez, M. (2011). La influencia del estilo visual cinematográfico en las series de ficción televisivas. *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*, 71-87.

CreaCultura. (2016). *José Manuel González Pacheco: “Con Flooxer buscamos internacionalización y colaboración”*. Recuperado de: https://compromiso.atresmedia.com/creacultura/foro/tv-cine-hogar/jose-manuel-gonzalez-pacheco-lanzamos-flooxer-dar-cabida-videos-cortos-creados-internet_2016011359428a5a0cf22592e314dd6f.html

El País. (20 diciembre 2019). Mediapro compra El Terrat, la productora de Andreu Buenafuente. *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2019/12/19/television/1576749297_835421.html

El País. (30 setiembre 2015). Netflix llega el 20 de octubre a España desde 7'99€ al mes. *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2015/09/30/television/1443598745_079226.html

El País. (15 diciembre 2016). Amazon Prime Video llega a España. *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2016/12/14/television/1481710362_682135.html

El Periódico. Neox apuesta por el humor americano. (27 setiembre 2016). *El Periódico*. Recuperado de: <https://www.elperiodico.com/es/tele/20160927/neox-apuesta-jhumor-americano-5417731>

Filmin. (22 mayo 2018). *“Jean-François se estrenará en el D'A Film Festival.* Recuperado de: <https://www.filmin.es/blog/jean-francois-i-el-sentit-de-la-vida-se-estrenara-en-el-da-film-festival>

Filmin. (7 octubre 2015). *Filmin debuta en la producción de contenidos.* Recuperado de: <https://www.filmin.es/blog/filmin-debuta-en-la-produccion-de-contenidos>

Filmin. (2020). *Preguntas frecuentes.* Recuperado de: <https://www.filmin.es/faq#tv>

Flooxer Now. (2019). *Flooxer estrena su nueva campaña, #QuieresFlooxer.* Recuperado de: https://www.flooxernow.com/sobre-flooxer/flooxer-estrena-nueva-campana-quieresflooxer_201906175d079cf60cf22e8b44a101b2.html

Gil, A. (15 mayo 2020). La crisis del coronavirus coloca a España entre los países con más recesión de la UE. *Eldiario.es.* Recuperado de: https://www.eldiario.es/economia/crisis-coronavirus-Espana-recesion-UE_0_1027497353.html

Giotta, G. (2017). Sounding Live. *Journal of Communication Inquiry*, 41(4), 331–348.

Guia Profesional Audiovisual. (2020). Impacto del Covid-19 en audiovisual. Recuperado de: <https://guiaprofesionalaudiovisual.es/impacto-del-coronavirus-en-audiovisual/>

Ibáñez, M. y Martín, S. (2019). *Proyecto de guión de la webserie How to Drag.* (Trabajo Final de Grado). Recuperado de: <https://ddd.uab.cat/record/214255>

La Vanguardia. (22 julio 2019). Amazon Prime Video apuesta por España con tres grandes producciones. *La Vanguardia.* Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/series/20190722/463648394614/amazon-prime-video-apuesta-producciones-espanolas.html>

Lavinia. (2018). *Lavinia Audiovisual produce con RTVE ‘Boca Norte’, la nueva webserie de Playz.* Recuperado de. <https://www.lavinia.tc/noticias/lavinia-audiovisual-produce-boca-norte-nueva-webserie-para-playz/>

Marín, F. y Cortés, H. (2017). ¿Qué es y cómo funciona Playz, la nueva televisión por internet de TVE? *ABC.* Recuperado de: https://www.abc.es/play/television/noticias/abci-y-como-funciona-playz-nueva-television-digital-201711050100_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F

Movistar Plus. (2017). *Movistar+ renueva en 2020 su apuesta por la producción original y el talento español*. Recuperado de: <https://comunicacion.movistarplus.es/email/movistar-estrena-un-2020-con-mas-produccion-original-y-mantiene-la-apuesta-por-nuestro-talento/>

Nayín, C. (21 marzo 2020). La televisión, en cuarentena: el impacto del coronavirus en series y programas. *El Confidencial*. Recuperado de: https://www.elconfidencial.com/television/2020-03-21/programas-series-cancelados-coronavirus_2507619/

Padilla, G. y Requeijo, P. (2015). La sitcom o comedia de situación: orígenes, evolución y nuevas prácticas. *Fonseca, Journal of Comunication* (1), 188 – 218.

Prensa RTVE. (2020). La 1 estrena la sitcom ‘Diarios de Cuarentena’.

Recuperado de: <https://www.rtve.es/rtve/20200402/1-estrena-sitcom-diarios-cuarentena/2011283.shtml>

Sacks, M. (20 julio 2010). Canned Laugther: Ben Glenn II, Television Historian. *The Paris Review*. Recuperado de:

<https://www.theparisreview.org/blog/2010/07/20/canned-laughter-ben-glenn-ii-television-historian/>

Telefónica. (2015). *Telefónica lanza Movistar+, una oferta única de televisión con los mejores contenidos y al mejor precio*. Recuperado de: telefonica.com/es/web/sala-de-prensa/-/telefonica-lanza-movistar-una-oferta-unica-de-television-con-los-mejores-contenidos-y-al-mejor-precio

Vertele. (2018). HBO España prepara su segunda serie original: Una sitcom producida por Globomedia. Recuperado de: https://vertele.eldiario.es/noticias/HBO-Espana-original-producida-Globomedia_0_1999600031.html

Audiovisual

Arango, P. (productor) y Pavón, J. y De la Cueva, R. (directores). (2000 - 2002). *Ala...Dina!* [Serie de televisión]. España: La 1.

Caballero A. y Écija, A. (productores) y Caballero, L. (directora). (2007 -). *La que se avecina*. [Serie de televisión]. España: Telecinco.

Correll, C. y Gosden, F. (1928 - 1960). *Amos 'n' Andy*. [Programa de radio]. EE.UU: Hotel El Mirador, Palm Springs, California.

Crodray, R. (productor) y Fryman, P. (directora). (2005 – 2014). *Cómo conocí a vuestra madre*. [Serie de televisión] EE.UU.: Soundstage Studio 22, Los Ángeles.

Daniels, G. et al. (productores) y Einhorn, R. et al. (directores). (2005 - 2013). *The Office*. [Serie de televisión]. EE.UU.: NBC.

Daniels, G. y Schur, M. et al. (productores) y Schur, M. et al. (directores). (2009 - 2015). *Parks and Recreation*. [Serie de televisión]. EE.UU.: NBC.

Écija, D. y Pina, Á. (productores) y Álvarez, B. (directora). (2003 - 2008). *Los Serrano*. [Serie de televisión]. España: Telecinco.

Écija, D. et al. (productores) y Écija, D. et al. (directores). (1995 - 1999). *Médico de familia*. [Serie de televisión]. España: Estudio 3 de Mediaset.

Foster, G. et al. (productores) y Shapeero, T. et al. (directores). (2009 - 2015). *Community*. [Serie de televisión]. EE.UU.: NBC.

Gandara, A. (productor) y Mercero, A. (director). (1991 - 1995). *Farmacia de Guardia*. [Serie de televisión]. España: Antena 3.

Gordon, M. y Bernero, E. (productores) y Kershaw, G. et al. (directores). (2005 - 2020). *Mentes Criminales*. [Serie de televisión] EE.UU.: CBS.

Groenning, M. y Brooks, J. (productores) y Groenning, M. (director). (1989 -). *Los Simpson*s. [Serie de televisión]. EE.UU.: 20th Century Fox Television.

Hiscock, N. y Samberg, A. (productores) y McDonald, M. et al. (directores). (2013 -). *Brooklyn Nine Nine*. [Serie de televisión]. EE.UU.: FOX y NBC.

Ibáñez, G. (realizador) (1972 - 1973). *Animales Racionales*. [Serie de televisión]. España: Televisión Española.

Kauffman, M. y Crane, D. (productores) y Halvorson, G. et al. (directores). (1994 - 2004). *Friends*. [Serie de televisión]. EE.UU.: NBC.

Lloyd, C. y Levitan, S. et al. (productores) y Mancuso, G. et al. (2009 -). *Modern Family*. [serie de televisión]. EE.UU.: ABC.

Lorre, C. y Prady, B. (productores) y Cendrowski, M. et al. (directores). (2007-2019). *Big Bang Theory*. [serie de televisión]. EE.UU.: CBS.

Marlowe, A. (productor) y Bowman, R. et al. (directores). (2009 - 2016). *Castle*. [Serie de televisión]. EE.UU.: ABC.

Mendel, M. (productor) y Archer, W. et al. (directores). (2013 -). *Rick y Morty*. [Serie de televisión]. EE.UU.: Adult Swim.

Montero, C et al. (productores) y Salazar, R et al. (directores). (2018 -). *Élite*. España: Netflix.

Moreno, J. (productor) y Caballero, L. et al. (directores). (2003 - 2006). *Aquí no hay quién viva*. [Series de televisión]. España: Telecinco.

Oppenheimer, J., Davis, M., Carroll Jr., B., Schiller, B. y Weiskopf, B. (Guionistas). (1951-1957). *I Love Lucy*. [Serie de televisión]. EE.UU.: CBS.

Pina, A. et al. (productores) y Colmenar, J. et al. (directores). (2017 -). *La casa de Papel*. España: Atresmedia y Netflix.

Reynolds, G. (productor) y Altman, R. (director). (1973 - 1982). *MASH*. [Serie de televisión]. EE.UU.: CBS.

Sanders, L. (productora) y Hughart, R. et al. (directores). (2005 -). *American Dad*. [Series de televisión]. EE.UU.: FOX.

Smith, S. et al. (productores) y Purdum, J. et al. (directores). (1999 -). *Padre de familia*. [serie de televisión]. EE.UU.: FOX.

5. Anexos

Escaletas

ESCALETA EPISODIO PILOTO V. 02

ESC. 01 PLATÓ TELEVISIÓN

Una PRESENTADORA pregunta a un MINISTRO sobre los jóvenes en el extranjero.

LLEGADA A DORY'S

ESC. 02 ESTACIÓN DE TREN

EINAR busca la salida de la estación de tren. Lleva dos maletas. Los trenes pasan a toda velocidad.

ESC. 03 RALBORG

EINAR arrastra sus maletas por la calle. Hace frío y viento.

ESC. 04 ENTRADA RESIDENCIA

EINAR intenta abrir la puerta, pero se le caen las llaves. Cuando intenta recogerlas, se le caen las maletas.

ESC. 05 SALA PRINCIPAL RESIDENCIA/PASILLOS

EINAR va hacia la habitación que le han asignado, mientras observa una sala hecha mierda, con los restos de lo que parece ser una fiesta.

ESC. 06 PASILLO

EINAR se dispone a entrar a su habitación, pero ve la luz de la sala común encendida y escucha ruidos. Decide entrar con cautela.

ESC. 07 DORY'S

LUKE y RUBÉN le dan un susto a EINAR, pensándose que es otra persona. Le enseñan Dory's. Einar les dice que necesita ir a la habitación a por su contrato.

ESC. 08 HABITACIÓN DE EINAR

Los chicos entran en la habitación y está hecha un cuadro. GIANNA está durmiendo en la cama. Los chicos debaten sobre cómo despertarla.

ESC. 09 DESPACHO DE WINDALL

Los chicos van al despacho de WINDALL y éste les dice que o Einar le trae los papeles antes de que termine su turno o se queda sin habitación.

ESC. 10 DORY'S

EINAR está agobiado sin saber qué hacer, cuando llega GIANNA y dice que recuerda haber visto el contrato en The Blue Teeth. La gente se ofrece a ir con Einar, pero él los manda a la mierda.

ESC. 11 CALLE RESIDENCIA

Einar va hacia el bar The Blue Teeth, enfadado. RUBÉN le sigue.

ESC. 12 THE BLUE TEETH

EINAR llega al bar, pero JULIETTE, que trabaja ahí, le dice que van a cerrar. Einar entra igualmente para buscar el contrato. Einar encuentra a Matt, que le dice que recuerda tener su contrato y luego se lo dará.

ESC. 13 EXTERIOR THE BLUE TEETH

Rubén no las tiene todas, pero Einar se enfada y lo manda a la mierda.

ESC. 14 DORY'S

EINAR espera a que venga Matt con su contrato, satisfecho. LUKE y GIANNA se huelen algo raro. Cuando se enteran, van corriendo en busca de Matt.

ESC. 15 38TH ROYAL

EINAR, LUKE y GIANNA se confrontan con MATT en su sala común. Matt les da el contrato, pero se va contento, Windall ya ha terminado su turno.

ESC. 16 PASILLO DESPACHO WINDALL

LUKE, EINAR y GIANNA ven que Windall ya se ha ido de su despacho.

ESC. 17 SALA PRINCIPAL

EINAR se viene abajo y se disculpa con LUKE y GIANNA. LUKE tiene una idea.

ESC. 18 HABITACIÓN DE RUBÉN

EINAR y los demás convencen a RUBÉN para que lleve a Einar hasta Windall.

ESC. 19 CALLE RESIDENCIA

EINAR y RUBÉN van en bici cómo pueden para alcanzar a WINDALL.

ESC. 20 APARCAMIENTO

EINAR y RUBÉN atrapan a WINDALL y le entregan el contrato.

ESC. 21 DORY'S

EINAR, RUBÉN, LUKE y GIANNA están en Dory's. Ya son amigos. Llega JULIETTE. Einar intenta disculparse, pero Juliette lo manda a la mierda y se va a su habitación.

Tratamiento del episodio piloto

Una PRESENTADORA está entrevistando al MINISTRO DE EDUCACIÓN en un plató de televisión. Parece que de momento está siendo una entrevista agradable. La presentadora le pregunta por los jóvenes que ahora mismo se encuentran fuera del país, ya sea estudiando o trabajando. El ministro sonríe y procede a contar cómo la estancia de estos jóvenes va a ser una experiencia única y maravillosa de la que van a aprender mucho.

Vemos a EINAR DELGADO en una estación de tren, pelándose de frío junto a dos maletas. Hace mucho viento y los trenes cruzan la estación a toda velocidad. Se respira un ambiente de hostilidad. Einar subiendo por la carretera, arrastrando las dos maletas. Parece que le está costando. Hace frío y mucho, mucho viento. Einar llega a la entrada de una residencia de estudiantes. Deja las maletas a un lado y saca unas llaves para abrir la puerta. Se fija en las llaves. Tienen un chip para que la puerta se abra automáticamente. Lo pasa por el sensor. No sucede nada. Einar pone la mano en el paño e intenta abrir, pero la puerta está bloqueada. Mientras, con una mano aguanta el paño de la puerta, con la otra intenta pasar la llave por el sensor. Sin embargo, se le caen las llaves justo cuando más cerca estaba. Al agacharse para recogerlas, la puerta se abre automáticamente, pero golpea una de las maletas de Einar y la tira al suelo. Einar se gira y rápidamente va a coger la maleta. La puerta empieza a cerrarse. Horrorizado, Einar coge la maleta y estira la pierna para bloquear la puerta. Lo consigue, pero la puerta sigue presionando y Einar pone muecas de dolor. Vuelve otra vez a estirar el brazo para pasar las llaves por el sensor. Sin embargo, no hay manera. No llega. Mientras lo está haciendo, ladea la cabeza y ve que en el interior hay un botón para abrir la puerta. Einar, recuperando la compostura, lo pulsa y recoge las maletas para entrar. Einar entra a la sala principal de la residencia, que está llena de los restos de lo que parece una fiesta salvaje. Einar saca un papel del bolsillo en el que hay escrito el número 12 y se va por el pasillo de la izquierda.

Einar cruza el pasillo hasta llegar a su habitación. Sin embargo, justo antes de abrirla escuchar a alguien cuchicheando. Se gira y ve una luz que sale de la sala común de al lado. Decide entrar. Einar entra en la sala común Dory's y, antes que pueda hacer nada, dos chicos se acercan de un salto y gritando para asustarle. Se trata de RUBÉN y LUKE. Einar suelta un grito agudo de terror. Los tres se quedan en silencio. Rubén y Luke comentan por lo bajo que esa no es Juliette

y se disculpan, diciéndole a Einar que se esperaban otra persona. Se presentan. Rubén y Luke caen en la cuenta que Einar también tiene asignada la sala común Dory's y Einar les comenta que tiene que ir a recoger el contrato en su habitación para entregárselo a Windall.

Los chicos van a la habitación y al abrirla descubren que la cerradura está rota. Inmediatamente, un halcón sale volando de la habitación. La habitación de Einar está hecha un desastre, con los muebles tumbados y un montón de basura por el suelo. Hay una calabaza pintada de azul apoyada en la pared y una chica durmiendo en la cama en una postura poco orgánica. Einar mira su habitación horrorizado. Luke le comenta a Einar que esa es Gianna, que también forma parte del grupo de la sala común. Rubén parece más fascinado por la calabaza azul. Einar no encuentra el contrato y empieza a asustarse. Luke y Rubén sugieren que Gianna quizás sabe algo, y usan un método casero para que se despierte, pero no funciona. Finalmente, deciden ir al despacho del gestor de la residencia para comentar lo sucedido.

Los chicos llegan al despacho de Windall, que está cerca de la sala principal de la residencia. Su despacho está abarrotado de cosas, con pilas y pilas de libros de arte y filosofía, así como un ordenador con dos pantallas y un par de archivadores. WINDALL está trabajando, algo aburrido. Einar entra y le pregunta por lo del contrato y Windall le responde que o lo tiene en su mesa firmado antes de terminar su turno o se queda sin habitación. Rubén se pone a preguntar cosas a Windall y lo ve como un maestro.

De vuelta a la sala común, Einar está agobiado sin saber qué hacer, mientras que Luke y Rubén ya se han olvidado un poco del tema. Aparece GIANNA, de resaca y recién despertada, y Einar la acosa a preguntas sobre el contrato y todo. Gianna se da cuenta que se equivocó de habitación e intenta recordar. Tras un rato, cree recordar haber visto a alguien con el contrato en el bar The Blue Teeth. Einar se prepara para ir hacia allí y el resto se dispone a acompañarle, pero Einar los manda a la mierda.

Einar va hacia el bar The Blue Teeth, enfadado. Rubén le sigue a lo lejos hasta atraparle. Einar se niega a dirigirle la palabra. Rubén le ofrece su amistad. Einar acelera el paso. Rubén se queda un momento quieto, pero no se da por vencido y le sigue.

