

Treball de Fi de Grau

Títol

Autoria

Professorat tutor

Grau

Tipus de TFG

Data

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:

Castellà:

Anglès:

Autoria:

**Professorat
tutor:**

Curs:

Grau:

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Castellà:

Anglès:

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

Català:

Castellà:

Anglès:

A photograph of a dirt path leading through a dense forest of tall, thin trees. The path is illuminated from below, creating a bright glow. The title 'UNKNOWN' is written across the path in large, glowing green letters that appear to be made of leaves or paper.

UNKNOWN

**Elaboració d'una websèrie de ficció postapocalíptica
adrecada a un públic jove**

Judith Bañón Santillana

Tutor: Ángel Custodio Gómez

Comunicació Audiovisual

Universitat Autònoma de Barcelona

Curs 2020 – 2021

ÍNDIX DEL PROJECTE

INTRODUCCIÓ	7
Presentació del projecte	7
Objectius	9
1. CONTEXTUALITZACIÓ I REFERENTS DEL PROJECTE.....	10
1.1. Introducció	10
1.2. Les websèries	10
1.2.1. Les websèries a Espanya.....	13
1.3. La distopia	15
1.3.1. Definició i característiques.....	15
1.3.2. La distopia a la literatura.....	16
1.3.3. La distopia al cinema	18
1.3.4. La distopia a les sèries	19
1.4. Referents del projecte	20
1.5. Posicionament de The Unknown: elements innovadors	31
2. ANÀLISI DEL MERCAT	32
2.1. Introducció	32
2.2. Propostes semblants al mercat	32
2.2.1. Sèries amb temàtica de distopia i postapocalíptica	32
2.2.2. Websèries	36
2.3. Públic objectiu	39
2.4. Plataformes d'emissió	40
2.4.1. YouTube.....	41
2.4.2. Flooxer	42
2.4.3. Playz.....	43
2.5. Anàlisi DAFO.....	44
3. BÍBLIA DE CONTINGUTS DEL PROGRAMA	46
3.1. Fitxa tècnica del Projecte	46
3.2. Sinopsis i enfocament	46

3.3. Tractament	47
3.4. Sinopsi per capítol	49
3.4.1. Capítol 1	49
3.4.2. Capítol 2	49
3.4.3. Capítol 3	50
3.4.4. Capítol 4	50
3.4.5. Capítol 5	50
3.5. Perfil dels personatges	50
3.6. Tractament estilístic i Look&Feel	56
3.7. Localitzacions	58
3.8. Guions literaris de cada capítol	62
3.8.1. Capítol 1	62
3.8.2. Capítol 2	71
3.8.3. Capítol 3	82
3.8.4. Capítol 4	94
3.8.5. Capítol 5	103
4. PLA DE MÀRQUETING	114
5. PLA DE PRODUCCIÓ	116
6. PRESSUPOST I PLA DE FINANÇAMENT	119
6.1. Pressupost	119
6.2. Pla de Finançament	123
7. VALORACIÓ DEL PROJECTE I PERSPECTIVES DE FUTUR	129
7.1. Valoració del projecte	129
7.2. Perspectives de futur	130
8. FONTS CONSULTADES	131
8.1. Articles acadèmics	131
8.2. Webs	131
8.3. Informes i taules salarials	137
8.4. Tesis i treballs de recerca	139



8.5. Audiovisuals	139
9. ANNEXOS	142
9.1. Guió literari del tràiler	142
9.2. Guió tècnic tràiler	145

Índex de taules

Taula 1. Sèries amb temàtica distòpica i postapocalíptica a les plataformes de vídeo sota demanda. Elaboració pròpia segons dades de les plataformes.....	33
Taula 2. Websèries disponibles a les plataformes de vídeo sota demanda. Elaboració pròpia segons dades de les plataformes.....	36
Taula 3. Plataformes de VOD que trobem a Espanya. Elaboració pròpia segons dades de les plataformes.....	40
Taula 4. The Unknown. Pla de producció. Elaboració pròpia.....	118
Taula 5. The Unknown. Pressupost. Elaboració pròpia.....	120
Taula 6. The Unknown. Pla de finançament. Elaboració pròpia.....	128

Índex de figures

Figura 1. Tipus de websèries. Elaboració pròpia segons dades de Paula Hernández.....	12
Figura 2. Anàlisi DAFO The Unknown. Elaboració pròpia.....	44

Índex de gràfics

Gràfic 1: Percentatge de penetració d'Internet a Espanya en 2019. Elaboració pròpia segons dades d'AIMC.....	39
---	----

Índex d'imatges

Imatge 1. Cartell de la sèrie The Rain. Font: IMDB.....	20
Imatge 2, 3, 4 i 5. Fotogrames extrets de diferents capítols de la sèrie The Rain. Font: Elaboració pròpia.....	21
Imatge 6. Cartell de la sèrie The 100. Font: IMDB.....	22
Imatge 7, 8, 9 i 10. Fotogrames extrets de diferents capítols de la sèrie The 100. Font: Elaboració pròpia.....	23
Imatge 11. Cartell de la sèrie Snowpiercer. Font: IMDB.....	24
Imatge 12, 13, 14 i 15. Fotogrames extrets dels primers 3 minuts del capítol 1 de la sèrie Rompenieves. Font: Elaboració pròpia.....	25
Imatge 16. Cartell de la sèrie Revolution. Font: IMDB.....	26
Imatge 17. Plànol de les nacions d'Estats Units a la sèrie de Revolution. Font: Fandom.....	27
Imatge 18. Cartell de la sèrie Into The Night. Font: IMDB.....	28
Imatge 19, 20, 21 i 22. Fotogrames extrets de la sèrie Into the Night. Font: Elaboració pròpia.....	29
Imatge 23. Cartell de la pel·lícula Maniac. Font: IMDB.....	30
Imatge 24 i 25. Fotogrames extrets de la pel·lícula Maniac. Font: Elaboració pròpia.....	30
Imatge 26. Mattias. Font: Pixabay. Elaboració de Sammy Williams.....	51
Imatge 27. Sarah. Font: Pixabay. Elaboració de JerzyGorecki.....	52
Imatge 28. Jennifer. Font: Pixabay. Elaboració de 1871454.....	52
Imatge 29. Sabrina. Font: Pixabay. Elaboració de Danielsampaionieto.....	53
Imatge 30. Max. Font: Pixabay. Elaboració de StockSnap.....	54
Imatge 31. Nil. Font: Pixabay. Elaboració de Free-Photos.....	54
Imatge 32. Adana. Font: Pixabay. Elaboració de langll.....	55

Imatge 33. Paleta de colors projecte The Unknown. Font: Elaboració pròpia.....	56
Imatge 34. Habitacions búnquer. Font: Discordianos.....	58
Imatge 35. Entrada al búnquer. Font: Traces Of War.....	58
Imatge 36. Exterior edifici. Font: El Diario Cantabria.....	59
Imatge 37. Interior edifici. Font: Idealista. Elaboració d'Eleonora Costi.....	59
Imatge 38. Exterior edifici. Font: Infobae.....	60
Imatge 39. Espai on es troben el campament. Font: Diari de Sabadell. Elaboració de Victòria Rovira.....	60
Imatge 40. Espai on es troben el campament. Font: Ajuntament de Sabadell.....	61
Imatge 41. Piscines Vercandi. Font: Elaboració pròpia.....	61
Imatge 42. Entrada Piscines Vercandi. Font: Elaboració pròpia.....	61

INTRODUCCIÓ

Presentació del projecte

Amb l'arribada de les noves tecnologies i l'auge de les xarxes socials, els hàbits de consum de la població han canviat de forma significant. El consum de la televisió lineal ha baixat i les plataformes que ofereixen continguts a la carta han vist com els seus subscriptors han augmentat de manera potencial. Aquest fet ha provocat que tant les plataformes com el seu catàleg vagin augmentant de manera exponencial. No obstant això, existeix un clar domini del mercat per les plataformes de Netflix, HBO Max i Disney+, tant a escala nacional com a internacional.

Es podria considerar que disposar d'una subscripció a una plataforma de vídeo a la carta abans era vist com un desig o un caprici, mentre que en l'actualitat es pot veure com una necessitat. Una necessitat de poder veure nous continguts i mantenir-se entretingut durant un temps on no tenir res a fer, estar avorrit o veure constantment la informació que se'ns transmet per les notícies pot portar a la població a crisis d'ansietat i depressió.

Un dels punts positius d'aquest canvi de consum ha estat l'augment de produccions i de projectes audiovisuals. Les noves plataformes han començat a produir els seus propis continguts, disponibles solament en la seva plataforma, el que obliga a l'usuari a mantenir una subscripció activa al seu servei. A canvi d'aquesta subscripció, l'usuari és recompensat amb un catàleg que cada vegada és més gran i que compta amb recomanacions que es personalitzen segons les seves preferències.

Amb tots aquests canvis, es van començar a produir una gran sèrie de nous formats. Un d'aquests nous formats van ser les produccions interactives, com és el cas de *Black Mirror: Bandersnatch* (2018, David Slade), que donava l'oportunitat a l'espectador de prendre decisions pel personatge i decidir el transcurs de la pel·lícula. També van sorgir les *websèries*, produccions creades per la seva sola distribució a través d'Internet.

És precisament aquestes noves oportunitats les que van portar a la creació i desenvolupament del projecte amb el nom de *The Unknown*, una websèrie distòpica que es desenvolupa en un món devastat pel canvi climàtic.

La idea principal de *The Unknown* va sorgir com a fruit de veure com una gran part de la població manifestava la seva preocupació sobre els perills que comportava el canvi climàtic. Justament uns mesos després que va sorgir la idea, el món va entrar en una

pandèmia global causada per un virus anomenat COVID-19, per la qual cosa la situació una mica distòpica, on podríem arribar a considerar que la realitat supera a la ficció, va afavorir la creació i desenvolupament de *The Unknown*. Es podria considerar que veure pel·lícules i altres productes audiovisuals ens ajuden a lluitar contra un enemic invisible. Per tant, veure als personatges a *The Unknown* enfrontar-se a diferents situacions pot ajudar a fer front a la situació actual.

Al llarg d'aquest Treball Final de Grau es desenvoluparan tots els aspectes necessaris per a portar a terme la producció del projecte *The Unknown*, com són la Bíblia del projecte, el pla de màrqueting, el pla de producció i el pla de finançament. A més a més, s'ha realitzat un estudi sobre el gènere al qual pertany, la distopia, tant en l'àmbit de la literatura, com en l'àmbit del cinema i de les sèries. S'hi inclou un apartat amb sèries del mateix gènere que han tingut un recorregut tant en plataformes com en els canals de televisió, referents de forma i contingut per tenir en compte a l'hora de desenvolupar *The Unknown* i una anàlisi del mercat actual on el producte serà inserit.

El projecte *The Unknown* és una websèrie distòpica de ficció postapocalíptica. La distopia forma part del gènere de la ciència-ficció i s'utilitza per representar una societat futura amb característiques negatives que han sigut causades per la humanitat. En el cas del gènere postapocalíptic aquest també forma part de la ciència-ficció, i mostra com un planeta o civilització ha col·lapsat o està en procés a causa d'una catàstrofe. L'inici del postapocalipsis es podria remuntar fins a la història bíblica de Noè i la seva arca, que descriu el final de la civilització original corrompuda i com es refà un món nou.

The Unknown es situa a l'any 2035, després que el canvi climàtic hagi fet que la superfície de la terra es torni inhabitable. La població viu sota terra en búnquers i cada setmana persones de cada búnquer són escollides per sortir fora a realitzar diferents missions. Dues persones del búnquer Valistran són encarregats pel nou govern amb la missió de recuperar un ordinador amb informació que podria ser la clau de la supervivència de tot el planeta.

El producte ens planteja quatre eixos principals innovadors. El primer és el fet que en el mercat espanyol hi ha una escassetat de productes de temàtica distòpica, sent un gènere on els productes existents tenen una gran acollida. El segon eix innovador és el format. Les websèries són un element que cada vegada es produeix i es consumeix més, gràcies a la seva facilitat de consumició i versatilitat, però no hi ha cap al mercat espanyol de la temàtica de distopia. El tercer és el punt de vista. En la majoria de productes audiovisuals és tot càmera objectiva, mentre que en *The Unknown* s'insereix

la càmera subjectiva per tal que l'espectador tingui el punt de vista del personatge i aconseguir una major complicitat amb ell. L'últim eix innovador és la temàtica. Es tracta el canvi climàtic, però d'una manera més extrema a com estem acostumats a veure'l en altres sèries de televisió, ja que són esdeveniments que succeeixen de forma contínua i sobtada i que es tracta d'una situació on ja no hi ha cap solució possible al problema.

Per finalitzar el treball trobem una conclusió i valoració de com s'ha desenvolupat el treball i si hi ha hagut dificultats i les perspectives de futur que s'esperen aconseguir amb el projecte.