Einar llega al bar, seguido por Rubén. Al entrar por la puerta, se encuentra con JULIETTE, una chica que trabaja en el bar, que le dice que van a cerrar y que por favor se vaya. Einar, tímido y agobiado, le pide que le deje entrar, que está buscando una cosa muy importante. Juliette niega con la cabeza y Einar se pone borde, hasta que Juliette le deja pasar a regañadientes. Rubén y Einar se ponen a buscar el contrato y, al remover unos cojines apilados, descubren a MATT, que coge una bocanada de aire y se incorpora, con cara de estar cansado.

Einar, Rubén y Juliette le preguntan qué hace aquí y Matt dice que se quedó traspuesto en la fiesta. Einar le pregunta por el contrato, Matt recuerda que en la fiesta alguien le dio el contrato y lo puso en una botella, pero ahora no tiene la botella. Matt le dice a Einar que probablemente lo tenga alguien de su sala común, así que luego se lo da sin ningún problema. Einar respira aliviado y se va. Rubén se encoge de hombros y se va también. Matt se insinúa a Juliette, pero ella pasa de él y le pide que le ayude a limpiar.

Al salir, Rubén le comenta a Einar que no las tiene todas consigo y se huele algo raro. De hecho, sugiere que lo hablen con Luke y Gianna, pero Einar le interrumpe y le dice que no son amigos, que le deje en paz y que está metido en este lío por culpa de todos ellos. Einar se va enfadado y Rubén se enfada también.

Einar espera a que venga Matt con su contrato, satisfecho. Luke y Gianna están a otra cosa, pero cuando escuchan el nombre de Matt se ponen alerta e interrogan a Einar. Él les cuenta lo sucedido. Luke y Gianna se escandalizan y arrastran a Einar mientras se van corriendo a la sala común de Matt.

Luke, Einar y Gianna llegan a la sala común de Matt y se encuentran con sus amigos, que les dicen con cachondeo que Matt aún no ha llegado. Luke y Gianna los echan de la sala común y se preparan para emboscar a Matt. Einar también lo hace, a regañadientes. Oyen a alguien que se acerca. Gianna salta de detrás del sofá y de un grito coge de las solapas a una chica y la amenaza. Cuando se da cuenta que No es Matt, suelta la chica. Luke se va a ligar con la chica mientras esperan a Matt. Cuando llega Matt, Gianna vuelve a saltarle, pero esta vez no le sale la amenaza

bien. Matt se ríe, pero al final cede y les da el contrato. Sin embargo, no deja sonreír. Cuando le preguntan porque, dice que se les ha hecho tarde. Gianna y Einar horrorizados van hacia el despacho de Windall, pero antes arrastran a Luke que seguía con la chica asustada de antes.

Einar, Luke y Gianna ven que Windall ya se ha marchado de su despacho y van a la sala principal. Einar se viene abajo, desesperado. Les pide perdón por haber pasado de ellos y no haber confiado. Gianna y Luke aceptan sus disculpas. Además, le dicen que ahora que todos son de la misma sala común, tienen que apoyarse. Einar responde bajonero, diciendo que cómo van a aceptar su apoyo, si también se ha enfadado con Rubén. Al mencionar a Rubén, la cara de Luke se ilumina y dice que ha tenido una idea, que le sigan.

Einar, Luke y Gianna piden a Rubén que les deje entrar en la habitación. Einar se sincera con Rubén y se disculpa, Luke les cuenta su plan: coger la bici de Rubén e ir a toda prisa hasta el aparcamiento, a ver si enganchan a Windall. Rubén dice que no, que pasa de todo esto, y se va hacia fuera. Einar se desespera, pero ve a Luke sonriendo. Gianna le dice a Einar que esa es su forma de decirle que le perdona. Todos van a fuera.

Einar y Rubén van en bici cómo pueden para alcanzar a Windall. Einar se sujetó como puede y grita de terror, hasta que se empieza a reír de lo absurdo y a motivarse, extendiendo los brazos y gritando de euforia. Rubén sonríe. Llegan al aparcamiento y ven a Windall, abriendo con las llaves su coche. Einar y Rubén le avisan para que pare y se bajan de la bici a duras penas. Le explican lo sucedido y le entregan el contrato. Windall lo acepta con cara de malas pulgas. Rubén y Einar lo celebran.

Einar, Rubén, Luke y Gianna están en Dory's. Bromeán con lo sucedido y ríen. De repente, llega Juliette. Luke y Gianna van a darle la bienvenida, Rubén no está prestando atención y Einar se muere de vergüenza. Juliette le ve y pone cara de enfadada. Einar intenta disculparse, pero Juliette se va, dejándole con la palabra. Los otros se ríen de él. Einar comenta que la sala común de Matt se llamaba 38th Royal y pregunta cómo se llama la suya.

Aparecen los títulos de crédito: Dory's.

Episodio #02 Nos acabamos de quedar sin cena

MATT, OLIVIA y LUKE están cenando en la 38th Royal, tal y como habían acordado. Olivia y Luke se miran con complicidad, mientras Matt les cuenta cosas sobre su pueblo natal. Matt no se calla y está todo el rato hablando. Luke intenta aportar algo a la conversación, pero Matt no le deja hablar. Luke se empieza a poner nervioso. Matt sigue contando sus cosas, sobre la piscina municipal, el parque infantil, los veranos con sus amigos en bici, etc. A Luke le empieza a salir un tic en el ojo, se está intentando contener. Olivia nota que algo va mal. Matt sigue hablando de cosas aburridas hasta que Luke, en un ataque de rabia, coge el cuchillo y apuñala el pan, mientras grita. Olivia y Matt se le quedan mirando. Él se excusa como puede y le pide por favor a Matt que continúe. Matt acepta encantado y sigue con sus cosas, pero a los cinco segundos Matt tumba la mesa mientras grita que no puede más y se va, hecho una furia. Matt se queda con el tenedor y el cuchillo en las manos, sin saber qué hacer.

Luke llega a Dory's anunciando que ha terminado su castigo de cenar con Matt. Sin embargo, se encuentra que en la sala solo están EINAR y JULIETTE. Einar está con el móvil y Juliette está leyendo un libro. Luke intenta hablar con ellos, pero se nota que hay mal rollo entre los dos. Einar suelta un comentario y Juliette le tira el libro, que le pasa por encima de la cabeza. Se levanta, enfadada, y va a prepararse para trabajar. Luke le recuerda antes que se vaya que va a celebrar su libertad preparando una cena especial en Dory's. Einar se levanta también, enfadado y cuando Juliette se ha ido, se viene abajo y le suplica a Luke que le ayude, que no quiere estar de mal rollo. Luke le pregunta porqué estaba tan borde antes y Einar le dice que para guardar las apariencias. Luke se lava las manos y le dice que espabile, que ya tiene una edad. Einar decide ir a buscar a Juliette. Llega RUBÉN y Luke le pide ayuda para la cena con una sonrisa en la cara. Rubén acepta a regañadientes.

Einar sigue a Juliette con cuidado, mientras ella sale de la residencia. Se acerca lentamente, dudando sobre si hablar con ella o no. Sin embargo, Juliette se gira y, pensando que es un agresor, le rocía spray de pimienta. Einar cae al suelo y se retuerce de dolor. Juliette le pregunta porque estaba siguiéndola tan cerca y Einar le explica que quería disculparse, pero no sabía cómo. Juliette le pide que deje de ser un niñato y se va.

Mientras, en Dory's están Rubén, GIANNA escuchando a Luke, que explica a grandes rasgos que les hace falta para organizar la cena. Rubén dice que él solo sabe cocinar espaguetis a la carbonara y que necesitará leche, un poco de nata y jamón dulce. Al oír los ingredientes, Gianna va a por un vaso de agua y vuelve. Cuando vuelve, sorbe un poco y, en vez de escupirlo, le tira el vaso de agua a Rubén, mientras le dice que no vuelva a blasfemar en su presencia.

Juliette está trabajando en el The Blue Teeth cuando se fija en Einar, que está en la barra. Se acerca con cara de malas pulgas y le pide que se vaya, que su jefe está ahí y no quiere que la echen. Einar le dice, montando un teatrillo y en voz alta, que por qué se niega a atenderle, y el jefe del bar se gira, arqueando una ceja. Juliette acepta a regañadientes y le pregunta qué quiere tomar. Einar le dice que con ser perdonado le bastaría. Juliette pone los ojos en blanco. Einar rápidamente, le pregunta que qué recomienda. Juliette le responde con sarcasmo que le recomienda que se vaya a la mierda. Einar hace ver que volverá a montar el teatrillo y Juliette lo para. Le pide un café. Juliette le contesta que vale, marchando dos cafés. Einar se extraña. Juliette le dice que por algún lado tendrá que empezar para que le perdone, no.

Por otro lado, Luke, Gianna y Rubén están en el supermercado comprando ingredientes para la cena. Rubén lleva el carro de la compra y Luke no para de meter cosas dentro. Cosa que le hace ilusión, cosa que mete. Tras un rato, llegan a la zona de licores y Luke se pone meditativo sobre cuál escoger. Rubén aprovecha y le dice a Gianna que si quiere jugar al escondite. Gianna le dice que explique, interesada. Rubén propone que cada uno coja un objeto del super y lo esconda, quién encuentre antes el objeto del otro gana. Gianna acepta, pero dice que quiere hacerlo aún más interesante. Si Gianna gana, Rubén tiene que aprender a hacer una carbonara clásica. Si Rubén gana, Gianna le traerá el desayuno que él compra durante una semana. Rubén acepta. Él elige como objeto una lata de aceitunas y Gianna un bote de garbanzos.

De vuelta en el bar de estudiantes, Einar está en la barra con dos tazas de café humeante, mientras espera a que Juliette vuelva de atender a unos clientes. Cuando vuelve, Einar le sugiere qué él va por el buen camino para que acepte sus disculpas. Juliette niega con la cabeza y le dice que simplemente le encanta el café y cualquier excusa es buena para tomarlo. Se toma el café de un trago y se prepara para irse otra vez de la barra. Einar se gira para decirle algo, pero con el

brazo le da un golpe al bote de propinas y lo tira al suelo. Al caer, el cristal estalla en mil pedazos y las monedas se desperdigan por el bar. Los estudiantes, al verlo, se agachan a toda prisa para recoger el dinero, peleándose. Juliette grita de horror, era su extra de ese mes. Einar no sabe dónde meterse.

En el supermercado, vemos a Rubén y Gianna susurrándose, detrás de Luke, que aún está dudando con los licores. Ya han escondido los objetos. Rubén le dice que cuando Luke se decida y vaya a pagar, empieza la búsqueda. Se quedan así durante un buen rato, hasta que Luke se decide por coger los tres licores con los que estaba dudando y meterlos todos en el carrito. En ese momento, Gianna y Rubén salen corriendo a buscar los objetos, por las estanterías, en los cajones y neveras, etc. Una señora mayor está bloqueando un pasillo mientras avanza lentamente y Gianna le grita que se aparte de malas maneras. Gianna sigue buscando y revisa el carrito de Luke, a ver si la lata está ahí, pero no aparece. Luke le pregunta dónde está Rubén, que se tienen que ir para empezar a prepararlo todo. Gianna se gira extrañada, no ve a Rubén por ningún lado. Ni rastro de él. Sin embargo, Gianna se fija en un cartón promocional al lado de un montón de latas de cerveza apiladas. Entrevé a Rubén detrás del cartón. Gianna va corriendo hacia el cartón mientras grita y de un salto le pega una patada voladora al cartón. Rubén, que estaba detrás, se cae de espaldas y tumba la montaña de cervezas, que se caen y desperdigan por el supermercado. Mientras Rubén aún está en el suelo, Gianna se pone encima de él y le fuerza a soltar la lata de aceitunas que guardaba en sus manos. Gianna se alza victoriosa, pero no pasa mucho hasta que un encargado viene enfurecido y les pega una bronca enorme. Gianna y Rubén se disculpan honestamente. El encargado alucina y les dice que le importa una mierda sus disculpas, que no vuelvan a ese supermercado jamás.

En el Blue Teeth, el jefe de Juliette le pide que termine su turno por hoy, enfadado. Le acaba de pegar una bronca monumental. Juliette se va, al borde del llanto. A la salida, Einar le está esperando. Juliette pasa de él y se va hacia la residencia. Einar la sigue, sintiendo lo ocurrido, pero Juliette se gira, indignadísima y le reprocha que el mundo no funciona así, que es un egoísta y que para Einar sería muy cómodo que ella aceptara sus disculpas, sin intentar hacer lo correcto o remediarlo. Einar no sabe cómo responder. Juliette se va, indignada.

Una vez en la residencia, Luke, Gianna y Rubén lo están terminando de preparar todo para hacer la cena. Juliette pasa por el pasillo y les dice sin pararse que ahora vendrá. El resto siguen preparando la comida, con Gianna indignándose ante la extraordinaria inutilidad de Rubén. Finalmente, se cansa y simplemente le pide que abra una botella de vino. Einar llega, bastante hecho polvo, pero no está demasiado comunicativo y se limita a ayudar. Juliette llega de su habitación, intentando poner buena cara. Einar no puede mirarle a la cara. Luke se acerca a las sartenes y, contento, le echa un chorrito de Bourbon a la comida, con la mala suerte que falla un poco y flambea las sartenes. Las llamas se extienden y el grupo se horroriza. Gianna sale corriendo, con una manga de su jersey en llamas y se tira al suelo para empezar a rodar sobre sí misma. Juliette se agacha e intenta ayudarla, pero no sabe qué hacer. Tras un rato dudando, va a coger su vaso lleno de agua de la mesa. Gianna ya ha logrado apagar las llamas e intenta frenar a Juliette, pero no le da tiempo y ésta le tira el vaso de agua encima. Luke intenta mover las sartenes para arreglarlo, pero como más lo intenta más empeora. Rubén aún no se ha dado cuenta de lo que está pasando, porque está ocupado intentando abrir una botella de vino.

Einar, con una determinación absoluta, va al pasillo con paso firme y coge un extintor. Al verle, Luke le pide que se espere un momento, que le deje sacar la comida que tiene en el horno. Mientras se lo pide ya está en proceso de quitar la bandeja del horno. Einar le dice, nervioso, que eso no puede ser. Los dos se gritan y Einar al final decide abrir el extintor con el que rocía a Luke y toda la cocina. Rubén por fin consigue abrir la botella de vino y va hasta Gianna, que sigue en el suelo, para enseñarle su hazaña.

Tras un rato, vemos al grupo cenando felizmente fideos instantáneos de microondas. Luke le agradece a Einar haber apagado el incendio y se disculpa por su comportamiento. Einar le dice que no pasa nada. Juliette sonríe un poco, pero intenta disimularlo. Luke prosigue y da un brindis por Dory's y todo el mundo brinda. De repente, se ve la cocina a su lado, que sigue hecha un asco y llena de espuma del extintor. No han limpiado nada. Luke intenta preguntar quién tendrá que limpiarlo e inmediatamente todos responden que él, sin siquiera levantar la vista. El grupo sigue cenando.

A la mañana siguiente, Juliette despierta en su habitación. Está escuchando el timbre. Se levanta y va hacia la puerta, en pijama. Cuando la abre, no ve a nadie. Al bajar la vista, descubre una taza de café humeante, con un post-it con una sonrisa dibujada. Juliette coge la taza y, con una breve sonrisa, le da un sorbo mientras vuelve a entrar en su habitación.

Tratamiento episodio #03: Sorine Amundsen

El grupo está desayunando, Einar dice que no se puede quedar, que hoy va a visitar su tía a su despacho. El grupo se ríe. Se ve que es profesora de la Universidad de Ralborg. Aparece Rubén vestido lo más desconjuntado posible. El grupo le pregunta y se ve que se le ha terminado la ropa limpia y no sabe hacer la colada. Rubén, Gianna, Luke y Juliette van hasta el cuarto de Rubén para hacer todos la colada. Rubén, llegado el momento, usa su clásica técnica de hacerse el muerto hasta que todo pase. Al final, el resto pasan de él y se van a hacer la colada. Einar va al despacho de Sorine Amundsen y ella es lo menos hospitalaria posible con él. Le dice que no tiene tiempo para tonterías. Einar intenta hablar con ella, pero fracasa, yéndose enfadado.

Luke, Gianna y Juliette suben al cuarto de la lavandería y descubren que están reemplazando las viejas lavadoras de la residencia por unas nuevas. Juliette prefiere usar una de las lavadoras previas, que aunque la van a quitar, sigue estando bien. Luke y Gianna se decantan por la lavadora nueva. Sin embargo, la lavadora está en danés. Tras trastear un poco con ella y no entender nada, la lavadora se pone a funcionar a toda velocidad, haciendo un ruido estruendoso. Einar vuelve a Dory's y se encuentra a Rubén, que está leyendo un libro. Einar le cuenta lo mal que le ha ido con su tía, y cree que quizás ha sido una mala idea hablar con ella. Llegan el resto: La ropa de Juliette se ha encogido un poco y la de Luke y Gianna se ha vuelto de varios colores. El trío le comenta a Einar y Rubén que quieren ver qué lavadora es mejor. Rubén y Einar concuerdan en que la lavadora nueva ha ganado esta ronda.

Al día siguiente, Einar va a clase y, para su sorpresa, su profesor habitual no está. En su lugar, le reemplaza Sorine. Sorine se da cuenta también y humilla un poco a Einar, poniéndole en ridículo. Al terminar la clase, Einar la confronta y le dice que pondrá una queja. Sorine le recrimina que si le darán la beca es gracias a ella, y que aun puede echarse atrás. Einar se va, enfurecido, sin darse cuenta de que se ha dejado la cartera. Más tarde, Einar está en la terraza de Dory's, distraído. Llega Juliette y se sienta a su lado. Los dos charlan un poco sobre el tema, pero Juliette no para de cambiarse de ropa. Einar le pregunta porque se va poniendo y quitando chaquetas, calcetines y camisas, a lo que Juliette se justifica diciendo que quiere poner otra colada para ganar a Luke y Gianna, pero que para ello primero tiene que tener bastante ropa para lavar. Einar le comenta a Juliette que no sabe si poner una queja contra su tía, y Juliette termina

por animarle a hacerlo. Mientras, Luke y Gianna están con la lavadora nueva, que puede poner música y tiene una plancha caliente para cocinar integrada. Además, con los temblores que hace al moverse Luke y Gianna aprovechan para usar dos sillas como si fueran sillas que hacen masajes.

Por la noche, el grupo ha montado una pasarela improvisada en la sala común para ver qué lavadora es mejor. Con una presentación algo rimbombante, aparece primero Gianna, con la ropa estupenda. Después aparece Juliette. Su ropa aun no se ha secado del todo, aunque hayan pasado horas. Finalmente, aparece también Luke, con la ropa perfecta, aunque no para de rascarse. Los demás le preguntan si está bien y él da largas intentando disimular. Al día siguiente, Sorine ve por los pasillos a Einar y le pide que venga a su despacho. Einar se teme lo peor. Sin embargo, una vez están allí Sorine se sincera con él y le devuelve su cartera. Ha visto que dentro lleva una foto de él de pequeño con su madre y le ha hecho pensar en su hermana. Los dos se perdonan y prometen hacer buenas migas, aunque Einar está bastante incómodo, sabiendo que ya ha puesto la queja. Justo en ese momento, aparece el coordinador del curso y pide a Einar que se vaya un momento, que tiene que hablar con Sorine. Einar traga saliva y se va corriendo a Dory's.

Cuando se lo cuenta a Juliette y Rubén, estos alucinan con que simplemente huyera. En ese momento, aparece abriendo de un portazo Sorine, hecha una furia. Einar grita de terror y los dos se ponen a discutir y lanzarse cosas. Rubén y Juliette se van, pensando que esos dos no tienen remedio. Entonces, oyen voces que vienen de la habitación de Juliette y Gianna. Los dos se acercan a investigar y ven dos siluetas hablando en voz baja, sumidos en la oscuridad dentro de la habitación. Cuando abren la luz, ven a Luke y Gianna con manchones de colores por la piel, rascándose sin parar mientras intentan esconderse de la luz y maldicen la lavadora. Juliette se parte de risa.

Entrada la noche, el grupo está viendo la tele en Dory's. Gianna y Luke siguen con manchones por todo el cuerpo. Comentan que se han llevado la lavadora, que no estaba homologada. Aun así, no les terminó de disgustar el aparato. Einar explica que al final aunque se hayan calmado un poco, él y su tía aún tardarán un poco en reconciliarse y llevarse bien. Juliette mira extrañada a Rubén y huele su camiseta. Le sorprende que huela bien y vaya tan limpio, si no ha hecho la

colada en semanas. Rubén se ríe un poco y les dice que encontró una lavandería en Ralborg donde te hace la colada, y que va allí desde entonces. Gianna salta encima de él y empieza a darle golpes, diciéndole que todo esto es culpa suya, mientras el resto intentan separarlos.

Tratamiento episodio #04: Visita a Ikea

Luke y Einar se están peleando por Dory's con porras desplegables mientras Juliette se toma un café, pasando de ellos. Terminan rompiendo una mesa. Windall enfurece y el grupo decide ir a Ikea a comprar la mesa y más muebles.

El grupo discute sobre qué muebles comprar y se separa. Se buscan y terminan en una especie de almacén. Rubén no encuentra una libreta pequeña con la que va a todos lados y se niega a marcharse si no la encuentra. El grupo tras presionarle accede a ayudarle a buscar la libreta. Por desgracia, no logran encontrarla y cuando salen del almacén, se dan cuenta de que la tienda ha cerrado y se han quedado encerrados.

Mientras Einar está al borde de un ataque de pánico sacudiendo la verja de hierro gritando que le dejen salir, Rubén y Juliette deciden no preocuparse y montarse su casa ideal, jugando con los muebles. Mientras cada uno decide montarse su habitación ideal, llevando muebles de un lado para otro, Juliette le pregunta a Rubén por qué le tiene tanto apego a esa libreta. Rubén le responde, evasivo.

Einar lo está pasando fatal y Luke y Gianna intentan que recupere la calma de cualquier forma. Al final, Gianna le da un bofetón y le confiesa que le gusta. Einar se pone rojo como un tomate y le pregunta a Gianna a qué viene eso y ella contesta que no es verdad, pero que al menos Einar ha recuperado el control. Luke les pide que vayan con él y les enseña un mapa de la tienda, señalando que hay una salida de emergencia en el segundo piso, en la otra punta de la tienda. Los tres deciden ir.

Por otro lado, en ese momento Rubén y Juliette hacen enseñan sendas habitaciones al otro. La habitación de Rubén está llena de muebles sobrecargados y oscuros, cosa que no entusiasma demasiado a Juliette. Rubén tolera las críticas, pero hay cierta pasivoagresividad. La habitación de Juliette es justo lo contrario, minimalista y con un lienzo que ha encontrado sobre un caballete. Rubén parece despreciar el estilo de la habitación de Juliette y la tensión entre los dos aumenta.

Luke, Gianna y Einar están recorriendo los pasillos de la tienda, atravesando distintas habitaciones. Gianna se queja de que están tardando mucho en llegar. De repente, se dan cuenta de que han vuelto al comedor por el que habían pasado hace cinco minutos. Están dando vueltas. Einar se tira al suelo, rindiéndose y lamentándose porque cree que todos van a terminar entre rejas. Luke cree que para poder encontrar la salida de emergencia tiene que entender mejor cómo están distribuidas las habitaciones, así que se pone a probar los muebles. Se sube a las mesas, entra dentro de los frigoríficos, mete la cabeza dentro del horno, prueba a ducharse (pero obviamente no hay agua), Gianna se enfada y pasa de ellos, yéndose otra vez en busca de la salida de emergencia. Gianna no tarda en volver a aparecer, frustrada. Einar se levanta y dice que quizás Luke tiene razón y que deberían probar métodos poco convencionales, así que sugiere que quizás la salida es por una de las ventanas de las habitaciones. Einar salta por la ventana mientras Luke y Gianna le observan incrédulos y por la inercia se choca contra una pared. Luke y Gianna se encogen de hombros, van a ayudarle y los tres vuelven a dar una vuelta.

Rubén y Juliette, en ese momento, están discutiendo acaloradamente mientras deambulan por la casa que han montado, quejándose de los muebles del otro como si fueran un viejo matrimonio, hasta el punto que Rubén pregunta por qué Juliette ha puesto una lona de tela negra al lado de la casa. Juliette justifica gritos que así los colores de su habitación resaltaban más y Rubén hecho una furia, coge un cuchillo de tela y rasga la tela por la mitad. Los dos se quedan callados e inmediatamente se disculpan y se sinceran el uno con el otro, confesando que, al no haber tenido muchos caprichos en la vida, ahora se habían descontrolado un poco. Entonces, por la tela rasgada aparecen Luke, Gianna y Einar, deambulando.

Rubén los ve y el grupo vuelve a reunirse, avanzando hasta la salida de emergencia. El grupo celebra haber salido ilesos de la aventura y Einar, en un momento de euforia absoluta, levanta los brazos y sin querer tira un jarrón al suelo, que se rompe en mil pedazos. Se hace el silencio y el grupo decide salir ordenadamente del sitio sin decir nada.

De vuelta en Dory's, Einar, Luke, Gianna y Juliette hablan sobre cómo al final no ha conseguido la mesa que quería Windall, aunque visto lo que podría haber pasado mejor no quejarse. Rubén se acerca y le pide a Juliette que venga un momento con él. Entonces,

Rubén le confiesa que antes no le ha contado todo sobre la libreta, y le explica que la mitad de la libreta la escribió una amiga con la que ya no se habla, y que le prometió terminar la otra mitad. Juliette le agradece la honestidad y los dos se giran para observar que Einar y Luke están volviendo a hacer el payaso con las porras desplegables, e intentan frenarlos junto a Gianna.

Tratamiento episodio #05: Los juegos de beber (Lea Frederikson)

Einar, Rubén, Gianna y Juliette están en Dory's, pasando el rato. Juliette se está preparando un café y dice que desde hace unos días nota que hay menos café en polvo. Sospecha que alguien le roba. El resto echan balones fuera y le dicen que deben ser imaginaciones suyas. Juliette decide no darle muchas vueltas y va con el resto, para decirles ilusionada que tiene una entrada para el club de jazz de Ralborg.

Mientras les enseña la entrada, Luke entra con una sonrisa de oreja a oreja en la sala común, anunciando a pleno pulmón que cancelen todos sus planes para esta noche, puesto que será la noche de los juegos de beber. Mientras lo anuncia, tira de un carrito de supermercado lleno hasta arriba de alcohol. El grupo lo aplaude, pero Juliette, preocupada, le dice a Luke que no podrá, que tiene una entrada para el club de jazz. Luke, pensando en voz alta, dice que lo entiende, que como tiene la entrada no puede venir. Justo después, Luke le arrebata la entrada a Juliette y la rompe por la mitad, mientras sonríe y le dice que ha solucionado el problema. Juliette se pone hecha una furia y persigue a Luke, que ha salido corriendo por la terraza.

Luke les explica al resto que cada uno tiene que inventarse o proponer un juego para beber para esta noche y que él se encargará de los preparativos de la fiesta. Juliette aun está enfadada por lo de la entrada y dice que pasa de pensar en un juego. Gianna está a tope con el plan y comenta que le sorprende que sea Juliette la que se eche atrás, cuando lo más normal es que hubiera sido Rubén. A Rubén le ofende el comentario y le pregunta a qué se refiere, a lo que Gianna contesta que Rubén no es demasiado fiestero y que no sabe beber alcohol. Rubén se indigna y mientras farfulla un "Ya veremos..." se marcha de Dory's.

Más tarde, Juliette está en su habitación compartida, dibujando con tres tazas de café vacías y una medio llena. Gianna está en su cama escuchando música, descansando. Llaman a la puerta. Juliette se levanta y, al abrirla, ve que se trata de Einar. Éste le propone que ya que le ayude con el juego de beber que él quiere montar. Además, Einar se fija en las tazas de café y mira preocupado a Juliette, pero ella le empuja y le dice que vale, que vayan a su habitación y se lo explique.

En la habitación de Einar, Juliette se sorprende de que esté tan vacía y le recuerda a Einar que aún no la había visto. Einar le recuerda que la última vez que fueron a comprar muebles no salió del todo bien. Tras este comentario, Einar le comenta a Juliette qué necesita para el juego, pero evita contarle en qué consiste. A Juliette le pica la curiosidad, pero intenta disimularlo. Entre otras cosas, necesitan unas especias que Juliette tiene en su despensa. Cuando abren la despensa de Juliette, ven que los botes de especias están abiertos. Juliette le recrimina a Einar que antes no le creyera cuando afirmó que alguien le estaba robando. Además, se fijan en que la despensa contigua está abierta y vacía, como si no la hubieran usado nunca. Juliette recuerda que en teoría otra persona más tiene asignada la sala común Dory's, pero Einar supone que simplemente será que nadie se ha mudado aun. Einar le agradece a Juliette su ayuda y se dispone a marcharse, alegando que no quiere molestarla más. Juliette le da las gracias y, tras dudar un poco, le dice a Einar si querría ir al club de jazz algún día, ya que ella se ha quedado sin poder ir hoy y no quiere ir sola. Einar acepta y se va. Juliette se queda pensando.

Ya por la noche, el grupo se reúne en Dory's para celebrar su noche de juegos de beber. Luke ha preparado algunos aperitivos para picar y ha llenado la mesa de la cocina de botellas de alcohol. Hay un equipo de música y algunos globos. Einar, Rubén, Gianna y Luke hablan mientras se van llenando los vasos. Einar observa preocupado cómo Rubén coge una botella de vodka y llena tres cuartas partes del vaso con el alcohol y un dedo con refresco. Aparece Juliette, y el grupo celebra que haya decidido venir al final. Sin más dilación, Luke inaugura los juegos de beber y revela que ha preparado premios para quien gane cada juego.

Empiezan con el juego de Einar: hay que destapar cinco cartas. Para hacerlo, se debe beber un poco y retirar un bote de especias que está colocado encima. A quién le toca el Joker tiene que sazonar su bebida con la especia que le haya tocado. Juegan un par de rondas y en todas ellas Rubén se ofrece a beber en lugar del que ha perdido, hecho que preocupa a Einar. El siguiente juego es el de Rubén. La gente está emocionada por empezar. Rubén les cuenta que su juego consiste en beber cada vez que alguien hable. Lo cuenta con pasivoagresividad, mientras clava su mirada en Gianna. Es algo incómodo, pero deciden jugar, quedándose en silencio. Tras unos segundos, Rubén dice una palabra y todo el mundo bebe. La gente sigue en silencio y, de repente, Rubén vuelve a decir una

palabra. Todo el mundo bebe. Einar, preocupado, le dice a Rubén que venga un momento al pasillo para ayudarle con una cosa. Rubén acepta, pide a todo el mundo que beba y declara ganadora a Juliette, sin prestar demasiada atención.

En el pasillo, Einar le pregunta a Rubén qué cojones le pasa. Él se hace el duro y le recrimina a Einar que no sabe beber y que deberían volver para seguir disfrutando de la fiesta. Einar le replica que prácticamente no se mantiene en pie. Entonces, Rubén vomita y se desploma encima de su vomito. Einar maldice para sus adentros y va a Dory's a por agua y una toalla y observa que el resto están jugando al juego de Gianna, que es muy raro e implica hacer el pino. Einar vuelve al pasillo y ve a Rubén incorporándose, que sigue haciéndose el duro y le pide que vuelvan a la fiesta. Einar termina accediendo, a cambio de que Rubén deje de beber.

Cuando vuelven a la fiesta, Luke les comenta que su juego es el famoso yo nunca. Hacen algunas preguntas comprometedoras y el grupo bebe, menos Rubén, que va muy borracho y no se entera de nada. Dado un momento, Luke le hace una pregunta a Juliette, y por vergüenza a contestar se pregunta si hay alguien viviendo en la habitación que queda en el pasillo de Dory's. El grupo decide ir a llamar a la habitación, pero nadie responde. Rubén, que llega tarde y haciendo eses, arrastrando los pies, pone voz grave y finge ser Windall.

La puerta se entreabre y aparece Lea, algo asustada. Juliette la señala y le acusa de robarle cosas. Lea intenta negarlo, nerviosa, y vuelve a cerrar la habitación. El grupo intenta llamar a la puerta, pero Lea ya no les abre. De repente, se dan cuenta de que Rubén ha desaparecido. El grupo vuelve a Dory's y lo encuentran estrellado contra el sofá. Einar y Luke se llevan las manos a la frente, suspirando, pero Gianna parece preocupada. Se acerca a Rubén y lo examina. Tras hacerlo, le comenta el grupo que deberían llamar a una ambulancia cuanto antes mejor.

El grupo entra en pánico porque no saben cómo hacerlo aún, ya que no se acuerdan de los números de emergencia y, además, la mayoría van borrachos. Juliette tiene una idea y vuelve al pasillo. Llama a la puerta de la habitación de Lea y le suplica que llame a una ambulancia, que hay un chico que no se encuentra bien. Lea, dentro de la habitación, duda un poco.

Tras un rato, vemos a una ambulancia en la entrada de la residencia de estudiantes. Se están llevando a Rubén. A su lado, están Luke, Einar, Gianna, Juliette y Lea. Cuando la ambulancia se va, Lea se disculpa por haber evitado el grupo y haber robado comida a Juliette. Ella también se disculpa por la que han montado y le agradece que les haya echado una mano. A la mañana siguiente, el grupo desayuna en Dory's. Rubén tiene la peor resaca de su vida y está mediomuerto en una silla. Gianna le está ayudando, intentando no chincharle demasiado. Rubén se arrepiente de haber bebido tanto y se disculpa. Gianna hace lo propio. Entra lea a la sala común y desayuna con el resto. El grupo ha ganado una persona más.

Tratamiento episodio #06: El ladrón de neveras

Son las cinco de la madrugada. Einar oye que alguien llama a la puerta. Se revuelve en la cama y pasa, pero vuelven a llamar, insistiendo. Al final, se levanta y se encuentra con Luke, que le dice que tiene que enseñarle una cosa increíble. Einar acepta a regañadientes, pero Luke dice que antes tienen que ir a por Rubén. Llaman a la puerta de Rubén y nadie responde. Lo vuelven a hacer y esta vez se oye a alguien gruñendo. Einar intenta abrir y se da cuenta de que la puerta no estaba cerrada.

Una vez dentro, Luke y Einar alucinan con lo desordenada que está la habitación. Rubén está en pijama, tirado en el suelo. Parece que se había levantado a abrir la puerta y se ha vuelto a dormir a medio camino. Luke le despierta de malas maneras y arrastra a los dos hasta Dory's. Sin embargo, antes de entrar ven una tarjeta enganchada en el pomo de la puerta. Observan la tarjeta de cerca. Hay un logotipo en ella y un mensaje en el que pone: "Le ha visitado Frichtif, sentimos las molestias". Rubén se despierta de golpe, fascinado por la tarjeta y empieza a mirársela mientras cavila sobre qué podría significar. Luke no le da importancia y les cuenta a sus amigos que ha comprado una cosa super guay y la tiene guardada en la nevera. Le hace mucha ilusión compartirla y no podía esperar a la mañana.

Luke, Rubén y Einar entran en la sala común y observan que hay algo raro. Su nevera no está. Hay un hueco gigante en la cocina, como si alguien se la hubiera llevado. Cuando Luke se da cuenta, cae de rodillas y grita de dolor: un grito que se escucha por toda la residencia.

Horas más tarde, todo el grupo está reunido en la sala común, junto a Windall. Luke sigue devastado por haber perdido la sorpresa que les iba a enseñar al resto y Juliette sonríe aliviada porque no han robado su café, aunque no tiene dinero como para perder todo lo que tenía en la nevera. Windall asegura que investigará lo sucedido, pero Einar se viene arriba y les propone al resto iniciar una investigación paralela para atrapar a Frichtif, el ladrón de neveras. A Gianna no le hace demasiada ilusión el plan y le pregunta a Juliette qué hará hoy, pero ella le contesta que en veinte minutos se tiene que ir a trabajar al Blue Teeth, así que si se aburre se puede ir con los chicos a investigar. Lea se ve arrastrada a la investigación, dado que le da vergüenza decirles que no.