Objectius

L'objectiu principal de *The Unknown*, és utilitzar el gènere de la distopia per fer una crítica a la societat i conscienciar-los per tal d'evitar situacions com les que es desenvolupen al llarg dels capítols. Es busca crear impacte social, mitjançant la incorporació de temes que preocupen a la societat actual, com és el canvi climàtic i l'escassetat d'aliments en diversos països.

Un altre dels objectius importants d'aquest treball és donar una major visibilitat al gènere distòpic en el mercat espanyol, per tal d'incentivar a noves productores i directors a desenvolupar projectes sobre el gènere i crear productes nacionals que puguin fins i tot arribar a ser exportats a escala internacional.

Pel que respecta a la trama, es pretén desenvolupar i crear una història que sigui coherent i interessant per tal de desenvolupar tot el guió del projecte. Aquesta història ha de ser capaç d'aconseguir que els espectadors es sentin identificats amb els personatges i siguin capaços de crear vincles emocionals amb ells.

Per últim, es busca crear un projecte amb els documents de treball necessaris (fitxes de personatges, localitzacions, guions, pressupostos, etc.) per tal de poder presentar-lo a inversors interessats i altres persones disposades a portar a terme el projecte en un futur.

1. CONTEXTUALITZACIÓ I REFERENTS DEL PROJECTE

1.1. Introducció

Abans de començar a treballar en aquest projecte sobre la websèrie distòpica que porta el nom de *The Unknown*, és necessari conèixer i analitzar amb major profunditat el gènere conegut com a *distòpia* i el nou format de *websèrie*. Un cop finalitzat aquesta part, ens dedicarem a establir uns referents (tant de contingut com de forma i d'estructura) per tenir present durant la confecció del producte que ens ajudaran a desenvolupar una proposta diferent de la resta de productes del mercat.

1.2. Les websèries

El producte *The Unknown* pertany al format conegut com a websèrie. Es tracta d'un nou format que neix a partir del canvi de la TV a la TDT, quan els creadors i els consumidors de productes audiovisuals es veuen impulsats a emigrar cap a les noves tecnologies i el sector de la web¹. Un dels principals avantatges d'aquesta emigració és que permet poder veure els continguts audiovisuals de forma gratuïta. És a partir d'aquests esdeveniments que neix el format de websèrie, **una producció audiovisual que es crea amb la intenció de distribuir-se i visualitzar-se a través d'Internet**, sigui de forma gratuïta o de pagament.

Segons un article de José M. Romero publicat a la web de *Cadena Ser*, afirma que: “*Las websèries surgieron como una vía de expresión y experimentación frente a la televisión tradicional. Pequeños relatos capitulares que se caracterizaban por sus pocos medios y temáticas alejadas del circuito comercial. Vídeos que se consumían de forma minoritaria, pero empezaban a hacerse hueco entre un público, especialmente los nativos digitales, que buscaba nuevas voces y formatos que no le obligaran a estar sentado frente al televisor*”².

¹ MORALES, F.; HERNÁNDEZ, P. (2012). *La webserie. Convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en red*. Depósito de Investigación Universidad de Sevilla. Disponible a: <https://idus.us.es/handle/11441/34320> (Darrera consulta: 2 d'Abril de 2021)

² ROMERO, J. M. (2019) *Las websèries en la era del consumo online: de nuevos formatos a incubadoras de talento*. Cadena SER. Disponible a: https://cadenaser.com/programa/2019/06/24/el_cine_en_la_ser/1561368865_796488.html (Darrera consulta: 23 de Febrer de 2021).

Segons un article de Paula Hernández, les característiques formals de les websèries són³:

- ✚ **Estan creades per productores independents pel que disposen d'un pressupost baix**, el que fa que hi hagi pocs decorats, moltes localitzacions interiors i ús excessiu dels plans curts.
- ✚ **Es componen de capítols de curta durada** (normalment no més de 10-15 minuts) que es difonen per les xarxes socials i es consumeixen en dispositius mòbils.
- ✚ **Es destinen a un públic jove, per la qual cosa tenen en comú l'element de ser de temàtica juvenil**, amb temes d'actualitat i interessants pels joves, normalment sense cap tipus de censura.
- ✚ **Entre els arguments trobem les relacions de parella, l'atur, compartir pis i l'homosexualitat**. Segons un article de Cubero, les series emeses per Internet permeten una major llibertat de tractament en els continguts, "*Esto es una ventaja porque se puede ser mucho más atrevido en el guion, en los diálogos, en las situaciones y tocar temas que nunca podrían aparecer en otros medios*"⁴
- ✚ Alguns autors com Cubero suggereixen també com a característiques:
 - Es busca la **interacció dels usuaris a través de les xarxes socials**. "*Los espectadores pueden tener más información de los personajes que la que da la serie si les creamos cuentas en las redes sociales y les hacemos vivir el día a día como si la ficción fuera realidad. Si esas cuentas están manejadas por community managers pueden interactuar con los personajes a tiempo real generando más empatía*"⁵.
 - En la majoria **l'estructura està influenciada pel format de curta duració** de les sitcoms conegut com a **shortcom** (produccions amb durada d'uns 6 minuts que compten d'un pròleg, tres o quatre sketches còmics i un epíleg⁶).

³ HERNÁNDEZ GARCÍA, P. (2011). *Las webseries: Evolución y características de la ficción española producida para Internet*. Dialnet. Disponible a: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4159110> (Darrera consulta: 2 de Maig)

⁴ CUBERO, D. (2017). 19. *Cómo crear una webserie*. Cursos profesionales para guionistas. Disponible a: <https://cursosdeguion.com/19-como-crear-una-webserie/> (Darrera consulta: 7 d'Abril de 2021).

⁵ CUBERO, D. (2017). 19. *Cómo crear una webserie*. Cursos profesionales para guionistas. Disponible a: <https://cursosdeguion.com/19-como-crear-una-webserie/> (Darrera consulta: 7 d'Abril de 2021).

⁶ CUBERO, D. (2017). 19. *Cómo crear una webserie*. Cursos profesionales para guionistas. Disponible a: <https://cursosdeguion.com/19-como-crear-una-webserie/> (Darrera consulta: 7 d'Abril de 2021).

Paula Hernández i Fernando Morales, classifiquen les websèries en tres tipus⁷:

Websèries interactives	Websèries tradicionals	Videoblogs
<ul style="list-style-type: none"> • Utilitzen la tecnologia per tal que l'usuari participi en el desenvolupament de la trama 	<ul style="list-style-type: none"> • Segueixen el format de la ficció, amb els mateixos temes, personatges, elements i escenaris 	<ul style="list-style-type: none"> • Trobem al personatge que parla davant d'una càmera estàtica i es dirigeix a l'audiència de forma contínua per narrar la història

Figura 1. Tipus de websèries. Elaboració pròpia segons dades de Paula Hernández i Francisco Morales⁸.

La principal característica de les websèries a nivell de distribució és que, en difondre's per Internet, el producte pot ser vist per un nombre de persones molt gran, és a dir, per la majoria de persones que disposen d'una connexió a Internet. Aquest públic d'Internet té la possibilitat de visualitzar el producte en diferents plataformes (ja sigui mòbil, tablet, ordinador, etc.) cosa que, a diferència de les sèries de la televisió convencional, comporta poder visualitzar aquest producte en qualsevol moment.

Igual que les sèries de la televisió convencional, s'estructuren en diferents temporades amb un cert nombre de capítols cada una. Aquests capítols tenen la característica de què solen ser de curta durada (uns 5-15 minuts normalment). No obstant això, la durada dels capítols depèn majoritàriament del tipus del projecte que s'està realitzant i dels recursos que es disposen. Es tracta d'un format que dona un gran ventall de possibilitats, ja que els creadors no s'han de centrar a seguir un model de duració, temàtica o gènere específic⁹.

El 2012, Paula Hernández va afirmar en una entrevista que els avantatges de les websèries eren: "*En internet no hay un marco regulador de contenidos así que se puede ser mucho más atrevido en el guion, en los diálogos, en las situaciones, en el tratamiento*

⁷ MORALES, F.; HERNÁNDEZ, P. (2012). *La webserie. Convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en red*. Depósito de Investigación Universidad de Sevilla. Disponible a: <https://idus.us.es/handle/11441/34320> (Darrera consulta: 2 d'Abril de 2021)

⁸ MORALES, F.; HERNÁNDEZ, P. (2012). *La webserie. Convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en red*. Depósito de Investigación Universidad de Sevilla. Disponible a: <https://idus.us.es/handle/11441/34320> (Darrera consulta: 2 d'Abril de 2021)

⁹ PRADANOS, E. (2012). "*En las webseries se puede ser mucho más atrevido en el guión y el tratamiento*". *Espinof*. Disponible a: <https://www.espinof.com/online/en-las-webseries-se-puede-ser-mucho-mas-atrevido-en-el-guion-y-el-tratamiento> (Darrera consulta: 18 de Febrer de 2021)

de todo ello. En segundo lugar, estamos hablando de un medio interactivo que posibilita un mayor número de herramientas para incorporar en las ficciones¹⁰.

1.2.1. Les websèries a Espanya

A Espanya, la primera sèrie distribuïda únicament a través d'Internet va ser la sèrie còmica d'animació *Cálico Electrónico* (2004, Nikodemo), que es va estrenar l'any 2004 a la plataforma de YouTube i va comptar amb un total de 164 episodis d'uns 8 minuts aproximadament¹¹. Aquesta es considera la primera websèrie nacional que va aconseguir èxit a escala internacional, traduïnt-se a l'anglès i al francès. Malgrat el seu èxit, la producció va haver de finalitzar per falta de finançament¹².

L'any següent, a principis de 2005, s'estrena l'anomenada *Que vida más triste* (2008, Natxo del Agua) una altra websèrie espanyola, en format videoblog, que va aconseguir un gran número d'audiència i popularitat. Durant l'emissió de les seves 3 primeres temporades, la web on es publicava i el seu canal de YouTube van arribar a obtenir més de 2 milions de visites¹³. Gràcies a aquesta repercussió, la cadena de televisió *La Sexta* va adaptar el format a la televisió i en va emetre 4 temporades més.

A partir de llavors, es crea un precedent en termes de creació de contingut destinat exclusivament a Internet i comencen a augmentar notablement l'aparició de productes d'aquest format a Espanya¹⁴. Cal destacar la websèrie *Lo que surja* (2006, José Luis Lázaro), una producció emesa entre els anys 2006 i 2010 i que va ser considerada la primera a tractar temàtiques de caràcter homosexual. Aquesta va ser també la primera sèrie d'Internet que va aconseguir que persones famoses participessin en ella (com per exemple Carmen Machi o Alaska)¹⁵.

¹⁰ PRADANOS, E. (2012). "En las webseries se puede ser mucho más atrevido en el guión y el tratamiento". *Espinof*. Disponible a: <https://www.espinof.com/online/en-las-webseries-se-puede-ser-mucho-mas-atrevido-en-el-guion-y-el-tratamiento> (Darrera consulta: 18 de Febrer de 2021)

¹¹ IMDB. *Cálico Electrónico*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt3307710/> (Darrera consulta: 21 d'Abril de 2021).

¹² SEPÚLVEDA, A. (2014). *El futuro de Cálico Electrónico depende de ti... y del crowdfunding*. *El Confidencial*. Disponible a: https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2014-04-19/el-futuro-de-calico-electronico-depende-de-ti-y-del-crowdfunding_117152/ (Darrera consulta: 21 d'Abril de 2021)

¹³ HERNÁNDEZ GARCÍA, P. (2011). *Las webseries: Evolución y características de la ficción española producida para Internet*. *Dialnet*. Disponible a: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4159110> (Darrera consulta: 2 de Maig)

¹⁴ HERNÁNDEZ GARCÍA, P. (2011). *Las webseries: Evolución y características de la ficción española producida para Internet*. *Dialnet*. Disponible a: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4159110> (Darrera consulta: 2 de Maig)

¹⁵ HERNÁNDEZ GARCÍA, P. (2011). *Las webseries: Evolución y características de la ficción española producida para Internet*. *Dialnet*. Disponible a: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4159110> (Darrera consulta: 2 de Maig)

El 2008 va arribar la websèrie *Malviviendo* (2008, David Sainz) de la mà de la productora Different. Està composta per un total de 30 capítols, cada un amb una duració d'aproximadament 30-50 minuts i en cada un s'hi parodia la introducció d'altres sèries de renom com *Juego de Tronos* (2011, David Benioff i D. B. Weiss) o *Friends* (1994, Marta Kauffman, David Crane)¹⁶. Aquesta sèrie és considerada la websèrie més vista d'Espanya i s'hi van arribar a fer reportatges sobre ella en programes de cadenes de televisió com *TVE 2* o *Canal Sur*¹⁷.