Einar, Luke, Lea y Rubén se reúnen en la habitación de Einar. Todas las luces están apagadas, salvo una lamparita que ilumina la mesa y un tablón de corcho en el que se entrelazan toda la investigación del grupo. Einar lleva pantalones de traje con tirantes, una camisa blanca y una corbata negra aflojada. La habitación está llena de humo, dado que Lea y Luke están fumando. Suena una música de saxofón de fondo. Einar intenta explicar toda la información que han recopilado sobre Frichtif, pero Luke, Rubén y Lean no paran de cortarle el rollo interrumpiéndole preguntándole a qué viene la música de saxofón, por qué lleva esas pintas, si no sería mejor fumar en la ventana.

En el Blue Teeth, Juliette se prepara para empezar su jornada de trabajo. Gianna le viene por detrás y le saluda cogiéndola de la cintura. Juliette da un brinco, asustada, y le pregunta qué hace aquí. Gianna le contesta que cómo se aburría le ha pedido trabajo al dueño del bar de estudiantes y que hoy hará un día de prueba. Gianna parece muy contenta, pero Juliette tiene un humor de perros y no para de decirle a Gianna lo muy duro que es trabajar en el Blue Teeth y que mejor que se vaya.

El grupo, comandado por Einar, sale de su habitación y se dirige a Dory's para inspeccionar la escena del crimen. Einar está muy metido en el papel, igual que Lea, que conforme va cogiendo confianza también empieza a hablar con tono de poli duro de peli de los años cincuenta. De repente, llega Matt, cabreado. El grupo pasa de él, pero Matt les pregunta si lo de la tarjeta es una broma suya. Los ojos de Einar se encienden y se acerca a Matt, pidiéndole a Rubén que inspeccione la tarjeta. Rubén, algo perplejo, lee el contenido y sin demasiado esfuerzo le confirma que, efectivamente, es idéntica a la que ellos se encontraron esta mañana. Luke le habla del ladrón de neveras a Matt y le piden que se una al equipo de investigación, pero este se ríe a carcajadas de ellos.

Mientras, Gianna y Juliette atienden los clientes, Juliette no para de mirar de reojo con desprecio a Gianna, a quien se le da sorprendentemente bien trabajar en el Blue Teeth. Es amable, alegre y sirve todo con precisión, eficiencia y rapidez. El dueño se pasa por la barra y le dice a Juliette en broma que espabile, que la nueva le está adelantando por la derecha. Como si fuera la gota que colma el vaso, Juliette se fija en un par de cafés con leche que Gianna está a punto de servir y cambia los botes de sal y azúcar. Gianna pone una cucharadita de sal en cada taza y se dirige a servir su pedido a los clientes. El grupo

ha montado un perímetro de seguridad en la 38th Royal. Matt sale de su habitación y le sorprende ver al grupo de Dory's allí, aunque no tarda en irse de la residencia mientras farfulla sobre lo muy tontos que son. Olivia, que estaba en la terraza, se acerca a Luke para coquetear con él, pero Luke se mantiene impasible. Le comenta a Olivia que lo siente, pero necesita atrapar al ladrón cueste lo que cueste y que ahora no puede estar por ella. De repente, se oye un grito en el piso de arriba. El grupo, liderado por Einar, corre a toda velocidad hasta una de las salas comunes del piso de arriba y se encuentran con una chica belga gritando. La nevera de la sala comuna no está. De repente, Einar se da cuenta de que no hay nadie vigilando en la 38th Royal y el grupo vuelve a toda prisa. Sin embargo, ya es tarde. La nevera ha sido robada.

Juliette no para de observar a los clientes a los que Gianna ha servido el café con sal, nerviosa. Gianna, sonriente, aparece de repente preguntándole qué está mirando. Juliette se vuelve a asustar y echa balones fuera. Gianna le dice que ya sabe por qué Juliette trabaja en el Blue Teeth. Juliette contesta sarcástica que el principal motivo es el sueldo. Gianna no lo niega, pero le dice que en este local se puede hacer un muy buen café, puesto que tienen todo el equipamiento necesario. Gianna le enseña una taza de café solo y le dice que lo ha preparado para ella, y que espera haber acertado. Juliette sonríe y lo prueba. Está bastante bueno. De repente, Juliette ve a los clientes a punto de beberse el café con sal y va corriendo a frenarlos, saltando sobre la mesa y tirándolo todo por el suelo.

El resto del grupo está investigando la 38th Royal, frustrado. Lea piensa en voz alta sobre los motivos de Frichtif, su M.O. y cómo podría haber sacado tantas neveras de la residencia. Luke le dice a Einar que interrogará a Olivia y sale a la terraza a hablar con ella, pero en vez de hablar del caso hablan sobre su relación. Rubén, que lleva todo este rato en silencio, descubre unas marcas de una carretilla cerca de donde se ha robado la nevera. Einar se acerca a investigar y menciona que, aunque tengas una carretilla para transportar las neveras, la gente sospecharía si ven a alguien cruzar el pueblo de esta forma. En ese momento, Rubén da en el clavo: Frichtif tiene que estar llevando las neveras a un camión o una furgoneta para poder sacarlas de Ralborg. Einar no tarda en levantarse e irse corriendo al aparcamiento que está al lado de la residencia.

En el aparcamiento, Einar recorre las filas de coches aparcados, tenso. Ha visto un camión con el motor encendido. De repente, algo se mueve y sale de un coche. Einar se asusta mucho, pero no es más que un gato. Einar recupera la compostura y sigue avanzando. Sin embargo, alguien encapuchado se abalanza sobre él desde detrás, subiéndose a su espalda. Einar intenta sacudirse para zafarse del desconocido, pero este termina empujándolo y Einar se cae de brúces al suelo. El desconocido va corriendo al camión y se sube, dejando atrás a Einar. El resto del grupo llega tarde, pero por suerte Frichtif no había subido al camión la nevera del 38th Royal y la de Dory's.

Juliette está en la entrada del The Blue Teeth, triste. Parece que le han regañado. Sale Gianna del local, con el delantal aun puesto, y se sienta al lado de Juliette. Gianna se disculpa, diciendo que ha se ha apropiado del bar y que quizás no debería haber venido. Juliette le contesta que siente haberse puesto así, pero que en el Blue Teeth es el único sitio en el que puede estar concentrada en algo sin pensar demasiado ni preocuparse. Gianna se quita el delantal mientras dice que no seguirá trabajando en ese bar, que total no se le daba demasiado bien. Las dos sonríen. Se han perdonado.

El grupo se reúne en Dory's y termina de colocar la nevera. Luke está eufórico, observando el electrodoméstico. Lea está hablando con Rubén muy animada sobre la investigación. Sin embargo, Einar se lamenta de no haber descubierto quién era Frichtif. Llegan Gianna y Juliette y cuando Einar les pregunta cómo ha ido su día, las dos sonríen y se sientan sin decir nada. Luke se alegra de que esté todo el mundo y anuncia que han logrado recuperar su sorpresa. Luke abre la nevera pomposamente y observa que en su interior el pastel que había encargado del grupo se ha derretido. El grupo le sabe mal que se le haya derretido el pastel a Luke, pero este dice que pasa nada, que se lo pueden comer igual. El resto dicen que de ninguna de las maneras y Luke empieza a perseguirles con trozos de pastel derretido en las manos, intentando que se los coman.

Tratamiento episodio #07: El puesto de cafés nuevo

Einar tiene una pistola de juguete en la mano. Enfrente, se encuentran Juliette y Lea, una a cada lado. Las dos, nerviosas, intentan convencer a Einar de que dispare a la otra. Einar no quiere escoger. Rubén entra en Dory's sorbiendo un café para llevar y un rollo de canela. Ve la escena y pregunta qué están haciendo. Einar se gira, paranoico, y le pide que ponga las manos donde pueda verlas. Al final, Lea consigue convencer a Einar, que dispara una bala de juguete a Juliette. Juliette se pone seria y sarcástica y le enseña a Einar su carta. No era la traidora. Lea celebra su victoria: ha ganado el Juego de los Traidores.

Rubén se acomoda en el sofá. Einar se disculpa con él, explicando que estaban jugando. Rubén ya se había olvidado: no sabe de qué le habla. Juliette siente curiosidad por el café que está bebiendo, no le suena de ninguna tienda de Ralborg. Rubén le ofrece par que lo pruebe y Juliette acepta. Cuando Juliette prueba el café, enloquece de lo bueno que está, tirándose al suelo y dando vueltas mientras exclama que este es el mejor café que ha probado nunca.

Rubén lleva a Juliette, Einar y Lea al puesto de cafés nuevo. Está en la entrada del campus universitario y hay un chico joven muy guapo sirviendo cafés. Hay algo de cola. Mientras esperan, Einar halaga a Lea diciéndole que se le dan muy bien los juegos de cartas, los juegos de mesa, etc. Lea se alegra un montón y le cuenta a Einar entusiasmada que le gustan mucho desde pequeña y que si quiere más tarde le puede enseñar un par que están muy chulos. Einar acepta, algo incómodo por el entusiasmo de Lea.

Tras un rato, les toca pedir al grupo. El chico de los cafés, que se llama Bruno, les pregunta qué puede hacer por ellos. Tiene mucha labia y Juliette está babeando por él. Todos se piden un café y Bruno les explica cómo los prepara, hasta tenerlos listos y dárselos. El grupo se lo agradece y se despide. Todos prueban el café y las reacciones son varias: A Juliette le entusiasma, para Rubén ni fu ni fa, a Einar no le termina de convencer y a Lea le gusta bastante, aunque ella es más de té. Juliette le dice a Einar que dice que no le gusta porque está celoso de Bruno y porque no tiene ni idea de café.

Por la tarde, después de las clases, Juliette va a buscar a Gianna que está cerca de los buzones, en el jardín de la residencia, dando de comer a su halcón Setiembre. Juliette le pregunta si tiene tiempo libre para hacer algo ahora, a lo que Gianna le responde que se apunta, sea lo que sea. Mientras hablan, Gianna va tirando trozos de pan lo más lejos que puede, y Setiembre va a toda velocidad a por ellos. Juliette le comenta que quiere ir a un puesto de cafés nuevos a probar. Gianna acepta alegremente y se despide de su halcón.

Mientras, Einar está con Lea, que le está enseñando su habitación. Está llena de lucecitas tenues y cálidas y un montón de cojines y mantas: un ambiente muy *hygge*. Lea abre un armario y le enseña todos los juegos de mesa y videojuegos que tiene. Einar ve un tablero de ajedrez y recuerda con ilusión cómo su padre le enseñó a jugar de pequeño. Además, farda de que se le da bastante bien. Lea le sugiere jugar una partida y Einar acepta. Al empezar, Einar se pone paternalista mientras va moviendo sus piezas, pero Lea no tarda en contrarrestar sus jugadas y ponerlo en jaque. La situación deja a Einar perplejo, completamente desencajado.

En el puesto de cafés, Bruno atiende a Juliette y Gianna. Juliette hace ver que es la primera vez que viene al puesto de cafés, pero Bruno no para de hacer referencia a que ha venido por la mañana. Gianna le pregunta qué recomienda, a lo que Bruno, haciéndose el interesante, les dice que hay una variante muy lujosa que tiene en secreto, pero que se tiene que pedir con contraseña. Juliette y Gianna se ponen tristes, pero Bruno no tarda en reírse y decir que es broma, que simplemente es algo más caro. Juliette acepta sin dudarlo y Gianna se apunta, aunque sin estar segura del todo.

Mientras vuelven a la residencia, Juliette le comenta a Gianna lo muy encantador que es Bruno y lo bueno que está el café. Gianna lo afirma, pero algo evasiva. Tras un rato, Gianna le pregunta si había estado antes en el puesto de cafés, dado que parecía que Bruno la conociera. Juliette lo niega, nerviosa, y le jura a Gianna que es la primera vez que va. Juliette se despide de Gianna y esta se vuelve al jardín a cuidar de su halcón. Sin embargo, cuando se acerca el halcón se pone muy nervioso y le tira el café por el suelo, mientras no le para de gañir al café. Gianna se lo mira, extrañada.

Al día siguiente, Lea está en Dory's desayunando en pijama, cuando llega Juliette. Se le ve mal visiblemente: tiene bolsas en los ojos, ojeras, parece cansada y tiene el ceño fruncido, posiblemente debido a un dolor de cabeza. Juliette se acerca a Lea, con una sonrisa y le da los buenos días con alegría. Lea da un brinco, asustada, y no tarda en saltar por encima del sofá y esconderse. Juliette le pregunta qué hace desayunando en Dory's tan temprano. Lea le contesta que, dado que se pone nerviosa si hay mucha gente, aprovecha para desayunar tranquila a primera hora, cuando aún nadie se ha despertado. Juliette se alegra y le responde que ella justo iba a pedir un café en el puesto nuevo y le pregunta si quiere acompañarla. Lea se niega, diciendo que ya se ha tomado un café. Juliette insiste, algo amenazante, pero al final se ríe un poco y se va.

Más tarde, Lea está lavando los platos cuando Einar entra en Dory's. Lleva bajo el brazo un tablero para jugar a las damas. Einar se acerca a Lea y también le da los buenos días. Lea se vuelve a asustar, con tan mala suerte que el chorro de agua rebota contra los platos que estaba lavando y empapa por completo la cara de Einar. Tras incorporarse, Einar le comenta a Lea que ha encontrado un tablero de damas en su cuarto y le pregunta si quiere jugar. Lea al principio se niega, pero tras insistir Einar, termina aceptando.

En cuestión de unas cuantas jugadas, Lea ya ha ganado la partida. De hecho, ni se molesta en terminarla, le dice a Einar cuál será su siguiente movimiento y que si ella mueve entonces una ficha en concreto gana. Mientras juegan, Lea comenta que Juliette se ha vuelto muy aficionada al puesto de cafés nuevo. Einar responde que no entiende como la gente puede seguir yendo: Se ve que Bruno ha subido drásticamente el precio de su mezcla especial de café en una semana y cada café cuesta un ojo de la cara. A Lea algo le huele raro. Cuando Einar pierde, se frustra y grita: ¡Cómo puedo ser tan malo! mientras volteá el tablero. Lea se ríe a carcajadas y se va, mientras Einar farfulla sobre lo mucho que tiene que practicar.

Lea llama a la habitación de Juliette y Gianna. La italiana abre la puerta. Parece cansada y lleva la ropa de la noche anterior. Lea se lo va a preguntar, pero Gianna no tarda en interrumpir preguntándole qué quiere. Lea entra en la habitación y le comenta sus preocupaciones por Juliette. Gianna se queda pensando y decide que hay algo raro con lo del puesto de cafés nuevo. Lea sugiere que quizás hay alguna pista en el lado de la

habitación de Juliette. Gianna se queja de que con lo pulcra que es Juliette, todo lo que lleve más de un día en la habitación ya lo habrá tirado. Aun así, acepta registrar la habitación.

Tras un rato buscando, Gianna y Lea encuentran una cajita llena de recibos de cafés del puesto nuevo. Hay cerca de cincuenta. Gianna no puede evitar soltar un grito cuando lee el precio de alguno de los cafés, que rondan los veinte euros. Además, también encuentran un contrato de préstamo. Al parecer, Bruno le está prestando dinero a Juliette para que pueda seguir pagándose los cafés. Las dos deciden que hay que hacer algo al respecto.

Lea y Gianna llegan al puesto de cafés y ven a Bruno hablando con Juliette. Bruno parece mucho más amenazante y serio. Juliette no para de asentir, algo asustada. De repente, Juliette se va a un edificio al lado del puesto de cafés. Lea y Gianna la siguen y entran en el sitio. Una vez dentro, observan horrorizadas a una docena de personas, entre ellas Juliette, trabajando moliendo granos de café, ordenando sacos. Gianna y Lea confrontan a Juliette, diciéndole que esto es inhumano y que se le ha ido de las manos, pero ella lo niega todo, enfadada.

De repente, Bruno entra en el almacén, enfadado. Bruno confronta a Lea y Gianna y se ve como es realmente: un déspota egocéntrico bajo la máscara de un chico encantador. Gianna se pone hecha una furia y le da un derechazo a Bruno, tumbándolo en el acto y, lejos de quedarse allí, salta encima de él y sigue golpeándolo. Juliette amenaza con llamar a la policía, pero Lea le responde con ironía que por supuesto que van a llamar a la policía. Vemos a Juliette y el resto de gente sentados contra la pared. Dos agentes se llevan esposado a Bruno, que maldice en voz alta. Juliette se disculpa con Lea y Gianna, pero ellas la perdonan rápidamente, diciéndole que van a hacer un esfuerzo para recuperar el dinero de Juliette.

De vuelta en Dory's, el grupo está reunido. Rubén está leyendo un libro, distraído. Luke está mirando la tele y Einar y Lea están hablando. Einar le dice que ha preparado un juego de cartas muy sencillo y que esta vez ganará. De hecho, está tan seguro que se apuesta un mes de hacer la colada. Lea acepta. Juegan a adivinar la carta y Lea acierta. Einar, en shock, se lamenta en voz alta, sorprendido, diciendo que es imposible que ganara si estaba

amañado. Lea abre los ojos y Einar, avergonzado, se excusa diciendo que no ha dicho nada y se levanta para huir por la terraza, mientras Lea le persigue diciéndole que le tiene que hacer la colada un mes. Llegan Juliette y Gianna y comentan que les estaba interrogando la policía: al parecer, llevaban unas semanas buscando a Bruno. Juliette riñe a Rubén diciéndole que él les descubrió el nuevo puesto de cafés. Rubén ni se acuerda, y sigue leyendo sin prestar demasiado atención. El resto le preguntan a Luke dónde ha estado esos días, a lo que responde vagamente que ha estado ocupado. Finalmente, el grupo se acomoda en Dory's mientras se oye a Einar corriendo por el jardín, perseguido por Lea.

Tratamiento episodio #08: El vagabundo

El grupo está en el Blue Teeth jugando a quién es más probable que, un juego que consiste en realizar una pregunta que empieza con: “¿Quién es más probable que...?”. Tras contar hasta tres, todo el mundo señala la persona que cree que es más probable que haga lo mencionado en la pregunta. Después, la gente suele debatir el porqué de sus respuestas. Mientras toman un tentempié, el grupo juega y Luke pregunta quién es el más asustadizo, a lo que todo el mundo señala a Einar, incluida Juliette, que está trabajando y se pasa un momento para responder. Einar lo niega, ofendido, pero Luke coge el teléfono de Einar y lo sujetó con dos dedos a un metro del suelo, cogiéndolo cada vez con menos fuerza. La reacción de Einar es super exagerada: Hace un grito muy agudo mientras intenta recuperar el teléfono, temblando de los nervios. Al final, Luke lo suelta y Einar consigue atraparlo al vuelo, pero sintiendo verdadero pánico. Cuando recoge el móvil, recupera su compostura y sigue como si no hubiera pasado nada. El resto se ríe. De repente, reciben un mensaje de Lea, que les dice que vayan a Dory's inmediatamente. El grupo hace caso a su mensaje y se encuentran con ella en la sala común.

Allí, descubren que hay una persona desconocida durmiendo en el sofá, descalza y con un perro a su lado. El grupo intenta identificar al vagabundo, sin éxito. Cada vez que se acercan, el perro ladra, agresivo. Rubén constata que el hombre huele a cerveza y tiene la chaqueta llena de manchas de fango, por lo que lo más probable es que sea una persona sin techo. El grupo se pregunta cómo ha podido entrar. Luke, que sigue con su actitud chulesca, dice que le importa un bledo el vagabundo y abre la puerta que da a la terraza. El perro aprovecha que la puerta se ha abierto para escapar. El resto suspira y deciden ir a avisar a Windall a regañadientes. Juliette, antes de irse, se queda mirando a Luke, que está en la terraza, pensativo.

Juliette se acerca a Luke y se sienta su lado. Juliette le recrimina su actitud a Luke, diciéndole que últimamente se está pasando mucho con el resto y está un poco insufrible. Luke no contesta. Parece alicaído. Juliette le pregunta si todo va bien. Luke intenta sincerarse con ella, pero le está costando. Juliette insiste hasta que Luke confiesa: Olivia ha roto con él y no lo está pasando bien. Juliette se sorprende de que los dos estuvieran saliendo para empezar, pero tras pensarlo le ve todo el sentido del mundo. Ella se apiada e intenta animarle, aunque sin demasiado éxito.

El grupo va a buscar a Windall, pero él ni les abre la puerta. Rubén llama a la puerta dando una secuencia de golpes muy concreta. Windall abre la puerta, diciendo que ya le habría podido avisar de que se trataba de él. El grupo aprovecha y le comenta la situación a Windall. Este se pone serio y dice que, lamentablemente, no se puede consentir que haya gente de fuera durmiendo en la residencia. Windall les dice que irá ahora mismo a hablar con el hombre en Dory's. El grupo espera en el despacho de Windall, satisfecho. Además, aprovechan para preguntarle a Rubén por lo sucedido hace cinco minutos. Rubén les dice que de vez en cuando habla con Windall y que juegan al ajedrez por correspondencia. El resto alucina. Windall vuelve, enfadado, y les mete la bronca por gastarle una broma. No ha encontrado a nadie en Dory's. El grupo intenta excusarse, pero Windall no atiende a razones y cierra su despacho de un portazo.

Por la noche, Juliette le dice a Luke que vaya al Blue Teeth. Allí, Juliette le prepara a Luke su cocktail favorito, que contiene todo tipo de ingredientes extraños. Sin embargo, eso le pone un poco borracho y sin que Juliette se dé cuenta, Luke escapa en busca de Olivia, tras decir un montón de tonterías.

El grupo se vuelve a encontrar al vagabundo durmiendo en el salón. Esta vez, Einar decide hacer acopio de valor y confrontar al vagabundo. Entre gritos y golpes de bastón, el grupo consigue que el vagabundo, asustado y caminando haciendo eses y tanteando con las manos, huya por la terraza. Einar está satisfecho.

Juliette está buscando a Luke y lo encuentra fuera de la residencia, en el jardín. Luke ve a Olivia a lo lejos y va corriendo hacia ella, pero se choca con la ventana de cristal que hay entre los dos. Olivia no se da cuenta. Juliette se acerca y ayuda a Luke a incorporarse. Juliette sugiere que esta noche puede ir a una fiesta los dos e intentar que Luke ligue con alguna chica guapa, pero Luke la interrumpe. Luke le explica que ahora mismo no quiere ninguna de esas cosas, que aunque él sea un chico despreocupado ahora necesita unos días de apoyo y distraerse. Juliette se da cuenta de que ha hecho más mal que bien y le dice que puede contar con ella y hablarle de lo que sea. Los dos se abrazan. Luke inmediatamente después procede a contarle cosas sin parar a Juliette sobre Olivia y Juliette, incómoda, le vuelve a abrazar y le consuela, pensando que en qué momento le ha prometido que con ella puede hablar de cualquier cosa.

De repente, llega un estudiante que está gritando ¡Fred! ¡Fred! Por el jardín. Se acerca a Juliette y Luke y les pregunta si han visto a Fred. El estudiante se fija en que Juliette y Luke están abrazados y, avergonzado, se disculpa por haber interrumpido un momento íntimo. Juliette se pone roja como un tomate y niega con la cabeza, diciendo que no se imagine cosas raras. Luke le pregunta al estudiante como es Fred físicamente. Así si lo ven, podrán reconocerlo. El estudiante procede a describir al vagabundo que había esa mañana en Dory's, aunque le resta importancia a su aspecto físico, dado que hay un rasgo mucho más distintivo de su amigo: es invidente y lleva un bastón blanco y un perro lázaro que se llama Greg.

Juliette y Luke, horrorizados, van a buscar al resto del grupo para contarles lo sucedido. Cuando los encuentran en Dory's, les explican que Fred y su amigo volvieron de fiesta ayer por la noche y que debían separarse en algún momento. Juliette pregunta dónde está Fred. Einar y el resto tragan saliva, nerviosos. De repente, vemos a Fred en medio del bosque, perdido, andando tanteando y gritando si alguien le escucha.

Gianna y Rubén están dando vueltas por la sala común, prácticamente hiperventilando. Juliette no para de dar gritos y Luke no está por la labor. De repente, Einar, conservando la calma, se pone firme y le pide a todo el mundo que no cunda el pánico. Einar sale a la terraza y hace ruidos para que se acerque Greg, el perro lázaro. Einar le pide a Rubén que traiga una cerveza de la nevera. Rubén obedece, confuso. Einar abre la lata de cerveza y la remueve debajo del hocico de Greg. Tras unos segundos, le dice: ¡Busca! ¡Busca! El perro ladra y se pone a rastrear... pero por desgracia va directo a Luke y empieza a ladrar. Luke intenta excusarse y Gianna le recrimina que están a martes y Luke ya se ha calzado un buen par de cervezas. Einar le hace señas a Greg, diciéndole que siga buscando y el perro salta de la terraza y se va hacia el bosque.

Tras un rato buscando, el grupo encuentra a Fred deambulando por el bosque. Todos se alegran de haberlo encontrado sano y salvo. Fred está muy alegre también y se da media vuelta para hablar con el grupo. En ese momento, todos reparan en que Fred tiene una araña muy gran en el pelo. Mientras siguen hablando con él, Gianna en silencio y de puntillas se acerca a Fred y le intenta quitar la araña como puede del pelo. Al principio, la araña hace un amago de deslizarse hacia la cara de Fred, pero por suerte al final Gianna logra atraparla y soltarla en el bosque.

Al final, el grupo se reúne en el Blue Teeth con Fredy su amigo, que está muy enfadado por lo ocurrido. Fred intenta excusarles y todos se disculpen, especialmente Einar, que les ofrece pagarles todas las copas de esta noche. El amigo de Fred niega con la cabeza y le dice que suficiente bebieron ayer y que no quieren más problemas. Finalmente, tanto él como Fred aceptan las disculpas. El grupo pide unas cervezas y se ponen a hablar de a qué juego deberían jugar esa noche. Rubén propone que cada uno cuente su historia más embarazosa, pero todo el mundo concuerda en jugar más adelante. Finalmente, Einar, algo gallito, propone jugar a “Quién es más probable qué...”, dado que, según él, hoy ha demostrado no ser un miedica. Todos aceptan y Luke se dispone a hacer alguna pregunta hiriente, pero antes se mira con Juliette, ella sonríe y Luke rectifica: haciendo una pregunta amable. El grupo responde entre risas y siguen bebiendo, mientras fuera se va haciendo de noche

Tratamiento episodio #09: Giannematics 1.0

El grupo está de fiesta en el Blue Teeth, hay muchos muchos estudiantes. La mayoría de la residencia. Aparece Gianna haciendo un número y convoca las Giannematics para el sábado: pueden participar todas las salas comunes.

Durante los siguientes días, Gianna les recuerda al resto del grupo, de forma algo pasivoagresiva, que lo den todo en las Giannematics: mientras Einar se despierta, mientras Lea desayuna, en el trabajo de Juliette en el Blue Teeth, etc. El resto no parece muy por la labor y están algo incómodos.

Einar se encuentra con Sorine en los pasillos de la facultad. La conversación es algo incómoda, luego almuerza con Rubén y terminan yendo a las Giannematics. En la residencia, se han congregado cuatro equipos de cinco de las salas comunes de la residencia. La gente de la quinta sala comuna ha decidido no presentarse. Gianna le resta importancia, pero parece dolerle.

Empieza la primera prueba, pero antes: para participar los estudiantes deben disfrazarse. La mayoría accede, aunque un par se muestran reticentes. Gianna se pone hecha una furia y los echa. La primera prueba consiste en realizar tiro con arco grupal. Cada grupo tiene un arco gigante que deben manejar entre todos para destruir una piñata a 20 metros. La 38th Royal gana la prueba: Matt está empeñado en conseguir el primer premio.

La segunda prueba consiste en buscar entre varias piscinas hinchables llenas de bolas de colores cinco agujas del color de cada equipo. Cada vez que se consiga una aguja, un miembro del equipo tiene que continuar con la búsqueda. Esta prueba la ganan las belgas de la sala comuna del piso superior.

Gianna anuncia un descanso. Se acerca al grupo Dory's y les mete bronca. Hay confrontación. Rubén es el que se enfada más y abandona las Giannematics. A Gianna le sienta como un tiro. Empieza la tercera prueba y final: consiste en una macropartida de paintball, usando la residencia como entorno para jugar. Gianna les da armas y protección a todos y les da instrucciones.

Durante la partida, el grupo de Dory's lo hace todo lo bien que pueden, hasta que ven a una persona misteriosa con una precisión increíble que les ayuda a acabar con el resto. El único que sobrevive es Matt, que se niega a perder. Einar y Juliette llegan hasta el final, junto a la persona misteriosa y se disponen a luchar. La persona misteriosa aparece de la nada y Matt se distrae un momento mientras le dispara, hecho que permite a Juliette y Einar ganar. Cuando Matt le quita el casco a la persona misteriosa, descubrimos que es Gianna, que intentaba hacer trampas para que ganaran los de Dory's. Gianna pide disculpas por su comportamiento y por haberse obsesionado tanto con estas actividades, pero el grupo también pide perdón: no han aprovechado la ocasión para pasárselo bien ni han sido agradecidos con Gianna, que se ha esforzado mucho para organizar todo esto.

Finalmente, el grupo comenta en Dory's lo locas que han sido las Giannematics y Gianna les asegura que más adelante organizará otras. El grupo se queda hablando en la sala común, pero Gianna les dice que se tiene que ir un momento a alimentar a setiembre. De camino, Gianna se encuentra con Windall, que le pregunta por lo de hoy. Gianna se asusta y dice que lo han limpiado todo, pero que si ha quedado algo irán enseguida. Windall niega con la cabeza y le dice que ha oído que se le da bien el paintball. Gianna asiente. Windall saca una pistola de paintball y se la ofrece a Gianna. Esta, decidida, le dice que mejor vayan fuera.

En el aparcamiento, Windall y Gianna se observan a unos diez metros de distancia, pistola en mano. Los dos parecen determinados a ganar. Mientras levantan las pistolas y se disponen a empezar lo que parece que será un duelo legendario, los dos gritan llenos de determinación.

Tratamiento episodio #10: La fiesta de cumpleaños sorpresa

Todo el mundo menos Rubén está en Dory's. Las luces están apagadas, salvo por un par de luces rojas que iluminan débilmente una silla, en la cual está sentado Luke, que se da media vuelta de forma dramática, mientras les explica al resto que probablemente se preguntan qué están haciendo aquí. Juliette responde sarcástica que están aquí porque Luke se lo ha suplicado hace unos minutos. Luke pasa de ella y les dice que ha descubierto una verdad terrible sobre un miembro del grupo, pero que aun no les puede decir quién es. El resto no está muy por la labor y Einar comenta sin ganas que debe ser Rubén, que es el único que no está aquí. Luke se levanta de la silla y enciende las luces, cabreado porque no puede seguir con el teatrillo, y les cuenta lo que ha pasado hace unas horas:

Hace unas horas, Luke ha ido preguntándole a todo el mundo (Matt, Olivia, Windall y Sorine incluida) qué día es su cumpleaños, dado que Luke adora dar y recibir regalos. De repente, cuando le pregunta a Rubén, este le dice que su cumpleaños es hoy. El resto se miran a Luke, incrédulos. Luke les dice que tienen que hacer una fiesta sorpresa, como si fuera obvio. El resto está indeciso, dado que Rubén tiene visita de un amigo suyo y ya les aviso que no es dado a celebrar su cumpleaños, pero Luke lo da por hecho y se empieza a centrar en los preparativos, diciendo que lo primero que hará es hablar con el amigo de Rubén para que les ayude con todo.

En el Blue Teeth, Rubén y su amigo, Alberto, un chico de pelo corto ondulado con una barba muy cuidada, están hablando tranquilamente mientras toman un café. Rubén se ríe sarcásticamente diciendo que en Ralborg tampoco hay demasiado que hacer y que podrían ir por la tarde a Copenhague en tren. Alberto le contesta que el sitio tiene bastante encanto. Luke llega a toda prisa, alborotado y se presenta. Rubén parece incómodo. Los tres se quedan hablando y Luke le pregunta a Alberto cosas sobre él. Este le cuenta un poco por encima lo que estudia, de dónde viene, etc. Luke parece muy interesado. Tras un rato, Rubén se resigna y dice que va un momento al baño. Luke aprovecha y le cuenta lo de la fiesta sorpresa a Alberto. Él parece confuso: no entiende por qué le hacen una fiesta sorpresa a Rubén si a Rubén no le gustan las fiestas sorpresas. Luke lo niega y termina por convencer a Alberto de que se quede a todas horas con Rubén y le distraiga. Alberto acepta, dado que eso es lo que ya iba a hacer en primer lugar.

Luke, paranoico, le dice que se va a preparar la fiesta, que no se preocupe que paga la cuenta y que se invente una excusa para cuando vuelva a Rubén. Luke se va corriendo y Alberto se lo queda mirando, sonriendo, pensando en que Luke es un chico de lo más curioso.

Luke encarga a Gianna y Lea que piensen en una canción original de cumpleaños para Rubén y encarga a Einar y Juliette que cocinen una tarta. Luke se encargará de decorar Dory's, aprovechando que Rubén y Alberto están en Copenhague. El resto se queja, pero Luke hace oídos sordos.

Luke está decorando la habitación cuando oye a Rubén y Alberto en el pasillo. Han vuelto antes de lo previsto. Asustado, empieza a recoger a toda prisa las decoraciones de cumpleaños más obvias, pero se da de bruces y se envuelve en las decoraciones sin querer. Al final, desesperado, decide salir de ory's e ir al pasillo.

En la habitación de Lea, Gianna y ella están intentando escribir la canción de cumpleaños de Rubén. Al principio, debaten sobre qué ritmo usar: la canción de cumpleaños italiana, la danesa o la española. Gianna tiene una guitarra y está intentando aprender los acordes para la canción, pero no tiene ni idea: no sabe tocar la guitarra. Lea, pensando en voz alta, dice que realmente no sabe suficiente sobre Rubén como para escribir la letra. Gianna se queda pensando que, en realidad, ella tampoco.

Einar y Juliette deciden ir a otra sala común a cocinar el pastel, para levantar menos sospechas. Juliette sigue la receta de forma meticolosa, pero Einar le recrimina que estas cosas hay que hacerlas por instinto, sin pesar cantidades de ingredientes. Tras un rato discutiendo, Juliette y Einar le echan por error bicarbonato al pastel, en vez de azúcar. No se dan cuenta del error hasta que el pastel ya está en el horno.

Luke sale al pasillo e intenta frenar con excusas a Rubén y Alberto, pero no sirve de nada. Al final, los tres entran en Dory's y Rubén se extraña al ver la decoración. Luke intenta excusarse como puede, alegando que esta tarde ha hecho un juego de beber muy loco.

Gianna y Lea consiguen salir del bloqueo creativo, aunque la canción es algo peculiar. Lea decide componer la canción en base a las aventuras que ha vivido el grupo recientemente y Gianna opta por hacer ver que toca la guitarra y poner una versión instrumental de fondo durante la fiesta.

Al caer la noche, todo el mundo se prepara para darle la sorpresa a Rubén. Él entra en la sala común y todo el mundo grita: ¡Sorpresa! Gianna y Lea, con la ayuda de una guitarra, empiezan a cantar la canción de cumpleaños que se han inventado, seguidos por el resto. Einar y Juliette se acercan a Rubén con el pastel. Rubén cierra los ojos y pide un deseo. Después, sopla las velas. Parece emocionado. Empieza la fiesta y el grupo, junto a Alberto, se acerca a hablar con Rubén. Pensaban que no le gustaban las fiestas sorpresas. Rubén contesta que no le gustaban porque nunca le habían hecho una, mientras se le escapa una lágrima, aunque lo disimula enseguida y se pica cuando el resto se da cuenta. La noche sigue y la gente empieza a bailar y beber. Einar y Juliette comentan que aunque se hayan equivocado con el pastel, al final la gente se lo está comiendo. Una chica coge un trozo y lo escupe, asqueada. Los dos se ríen. Por otro lado, Gianna y Lea chocan la mano mientras hablan de que la canción ha sido un éxito y fantasean sobre una posible banda que podrían montar y hacer una gira de cumpleaños. Alberto está bailando y hablando con Rubén cuando se fija en que Luke no está. Alberto sale a la terraza y ve a Luke en el jardín, fumando, pensativo.