Al 2009, hi havia una cinquantena de websèries en actiu. Això va ser degut a comencen a crear-ne de noves els canals de televisió, empreses privades (revistes, línies d'autobusos, restaurant de menjar, etc.) i les productores independents comencen a desenvolupar més d'un producte a la vegada¹⁸, com per exemple *Niña Repelente* (2009, Manuel i José Antonio Pérez Escuderos).

Sense dubte, actualment la websèrie més coneguda o amb més repercussió és *Paquita Salas* (2017, Javier Calvo i Javier Ambrossi). Aquesta va començar a emetre's el 2016 a la plataforma de Floopxer i, posteriorment va passar a emetre's al canal de televisió Neox. La seva popularitat va ser tan gran que, fins i tot la gran empresa internacional Netflix va adquirir els drets el 2017 i va produir dues temporades més (i s'està plantejant la producció d'una quarta). A més a més, s'ha aprofitat la popularitat i el carisma del personatge principal de la sèrie per promocionar altres productes o esdeveniments, com per exemple per promocionar el festival d'*Eurovisión* els dos últims anys¹⁹, o fins i tot per entregar premis als Goya l'any 2018²⁰.

¹⁶ MONTES, M. (2014). *Las mejores intros de Malviviendo*. Revista wego. Disponible a: <https://www.revistawego.com/2014/03/mejores-intros-malviviendo/> (Darrera consulta: 8 de Maig)

¹⁷ PARRA, M.A. (2015). *El equipo de 'Malviviendo' entra en el humor negro con 'Entertainment'*. Eldiario.es Disponible a: https://www.eldiario.es/andalucia/viviendo-despues-malviviendo_1_4382683.html (Darrera consulta: 8 de Maig)

¹⁸ HERNÁNDEZ GARCÍA, P. (2011). *Las webseries: Evolución y características de la ficción española producida para Internet*. Dialnet. Disponible a: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4159110> (Darrera consulta: 2 de Maig)

¹⁹ NETFLIX ESPAÑA. (2019). *Paquita Salas representa a Amaia y Alfred / Netflix España*. YouTube. Disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=Hp7aa3v1IRM> (Darrera consulta: 8 de Maig)

²⁰ NETFLIX ESPAÑA. (2018). *Paquita Salas entrega el Goya a Actriz Revelación / #Goya2018*. YouTube Disponible a: https://www.youtube.com/watch?v=eMtyBBSF_GE (Darrera consulta: 8 de Maig)

1.3. La distopia

1.3.1. Definició i característiques

Com ja s'ha comentat, *The Unknown* pertany al gènere de la distopia. La paraula “distopia” va ser emprada per primera vegada pel filòsof John Stuart Mill (1806-1873) l'any 1868²¹. És considerada l'antònim de la paraula “utopia” (societat ideal) i representa un lloc que no existeix. Des de llavors s'ha utilitzat per tal de descriure societats fictícies, que deriven de la societat que coneixem i que, per tant, són considerades el contrari de les societats ideals (utopies).

Per a ser més concisos, segons l'*Oxford English Dictionary*, la paraula “distopia” és definida com: *Un lloc o condició imaginària en què tot és tan dolent com sigui possible; ant. Utopia (cf. Cacotopia)*²².

El gènere distòpic es relaciona normalment amb el gènere de ciència-ficció i els seus subgèneres, com és el cas de la ciència-ficció apocalíptica (on la societat pateix un desastre que normalment acaba amb gran part de la humanitat) i el subgènere de *cyberpunk* (on es combina la tecnologia avançada amb un nivell de vida baix²³). Tenint en compte aquest fet, podríem veure dues clares tendències del gènere distòpic. La primera tendència és la de mostrar un futur on la tecnologia ha pres el control de la societat i de la vida de la gent i es centra en mostrar les conseqüències que aquest fet té per al món. Aquesta tendència la veiem exemplificada a *Matrix* (1999, The Wachowskis) o a *Automata* (2014, Gabe Ibáñez). La segona tendència és la de mostrar temàtiques on s'intenta advertir a la societat sobre el consumisme i el socialisme. Aquesta tendència la veiem exemplificades a obres com *Antiviral* (2012, Brandon Cronenberg) o a *Elysium* (2013, Neill Blomkamp).

Per tant, és propi del gènere de la distopia jugar amb la naturalesa real i la naturalesa irreal. D'una banda, les obres de naturalesa real són les que tenen un fonament basat en la realitat i que, llavors, permet que l'espectador es cregui més el que està veient.

²¹ CINE DE CIENCIA FICCIÓN DISTÓPICO. (2013). *¿Qué son distopias?* Disponible a: <https://distopicas.wordpress.com/tag/john-stuart-mill/> (Darrera consulta: 28 d'Abril de 2021)

²² OXFORD ENGLISH DICTIONARY. *Dystopia*. Disponible a: <https://www.oed.com/oed2/00071444;jsessionid=CE8626BAD189967AFAC47986695715F2> (Darrera consulta: 28 de Febrer de 2021)

²³ WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Cyberpunk*. Disponible a: <https://es.wikipedia.org/wiki/Ciberpunk> (Darrera consulta: 28 de Febrer de 2021)

D'altra banda, les obres de naturalesa irreal són les que mostren els estats socials, polítics, tecnològics i científics des d'una perspectiva més exagerada o imaginativa²⁴.

En molts dels productes que pertanyen a aquest gènere, aquestes societats fictícies que s'han creat han sigut utilitzades per exemplificar les conseqüències de certes tendències socials actuals, sigui en format de sàtira o com a advertència. Una altra de les intencions del gènere és mostrar el seu desgrat cap a certs sistemes de govern o ideals socials de caràcter extremistes que poden resultar perjudicials. Tenint tot això en compte, podríem considerar a la distopia com a un gènere que intenta advertir a la gent sobre el que pot passar si continuen fent les coses de la mateixa manera o amb el mateix comportament.

1.3.2. La distopia a la literatura

La literatura distòpica va sorgir a principis del segle XX, moment en el qual havia finalitzat la Primera Guerra Mundial, el règim soviètic es començava a acomodar, a Alemanya s'iniciava l'època d'Adolf Hitler i l'avanç de la tecnologia estava començant a fabricar armes nuclears²⁵. A causa d'aquesta situació, sorgeixen els primers relats distòpics, que es caracteritzen per presentar un futur desesperançador, sense llibertat i a vegades absurd.

En gran part de la literatura distòpica trobem les facetes més fosques de la ment i de la naturalesa humana. S'hi descriuen societats fictícies governades per un estat totalitari que pretén manipular a la resta de la societat. És, per tant, un món terrorífic, sense llibertat en el qual ningú es pot saltar les normes per por de patir conseqüències inimaginables²⁶.

Segons un article de Daniel Arjona, podem observar dos vessants de la literatura distòpica entre els anys 50 i 80:

- ✚ Durant els anys 50 i 60 els temes principals de les novel·les d'aquest gènere eren la sobrepoblació, l'extinció nuclear, l'amenaça robòtica o l'explosió d'una violència social desconeguda.

²⁴ PLATAFORMA E-DUCATIVA ARAGONESA. 2. *Distopías*. Disponible a: http://e-ducativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1250/1268/html/2_distopias.html (Darrera consulta: 19 de Maig)

²⁵ CHELLE, F. (2016). *Literatura distòpica*. Culturamas. Disponible a: <https://www.culturamas.es/2016/12/11/literatura-distopica/> (Darrera consulta: 26 de Gener de 2021).

²⁶ LITERATURASM. *La novela distópica*. Disponible a: <https://es.literaturasm.com/novela-distopica#gref> (Darrera consulta: 19 de Maig)

- ✚ En el cas dels anys 70 i 80, les principals preocupacions que s'hi manifestaven eren l'acabament dels recursos energètics, el poder incontrolat de les megacorporacions i les noves xarxes d'informàtica²⁷.

En la majoria d'obres del gènere trobem diversos tipus de personatges: el personatge incapaç de sentir o d'emocionar-se a causa d'alguna cosa que li ha passat; el personatge (normalment l'antagonista) inflexible i malvat; i el protagonista, que normalment és l'únic amb les armes o força necessària per rebel·lar-se contra el seu destí i el govern que el controla.

La primera obra literària del gènere va ser la novel·la *Los Viajes de Gulliver*, publicada l'any 1726 per Jonathan Swift²⁸. Un llibre que es burlava del subgènere literari dels relats de viatge a través de presentar civilitzacions estranyes amb gegants, cavalls intel·ligents, etc²⁹. Es tracta d'una sàtira utilitzada per tal de denunciar als Estats europeus, els perills dels avenços tecnològics, entre d'altres³⁰. L'any 1924, l'escriptor Evgueni Zamiátin va escriure una altra de les novel·les que es convertiria en referència per al gènere. Es tracta de *Nosotros*, una obra que denuncia els pilars de la Revolució Russa i la col·lectivitat contra l'individualisme a través de mostrar una societat que ha renunciat a l'individualisme i que viuen en cases transparents, sense lloc a la intimitat ni a la vida privada³¹.

A part d'aquestes dues obres, entre les novel·les més conegudes o referents del gènere distòpic trobem:

- ✚ **1984**, publicat l'any 1949 per George Orwell: on trobem una societat dividida en tres que viu controlada a totes hores per un poder superior. Destaca la crítica a la repressió del pensament, l'eliminació de la veritat objectiva, la manipulació dels medis, entre d'altres³².

²⁷ ARJONA, D. (2014). *A la sombra del futuro*. El Cultural. Disponible a: <http://elcultural.com/A-la-sombra-del-futuro> (Darrera consulta: 19 de Maig)

²⁸ FLAGLER COLLEGE. *Dystopian Literature. By Decade*. Disponible a: <https://library.flagler.edu/dystopian-literature/> (Darrera consulta 10 de Maig)

²⁹ GET ABSTRACT. *Resumen de Los Viajes de Gulliver*. Disponible a: <https://www.getabstract.com/es/resumen/los-viajes-de-gulliver/28105> (Darrera consulta: 10 de Maig)

³⁰ RODRIGO BRETO, J.C. (2017). *Literatura y género distópico: ¿ficción o realidad?* Achtung Magazine. Disponible a: <http://www.achtungmag.com/literatura-genero-distopico-ficcion-realidad/> (Darrera consulta: 19 de Maig)

³¹ VÁSQUEZ, S. (2015). *L'imaginari distòpic en la literatura i el cinema de la modernitat tardana*. Treball de fi de grau. Dipòsit digital de documents de la UAB. Disponible a: <https://ddd.uab.cat/record/141265> (Darrera consulta: 17 de Maig)

³² VÁSQUEZ, S. (2015). *L'imaginari distòpic en la literatura i el cinema de la modernitat tardana*. Treball de fi de grau. Dipòsit digital de documents de la UAB. Disponible a: <https://ddd.uab.cat/record/141265> (Darrera consulta: 17 de Maig)

- ✚ **Un mundo feliz** publicada per Aldous Huxley l'any 1932: on trobem una societat dividida en cinc classes, on no existeix ni la fam ni la guerra i on les persones són cultivades mitjançant tècniques d'enginyeria genètica. El govern no necessita la força per controlar la població, donat que la gent es sotmet feliçment, per la qual cosa trobem també una crítica als ciutadans i a la seva manera d'entregar la seva personalitat³³.
- ✚ **Fahrenheit 451** publicat al 1953 per Ray Bradbury: on una societat ha declarat la guerra als llibres, els quals consideren un delictes perquè inciten a la població a pensar i a qüestionar el poder. El llibre es va publicar durant l'època de caça de bruixes, que va provocar la censura de llibres, per la qual cosa l'autor utilitza aquesta situació per realitzar una crítica sobre com la ciència està devorant l'art per tal de fer a la població més dòcil i més fàcil de controlar³⁴.

Les tres obres tenen en comú l'element distòpic de l'enfrontament de l'individu amb la societat amb la qual li ha tocat viure.

En l'actualitat, trobem distopies que tracten els elements mencionats anteriorment, però de forma més suau, pel fet que la majoria s'adrecen a un públic juvenil. En elles també s'afegeix l'aventura i l'amor, entre d'altres, i es busca que el lector pensi sobre els comportaments dels diferents individus i les conseqüències derivades dels seus actes. Alguns dels llibres actuals d'aquest gènere són *Los juegos del hambre* (2008, Suzanne Collins), *Delirium* (2011, Lauren Oliver), *El corredor del laberinto* (2009, James Dashner), *Insurgente* (2012, Veronica Roth) o *La quinta ola* (2015, Rick Dearborn).

1.3.3. La distopia al cinema

Des d'un principi, el cinema s'ha sentit atret cap al gènere de la distopia gràcies al repte de poder visualitzar i crear societats i escenaris que fins llavors havien sigut inimaginables. Un dels primers projectes del gènere va ser *Metròpolis*, la pel·lícula de Fritz Lang de l'any 1927, que presentava una societat dividida en dos: les famílies riques de la ciutat alta i els treballadors de la ciutat baixa. Es tracta d'una adaptació d'un llibre

³³ VÁSQUEZ, S. (2015). *L'imaginari distòpic en la literatura i el cinema de la modernitat tardana*. Treball de fi de grau. Dipòsit digital de documents de la UAB. Disponible a: <https://ddd.uab.cat/record/141265> (Darrera consulta: 17 de Maig)

³⁴ VÁSQUEZ, S. (2015). *L'imaginari distòpic en la literatura i el cinema de la modernitat tardana*. Treball de fi de grau. Dipòsit digital de documents de la UAB. Disponible a: <https://ddd.uab.cat/record/141265> (Darrera consulta: 17 de Maig)

escrit per Thea von Harbou, la dóna de Lang, el mateix any. Es mostren les conseqüències derivades de la societat industrial i com produir sense parar pot derivar en la població feta pols pel treball i la fatiga³⁵.

Durant els anys, s'han realitzat adaptacions a la pantalla dels llibres que van suposar un precedent per a la literatura distòpica. No obstant això, el cinema de ficció distòpica va tenir el seu major *boom* a partir de l'any 2010. Aquest *boom* es va caracteritzar per un augment notable de la producció de pel·lícules distòpiques amb escenaris postapocalíptics, amb produccions com per exemple la saga de *Los juegos del hambre* (2009, Gary Ross), *Divergente* (2012, Neil Burger), *Elysium* (2013, Neill Blomkamp), la saga de *X-Men*, la de *Blade Runner*, la de *Matrix*, entre d'altres.

Igual que en la literatura, la majoria de les pel·lícules i sèries del gènere presenten històries on es mostra la privació de la llibertat, futurs sense emoció o esperança on regna la tecnologia, societats sense cultura, entre d'altres. Per tant, no només trobem la temàtica de la tecnologia que controla la població, sinó que també es centra en els temors i malsons de la gent, com els extraterrestres, bombes nuclears, la radiació, etc.

1.3.4. La distopia a les sèries

En el cas de les sèries trobem trames que van des de zombis que són el resultat d'una catàstrofe mundial, fins a virus que han matat a gran part de la població, el canvi climàtic, entre d'altres. No obstant això, la trama més popular és, sens dubte la de zombis. Això es veu reflectit amb la gran quantitat de sèries que existeixen sobre zombis dintre del catàleg de les diferents plataformes de vídeo sota demanda: *The Walking Dead* (2010, Frank Darabont), *Fear The Walking Dead* (2015, Robert Kirkman i Dave Erickson), *Z Nation* (2014, Karl Schaefer i Craig Engler), *Black Summer* (2019, Karl Schaefer i John Hyams), *Daybreak* (2019, Brad Peyton i Aron Eli Coleite) i la llista continua.

Actualment, s'està posant èmfasi en la desigualtat social a través de mostrar en els diferents productes la diferència entre les elits i la resta de la població. Aquest fet el podem veure en sèries com *3%*, (2016, Pedro Aguilera) *Snowpiercer* (2020, Josh Friedman i Graeme Manson), *Lost in Space* (2018, Irwin Allen), *Tribes of Europa* (2021, Philip Koch i Florian Baxmeyer), entre d'altres.

³⁵ VÁSQUEZ, S. (2015). *L'imaginari distòpic en la literatura i el cinema de la modernitat tardana*. Treball de fi de grau. Dipòsit digital de documents de la UAB. Disponible a: <https://ddd.uab.cat/record/141265> (Darrera consulta: 17 de Maig)

1.4. Referents del projecte

Els referents del projecte *The Unknown* són diverses sèries de temàtica de distopia que han obtingut bons resultats d'audiència i bones crítiques en els últims anys. Concretament sèries de distopia on es tracten temes relacionats amb el canvi climàtic i que estan destinades a un públic jove.

Aquestes sèries tenen en comú el fet que un fenomen natural ha causat que la societat i el món es destrueixi. Els protagonistes, la majoria joves, han d'intentar restaurar o crear una nova societat basada en unes noves normes que els ajudin a poder viure en pau. No obstant això, un altre element que tenen en comú és que en quasi totes hi ha una persona o grup de persones que s'imposen en el seu camí, ja sigui perquè volen ocupar una part del terreny que ells tenen o perquè volen impedir que aconseguixin el seu propòsit. O simplement lluiten contra el temps, que ràpidament se'ls acaba.

La lluvia (Sèrie de TV)³⁶

- ✚ **Títol original:** The Rain
- ✚ **Any:** 2018 - 2020
- ✚ **Duració:** 45 minuts
- ✚ **País:** Dinamarca
- ✚ **Creador:** Jannik Tai Mosholt, Esben Toft Jacobsen, Christian Potalivo
- ✚ **Plataforma o cadena:** Netflix
- ✚ **Productora:** Miso Film
- ✚ **Gènere:** ficció, postapocalipsis, drama, thriller psicològic, ciència-ficció, distopia.
- ✚ **Repartiment:** Alba August, Lucas Lynggaard Tønnesen, Mikkel Følsgaard, Lukas Løkken, Jessica Dinnage, Sonny Lindberg, Angela Bundalovic...
- ✚ **Sinopsis:** Es descobreix un virus mortal que es transmet a través de l'aigua de la pluja. Els dos protagonistes intenten escapar i salvar-se amb el seu pare a un búnquer que té la família. Desgraciadament, els dos germans són els únics que es salven. Sis anys més tard, els dos germans decideixen abandonar el búnquer per tal de trobar al seu pare, l'única persona que sembla tenir les respostes al que li està succeint al germà petit i com es va originar el virus.



Imatge 1. Cartell de la sèrie *The Rain*. Font: IMDB³⁷

³⁶ IMDB. *The Rain*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt6656238/> (Darrera consulta 9 de Maig)

³⁷ IMDB. *The Rain*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt6656238/> (Darrera consulta 9 de Maig)

✚ **Referències d'estructura narrativa:** Tenint en compte que els personatges viuen en constant perill de què plougui, es té en compte aquesta sèrie per tal de veure els elements de tensió i por que utilitza a l'hora de fer veure que s'acosta el perill. També es té en compte per la solidaritat entre les diferents persones, totes lluitant per sobreviure, trobar refugi i subministraments. Trobem una gran presència de plans oberts que ens mostren la situació i la desolació de l'ambient, causada per la pluja.

✚ **Referències d'estètica:** Al ser un món postapocalíptic, hi ha molta decadència en els escenaris i en l'estètica de la sèrie. Veiem una gran quantitat de tonalitats negres i grises i verds molt foscos. Aquesta estètica ajuda a transmetre el perill al qual estan sotmesos els personatges i al fet que en qualsevol moment poden morir. Quasi tots els escenaris són exteriors i hi predominen els escenaris mullats i destrossats per la pluja, amb floridures, molta malesa i fulles.

The Rain suposa per al projecte de *The Unknown* un referent en el desconeixement de com està la resta del món, la por d'haver d'anar de refugi en refugi per sobreviure, el perill de què en segons el clima canviï completament i l'organització de la població supervivent en búnquers. És també un referent respecte al tipus de plans i en etalonatge a l'hora de curar els tons dels diferents colors per transmetre el que es desitja.



Imatge 2, 3, 4 i 5. Fotogrames extrets de diferents capítols de la sèrie *The Rain*. Font: Elaboració pròpia a través de la visualització a Netflix³⁸.

³⁸ NETFLIX. *The Rain*. Disponible a: <https://www.netflix.com/title/80154610> (Darrera consulta: 31 de Maig)

Los 100 (Sèrie de TV)³⁹

- ✚ **Títol original:** The 100
- ✚ **Any:** 2014 - 2020
- ✚ **Duració:** 43 minuts
- ✚ **País:** Estats Units
- ✚ **Creador:** Jason Rothenberg
- ✚ **Plataforma o cadena:** The CW, Netflix.
- ✚ **Productora:** Warner Bros, CBS Television Studios, Alloy Entertainment.
- ✚ **Gènere:** Drama, misteri, ciència-ficció, postapocalipsis, distopia.
- ✚ **Repartiment:** Eliza Taylor, Paige Turco, Thomas McDonell, Marie Avgeropoulos, Bob Morley, Christopher Larkin, Devon Bostick, Isaiah Washington, Henry Ian Cusick, Lindsey Morgan, Ricky Whittle, Richard Harmon...
- ✚ **Sinopsis:** L'argument es centra en una societat que viu a l'espai, en una estació espacial anomenada l'Arca. Un grup de 100 joves detinguts són enviats a la Terra en una missió per descobrir si aquesta és habitable, ja que noranta-set anys abans una apocalipsi nuclear va acabar amb quasi tots els habitants de la Terra. Un cop allà, descobreixen que no són els únics habitants de la Terra, existeixen diferents clans que viuen a diferents parts i que, constantment, lluiten pel poder. Els joves han d'aconseguir sobreviure en aquest nou món hostil i trobar un lloc apropiat per reconstruir la seva societat i poder viure abans que tots els habitants de l'Arca es quedin sense aire.
- ✚ **Referències d'estètica:** Com que *The 100* es desenvolupa en un món postapocalíptic, veiem un estil majoritàriament decadent. Els seus escenaris són quasi tots exteriors, amb colors verds i grocs, com la naturalesa. En els escenaris interiors, són colors grisos i altres tonalitats de negre, amb il·luminació dura i artificial. En altres moments també s'utilitza una paleta de tons verds i foscos per tal de mostrar una mica més de decadència i tristesa. Aquests dos tipus de colors contrasten entre ells: la felicitat de la naturalesa i un món nou contra la tristesa i la por d'estar sols, en guerra, etc. Els personatges van vestits amb robes fosques i algunes tribus porten la cara i els ulls pintats de negre i amb tatuatges del mateix



Imatge 6. Cartell de la sèrie *The 100*. Font: IMDB⁴⁰

³⁹ IMDB. *The 100*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt2661044/> (Darrera consulta 9 de Maig)

⁴⁰ IMDB. *The 100*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt2661044/> (Darrera consulta 9 de Maig)

color. Les robes solen estar desgastades i trencades i porten les típiques botes d'estil militar.

A *The Unknown* es busca recrear una cosa semblant, mostrant el contrast entre la tristesa de viure en un lloc tancat (amb colors foscos) amb el descobriment d'una cosa nova i que pot semblar alegre (l'exterior, amb colors verds i grocs). Però les tonalitats de l'exterior són també fosques per la decadència i la situació en la qual el món es troba.



Imatge 7, 8, 9 i 10. Fotogrames extrets de diferents capítols de la sèrie *The 100*. Font: Elaboració pròpia a través de la visualització a Netflix⁴¹

⁴¹ NETFLIX. *Los 100*. Disponible a: <https://www.netflix.com/title/70283264> (Darrera consulta: 31 de Maig)

Rompenieves (Sèrie de TV)⁴²

- ✚ **Títol original:** Snowpiercer
- ✚ **Any:** 2020 - Actualitat
- ✚ **Duració:** 1 hora
- ✚ **País:** Estats Units
- ✚ **Creador:** Josh Friedman, Graeme Manson
- ✚ **Plataforma o cadena:** TNT, Netflix, HBO Max.
- ✚ **Productora:** CJ Entertainment, Dog Fish Films, Studio T, Tomorrow Studios
- ✚ **Gènere:** Drama, ciència-ficció, acció, distopia.
- ✚ **Repertiment:** Jennifer Connelly, Daveed Diggs, Mickey Sumner, Alison Wright, Iddo Goldberg, Susan Park, Katie McGuinness, Sam Otto, Sheila Vand, Mike O'Malley, Annalise Basso, Jaylin Fletcher, Lena Hall, Roberto Urbina, Steven Ogg, Rowan Blanchard, Sean Bean...
- ✚ **Sinopsis:** Ens trobem a l'any 2021, fa ja set anys que el món es va gelar completament i la humanitat va morir a causa de la congelació. Una part de la humanitat va aconseguir salvar-se a partir de pujar a un tren que està constantment en moviment (per no gelar-se) i que és capaç de proveir electricitat. Aquest tren viatja per tot el món i fa la volta a la Terra un total de 2,7 vegades a l'any. A dintre, s'ha format una divisió per classes: per una banda, els rics que van tenir els diners suficients per pujar al tren i, per l'altra, els pobres que es van colar al tren a última hora. Ambdues classes lluiten per solucionar el problema de la sobrepoblació a dintre del tren i la ràpida escassetat de recursos.
- ✚ **Referències de contingut:** Tota la sèrie es desenvolupa a dintre d'un tren. Veiem com l'escassetat d'aliments i el poc espai porta a situacions difícils i extremes, semblant al que es vol mostrar que succeïa a l'inici de *The Unknown*.
- ✚ **Referències d'estructura narrativa:** Aquesta sèrie comença amb la següent narració transcrita "*Primero cambió el clima. Los que lo negaban sabían porque, pero los condenaron con sus mentiras. La guerra sobrecalentó más la tierra. Los polos se derritieron y todas las especies fueron meriendo. Los científicos trataron de arreglarla, para revertir el daño que habían causado. Pero en realidad, la congelaron hasta el núcleo. Solo el visionario señor Wilford previó el futuro y preparo un enorme tren arca. En los últimos años de la glaciación, los ricos,*



Imatge 11. Cartell de la sèrie Snowpiercer. Font: IMDB⁴³

⁴² IMDB. *Snowpiercer*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt6156584/> (Darrera consulta 9 de Maig)

⁴³ IMDB. *Snowpiercer*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt6156584/> (Darrera consulta 9 de Maig)

muchos responsables de lo ocurrido, se refugiaron en el rompenieves, con mil y un vagones. Y nosotros, las personas, los supervivientes abandonados, invadimos su tren". Trobem la veu en off d'un dels personatges principals que va parlant mentre les imatges expliquen el que ha succeït. Aquests successos s'expliquen a través d'animació fins que acaba la primera narració. A continuació tenim una part important que és el com els supervivents envaeixen el tren, pel qual tenim una pausa en la narració i l'escena es desenvolupa amb diàleg. Quan el tren marxa i, per tant, ja hem vist com tot ha succeït, torna la narració. "Este es el rompenieves. Circulamos alrededor de la tierra. Nunca podemos parar. Estas son nuestras revoluciones. En el tren con mil y un vagones"⁴⁴. Amb les imatges del tren s'acaba la narració. Aquesta forma d'explicar la història aconsegueix captar l'atenció de l'espectador gràcies a la combinació de la narració amb l'animació.