Alberto se acerca y le pide un cigarro. Los dos fuman en silencio. Alberto le pregunta por qué está aquí fuera cuando debería estar disfrutando de la fiesta con los demás. Luke le contesta que necesitaba pensar. Alberto le pregunta sobre qué necesitaba pensar. Luke responde vagamente, pero Alberto parece aceptar que no se lo cuente todo, aunque entiende que Luke lo ha pasado mal recientemente. Alberto le agradece que haya hecho todo esto por Rubén y le dice a Luke que es una buena persona y un buen amigo. Luke se emociona un poco, aunque lo disimula rápido. Se queda mirando a Alberto. Alberto se acerca, insinuante. Luke se gira un poco, aceptándolo. Los dos se van acercando, cada vez más, hasta que se besan, primero con suavidad y luego con intensidad.

En la fiesta, Rubén le pide a todo el grupo una foto conmemorativa. Buscan a Luke, pero al principio no lo encuentran. Luke aparece con Alberto de la nada. Parece contento. El resto no le da demasiada importancia y posan para la foto. Alberto se ofrece a ser el fotógrafo. El grupo se hace la foto y siguen con la fiesta, felices y despreocupados. Rubén se acerca a Luke y le da las gracias por haber organizado todo esto. Luke parece feliz.

A la mañana siguiente, Rubén llega a Dory's. El resto le recriminan que han tenido que esperar un buen rato. Rubén argumenta que tenía que ir a un sitio que estaba bastante lejos, pero que ha valido la pena. Rubén saca una foto de buen tamaño y sonríe: es la foto que se hicieron ayer por la noche. Rubén la cuelga en la pared y afirma que ahora sí que sí, Dory's es su sala común. El resto ríe.

Tratamiento episodio #11: Las belgas no paran de hacer fiestas

El grupo está en el Blue Teeth, tomando unas cervezas, jugando a imitar animales. Por algún motivo, a Lea se le da sorprendentemente bien. De repente, una chica belga les invita a una fiesta en su sala común, que está en el piso superior de la residencia. El grupo debate sobre si deberían ir. Al final, todo el mundo decide que se pasará por la fiesta, menos Lea.

Einar, Rubén, Luke, Juliette y Gianna se reúnen en la terraza de la sala común de las belgas, apodada Bubble Waffles y deciden pasar el rato despreocupados. Comentan el ambiente de la fiesta: hay música, luces de colores, bebida y bastante gente bailando. Gianna y Juliette deciden que les darán las gracias a las belgas por haberlas invitado y los chicos deciden que irán a congeniar con los de la sala común.

Einar, Rubén y Luke se van a hablar con la gente de la sala comuna, pero estos les toman el pelo y les vacilan, riéndose de ellos. De repente Rubén se ha esfumado. A Einar y a Luke les sienta como un tiro que los belgas se rían de ellos, pero deciden ignorarles y se van, algo desencajados.

Juliette y Gianna se acercan a hablar con las anfitrionas de la fiesta y les dan las gracias por invitarlas. Juliette se queda hablando con las chicas belgas, que son algo superficiales y no paran de rajar del resto de invitados y Gianna conoce a Edith, una chica noruega que también estudia Medicina y es la única de la sala común que no es belga.

Luke intenta robar el foco principal bebiéndose un vaso entero de cerveza, aunque la gente no parece entusiasmada. Einar y Juliette hablan sobre su amistad y la conversación rara que tuvieron durante las Giannatematics. También comentan que la gente de la fiesta es un poco arisca.

A la mañana siguiente, el grupo desayuna despacito, cuando llegan las belgas otra vez. Sienten cualquier molestia que tuvieran y para compensarles les invitan a otra fiesta esta noche. El grupo (menos Lea) acepta. Einar le pregunta a Rubén dónde se fue durante la noche anterior, pero Rubén le contesta que él no se fue a ningún lado y siguió por la fiesta durante un par de horas antes de irse a dormir.

Luke, Einar y Rubén se prueban ropa para tener estilo y parecer “guays” esta noche, aunque no se les termina de dar bien. En la habitación de Luke, los chicos se prueban conjuntos, bajo el criterio *hípster* de Rubén. Sin embargo, en el fondo a cada uno le gusta llevar su propio estilo y no concuerdan en nada.

Durante la fiesta, se organiza un *beer pong*. Luke arrastra a Einar para que juegue, aunque este al principio intenta resistirse. Los belgas les ganan de paliza y se ríen de ellos. Gianna se vuelve a encontrar con Ruth y deciden jugar al *beer pong*. A Gianna se le da genial y no tarda en ganar a todo el mundo. Parecen haber hecho buenas migas ella y Edith.

Luke se lleva a un rincón a Einar y le da un discurso motivacional. Tienen que ganar a esos belgas. Les piden la revancha y, tras mucho insistir, los belgas aceptan. Al empezar el partido, uno de los chicos belgas tira la bola con fuerza y rebota contra la frente de Luke. El resto se ríe y Luke hecho una furia, tira todos los vasos al suelo y se acerca a uno de los chicos para pegarle, pero la gente los frena. Einar y Juliette se llevan a Luke y le piden que se calme. Gianna se despide de Ruth, avergonzada, y va con ellos.

Durante las tres siguientes noches, el grupo decide no hablar más con las belgas, pero estas siguen haciendo fiestas hasta las tantas. La mayoría del grupo no puede dormir y no paran de lamentarse mientras escuchan el sonido atronador de la música que viene de arriba. Intentan avisar a Windall, pero no lo encuentran por ningún lado. Resulta que estas noches Windall se ha encerrado en su despacho para jugar al ajedrez con Rubén, que quiere aprender de él, ya que Windall es muy bueno.

El grupo decide que hay que hacer algo. Durante un rato, cada persona aporta una idea sobre cómo terminar con las fiestas, cada cual más alocada que la anterior. Finalmente, Einar tiene una idea y la comparte con el resto. Las belgas van a preparar una fiesta cuando descubren que su nevera ha sido robada. Bajan a Dory’s, enfadadas, y preguntan si han sido ellos. Einar sonríe. Las belgas les amenazan y les dicen que esto no quedará así.

A la mañana siguiente, Dory's está llena de pintura por todos sitios, hecha un asco. Además, no está la foto que se hicieron durante el cumpleaños de Rubén. Einar se viene arriba y empieza a decir cómo se vengarán de las belgas, pero Gianna ha tenido suficiente. Les dice que son unos críos, que está harta y que ya está bien. Se va dando un portazo y el resto se quedan callados.

Einar se cuela en la Bubble Waffles de noche para robar. Sin embargo, cae en una trampa y se queda colgando bocabajo, suspendido en el aire. Llegan los belgas, riéndose malévolamente. Sube el resto del grupo a negociar con los belgas. No paran de insultarse y rivalizar. Ruth se va. Al cabo de un rato, llega Gianna con ella y entre las dos logran que el resto entierren el hacha de guerra.

Finalmente, el grupo limpia la pintura de Dory's mientras comentan lo sucedido. Todos se disculpan con Gianna y Lea se pregunta por qué está limpiando ella también si no ha formado parte de esta confrontación. Einar propone montar una fiesta, en broma, y el resto se le lanza encima.

Tratamiento episodio #12: Primera tanda de exámenes

Luke entra en Dory's cuando se encuentra a Juliette, Einar, Rubén y Lea. Juliette está estudiando estresada con un montón de tazas de café al lado de sus apuntes. Einar estudia con más calma, pero de vez en cuando agita una maraca y Rubén y Lea simplemente desayunan. Luke se acuerda de que la mayoría están de exámenes y les pregunta cómo les va. Juliette le dice que está muy ocupada y no le puede prestar atención. Einar le comenta que quiere sacar buenas notas para impresionar a su tía. Luke pregunta por la maraca y Rubén le explica que Einar vio un método de memorización en Youtube milagroso basado en la hipnosis.

Einar se levanta y les explica muy emocionado que si lees un texto y agitas una maraca especial cada treinta segundos eres capaz de memorizarlo y recitarlo todo a la perfección. Luke se ríe, incrédulo, pero Rubén coge una maraca y empieza a sacudirla a buen ritmo. Einar, con la mirada perdida, se pone firme y empieza a recitar textos sobre leyes y derecho. Luke alucina y le pregunta cuánto quiere por la maraca especial. Einar no está muy convencido y no quiere venderla, pero al final accede a darle la maraca por unos treinta euros. Luke sale a la terraza a probar la maraca y Einar corre a cerrar la puerta. Cuando Luke se da cuenta de que le han timado, se gira y empieza a porrear la puerta, gritando. Einar y Rubén se descojonan, hasta que ven que Luke se va por el jardín para entrar a la residencia y, asustados, huyen despavoridos de Dory's.

Tras un rato, vemos a Luke hablando con Lea alegremente. Einar, con un ojo morado, pregunta dónde está Gianna, a lo que Rubén responde que lleva encerrada un par de días en su habitación. Juliette apura su cuarto café y dice que se va a trabajar y que estudiará por el camino. Rubén le sugiere que se relaje, pero Juliette le fulmina con la mirada. Einar dice que se va a visitar a Gianna, que seguro que agradece su visita para descansar un rato y Rubén le acompaña. Lea dice que también se tiene que ir, pero cuando Luke le pregunta se pone nerviosa y no termina de dar una respuesta. Luke la mira mientras se va. Sospecha que Lea le está escondiendo algo.

Einar y Rubén se plantan delante de la habitación de Gianna, que tiene un cartel colocado en el que pone: "Temporada de exámenes. No llamar bajo ninguna circunstancia. Excepto si eres

Juliette.” Rubén le dice a Einar que quizás no es buena idea llamar, pero él hace caso omiso y llama igualmente. Tras un rato, como Gianna no ha contestado aun, Einar vuelve a llamar con más fuerza. Rubén traga saliva al escuchar unos pasos contundentes acercarse a la puerta. Esta se abre muy lentamente y vemos entre la oscuridad a Gianna, con el pelo revuelto, ojeras y la cara de mala hostia más aterradora que nadie ha visto nunca aparecer. Rubén se pone pálido y Einar, ignorando por completo el aspecto amenazante de Gianna, le pregunta si quiere descansar un poco y a lo mejor ir al Blue Teeth a tomar algo. Gianna se limita a gruñir como un perro y señalar el cartel de la puerta. Tras unos segundos, cierra de un portazo. Einar quiere volver a llamar, pero Rubén le grita que si se ha vuelto loco y le sugiere que estudie para los exámenes.

Einar le recrimina a Rubén que él tampoco está estudiando, pero Rubén le contesta que a él con prestar atención le basta. Einar le dice que él también es así y que no le hace falta estudiar tanto, que además es incapaz de concentrarse demasiado rato. Rubén se encoge de hombros y se va a su habitación. Einar se queda solo en el pasillo.

Vemos a Lea entrando a paso ligero dentro de la biblioteca de la universidad, un edificio moderno de grandes ventanales. Parece nerviosa por algo. Luke, que la está espiando desde la distancia, sonríe con malicia y la sigue. Dentro de la biblioteca, Lea va hasta una de las habitaciones cerradas dedicadas al estudio en grupo. Luke se acerca con sigilo y asoma la cabeza. Sus ojos se abren como platos al observar a Lea saludar y sentarse a estudiar con cuatro estudiantes daneses muy atractivos. Dos chicos y dos chicas de una belleza cautivadora, que dejan a Luke embobado por momentos, con la mala suerte de que se tropieza y se cae de brúces contra el suelo. Lea grita: “¿Luke?”, sorprendida.

En el Blue Teeth, Juliette está sirviendo un par de cafés y a la que saca cinco segundos aprovecha para mirarse los apuntes. De repente, Einar, que se ha sentado en la barra, le dice que esta situación le recuerda mucho a cuando Einar le pidió perdón. Juliette contesta sarcástica que si le recuerda a eso porque vuelve a ser solo un pesado sin anda que hacer. Einar echa balones fuera y le dice que se relaje, que si se pasa todo el rato estudiando sin descansar no interiorizará nada. Juliette le pide amablemente que se vaya, pero a la que Einar va a decir algo Juliette se lo

repite alzando la voz, con contundencia. Justo en ese momento, Luke entra corriendo al Blue Teeth y le pide a Einar que le acompañe, que se trata de una emergencia.

Justo después, vemos a Einar y Luke espiando el grupo de estudio de Lea. Tras un rato, Einar, que al principio estaba molesto porque Luke lo había engatusado con eso de que había una emergencia, propone que se introduzcan en el grupo de estudio y estudien con ellos. Luke, sorprendido, se alegra de que por una vez Einar no sea un muermo. Los dos entran dentro de la sala y Lea se pone tensa al instante, mirándoles y haciéndoles gestos de que se vayan. Sin embargo, Einar y Luke se presentan. La situación es bastante incómoda. Luke finge estudiar lo mismo que Lea y los dos se ponen a estudiar con el resto, en silencio. Einar y Luke intentan romper el hielo iniciando una conversación, pero el resto responden rápido y vuelven al estudio. Al final, Einar, algo enfadado, les pregunta a todos cómo pueden estar tan buenos y ser tan estudiados al mismo tiempo. Lea lo mira, furiosa.

Por corte, vemos a Einar y Luke volviendo a la residencia, sin entender por qué les han echado. Juliette les ve y les persigue hasta llegar donde están y les acompaña mientras les recrimina su comportamiento en el Blue Teeth. Luke y Einar se rebotan y le dicen a Juliette que necesita tomarse un descanso, que con tanta ansiedad es imposible que recuerde algo mañana durante el examen. Juliette les replica que son unos irresponsables y que ella se piensa quedar toda la noche estudiando si hace falta.

Una vez de noche, Juliette está en Dory's estudiando, aunque es incapaz de cocnentrarse. Tras un rato, se va a la habitación de Rubén, frustrada y entra sin llamar para pedirle ayuda con los exámenes. De repente, Juliette se encuentra a Rubén en una postura muy rara haciendo algo en el escritorio. Juliette grita del susto y Rubén hace lo mismo, cayéndose de la pila de libros en la que estaba sentado. Juliette le pregunta qué estaba haciendo y Rubén le contesta que no es asunto suyo. Juliette le pide ayuda con los estudios, pero Rubén le dice que es muy tarde y que quiere irse a dormir. Juliette parece aceptar, pero a la que Rubén baja la guardia Juliette corre hacia el escritorio y coge los papeles que están encima. Rubén, asustado, intenta recuperar sus papeles, mientras Juliette los lee como puede. Juliette se da cuenta de que son poemas y cuentos breves. Rubén los recupera, enfadado, diciendo que eso es privado. Juliette le dice que no dirá nada si le

ayuda a estudiar. Rubén pone los ojos en blanco y le dice que haga lo que le dé la gana. Juliette, desesperada, le pide perdón por haber leído sus poemas y le suplica que la ayude. Rubén, al final, le dice que tanto ella como Einar son demasiado extremos con el tema estudios, cada uno por un lado diferente, y que quizás no le iría mal equilibrarse el uno al otro. Tras decirle esto, Rubén le pide que cierre la puerta al salir, mientras se va metiendo en la cama. Juliette se va, pensativa.

Vemos la habitación de Einar. Este está con la luz de una lamparita encendida, mirando al techo, incapaz de dormir. De repente, llaman a la puerta. Einar se levanta para abrir, pero tarda bastante debido a que tiene instalados cuatro cerrojos de seguridad. Al abrir, ve a Juliette, que entra dentro de la habitación y al ver los cuatro cerrojos le pregunta: ¿Enserio? Tras acomodarse, Juliette le dice que pensaba que no estaría despierto. Einar le confiesa que es incapaz de dormirse, porque sabe que no ha estudiado suficiente. Juliette le propone que intenten estudiar juntos, a ver si así se les da mejor. Einar acepta y los dos se sientan al lado, frente al escritorio de Einar y se ponen a estudiar.

Tras un rato, los dos están tomándose un descanso y mientras hablan Juliette le pregunta a Einar si se preocupa demasiado por las cosas, argumentando que el hecho de tener que conseguir una beca todos los años le ha generado mucha presión y ansiedad. Einar, aunque reconoce que Juliette a veces no es razonable y hace una montaña de un grano de arena, sí que le dice que él admira mucho la fuerza de voluntad de Juliette y que desearía tener la misma fuerza y perseverancia que ella. Además, Einar se sincera y le explica por qué estudia Derecho y le habla de su madre. Juliette también habla un poco de sus padres y, en un momento algo raro, los dos se cogen de las manos mientras Juliette cuenta un anécdota sobre algo que hacían sus padres cuando ella era pequeña para entretenérsla. Al darse cuenta de la situación, los dos se ponen rojos como un tomate y Einar se levanta rápidamente, diciendo que se ha hecho tarde y lo mejor sería descansar para mañana estar frescos para el examen. Juliette asiente y se va.

El sábado, Luke está en Dory's y recibe con una lata de cerveza a cada miembro de Dory's, que han terminado la semana de exámenes. Rubén está contento: ha sacado muy buenas notas. Lea sigue enfadada con Einar y Luke, pero estos no tardan ni medio segundo en disculparse. Al parecer, además, las notas de Einar y Juliette, aunque no buenas, tampoco han sido

dramáticamente malas. Finalmente, Gianna entra dentro de la sala común, alegre como de costumbre, y el resto celebra que Gianna haya vuelto a la normalidad. Gianna se excusa por su comportamiento durante los exámenes, pero argumenta que su esfuerzo ha dado frutos, ha sacado todo excelentes. El resto lo celebra y Gianna se une a ellos, con una sonrisa de oreja a oreja.

Guion del episodio piloto

Dory's - Episodio piloto

ESC. 01 PLATÓ DE TELEVISIÓN INT. IND.

Vemos la realización de una entrevista en un plató, como si lo estuviéramos viendo por televisión. Una PRESENTADORA de pelo corto castaño y mirada incisiva está entrevistando al actual MINISTRO DE EDUCACIÓN, un señor de pelo canoso y gafas. Parece una entrevista distendida y poco hostil.

PRESENTADORA

Teniendo en cuenta las recientes críticas a su ministerio, ¿usted qué opina?

El ministro de educación se ríe un poco y se ajusta las gafas.

MINISTRO DE EDUCACIÓN

(Respondiendo como si lo hubiera ensayado)

Bueno, hay muchos motivos para que eso suceda. Los jóvenes, especialmente, quieren explorar el mundo y vivir nuevas experiencias y pienso que puede ser una oportunidad muy enriquecedora para aquellos que estén en el extranjero. Y cuando decidan volver, este ministerio les recibirá con los brazos abiertos.