Aquest referent ens serveix a *The Unknown* per la seva capacitat d'innovar i aconseguir captar l'atenció de l'espectador en els primers 3 minuts amb imatges impressionants i impactants a l'hora d'explicar l'argument de la sèrie.



Imatge 12, 13, 14 i 15. Fotogrames extrets dels primers 3 minuts del capítol 1 de la sèrie *Snowpiercer*. Font: Elaboració pròpia a través de la visualització a Netflix⁴⁵.

⁴⁴ NETFLIX. *Snowpiercer*: Rompenieves. Temporada 1: Ep.1. Des del minut 00:00 al 03:12. Disponible a: <https://www.netflix.com/watch/80177378?trackId=200257859> (Darrera consulta 6 de Maig)

⁴⁵ NETFLIX. *Snowpiercer*: Rompenieves. Disponible a: <https://www.netflix.com/watch/80177378?trackId=200257859> (Darrera consulta 31 de Maig)

Revolution (Sèrie de TV)⁴⁶

- ✚ **Títol original:** Revolution
- ✚ **Any:** 2012 - 2014
- ✚ **Duració:** 43 minuts
- ✚ **País:** Estats Units
- ✚ **Director/Creador:** Eric Kripke
- ✚ **Plataforma o cadena:** Warner Bros Television, NBC.
- ✚ **Productora:** Warner Bros, Kripke Enterprises, Bad Robot.
- ✚ **Gènere:** Acció, aventura, drama, ciència-ficció, distopia.
- ✚ **Repartiment:** Billy Burke, Tracy Spiridakos, J.D. Pardo, Zak Orth, Maria Howell, David Lyons, Giancarlo Esposito, Tim Guinee, Elizabeth Mitchell, Derek Webster, Daniella Alonso, Anna Lise Phillips, Graham Rogers...
- ✚ **Sinopsis:** Es tracta d'una sèrie que ens trasllada al futur, concretament l'any 2027, quinze anys després que es produeixi un fenomen desconegut al qual anomenen "The Blackout" (el apagón) va fer que qualsevol aparell elèctric deixés de funcionar. Es tracta, per tant, d'un món sense tecnologia, per la qual cosa quan va succeir tots els vaixells es van encallar a l'aigua, els avions van caure i els cotxes van deixar de funcionar. Ara el món està sota el poder de militars i de milícies que es van formar arran de la caiguda dels governs. Els protagonistes viatgen pels Estats Units escapant de la milícia, que els persegueix perquè tenen algun tipus d'aparell que conté la clau del que va passar fa quinze anys i la forma de revertir-ho.
- ✚ **Referències d'estructura narrativa:** Als crèdits d'inici del primer capítol, ens trobem amb un monòleg en veu en off que explica el que ha succeït. Durant la narració veiem un muntatge amb imatges del que va explicant en càmera ràpida per tal de posar a l'espectador en situació. Segons la traducció literal que he fet d'aquesta narració ens expliquen: *"Vivíem en un món elèctric. Confiàvem en ell per a tot. I després l'electricitat es va apagar. Tot va deixar de funcionar. No estàvem preparats. La por i la confusió van provocar el pànic. Els afortunats van aconseguir sortir de les ciutats. El govern va caure Les milícies van assumir el control, controlant el subministrament d'aliments i proveint-se d'armes. Encara*



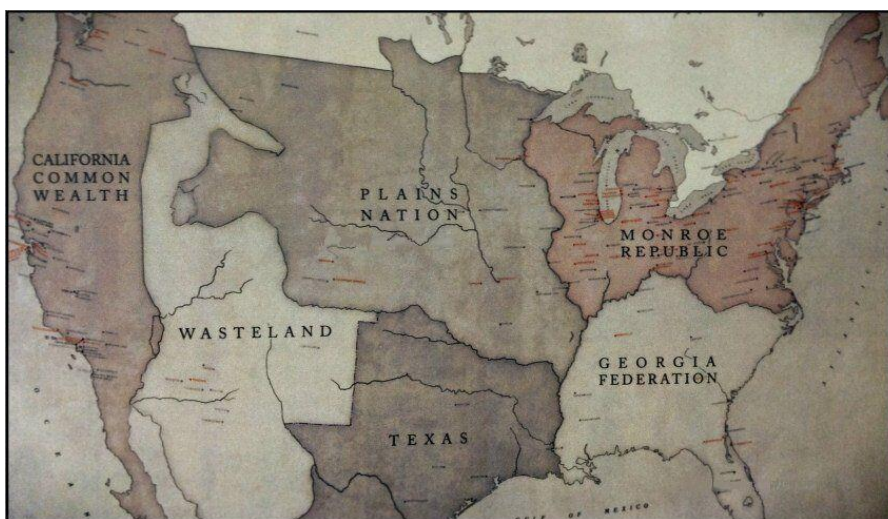
Imatge 16. Cartell de la sèrie Revolution. Font: IMDB⁴⁷

⁴⁶ IMDB. Revolution. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt2070791> (Darrera consulta 9 de Maig)

⁴⁷ IMDB. Revolution. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt2070791> (Darrera consulta 9 de Maig)

no sabem per què es va apagar l'electricitat. Però tenim l'esperança que vingui algú i il·lumini el camí⁴⁸. A l'inici de *The Unknown* es busca realitzar un muntatge semblant, amb el protagonista explicant la situació del que ha passat i amb les imatges a l'hora que la veu.

- ✚ **Referències de contingut:** A la sèrie, els Estats Units es divideix en diferents faccions. La República Monroe, la Federació de Georgia, Texas, la Nació de las Llanuras, California i Baldió⁴⁹. Cada una d'elles és diferent i té unes regles diferents. A *The Unknown* les comunitats són els búnquers, però en aquest cas, estan controlats per un programa que s'encarrega de vetllar per tal que els búnquers tinguin provisions i altres necessitats, per la qual cosa selecciona aleatòriament a gent per a sortir a buscar-les.



Imatge 17. Plànol de les nacions d'Estats Units a la sèrie de *Revolution*. Font: Fandom⁵⁰

⁴⁸ REVOLUTIONNBC2012. *Revolution Intro – Opening Credits HD*. YouTube. Disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=eDPFxySbAgw> (Darrera consulta: 9 de Maig)

⁴⁹ FANDOM. *Revolution. Plains Nation*. Disponible a: https://revolution.fandom.com/wiki/Plains_Nation#History (Darrera consulta: 9 de Maig)

⁵⁰ FANDOM. *Revolution. Plains Nation*. Disponible a: https://revolution.fandom.com/wiki/Plains_Nation#History (Darrera consulta: 9 de Maig)

Into The Night (Sèrie de TV)⁵¹

- ✚ **Títol original:** Into the Night
- ✚ **Any:** 2020 - Actualitat
- ✚ **Duració:** 40 minuts
- ✚ **País:** Bèlgica
- ✚ **Creador:** Jason George
- ✚ **Plataforma o cadena:** Netflix.
- ✚ **Productora:** Entre Chien et Loup
- ✚ **Gènere:** Drama, ciència-ficció, thriller psicològic.
- ✚ **Repartiment:** Jan Bijvoet, Nabil Mallat, Pauline Etienne, Laurent Capelluto, Stefano Casseti, Astrid Whettnall, Vincent Londez, Regina Bikkinina, Nicolas Alechine, Alba Gaïa Bellugi, Babetida Sadjo, Mehmet Kurtuluş, Ksawery Szlenkier, Borys Szc...



Imatge 18. Cartell de la sèrie Into the Night. Font: IMDB⁵²

- ✚ **Sinopsis:** La sèrie es centra en un grup de persones que esperen en un vol nocturn cap a Brussel·les quan, de sobte, un soldat italià de l'OTAN segresta el seu avió i obliga els pilots a fer volar l'avió abans d'obtenir permís. Gràcies a això, els passatgers de l'avió es converteixen en els únics sobrevivents d'un fenomen meteorològic on l'exposició al sol causa la mort instantània. Aquests sobrevivents han d'aconseguir sobreviure a través d'estar sempre volant de nit i no veure mai la sortida del sol. A més a més, el grup ha de fer front a l'escassetat de combustible, a aliments irradiats i a altres problemes en la seva carrera per arribar a un búnquer militar subterrani que els pot salvar la vida.

- ✚ **Referències d'estructura narrativa:** En aquesta sèrie es juga molt amb la informació que se li dona a l'espectador de cada un dels personatges, de manera que a mesura que es van revelant coses noves, la nostra perspectiva com a espectador sobre el personatge va canviant. Cada un dels capítols porta el nom d'un dels personatges i en ell descobrim coses sobre el passat d'aquest personatge. No obstant això, encara que ho sembli, el capítol no s'estructura al voltant d'aquest personatge, sinó que se li dona cabuda a tots, però es van rebel·lant certs detalls en els moments adequats.

Un altre punt a tenir en compte es el bon tractament del ritme. Durant tots els capítols hi ha un ritme bastant dinàmic i en cap moment arriba a resultat lent o cansat el fet que quasi tota l'estona estan dintre de l'avió sense fer res. Es juga molt amb la tensió i amb l'element del contrarellotge.

⁵¹ IMDB. *Into The Night*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt10919486/> (Darrera consulta 9 de Maig)

⁵² IMDB. *Into The Night*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt10919486/> (Darrera consulta 9 de Maig)

Resulta un referent per a *The Unknown* perquè es busca aquest clima de tensió i de contrarellotge i el misteri sobre els personatges. Es pretén anant revelant detalls sobre els personatges a mesura que van avançant els capítols per tal de tenir a l'espectador enganxat i intentant endevinar què està tramant aquest personatge, d'on ha sortit, entre d'altres. És un referent també en el sentit de què pels personatges de *Into the Night* el sol és el seu pitjor enemic i lluiten contra ell, mentre que a *The Unknown*, lluiten contra els diferents tipus de climes però portats a l'extrem, com en el cas d'aquest referent.



Imatge 19, 20, 21 i 22. Fotogrames extrets de la sèrie *Into the Night*. Font: Elaboració pròpia a través de la visualització a Netflix⁵³.

⁵³ NETFLIX. *Into The Night*. Disponible a: <https://www.netflix.com/title/81008221> (Darrera consulta: 31 de Maig)

Maniac (Pel·lícula)⁵⁴

- ✚ **Títol original:** Maniac
- ✚ **Any:** 2012
- ✚ **Duració:** 1 hora i 29 minuts
- ✚ **País:** França
- ✚ **Director:** Franck Khalfoun
- ✚ **Plataforma o cadena:** Netflix.
- ✚ **Productora:** Le Petite Reine, Studio 37, Canal+, Ciné+, Blue Underground.
- ✚ **Gènere:** Horror, thriller.
- ✚ **Repartiment:** Elijah Wood, Nora Arnezeder, Liane Balaban, América Olivo, Jan Broberg, Morgane Slem, Megan M. Duffy...
- ✚ **Sinopsis:** La pel·lícula es centra en un home amb problemes mentals que, viu amb la seva mare. Quan la mare mor, Frank (Elijah Wood) es torna boig i comença a matar a dones a través de treure'ls el cabell i posar-se'l a maniquins. Coneix a una noia que li demana ajuda per a la seva exposició i comencen a desenvolupar una amistat. Frank lluita entre els seus desitjos de matar i els sentiments que comença a sentir per la seva nova amiga.
- ✚ **Referències d'estètica:** Prenent la idea de mesclar plans subjectius amb plans objectius, es pren aquesta pel·lícula com a referència pel fet que la majoria dels plans estan gravats des d'una perspectiva subjectiva i es canvia en certs moments a càmera objectiva per tal de mostrar-nos a l'assassí que protagonitza el projecte i les seves accions. D'aquesta manera, la seva cara només se'ns mostra en reflexions i en aquests certs moments de vista de tercera persona.



Imatge 23. Cartell de la pel·lícula Maniac. Font: IMDB⁵⁵



Imatge 24 i 25. Fotogrames extrets de la pel·lícula Maniac. Font: Elaboració pròpia a partir de la visualització a YouTube⁵⁶.

⁵⁴ IMDB. *Maniac*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt2103217/> (Darrera consulta 9 de Maig)

⁵⁵ IMDB. *Maniac*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt2103217/> (Darrera consulta 9 de Maig)

⁵⁶ LUIS-3. *Todas las muertas de maniac 2012*. YouTube. Disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=e1UWjFsgH-k> (Darrera consulta: 31 de Maig)

1.5. Posicionament de The Unknown: elements innovadors

El projecte *The Unknown* es caracteritza per ser una websèrie, però el seu element més innovador és la incorporació del gènere distòpic i la narrativa postapocalíptica. La majoria de les sèries d'aquesta temàtica tenen capítols molt llargs i plens de moments que s'insereixen pel simple fet d'emplenar el temps sobrant del capítol.

Un aspecte important és el **tractament del canvi climàtic**, en aquest cas portat a l'extrem. Hem vist com es juga amb els efectes del canvi climàtic en altres produccions com *Mad Max: Fury Road* (2015, George Miller) o *The Age of Stupid* (2009, Franny Armstrong) però normalment sol ser degut a un fet o esdeveniment esporàdic o causat per la humanitat. Amb *The Unknown* tenim esdeveniments meteorològics que es produeixen de forma constant i que canvien ràpidament de forma dràstica, pel qual no saps el que et pots esperar.

La majoria de les sèries del gènere segueixen a un grup de gent a través de la utilització de la càmera objectiva. Trobem alguns casos on s'explica la història a través de la càmera subjectiva, com en *El arca rusa* (2002, Aleksandr Sokurov), *Monstruoso* (2008, Matt Reeves), o *Enter The Void* (2009, Gaspar Noé). En aquest cas, trobem la **combinació de diferents punts de vista**. És a dir, el mateix protagonista del projecte es grava a si mateix i es combinen les imatges preses amb càmera subjectiva amb les imatges preses amb càmera objectiva. D'aquesta manera sembla com si l'espectador està veient el que està passant a través dels ulls del mateix personatge.

Per últim, però no menys important, cal destacar que actualment al mercat espanyol hi ha una **escassetat de productes del gènere de distopia**, malgrat la bona recepció que la gent mostra a productes d'aquest gènere, com ja s'ha pogut veure amb la sèrie de *La Valla* (2020, Daniel Écija) o la pel·lícula *El Hoyo* (2020, Galder Gaztelu-Urrutia) que va ser la pel·lícula més vista d'Espanya a la plataforma de Netflix⁵⁷. Per tant, *The Unknown* que succeeix en un futur llunyà i proposa un futur postapocalíptic, presenta una aposta nova i interessant pel mercat. A més a més, està plantejat des d'un format nou, que permet innovar i canviar la manera de gravar, de realitzar els plans i permet una major llibertat a l'hora d'escriure les escenes i els diàlegs. Però sobretot un format on quasi els productes de gènere distòpic són inexistents.

⁵⁷REPUBLICA DE LAS IDEAS. 'El Hoyo', la distopía española que arrasa en Netflix. Disponible a: <https://www.republica.com/2020/03/26/el-hoyo-la-distopia-espanola-que-arrasa-en-netflix/> (Darrera consulta 20 d'Abril de 2021)

2. ANÀLISI DEL MERCAT

2.1. Introducció

En aquest bloc, es realitza una anàlisi del sector audiovisual espanyol, per tal d'explorar quines propostes hi ha en el mercat semblant a la del projecte *The Unknown* i valorar les seves característiques. A més a més, es busca analitzar les diferents plataformes de vídeo sota demanda que es troben al sector i que podrien afegir el projecte en el seu catàleg en un futur. Al final del bloc es realitza un anàlisi DAFO sobre el producte *The Unknown* per tal de veure les seves debilitats, amenaces, fortaleses i oportunitats que presenta el projecte.

2.2. Propostes semblants al mercat

Per tal de dur a terme aquest projecte, és necessari fer un estudi de les propostes que els usuaris poden trobar al mercat audiovisual i que presenten característiques i elements similars als del projecte que es busca realitzar. Per tal de fer aquest estudi, es busquen productes del mateix gènere i s'analitza la plataforma en la qual es difonen, la temàtica de la qual tracten, els episodis que té cada producte i la duració de cada un d'aquests episodis.

2.2.1. Sèries amb temàtica de distopia i postapocalíptica

M'he volgut centrar sobretot en sèries de televisió per tal de mostrar l'èxit que té el gènere de la distopia, gràcies al gran nombre de productes amb gran recorregut que podem trobar en les principals plataformes de vídeo sota demanda. A la taula trobem sèries que han estat emeses entre els anys 2014-2021 o que continuen en emissió en l'actualitat i que tracten les temàtiques de distopia i postapocalíptica.

Taula 1: Sèries amb temàtica distòpica i postapocalíptica a les plataformes de vídeo sota demanda.

PLATAFORMA	NOM	TEMÀTICA	EPISODIS	DURACIÓ
Netflix	The 100 (2014-2020)	Els humans provinents de l'espai tornen a la terra després d'una apocalipsi nuclear	100	39-42 min
	The Rain (2018-Actualitat)	Un virus ha aniquilat a quasi tota la població	20	35-48 min
	3% (2016-Actualitat)	L'elit viu en una illa i només el 3% dels joves aconseguen arribar-hi	33	60 min
	Snowpiercer (2020-Actualitat)	El món s'ha gelat completament i els que han sobreviscut viuen en un tren	11	44-51 min
	Colony (2015-2018)	Un agent es veu forçat a col·laborar amb el govern per derrotar a la resistència	36	50 min
	Altered Carbon (2018-2020)	Segle XXV, les persones no moren, les seves ments i consciències es transfereixen a un altre cos	18	46-66 min
	The I-Land (2019)	10 persones es desperten en una illa sense saber qui són ni com han arribat fins allà	7	37-43 min
	Osmosis (2019)	La tecnologia és capaç de trobar el teu amor vertader, però hi ha un preu a pagar	8	32-48 min
	Black Summer (2019-Actualitat)	El món durant una apocalipsi zombi	8	20-44 min
	Daybreak (2019)	La vida d'un noi durant una apocalipsi zombi	10	38-50 min
	The Walking Dead (2010-Actualitat)	El món durant una apocalipsi zombi	147	41-67 min
	Z Nation (2014-2018)	El món després que comencés una apocalipsi zombi i on solament una persona és immune	69	44 min
	Reality Z (2020-Actualitat)	El món durant una apocalipsi zombi	10	40 min

	V Wars (2019)	Un virus converteix a uns humans en vampirs i als altres els mata	10	37-57
	Into The Night (2020- Actualitat)	Un fenomen causa que l'exposició a la llum solar sigui mortal i els sobrevivents viatgen en un avió	6	40 min
	Van Helsing (2016- Actualitat)	Una noia desperta d'un coma després que una erupció cobreixi el món en cendres	52	42 min
	Alice in Borderland (2020- Actualitat)	La població de Tokio desapareix i uns joves han de solucionar-lo	8	41-52 min
	Better Than Us (2018- Actualitat)	Civilització on els androides serveixen a la població	16	50 min
	Otra vida (2019- Actualitat)	Un grup busca el planeta d'origen d'un artefacte alienígena	10	45 min
	1983 (2018)	Món alternatiu on un atac terrorista paralitza el procés d'alliberament de Polònia i la caiguda de la Unió Soviètica	8	55 min
	Omnisciente (2020)	Els drons mantenen a la població vigilada a totes hores	6	38-51 min
	Lost in Space (2018- Actualitat)	Una família és seleccionada per viatjar a un nou planeta	20	47-65 min
	Black Mirror (2011-2019)	Com la tecnologia afecta els éssers humans	22	41-89 min
	Sweet Home (2018- Actualitat)	Les persones es comencen a convertir en monstres	10	44-59
	Tribes of Europa (2021)	Europa dividida en estats en guerra i lluitant pel control	6	45 min
Amazon Prime Video	The Expanse (2015- Actualitat)	Futur on el sistema solar i el cinturó d'asteroides ha estat colonitzat	55	42-53 min

	Humans (2015-2019)	Els robots tenen intel·ligència artificial i reemplacen als humans gràcies a la seva aparença similar	24	45-46 min
	Into the Badlands (2015-2019)	Caiguda de la civilització i fi de les nacions i es crea una nova societat governada per 7 barons	32	44 min
	Fear The Walking Dead (2015-Actualitat)	El món l'inici d'una apocalipsi zombi	76	43 min
HBO Max	Years and years (2019)	Anglaterra després del Brexit i com canvia la societat	6	60 min
	Westworld (2016-Actualitat)	Un parc temàtic explorar a través d'androides els desitjos dels visitants	28	57-91 min
	Raised by wolves (2020-Actualitat)	Dos androides han d'educar a un grup de nens humans en un planeta desèrtic	11	41-55 min
	El cuento de la criada (2017-Actualitat)	Baixa taxa de natalitat a causa de les infeccions de transmissió sexual i la contaminació ambiental i les dones són forçades a viure com a concubines	36	50-64
Disney +	The Mandalorian (2019-Actualitat)	Aventures d'un pistoler solitari a la galàxia, després de la caiguda de l'Imperi Galàctic	16	31-52 min
Atresplayer	La Valla (2020) <i>(també disponible a Netflix)</i>	Una tanca divideix la capital i separa el govern i les classes privilegiades dels altres	13	50 min
Movistar +	La zona (2017)	El món després d'un accident en un reactor nuclear	8	50 min
Filmin	El Colapso (2019)	Un succés desconegut ha provocat el col·lapse de la societat	8	15-25 min
Flooxer	0 sèries de temàtica distòpica			
Playz	0 sèries de temàtica distòpica			

Font: Elaboració pròpia segons dades de les diferents plataformes.

Gràcies a aquesta taula, podem veure com les plataformes de vídeo sota demanda amb una gran quantitat de subscriptors són les principals en apostar per continguts que englobin el gènere de la distopia, com són Netflix i HBO Max. Aquestes sèries disposen d'un gran nombre d'episodis per temporada (normalment amb més de 15 episodis cada una) i la seva duració ronda els 40-50 minuts per capítol. Es pot veure com, les series amb més espectadors, i, per tant, amb un major abast de població que la visiona, pot arribar a durar en emissió un gran nombre d'anys (com és el cas de la sèrie *The Walking Dead* (2010, Frank Darabont), que va començar a emetre l'any 2010 i que actualment disposa de 9 temporades i 3 projectes o *spin-off* derivats d'ella).

2.2.2. Websèries

Durant l'estudi, he trobat poca oferta de websèries de temàtica distòpica en les principals plataformes de vídeo sota demanda, per la qual cosa en aquest apartat, he volgut incloure també websèries d'altres temàtiques. Alguns dels productes han arribat a tenir un èxit notable en el mercat audiovisual, com és el cas de la websèrie espanyola, *Paquita Salas* (2016, Javier Calvo i Javier Ambrossi), que actualment compta amb 4 Premis Feroz. En aquesta taula trobem websèries que s'han estrenat entre el 2015 i el 2021.

Taula 2: Websèries disponibles a les plataformes de vídeo sota demanda.