El ministro ríe un poco al terminar la última frase.

POR CORTE

ESC. 02 ESTACIÓN DE TREN EXT. TARDE

Vemos a EINAR DELGADO, un chico de diecinueve años de pelo corto y castaño y ojos azules, en una estación de tren. Lleva un abrigo que le va grande y dos maletas a su lado. Parece que se está muriendo de frío y el viento le remueve el pelo mientras busca con la mirada la salida del andén. Los trenes cruzan la estación a toda velocidad haciendo un ruido ensordecedor. El sitio no invita y a Einar le parece hostil.

POR CORTE

ESC. 03 CALLE PRINCIPAL RALBORG EXT. TARDE

Vemos a EINAR subiendo por la carretera, arrastrando las dos maletas. Parece que le está costando. Hace frío y mucho, mucho viento.

POR CORTE

ESC. 04 ENTRADA RESIDENCIA ESTUDIANTES EXT. TARDE

EINAR llega a la entrada de una residencia de estudiantes, visiblemente cansado. Deja las maletas a un lado y saca unas llaves para abrir la puerta. Se fija en las llaves. Tienen un chip para que la puerta se abra automáticamente. Se fija en que al lado de la puerta hay un sensor. Pasa el chip de las llaves. No sucede nada. Einar pone la mano en el paño e intenta abrir, pero la puerta está bloqueada. Mientras con una mano aguanta el paño de la puerta, con la otra intenta pasar la llave por el sensor. Sin embargo, se le caen las llaves justo cuando más cerca estaba. Al agacharse para recogerlas, la puerta se abre automáticamente, pero golpea una de las maletas de Einar y la tira al suelo. Einar se gira y rápidamente va a coger la maleta. La puerta empieza a cerrarse. Horrorizado, Einar coge la maleta y estira la pierna para bloquear la puerta. Lo consigue, pero la puerta sigue presionando y Einar pone muecas de dolor. Vuelve otra vez a estirar el brazo para pasar las llaves por el sensor. Sin embargo, no hay manera. No llega. Mientras lo está haciendo, ladea la cabeza y ve que en el interior hay un botón para abrir la puerta. Einar, recuperando la compostura, lo pulsa y recoge las maletas para entrar.

ESC. 05 SALA PRINCIPAL INT. TARDE

EINAR entra en la sala principal de la residencia, que está llena de los restos de lo que parece una fiesta salvaje. Hay restos de comida, muchas botellas de alcohol y refrescos vacíos y los muebles están descolocados. Einar saca un papel del bolsillo en el que hay escrito el número 12 y se va por el pasillo de la izquierda.

ESC. 06 PASILLO INT. TARDE

EINAR cruza el pasillo hasta llegar a la habitación número 12. Hay un silencio sepulcral y las luces están apagadas. Cuando Einar va a abrir la puerta, oye unos murmullos ininteligibles. Einar se gira, tenso. Observa que a su derecha hay una puerta entreabierta de la que sale una luz tenue. Einar decide abrir la puerta y entrar.

ESC. 07 SALA COMÚN DORY'S INT. TARDE

EINAR entra con cuidado a la sala común y, antes de que pueda reaccionar, dos personas salen de detrás de la puerta, gritando. Uno de ellos es LUKE BILLSWORTH, un chico musculoso de pelo negro engominado de veinte años, que agita los brazos en alto mientras grita a pleno pulmón. El otro es RUBÉN BUHARDILLA, un chico de veintiún años de pelo rubio con algunos rizos, que grita sin demasiado interés y por cumplir más que otra cosa. Einar, del susto, se pone a gritar también y se queda mirándose a los ojos con Luke durante varios segundos, mientras siguen gritando los dos. Rubén, gritando sin ganas, también se acerca a los dos. Tras un rato, los tres se quedan en silencio. La cara de Einar es de pavor, la de Luke de confusión.

LUKE

Un momento, tú no eres Juliette.

Luke se gira y se acerca a Rubén:

LUKE

(Susurrando)

No es Juliette.

RUBÉN

(Sin susurrar, suspirando)

Me he dado cuenta, Luke.

Luke vuelve a mirar a Einar y pone una sonrisa radiante, como si se intentara hacer el guay.

LUKE

(Poniendo la voz un poco más grave)

Perdona, esperábamos otra persona. Yo soy Luke, el que maneja el cotarro por aquí. O eso dice la gente.

RUBÉN

(Por lo bajo)

Nadie dice eso.

LUKE

(Dirigiéndose primero a Rubén, luego a Einar)

Cállate. Y este es Ruben.

RUBÉN

(Interrumpiendo)

Rubén.

Luke coge con una mano la cara de Rubén, con algo de fuerza.

(CONTINUED)

LUKE

Un ricitos de oro, buena barba,
 buen bigote, algo bajito, pero
 tiene una bici y eso mola. ¿Y tú
 eres?

EINAR

(Estupefacto, aun procesando)
 Eh... Einar.

LUKE

¡Einar! ¡Yeah!

Luke levanta la mano para chocarla. Einar se lo queda mirando y, tras unos segundos dudando, acerca la mano lentamente hasta chocarla con Luke.

LUKE

(Gritando)

Yes!

Rubén va a la nevera y la abre mientras se gira:

RUBÉN

Einar, ¿quieres una cerveza?

Einar se le queda mirando.

POR CORTE

ESC. 08 SALA COMÚN DORY'S INT. TARDE

RUBÉN, EINAR y LUKE están en los sofás de Dory's. Hay unas siete u ocho latas de cerveza vacías en la mesita. Los tres van algo contentos.

RUBÉN

Fue una salvajada, creo que era...
 creo que era el cumpleaños de
 alguien.

LUKE

Una de las belgas, rica. Pero
 rica rica, de estas que te
 entierra en dinero.

RUBÉN

Compró alcohol... vamos, que ni
 Londres en 1814. Aunque lo de
 ayer terminó mejor.

Einar ríe, aunque no termina de entenderlo. De repente, abre mucho los ojos.

(CONTINUED)

EINAR

Hostia, ¡que aún no he entrado a la habitación! Tengo que coger el contrato de alquiler.

Einar se levanta y, cuando termina la frase, se queda quieto, pensativo. Rubén y Luke se miran y se incorporan, extrañados. Einar les mira, aguantándose la risa, algo borracho, y dice:

EINAR

Heh, contrato de alquiler.
¡Somos adultos!

Einar se ríe. A Luke y Rubén les hace mucha gracia.

RUBÉN Y LUKE

(Brindando con las latas de cerveza)

Sí, ¡Lo somos!

RUBÉN

Por cierto, ¿Qué habitación te ha tocado?

EINAR

Hmmm... Espera un momento.

Einar saca como puede un papelito de su bolsillo. Se lo mira.

EINAR

La 12.

Luke y Rubén se levantan a celebrar la noticia. Einar está confuso.

EINAR

¿Qué me he perdido?

LUKE

Esta es tu sala común. También.
Somos vecinos. Los tres.

Einar ríe un poco, pero de repente procesa la información y abre los ojos, con la mirada perdida.

EINAR

Bueno... voy, voy hacia...

Einar se da media vuelta y se va hacia su habitación.

ESC. 09 PASILLO INT. TARDE

EINAR saca la llave y cuando la acerca al paño, se fija en algo. Se acerca y ve que la puerta no está cerrada con llave. Einar se pone tenso. Lentamente, decide ir abriendo con suavidad la puerta y, cuando se asoma a la habitación. Lo primero que ve es un halcón gañendo y volando hacia él a toda velocidad. Einar grita asustado y se lanza al suelo. El halcón se va volando por el pasillo. LUKE y RUBÉN vienen a ver qué ha ocurrido.

LUKE

¿Qué pasa?

RUBÉN

(Pensándolo)

Eso era el gañido de un falco peregrino. Es inconfundible.

Einar se mira a Rubén, incrédulo. Luke aprovecha para echar un vistazo a la habitación de Einar.

LUKE

Dios, esto está hecho un desastre.

Luke entra a la habitación. Rubén le ofrece la mano para levantarse a Einar, pero él le hace con gestos que no hace falta, mientras se incorpora. Los dos entran a la habitación.

ESC. 10 HABITACIÓN DE EINAR INT. TARDE

La habitación de Einar está hecha un desastre. Los muebles están descolocados, hay un montón de basura por todos lados y una chica con la camiseta mal puesta durmiendo en su cama a pierna suelta. Además, hay una calabaza pintada de azul en apoyada en la pared. EINAR se horroriza al ver su habitación, mientras LUKE alucina y RUBÉN se fija en la calabaza.

EINAR

(Hiperventilando)

¿Qué cojones ha pasado aquí?

LUKE

Gianna.

EINAR

¿Qué?

Luke señala la chica. Rubén ha cogido la calabaza azul y la está examinando. Einar va al escritorio y remueve la basura, buscando algo. De repente, su cara es de absoluto pánico.

(CONTINUED)

EINAR

¡El contrato! ¡No está!

Einar se pone a buscar por todos lados.

RUBÉN

¿Por qué es azul? No tiene
ningún sentido.

Einar sigue buscando. Luke hace ver que le ayuda, pero
está buscando sin ganas.

EINAR

Mierda, mierda, mierda... ¿Qué
hago?

RUBÉN

(Observando la calabaza, sin
girarse)

Hmmm... puedes hacer tarta de
calabaza o una crema de
verduras, pero creo que esta
pintura no es comestible.

Einar clava su mirada en Rubén, atónito. Se apoya en la
pared y se deja caer hasta quedar sentado en el suelo.

LUKE

(Serio)

Quizás Gianna sepa qué pasó con
tu contrato. Esperad, dadme un
segundo.

Luke se va de la habitación, a paso ligero. Einar se queda
mirando a Rubén, que sigue examinando la calabaza. Rubén,
de repente, sintiéndose observado, se gira.

RUBÉN

Tiene que picarte un poco la
curiosidad, ¡por lo menos!

Einar pone los ojos en blanco. Tras unos segundos, vuelve
Luke, con un palo y un cubo de agua. Einar se lo mira
extrañado. Luke deja el cubo encima del escritorio y con
el palo empieza a golpear suavemente el hombro de Gianna,
para ver si se despierta. Al no reaccionar, Luke coge el
cubo de agua y se prepara para lanzarlo. Al darse cuenta
de lo que va hacer, Einar se levanta, preocupado:

EINAR

No, no, no, ¡no!

(CONTINUED)

Luke lanza el agua contra Gianna. No sucede nada. La cama y el suelo quedan completamente empapados. Luke se encoge de hombros.

LUKE

Ese era mi último as en la manga.

Einar se va hacia Dory's, preso del pánico. Luke le sigue. Rubén, al darse cuenta que se ha quedado solo, se levanta, echa un vistazo a la habitación y dice:

RUBÉN

Qué cabrón, la suya está mejor.

ESC. 11 DESPACHO DE WINDALL INT. TARDE

Vemos a EINAR llamando a la puerta del despacho de Windall.

WINDALL

¡Está abierto!

Einar abre la puerta y entra al despacho. La sala tiene cerca de diez metros cuadrados y está a rebosar de libros. Hay un sistema de vigilancia con un par de pantallas y dos ordenadores. Sentado delante de uno de ellos está WINDALL, el conserje y gestor de la residencia, un hombre danés de aspecto extranjero y frondoso bigote. Está algo gordo y lleva una gorra en la que pone "Fedótov iracundiam est scriptor". Windall está llenando unos documentos, mientras masca chicle. Einar entra, algo tímido, y Windall se gira.

WINDALL

¿Quéquieres?

EINAR

Verás, esto... He llegado hoy a la residencia y-

WINDALL

(Interrumpiendo, extendiendo la mano)

Oh, bien. El contrato.

EINAR

(Se pone aún más nervioso)

¡Sí! Ahora mismo te lo doy.

Einar se queda quieto, petrificado. Ha respondido sin pensar. Windall se lo queda mirando, confuso.

(CONTINUED)

EINAR

Bueno, la verdad es que no te lo
puedo dar, porque lo he perdido.
Pero no pasa nada, ¿verdad?
Seguro que hay otra manera de-

WINDALL

(Mientras vuelve a ponerse
frente al ordenador)

Si no tienes el contrato antes de
que termine mi turno a las seis,
te quedas sin habitación.

Einar se queda petrificado y se pone pálido.

EINAR

¿Seguro que no...

WINDALL

(Sin girarse)

Cierra la puerta al salir.

Einar se da media vuelta, catatónico.

ESC. 12 DORY'S INT. TARDE

EINAR no para de dar vueltas por la sala, con las manos
en la cabeza. LUKE está viendo la tele mientras come
patatas fritas de bolsa.

EINAR

Qué voy a hacer, qué voy a
hacer, qué voy a hacer...

LUKE

¿Aún sigues con eso?

ESC. 13 HABITACIÓN DE EINAR INT. TARDE

Vemos a RUBÉN echando un vistazo al destrozo de la
habitación de Einar. Se fija en una lamparita en el
escritorio y se la queda mirando. Pasados unos segundos,
acerca la mano para cogerla, pero a la mitad niega con la
cabeza y la retira. Rubén se aleja un poco del escritorio,
pero al ver que no viene nadie se vuelve a acercar poco a
poco y, cuando su mano está a punto de tocar la lámpara,
GIANNA escupe algo de agua y se despierta cogiendo una
bocanada de aire mientras se levanta de la cama. Rubén
pega un grito del susto y da un brinco.

ESC. 14 DORY'S INT. TARDE

EINAR y LUKE están discutiendo. Einar está cerca de la encimera de la cocina, hecho una furia, y Luke está más calmado, apoyado de forma chulesca en la parte trasera del sofá.

EINAR

¿No ves que no tengo adónde ir?

LUKE

Podrías dormir aquí en la sala común. Eres uno de nosotros, así que por mí está bien.

EINAR

Como un vagabundo, ¿no? Sí, claro, venga.

De repente, Luke se queda paralizado, con la mirada clavada en el suelo. Einar se calma un poco y se acerca a él.

LUKE

(Consternado)

Es que... mi padre fue vagabundo durante mucho tiempo y todo lo que hacía era andar y andar.

EINAR

P-perdona, no lo sabía...

LUKE

(Serio, mientras va hacia la encimera de la cocina)

No, claro que no lo sabías.

Luke se pone a buscar algo en su armario de la cocina.

LUKE

De hecho, hace unos cinco años que no le veo. Era un buen hombre. Escocés. Y todo lo que me dejó fue este recuerdo, con su nombre inscrito.

Einar se acerca a Luke.

EINAR

¿Qué es?

Luke saca una botella de Johnnie Walker.

(CONTINUED)

LUKE
 (Sonriendo)
 Una leyenda. In memoriam.

Einar alucina y, tras procesarlo, le hace una peineta.

EINAR
 Cómo se puede ser tan...

De repente, entra Rubén, alterado.

RUBÉN
 (Alzando la voz)
 Chicos, Gianna se ha-

Gianna entra, con el pelo revuelto y al camiseta aún mal puesta. Tiene una resaca considerable.

GIANNA
 (Agitando la mano, haciendo callar a Rubén)
 Sh, sh, a dormire, piccolo.
 Dadme un minuto.

Gianna se va hasta una silla y se deja caer, algo teatralmente. Entonces, se fija en Einar, confusa.

GIANNA
 ¿Quién es el nuevo?

Einar no se cree lo que está oyendo.

EINAR
 Soy el de la habitación en la que estabas durmiendo.

LUKE
 Bueno, técnicamente hasta que no entregues tu contrato no.

Einar fulmina con la mirada a Luke.

GIANNA
 ¿Enserio? Hostia, lo siento, ayer iba fatal y me debí equivocar. Mi habitación está al lado.

RUBÉN
 Tu habitación es la siete. No está al lado.

(CONTINUED)

GIANNA

(Airada)

Bueno, ayer por la noche sí que
lo estaba.

RUBÉN

(Riendo un poco)

Lo dudo, ragazza.

GIANNA

Oh, *piccolo* veo que quieres
pelea, ¿eh?

Gianna y Rubén se encaran. Rubén, tras unos segundos mirándose fijamente, silba con los dedos en la boca. El sonido es estruendoso. Gianna pone una mueca de dolor, como si le estuvieran taladrando la cabeza.

EINAR

¡Basta!

Rubén y Gianna se quedan quietos, mirando a Einar, que está respirando acelerado.

EINAR

¿Sabes dónde está mi contrato?

Gianna pone cara de no saber de qué le está hablando.

EINAR

Se supone que tenía que estar en
mi escritorio.

GIANNA

¡Ah! Me acuerdo. Más o menos.
Juraría que me lo llevé sin
querer al Blue Teeth.

Luke, que está detrás de Einar, empieza a reírse y poner cara de alucine con mímica. Cuando Einar se gira, Luke cambia la expresión y se pone serio y solemne, disimulando.

EINAR

¿Qué es eso?

GIANNA

El bar de estudiantes. Está a
mano derecha, bajando la calle,
junto a la biblioteca.

EINAR

Perfecto.

(CONTINUED)

Einar se va hacia la puerta para marcharse. Mientras se va, Gianna le dice:

GIANNA

Oye, siento todo esto, ¿quieres
que te acompañe y-

Einar da un portazo. Rubén, Luke y Gianna se miran entre ellos.

ESC. 15 CALLE RESIDENCIA INT. TARDE

Vemos a EINAR andando hacia el bar de estudiantes, enfadado. RUBÉN sale de la residencia y le sigue, corriendo hasta atraparle.

RUBÉN

Oye, Einar, ¡Espera! Deja que te
ayude. Somos amigos, ¿no?

Einar no responde y acelera el paso, dejando atrás a Rubén.

RUBÉN

¡Einar! ¡Einar! Necesito saber
más sobre la calabaza azul...

ESC. 16 THE BLUE TEETH INT. TARDE

Vemos a JULIETTE, una chica francesa de pelo castaño y ojos verdes, limpiando el bar de estudiantes. Al ver que se acerca alguien, va corriendo a la puerta. Se trata de EINAR y RUBÉN.

JULIETTE

Oh, lo siento, estamos cerrados ya.