PLATAFORMA	NOM	TEMÀTICA	EPISODIS	DURACIÓ
Netflix	Hecho en casa (2020)	Vídeos gravats a casa durant la pandèmia de la COVID-19	17	4-11 min
Amazon Prime Video	0 websèries			
HBO Max	0 websèries			
Flooxer	Paquita Salas (2016- Actualitat) (<i>també disponible a Netflix</i>)	Els artistes Espanyols i la seva vida	16	20-25 min
	Looser (2018)	Història d'un grup d'inadaptats	6	15-18 min
	Gente Hablando (2018)	La intimitat de les persones normals	12	10 min

A tiempo Barcelona (2015)	Un grup de joves ha de trobar i desactivar una bomba	5	7 min
Comando Squad (2019-Actualitat)	Uns <i>influencers</i> que busquen llocs tenebrosos i els comparteixen	23	8-10 min
Campamento Albanta (2020)	Un sinistre campament d'estiu per a joves amb problemes	6	25 min
El partido (2015)	Un home que treballa pel Partit Democràtic Espanyol	13	6 min
Entertainment (2015)	La vida dels integrants d'una productora després de finalitzar la sèrie <i>Malviviendo</i>	20	17-20 min
Indetectables (2017)	Realitat de persones amb malalties de transmissió sexual	7	15 min
Más de 100 mentiras (2018-2019)	Un hacker filtra el que amaguen als seus telèfons els estudiants i professors d'un institut	11	30 min
Temporada baja (2016)	Històries de les relacions personals de diferents personatges	10	15 min
Terror y feria (2019)	Històries de terror clàssic	6	17 min
Terror.app (2019)	Unes noies han de fer cas al que els diu una app de mòbil	6	15 min
The Voids (2018)	Superació personal d'un grup d'inadaptats	5	25-30 min
¿Por qué esperar? (2015)	Tres joves rapers que somien amb triomfar	18	5-10 min

Playz	Drama (2020)	Una adolescent que descobreix que està embarassada i no sap de qui	6	20-25 min
	Grasa (2020)	Un delinqüent amb obesitat que sofreix un infart i sobreviu	6	25-30 min
	Boca Norte (2019-Actualitat)	Un grup de <i>trap</i> on la música és el fil conductor	6	15-25 min
	Antes de Perder (2019-Actualitat)	Dues dones molt diferents que necessiten un descans de la seva vida	7	15-25 min
YouTube	Uncovered (2016)	Un grup d'amics que viuen uns successos estranys	10	5-13 min
	Queer Amsterdam (2017)	Els estereotips entre els gèneres	9	5-8 min
	The Walking Dead: Flight 462 (2015)	Atac zombi dintre d'un avió	16	1-2 min
Movistar +	SKAM España (2018-2020)	Un grup de joves i les seves vides	38	15-25 min
Disney +	0 websèries			
Atresplayer	0 websèries			
Filmin	0 websèries			

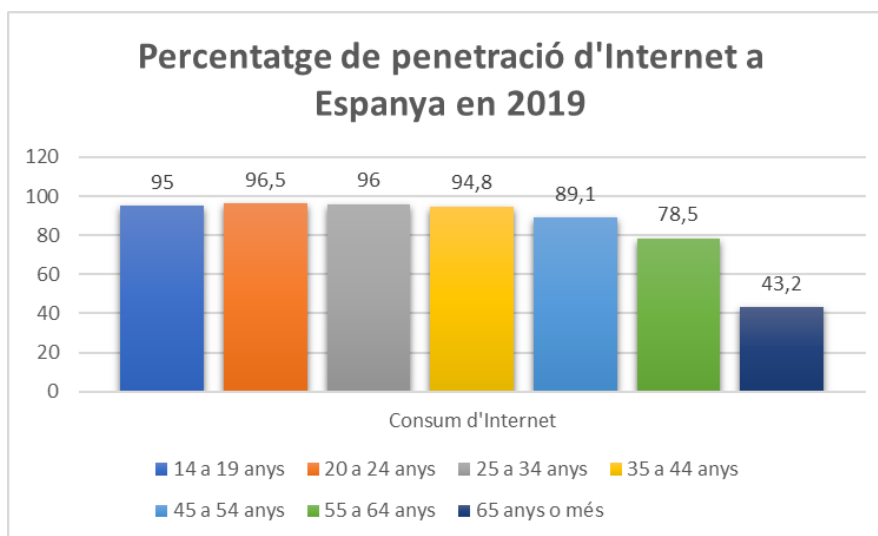
Font: Elaboració pròpia segons dades de les diferents plataformes

Tenint en compte les dades de la taula, podem extreure la conclusió de què el gènere més consumit pel que respecta a les websèries és la ficció dramàtica i la comèdia. També podem veure exemplificat com no hi ha un esquema establert en el qual s'estableixi a la duració dels capítols, trobem productes de durades curtes (5-15 min), de durades mitjanes (15-35 min) i de durades llargues (35-50 min), que són consumits de la mateixa manera que els d'altres durades, gràcies a la facilitat de poder veure-ho en el moment que vulguis i com vulguis.

2.3. Públic objectiu

Segons dades obtingudes per l'Asociación para la Investigación de los Medios de Comunicación, el percentatge de penetració d'Internet de l'any 2019 va concloure que els grups d'edat amb un major consum d'Internet van ser la franja d'edat d'entre 20 i 24 anys, amb un 96,5%; seguit molt a prop per la franja d'edat que va de 25 a 34 anys, amb un 96%; i la franja d'edat dels 14 als 19 anys amb un 95% de penetració⁵⁸. Tenint en compte això podem veure que els joves són els que consumeixen un major temps d'Internet.

Gràfic 1: Percentatge de penetració d'Internet a Espanya en 2019



Font: Elaboració pròpia segons dades d'AIMC⁵⁹

A la primera onada de dades realitzada per l'empresa *Barlovento Comunicació* el 2020, més de 23 milions de persones, és a dir, el 56,9% de l'univers (40.565.000 individus) disposa d'una subscripció de pagament a una OTT. Netflix i Amazon Prime Video ocupen les dues primeres posicions respectivament de les plataformes que més persones d'aquest estudi estaven subscrites, ocupant YouTube Premium la setena posició. D'aquest univers, el 48% d'homes disposava d'una subscripció a la plataforma de Netflix, mentre que el percentatge de dones era el 52%⁶⁰.

⁵⁸ ASOCIACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN. (2020). *Marco General de los medios en España 2020*. Disponible a: <https://www.aimc.es/a1mc-c0nt3nt/uploads/2020/01/marco2020.pdf> (Darrera consulta: 17 de Gener de 2021).

⁵⁹ ASOCIACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN. (2020). *Marco General de los medios en España 2020*. Disponible a: <https://www.aimc.es/a1mc-c0nt3nt/uploads/2020/01/marco2020.pdf> (Darrera consulta: 17 de Gener de 2021).

⁶⁰ BARLOVENTO COMUNICACIÓN. (2020). *OTT y plataformas de pago de España*. Barlovento Comunicación. Disponible a: https://www.barloventocomunicacion.es/wp-content/uploads/2020/04/Informe_Barlovento_OTT_Plataformas-de-pago_May20.pdf (Darrera consulta: 17 de Gener de 2021).

A partir d'aquestes dades, el projecte de sèrie *The Unknown* va dirigit a un públic jove-adult, és a dir a una franja d'edat que comprèn des dels 18 als 35 anys aproximadament. Aquest és el *target* del projecte donat que són la població d'edat que més contingut consumeixen i els que utilitzen amb més freqüència Internet i les plataformes de vídeo sota demanda. Són els coneguts "*natus d'Internet*" que consumeixen audiovisual majoritàriament a través de l'ordinador o de dispositius mòbils i fan un gran ús de les xarxes socials.

En ser un producte en castellà, el producte es pot difondre per un territori més gran com és el cas de tota Espanya i altres països de parla hispana, com seria el cas d'Amèrica Llatina. No obstant això, al ser un producte que es difondrà per Internet, qualsevol persona interessada podrà accedir al contingut.

En tractar-se d'una sèrie de temàtica postapocalíptica i distòpica ens enfocariem més en el públic acostumat a visualitzar productes de la mateixa temàtica i que, per tant, tinguin interès en ella. Per tant, podríem dir que es tracta d'un públic jove amb interessos per com la societat canvia o evoluciona després d'un fort canvi (un "apocalipsis").

2.4. Plataformes d'emissió

A l'hora de decidir quines plataformes seran les més adients per tal de difondre el producte, s'ha de tenir en compte els hàbits de consum de la població i com han anat evolucionant al llarg dels anys. Es tracta d'un producte pensat per difondre's a través de plataformes de vídeo sota demanda. Aquest tipus de plataformes tenen l'avantatge de què el contingut està disponible en tot moment i, per tant, es pot veure quan es vulgui, com es vulgui i amb l'aparell amb connexió internet que es vulgui, per tant no es necessita buscar cap franja horària d'emissió.

Taula 3. Plataformes de VOD que trobem a Espanya.

PLATAFORMA	PRODUCCIÓ ORIGINAL	PAGAMENT / GRATUÏTA
Netflix España	Sí	Pagament
HBO Max	Sí	Pagament
Disney +	Sí	Pagament
Amazon Prime Video	Sí	Pagament
Apple TV+	Sí	Pagament
Movistar +	Sí	Pagament
Vodafone TV	Sí	Pagament

Orange TV	Sí	Pagament
Starzplay	No	Pagament
RakutenTV	Si	Pagament / Gratuïta
Filmin	Sí	Pagament
Atresplayer	Si	Pagament / Gratuïta
Mitele Plus	Si	Pagament
RTVE Play	Si	Pagament
Youtube	Si	Pagament / Gratuïta
Flooxer	Si	Gratuïta
Playz	Si	Gratuïta
Pluto TV	No	Gratuïta
fuboTV	No	Gratuïta

Font. Elaboració pròpia segons dades de les diferents plataformes

Veient aquesta taula, podem veure que a Espanya conviuen tant plataformes que funcionen a través de subscripcions com plataformes gratuïtes. La majoria d'aquestes produeixen continguts de producció pròpia, sigui sèries, pel·lícules o documentals.

Tenint en compte les característiques del projecte i dels recursos dels quals es disposaran, considero que les plataformes més adients per aquest producte són les plataformes gratuïtes com són YouTube, Flooxer i Playz. Això és degut al fet que, veient la Taula 2, són les plataformes que produeixen continguts més semblants al projecte que es vol realitzar.

2.4.1. YouTube

Segons el *Marco General de los medios en España* de 2020, la plataforma de YouTube és el lloc d'internet amb major audiència, amb un total d'un 65,5% de penetració⁶¹. Segons dades proporcionades per El Confidencial un 72% dels joves reconeix veure diàriament més YouTube que no pas la televisió convencional⁶². YouTube té més de 2.000 milions d'usuaris a tot el món, i és la segona xarxa social amb més usuaris

⁶¹ ASOCIACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN. (2020). *Marco General de los medios en España 2020*. Disponible a: <https://www.aimc.es/a1mc-c0nt3nt/uploads/2020/01/marco2020.pdf> (Darrera consulta: 17 de Gener de 2021).

⁶² EL CONFIDENCIAL. (2017). *El 72% de los jóvenes ve más Youtube que la televisión*. El Confi Tv. Disponible a: https://www.elconfidencial.com/television/2017-04-11/encuesta-mayoria-jovenes-prefiere-youtube-frente-television_1365435/ (Darrera consulta: 26 de Gener de 2021)

mensuals, per darrere de Facebook⁶³. A més a més, el 79% dels usuaris d'internet tenen un compte en aquesta plataforma.

Gràcies a la seva facilitat de veure els continguts en qualsevol moment i en una gran varietat de dispositius permet que, només en dispositius mòbils arribi més al grup d'edat que es busca en aquest projecte que qualsevol altra plataforma.

2.4.2. Flooxer

La plataforma del grup d'Atresmedia que va ser llançada el 2015, és una plataforma centrada en continguts adreçats a joves i, a més a més està apostant per creadors joves i noves temàtiques. El seu catàleg de websèries no deixa d'augmentar i la majoria tenen ja un gran recorregut, arribant fins i tot a ser projectades al festival de Sitges.

Des de la seva creació ha estat una plataforma enfocada a donar major visibilitat a la producció dels creadors del món digital natiu i busca comercialitzar el producte d'una manera diferent de la de YouTube per tal que aconseguixi un major resultat comercial⁶⁴.

A més a més, molts dels creadors s'han passat a Flooxer per a difondre els seus continguts donat que consideren que reben una major compensació econòmica per la monetització dels continguts. *“Los creadores ganan dinero gracias al cpm (coste por mil visibilización) es decir por cada 1000 visitas ingresan tanto dinero. [...] el cpm de Youtube se sitúa en los 0,90€ por 1000 visitas. Es decir, por un vídeo que llegue al millón de visitas recibes 900 euros. Flooxer mejora este panorama y, [...] ofrece un cpm que puede oscilar de los 3 a los 6€. Estas cifras dibujan un panorama mucho más competitivo: por un vídeo de un millón de views recibiría como mínimo 3000 euros.”*⁶⁵.

⁶³ GALEANO, S. (2021). *Cuáles son las redes sociales con más usuarios del mundo. Marketing 4 Ecommerce*. Disponible a: <https://marketing4ecommerce.net/cuales-redes-sociales-con-mas-usuarios-mundo-ranking/> (Darrera consulta: 26 de Gener de 2021)

⁶⁴ ANTENA 3 NOTICIAS. (2015). *Nace Flooxer, la nueva plataforma de vídeo corto de Atresmedia Digital*. Disponible a: https://www.antena3.com/noticias/tecnologia/nace-flooxer-nueva-plataforma-video-corto-atresmedia-digital_20151117571b95526584a8abb5809619.html (Darrera consulta: 17 de Gener de 2021).

⁶⁵ SIERRA, I. (2018). *Los creadores están emigrando a Flooxer porque pueden llegar a ganar hasta 3 veces más que en YouTube*. WATmag. Disponible a: <https://www.thewatmag.com/video/creadores-estan-emigrando-flooxer-porque-pueden-llegar-ganar-3-veces-que-youtube> (Darrera consulta: 19 de Febrer de 2021).