EINAR

(Frustrado)

No, no, no, no. No lo entiendes.
Mi contrato de alquiler se perdió
aquí anoche y necesito encontrarlo
antes de las seis o me voy a
quedar sin habitación y-

JULIETTE

(Incrédula)

¿Perdiste el contrato aquí? ¿Ayer?

EINAR

Sí, sí.

(CONTINUED)

JULIETTE
 (Sobreactuando, pensativa)
 Entiendo. Entiendo. Okey.

Juliette cierra la puerta y sigue recogiendo mesas. Einar se queda mirando fijamente a Juliette, hecho una furia. Rubén parece preocupado.

RUBÉN
 Einar, quizás deberíamos-

Einar empieza a llamar a la puerta con insistencia y pegando golpes bastante contundentes. Juliette pone los ojos en blanco y abre la puerta.

JULIETTE
 Tienes hasta que termine de
 recoger. Rapide, rapide!

Einar entra mientras fulmina con la mirada a Juliette y le sigue Rubén, pidiéndole perdón con la mirada. Los dos se ponen a buscar un rato. Juliette suspira y sigue trabajando. De repente, Einar remueve unos cojines apilados en un sofá y ve debajo una persona medio dormida, que se mueve un poco. Einar se le queda mirando, atónito. Mira a los lados, como si estuviera buscando una cámara oculta.

EINAR
 ¿Enserio?

MATT, un chico de veinte años con pecas y el pelo rubio, se levanta como puede mientras aparta algunos cojines.

MATT
 (Resacoso)
 Buenos... Buenas... ¿Tardes? Soy
 Matt. Un placer.

EINAR
 Uhm, Einar, encantado.

MATT
 (Sonriendo)
 Lo pareces.

Rubén, que seguía buscando por el bar, se gira y se fija en Einar y Matt. Rubén, alarmado, va hacia ellos y le pica el hombro a Einar.

RUBÉN
 Einar, ¿puedes venir un momento?

(CONTINUED)

EINAR
 (Sin girarse)
 No. Y Matt, ¿estuviste anoche?

Rubén se enfada y se va.

MATT
 (Riendo un poco)
 ¿Qué te parece? Yo diría que sí.

EINAR
 ¿Y no recordarás haber visto un
 contrato de alquiler? En principio,
 de la mano de una chica italiana.

MATT
 (Pensativo)
 Un contrato de alquiler...

ESC. 17 THE BLUE TEETH INT. NOCHE

Vemos el BLUE TEETH a reventar de gente. MATT está cerca de una mesa en la que se está jugando al Beer Pong, con una cerveza en la mano. GIANNA está subida a la mesa con la calabaza azul, aguantándola como si fuera un trofeo y gritando. El resto de gente también lo celebra. Matt se fija en un papel que está pisando Gianna. Es el contrato de alquiler.

ESC. 18 THE BLUE TEETH INT. TARDE

Volvemos con MATT y EINAR.

MATT
 Sí, ya me acuerdo. Lo vi.

EINAR
 (Emocionado)
 ¡¡Sí?! ¡Genial! Y... ¿Sabes
 dónde podría estar?

MATT
 De hecho, vi que corría peligro
 con Gianna y lo guardé en mi
 habitación.

Al oír a Matt, Einar suspira de alivio, gesticulando mucho.

MATT
 Si quieres, ahora en un rato iré
 a mi habitación y te lo doy. Es
 la 27.

(CONTINUED)

EINAR

Eso sería genial.

MATT

Perfecto. Pues nos vemos luego.
Voy a ayudar un poco a limpiar
todo esto.

Einar sonríe y se va, pero Matt le frena.

MATT

¡Ah! ¡Una pregunta!

EINAR

(Girándose)

¿Sí?

MATT

Ese con el que ibas... ¿es tu
amigo?

EINAR

Ah, Rubén. No, no. Es uno de mis
vecinos. Tenemos la misma sala
común.

MATT

(Algo sombrío)

Ah, ya veo, ya veo. Guay. Pues
nos vemos.

EINAR

Hasta luego.

Matt se acerca a Juliette, que ha terminado de ordenar
detrás de la barra, con una mirada sugerente. Juliette
pone los ojos en blanco y le da una escoba.

ESC. 19 DORY'S INT. TARDE

LUKE y GIANNA están sentados en el sofá de Dory's. Luke
le está preparando una bebida.

LUKE

Esto me lo enseñaron unos amigos en
Lituania. Va genial para nivelar.

Luke llena el vaso de cerveza y le tira unas especias rojizas.
Después, coge la botella de Johnnie Walker y tira un chorrito.
Lo remueve un poco y lo flamea. Cuando la llama desaparece, se
lo da a Gianna, que le mira con desconfianza. Sin embargo, al
final se lo bebe de un trago y empieza a

(CONTINUED)

toser. Al mismo tiempo, EINAR entra a Dory's con una sonrisa en la cara. Recorre la sala triunfal y se sienta en el otro sofá.

LUKE

¡Ey! ¿Encontraste tu contrato?

EINAR

(Con una sonrisa de oreja a oreja)

Digamos... que sí.

GIANNA

(Aun tosiendo)

Oh, bien, bien. Me sabe fatal lo ocurrido. ¿Quieres que lo lleve yo al despacho de Windall?

EINAR

¡No! Digo, no, no, uhm, no puede ser.

GIANNA

No, Einar, deja que te haga el favor, anda.

EINAR

No, no, gracias. Ahora he quedado con Matt, que lo tiene él y ya iré yo.

Gianna y Luke abren los ojos como platos al oír el nombre de Matt.

LUKE

Has dicho... ¿Matt?

Einar extrañado, asiente lentamente. Luke se pone serio.

LUKE

Vamos.

Gianna y Luke se levantan a toda velocidad y se van corriendo de Dory's. Einar se altera.

EINAR

Pero... ¿Qué hacéis? ¡Eh! ¡Parad!
Mierda...

Einar les sigue corriendo también.

ESC. 20 38TH ROYAL INT. TARDE

Vemos la 38th Royal, otra de las salas comunes de la residencia de estudiantes. Hay un par de chicos y chicas pasando el rato. Llegan LUKE y GIANNA.

GIANNA
¿Dónde está Matt?

La gente se ríe.

CHICO 1
No lo sabemos.

GIANNA
(Poniendo muecas, como si le picara la nariz)
Fuera. Todos. Ahora.

La gente no se mueve.

GIANNA
(A punto de estornudar)
¡Ahora!

Gianna estornuda y de su boca sale una especie de humo rojizo de las especias de antes. La gente se va, mirando con mala cara. De repente, Gianna se siente mucho mejor y ya no tiene resaca. Se mira con Luke, con complicidad. Llega EINAR.

EINAR
(Cansado)
¿Queréis... hacer el favor... de parar de una vez?

GIANNA
cht, cht, Tomassino, escóndete.
Vamos a emboscar a Matt. Ya tengo pensado como lo voy a amenazar.
Va a ser genial.

EINAR
Por el amor de- No, no hagas eso.

LUKE
(Riendo un poco)
Cuidado con lo que dices Einar,
se podría convertir en un dragón.

GIANNA
¡Escóndete tú también!

(CONTINUED)

LUKE

Vale, vale.

Los tres se esconden dónde pueden. Durante unos segundos, no pasa nada. EINAR intenta levantar la cabeza, pero Gianna le da un golpe y se la baja otra vez. Unos segundos más tarde, se oyen ruidos que provienen del pasillo. Alguien se acerca. De repente, una chica entra tranquilamente a la sala común. Gianna, sin tiempo para fijarse en quién es, salta de detrás de su escondite y coge de las solapas a la chica y la apoya contra la pared.

GIANNA

(Con voz más grave de lo normal, hablando rapidísimo)

Escúchame pequeño hijo de puta
cómo no me sueltes ahora mismo el
contrato de alquiler te juro por
todo lo que me es valioso que te
perseguiré por los restos de mis
días haré de tu vida un infierno y
desearás no haberte cruzado en mi
cami-

Gianna se da cuenta de que esa chica no es Matt y deja de amenazarla. Suelta a la chica, que se queda quieta.

GIANNA

(Normal)

Perdona, te he confundido con-

La chica se va a la otra punta de la sala común. Luke se acerca, se disculpa y se pone a hablar con ella. Einar mira a Gianna con cara de no entender qué está pasando. Ella vuelve al escondite y le pide a Einar que guarde silencio con gestos. Vuelven a estar preparados en absoluto silencio, salvo por Luke y la chica, OLIVIA, que están hablando tranquilamente.

LUKE

Oh, entonces eres de Portsmouth.
Yo tenía un tío que vivía a unos
120 kilómetros al noreste.

OLIVIA

¿Te refieres a... Londres?

LUKE

(A su bola)

Qué gran ciudad, qué gran ciudad.

Gianna les hace callar y les pone mala cara. Luke se la mira, pero decide ignorarla completamente.

(CONTINUED)

LUKE

Pero no hablemos de mi tío, ni de
Portsmouth. Háblame de ti.

De repente, se oye alguien viniendo hacia la sala común. MATT aparece y, justo como antes, Gianna salta de su escondite y le coge de las solapas para ponerlo contra la pared.

GIANNA

(Poniendo voz grave, pero no
le termina de salir)

Escúchame.... ehm, escúchame
pequeño... mierda, ¿cómo era?

MATT

(Mientras se zafa, con
desprecio)

Déjame en paz, bicho raro.

Gianna maldice para sus adentros, mientras Matt se va hacia los sofás. Einar sale de su escondite y confronta a Matt:

EINAR

(Enfadado)

Matt, ¿Dónde está mi contrato?

MATT

(Vaciando)

Oh, sí, sí, verdad. Deja que me
coja una cerveza y en nada me
pongo a buscarlo.

GIANNA

Déjate de mierdas, Matt.

Luke se da cuenta de que Matt está hablando con Gianna y Einar. Le susurra algo a Olivia y los dos van con el resto.

LUKE

Matt, tenemos una propuesta para
ti.

OLIVIA

Si les das lo que piden, te
hacemos la compra durante una
semana, Luke y yo.

MATT

Dos. Y cenáis conmigo.

(CONTINUED)

LUKE

Pensaba que nos odiabas.

MATT

No, tú eres guay.

GIANNA

¡Eh! Yo también soy-

Matt le amenaza con la mirada. Unos segundos más tardes, teatralmente, se retira.

MATT

Vale, vale. me habéis convencido.

Voy a hacer lo correcto.

Matt se va. Los demás esperan en silencio, sin mirarse. Cuando vuelve Matt, lleva el contrato.

MATT

(Con una sonrisa
escalofriante)

Aquí tienes tu contrato, Einar.

GIANNA

Espera, espera. Por qué estás
tan contento, ¿desgraciado?

Matt se da media vuelta y se va a su habitación.

MATT

Luke, Olivia, mañana a las siete
y media de la tarde. Pollo al
horno con patatas. ¡Nos vemos!

EINAR

(Poniéndose las manos en la
cabeza, hablando para sí)Cenar a las siete y media de la
tarde... La gente está loca.

De repente, Einar se fija en la hora en su reloj de muñeca.
Se horroriza.

EINAR

Oh mierda, mierda, ¡mierda!

Einar se va corriendo.

GIANNA

¿Qué ocurre?

Gianna se fija en la hora también.

(CONTINUED)

GIANNA

¡Hijo de puta! Luke, ¡vamos!

LUKE

¡Sí!

Gianna se va corriendo. Luke la sigue, pero a la mitad frena y se da media vuelta. Se dirige a Olivia:

LUKE

Entonces, me paso luego o...?

OLIVIA

(Cortante)

Me debes una, Luke.

Luke pone cara de decepción.

OLIVIA

Pásate sobre las diez. Y ahora,
ve con tus amigos.

Luke sonríe y se va.

ESC. 21 PASILLO DESPACHO WINDALL/SALA PRINCIPAL INT. TARDE

Vemos a EINAR, que llega corriendo por el pasillo. Se fija en la puerta del despacho de Windall. LUKE y GIANNA llegan también. Einar se derrumba y va hasta la sala principal. Se tira al suelo. Luke y Gianna le acompañan, con pena.

EINAR

No puedo más... Ya está, se acabó.

Los tres se quedan en silencio.

EINAR

Debería haberlos hecho caso...
Muchas gracias por ayudarme
hasta el final, de verdad.

Gianna se apoya en una de las mesas.

EINAR

Luke, creo que voy a reconsiderar
tu oferta de vagabundear en la
sala común.

Luke se ríe sin ganas.

(CONTINUED)

LUKE

Vamos, levántate. Tengo una idea.

Luke se va por el pasillo. Gianna se acerca a Einar.

GIANNA

Levántate, Lazzaro.

Einar se levanta con la ayuda de Gianna y siguen a Luke.

ESC. 22 PASILLO/HABITACIÓN DE RUBÉN INT. TARDE

Vemos a LUKE, EINAR y GIANNA delante la habitación de Rubén. Luke llama a la puerta. Tras unos segundos, Rubén abre y, cuando ve quién es, dice:

RUBÉN

(Mientras vuelve a cerrar)

Nope.

Luke suspira y vuelve a llamar a la puerta, esta vez con más fuerza.

EINAR

(Alzando la voz para que Rubén le oiga)

Rubén, sé que te he tratado fatal esta tarde. Siento haber sido un gilipollas. Ayúdame, por favor, o me van a echar de la residencia.

Rubén abre la puerta de nuevo.

RUBÉN

Os escucho.

LUKE

Tengo un plan para que Einar entregue el contrato, pero necesitamos tu bici.

RUBÉN

No, no, ni hablar. Yo paso de todo esto. De ninguna de las maneras.

Mientras niega con la cabeza, Rubén sale de la habitación y se va por el pasillo hacia la salida de la residencia. Einar se viene abajo, pero ve a Luke sonriendo.

EINAR

¿Qué pasa?

(CONTINUED)

LUKE
Te ha perdonado. Vamos.

ESC. 23 CALLE RESIDENCIA EXT. TARDE

Vemos a RUBÉN montado en su bici bajando por la carretera a una velocidad considerable. EINAR va de paquete, moviéndose todo el rato, con cara de absoluto terror.

EINAR
Rubén, Rubén, ¡Rubén! ¡Cuidado!
¡Que no llevo casco! No llevo
casco, ¡no llevo casco!

RUBÉN
¡¿Quieres atrapar a Windall o no?!

Rubén y Einar siguen bajando por la carretera en bici, Einar sin parar de gritar de miedo.

ESC. 24 APARCAMIENTO EXT. TARDE

Vemos a WINDALL abriendo su coche para irse a su casa. Llegan en bici RUBÉN y EINAR, mientras Einar grita a Windall para que se fije en ellos.

WINDALL
(Seco)
¿Qué queréis?

Einar intenta recuperar el aliento.

EINAR
(Respirando entrecortadamente)
Aquí... ti-tienes... el contrato.

Einar le entrega el contrato a Windall. Está arrugado y hecho un asco. Windall se lo mira con incredulidad.

WINDALL
No está firmado.

RUBÉN
(Indignado)
Einar, joder, será posible-

Rubén se muerde la lengua.

EINAR
No te preocupes, lo firmo ahora.

(CONTINUED)

Windall pone los ojos en blanco y abre la puerta del coche. Le da un bolígrafo a Einar, que se pone a firmar el contrato en el capó. Rubén se fija en la gorra de Windall.

RUBÉN

Vaya, Fedótov. ¿Te gusta?

Windall parece sorprendido, pero decide no responder.

EINAR

Perdonad, voy a leerme esta letra pequeña que aún me la van a colar...

RUBÉN

¡Einar!

EINAR

Vale, ¡vale! Solo bromeaba...

Einar termina de firmar y se lo da a Windall, que sin decir nada y con cara de malas pulgas se mete en el coche. Einar lo celebra y abraza a Rubén. Despues intentan chocarla, pero hay cero coordinación. Los dos sonríen incómodos y Rubén coge la bici. Einar piensa en que debe volver a montarse en eso y pone una expresión de terror.

ESC. 25 DORY'S INT. TARDE

Vemos a RUBÉN, LUKE, GIANNA y EINAR en la sala común sentados tranquilamente. Parecen contentos.

LUKE

Oficialmente eres uno de nosotros,
Einar.

EINAR

(Riendo)

Sí, por los pelos.

GIANNA

Siento mucho otra vez haberte puesto patas arriba la habitación. Ahora te ayudaremos a terminar de limpiar.

EINAR

No pasa nada. Imagino que por aquí es algo normal.

(CONTINUED)

RUBÉN

(Riendo)

Es Gianna. Gianna no tiene nada
de normal.De repente, se oye a alguien llegar por el pasillo. Se
trata de JULIETTE. Luke y Gianna van a saludarla.

LUKE Y GIANNA

¡Juliette!

Einar se pone pálido. Rubén le mira con cara de: "Te
intenté avisar" y se levanta también para saludarla.

GIANNA

¿Qué tal? ¿Dónde has estado?

JULIETTE

En el trabajo toda la tarde. Y
luego he ido a hacer unos recados.

De repente, Juliette se fija en Einar.

JULIETTE

¡Tú!

EINAR

(Gritando de miedo)

¡Aaaaaah!

Juliette se acerca a Einar.

JULIETTE

(Hostil)

¿Qué haces aquí? ¿Has venido a
seguir molestándome?

RUBÉN

Eh... Juliette, Einar es tu vecino.
Va con nosotros.

EINAR

(Sonriendo con incomodidad)

Juliette, lo siento... Yo-

JULIETTE

(Interrumpiendo)

Muérete. Estoy muy cansada. Creo
que me voy a mi habitación.

Juliette se va de Dory's, enfadada.

(CONTINUED)

LUKE
(Le divierte la situación)
Wow. Eso fue... Wow.

EINAR
Espero que me perdone.

RUBÉN
No te preocunes, es Juliette.

Einar se anima un poco.

RUBÉN
Nunca te perdonará.

Einar suspira.

RUBÉN
Probablemente te odiará para
siempre.

EINAR
Vale, vale! La he cagado, lo
pillo.

Einar se queda pensativo.

EINAR
Oye, la sala común de Matt tenía
nombre, ¿verdad?

GIANNA
Ugh, sí. 38th Royal. Pedantes
asquerosos.

EINAR
¿Y nosotros? ¿Cómo se llama nuestra
sala común?

El resto sonríe. Aparece el título en letras grandes,
cubriendo casi toda la pantalla:

DORY' S.

FUNDIDO DE SALIDA