2.4.3. Playz

Playz és la plataforma de continguts digitals llançada per la Corporación Radio y Televisión Española, S.A, o RTVE l'any 2017. En ella trobem websèries populars com *Si fueras tú*, *Mambo, Mambo*, *Neverfilms* i altres programes de música, debat, humor i entreteniment que fins i tot han arribat a guanyar premis.

Alberto Fernández, el director de continguts digitals de RTVE afirma que Playz “*surge de un contexto en el que tanto las teles públicas como las competidoras privadas están lanzando canales para los más jóvenes fuera del circuito de la tele tradicional*”⁶⁶, a més a més, pretenien crear els seus propis continguts nadius digitals.

La plataforma es presenta com un espai amb “*series de televisión con un espíritu más juvenil, contenido viral y programas cortos que puedan ser consumidos en píldoras de 10 minutos a través de móvil o tableta. TVE se moderniza, llamando a las puertas de los más jóvenes y de aquellos que no saben ver la televisión sin un móvil en la mano*”⁶⁷.

El 2019, la plataforma va guanyar un premi al millor contingut d'emissió digital gràcies a la websèrie “*Boca Norte*”, un programa que tracta els problemes que sofreixen els joves.

L'Abril de 2020, Playz va batre el rècord d'audiència amb un total de 9.122.419 de visualitzacions en les seves diferents plataformes i amb un total de 742.111 usuaris únics registrats a la seva web⁶⁸.

Des de finals de 2020, la popularitat de la plataforma ha augmentat gràcies al programa *Gen Playz*, espai on diversos experts joves debaten i reflexionen sobre temes actuals que afecten la joventut.

⁶⁶ PRIETO, U. (2021). *Playz, el canal en el que los jóvenes ponen la sociedad actual a debate*. Huffington Post. Disponible a: https://www.huffingtonpost.es/entry/playz-la-casa-de-los-jovenes-para-reflexionar-en-tve_es_6033ee64c5b6cc8bbf3d8dd1 (Darrera consulta: 23 d'Abril de 2021)

⁶⁷ JABONERO, D. (2017). *TVE rescata el alocado espíritu de 'La bola de cristal' con Playz*. El Español. Disponible a: https://www.elespanol.com/bluper/television/20171102/tve-rescata-alocado-espiritu-bola-cristal-playz/258475594_0.html (Darrera consulta: 26 de Gener de 2021).

⁶⁸ PRENSA RTVE. (2020). *Playz bate su récord histórico de audiencia en abril con más de nueve millones de visualizaciones*. RTVE Comunicación. Disponible a: <https://www.rtve.es/rtve/20200512/playz-bate-su-record-historico-audiencia-abril-mas-nueve-millones-visualizaciones/2013890.shtml> (Darrera consulta: 6 de Febrer de 2021).

2.5. Anàlisi DAFO

Per tal d'estudiar la viabilitat del programa i la imatge que es vol donar dins del mercat audiovisual és molt útil presentar la DAFO on es presenten els factors interns (fortaleses i debilitats) i els factors externs (amenaces i oportunitats) del producte.

Figura 2. Anàlisi DAFO The Unknown



Font: Elaboració pròpia

Pel que respecta a les debilitats del projecte, a diferència d'altres productes de la mateixa temàtica i format que podem trobar al mercat, *The Unknown* és un projecte nou, pel que ens trobem en la situació de què no sabem la reacció que l'audiència tindrà al respecte. Pot ser que es rebin respostes bones com que es rebin respostes dolentes. Quan es llança un producte nou al mercat es corre aquest perill, donat que no podem controlar la reacció de la gent, ni existeix un manual amb les claus per aconseguir que un producte triomfi. A més a més, és un producte realitzat per una productora amb poca experiència, tant en el gènere com en el mercat, per tant no es tenen les mateixes oportunitats i coneixements que es tindria si el producte el realitzés una productora coneguda, amb altres projectes al seu catàleg.

En el cas de les amenaces, ens trobem que el mercat de l'audiovisual és un mercat molt ampli i competitiu, per tant trobem moltes sèries de la mateixa temàtica amb un major pressupost i, per tant, amb una major qualitat en tots els sentits. La majoria d'aquestes sèries ja fa bastant temps que estan en antena/disponibles al cartell de la plataforma, per la qual cosa disposen d'un públic fidel que està disposat a veure tots els capítols del

producte. Això fa que incorporar un producte nou sigui una mica difícil, a no ser que et trobis amb un públic al qual li agradi molt el gènere i vulgui veure tot el que es fa dintre del mercat del gènere.

Les fortaleses del projecte venen donades gràcies al fet que, al tractar-se d'un gènere bastant internacionalitzat, existeix la possibilitat d'exportar el producte a un mercat internacional, sigui a través de subtítols o de doblatge. Aquest gènere té també l'avantatge que atrau un públic bastant ampli però específic, que normalment visualitzen una gran quantitat de sèries del gènere. En aquest cas, com tenim un producte de curta durada, la seva visualització es fa encara més fàcil i, per tant, pot atraure més que una sèrie amb un capítol de 60 minuts. Com a última fortalesa cal mencionar el fet que es tracta d'un producte de poc pressupost, pel que és fàcil de realitzar i es pot aconseguir finançament més fàcilment que un projecte amb un pressupost molt més gran.

Pel que fa a les oportunitats que suposa aquest projecte, trobem el ventall de públic ampli, és a dir, no només els joves poden visualitzar aquest producte, sinó tots els seguidors del gènere, siguin joves o grans de qualsevol gènere i col·lectiu. Per últim, cal destacar l'aposta per realitzar un producte que forma part d'un format amb gran audiència i que, per tant, pot resultar més fàcil aconseguir que la població el vegi o s'interessi per ell.

3. BÍBLIA DE CONTINGUTS DEL PROGRAMA

En aquest apartat trobem tota la informació sobre el contingut de la websèrie, els personatges, les localitzacions on es desenvoluparà la trama, entre d'altres. És a dir, tota la informació, coneixements i idees necessàries per a desenvolupar el producte.

3.1. Fitxa tècnica del Projecte

- ✚ **Títol del programa:** The Unknown (Lo desconocido)
- ✚ **Tagline:** Un jove surt a l'exterior després de 8 anys
- ✚ **Gènere:** distopia, postapocalipsis
- ✚ **Format:** Websèrie
- ✚ **Número de capítols:** 5
- ✚ **Duració:** 10-15 minuts.
- ✚ **Periodicitat d'emissió:** Setmanalment
- ✚ **Target:** joves d'entre 18 i 35 anys
- ✚ **Logline:** Un jove que s'enfronta a un nou món desconegut i ple de perills amb l'única missió de trobar provisions i descobrir les claus per tornar a construir una societat que ja no recorda el que és sentir la llum del sol a la seva pell o el so de la naturalesa.

3.2. Sinopsis i enfocament

Any 2035. El canvi climàtic ha provocat que la superfície de la terra es torni inhabitable durant períodes de temps extensos a causa de canvis climàtics extrems, sobtats i impredecibles. Els supervivents viuen refugiats sota terra en búnquers. A través d'una web que permet la comunicació entre els diferents búnquers, cada setmana un programa escull aleatòriament a 2 persones per sortir a la superfície a realitzar diversos tipus de missions. L'únic problema es que les persones que surten mai han tornat.

Pel que fa a l'enfocament, es busca tractar diferents temàtiques que serviran per captar l'interès de l'espectador. Aquestes temàtiques són:

- ✚ El descobriment d'un món nou
- ✚ El perill de el que és desconegut
- ✚ El fet de sortir de la teva zona de confort
- ✚ L'abandonament de la residència i els problemes que en deriven
- ✚ L'aïllament
- ✚ Els perills del canvi climàtic

3.3. Tractament

Fa aproximadament 15 anys, el canvi climàtic va fer que la superfície de la terra es tornés inhabitable. Els supervivents van aconseguir refugiar-se en búnquers sota terra i els que no van tenir tanta sort van patir terribles morts a causa de canvis climàtics extrems i impredecibles.

Malauradament, dins dels búnquers no tot ha estat bufar i fer ampolles. Amb el pas dels anys, les provisions van començar a disminuir i els conflictes derivats d'estar molt temps tancats van augmentar. Baralles per aconseguir més racions de menjar, suïcidis per estar tancats, motins, entre d'altres.

A través de l'única plataforma de comunicació que segueix en peu, el nou govern ha creat un programa anomenat amb el nom de "Alesul", que tria aleatòriament cada setmana a dues persones de cada búnquer per sortir a la superfície a la recerca de subministraments i altres missions. A causa de l'impredecible del temps, aquestes persones només disposen d'un màxim de 96 hores per estar fora i, un cop transcorregudes, si no tornen, se les dona per mortes.

Des de la creació d'aquest programa fa 5 anys, cap dels exploradors ha tornat. És per això que quan dos exploradors, Max i Nil, troben una gopro feta pols durant la seva missió, es queden confosos. A tota pressa, tornen al seu búnquer per tal d'intentar recuperar les gravacions de la càmera. Quan el tècnic del seu búnquer aconsegueix recuperar les gravacions, apareix un noi, en Mattias, que explica el que ha passat, la vida en el seu búnquer, la seva família, entre d'altres. Mattias ha estat escollit per sortir a la superfície i anar a buscar un ordinador. Mattias es lamenta per haver de deixar a la seva germana petita de 8 anys sola al búnquer, però es promet que tornarà. La seva germana apareix a l'habitació i parla amb ell.

L'endemà, Mattias espera a la seva companya, la Sabrina, a l'entrada del búnquer. Després d'unes breus paraules surten per començar la seva missió.

Al principi, en Mattias està una mica trist per la seva germana, però Sabrina aconsegueix animar-lo. Durant les primeres hores de la seva missió tot pinta bé, fins que comença a fer molta boira i els dificulta la visibilitat per seguir endavant. Es refugien en un edifici abandonat i encenen la xemeneia per a entrar en calor.

Unes hores més tard, Mattias es desperta amb molta calor i es veu envoltat de flamarades de foc. Intenta salvar a Sabrina, però el foc es massa dens i no ho aconsegueix. Mattias aconsegueix escapar, però entre el fum que ha entrat als seus pulmons i la gran calor que fa, es queda sense aigua. Quan ja ha perdut quasi totes les seves esperances, veu un cartell anunciant un riu, i per això surt corrents per aigua. Desgraciadament, el riu està sec. La calor i la fatiga fan que Mattias caigui a terra i perdi la consciència.

Dues noies caminen per la vorera del riu, quan veuen a un home tirat a terra. Corren cap a ell per veure si està viu i li donen aigua. Mattias es desperta i es troba amb les dues noies, Sarah i Jennifer, que l'observen. Descobreix que són d'un altre búnquer i s'uneix a elles.

Un temps més tard, comença a ploure fortament, pel que comencen a córrer. Sarah cau i es torça el turmell. Veuen una columna de fum sortint a la llunyania i s'apropen a la petita caseta de la qual prové. Quan entren dins, es troben amb la xemeneia encesa, sacs de dormir i menjar a terra. Al veure-ho Jennifer comença a preguntar si hi ha algú i a fer soroll. De sobte apareixen dos homes vestits de negre i amb caputxa i l'agafen, mentre apunten amb una arma a la Sarah i al Mattias. Jennifer intenta desfer-se d'ells i els homes li claven un ganivet a la cama. Jennifer perd la consciència i els homes se l'emporten.

L'endemà, Mattias i Sarah surten de la caseta per tal de seguir les petjades dels homes i trobar a Jennifer. Comença a fer molta calor i es fiquen al bosc per aconseguir una mica d'ombra. Arriben fins al que sembla ser un campament, ja abandonat. Allà veuen un senyal que avisa sobre un punt de trobada. Mattias creu trobar una connexió entre el grup i la seva missió.

Es dirigeixen cap a la direcció del senyal i arriben al poble on es troba el seu destí. Allà veuen cartells i pintades misterioses que els dirigeixen cap al seu destí.

Segueixen les pintades fins a una piscina abandonada, on escolten passos darrere seu i s'amaguen entre la vegetació. Molt a prop seu, quatre persones vestides completament de negre conversen entre elles i caminen cap al final del camí, que desemboca en una piscina abandonada.

Els dos joves entren a l'edifici a buscar l'ordinador i van fins a la sala de vigilància, on es troben amb dos homes vestits de negre que els apunten amb armes. Els homes obliguen a Mattias a revelar la taquilla on està l'ordinador. Agafen l'ordinador i obliguen a la Sarah i al Mattias a seguir-los fora.

Quan arriben fora, es troben amb un grup d'unes 20 persones, tots vestits amb roba protectora, passamuntanyes i barrets protectors. Els homes amb el portàtil s'acosten al centre del grup per donar-li a un home. De sobte, apareixen dos homes arrossegant a Jennifer. Aquesta, comença a cridar per demanar la seva ajuda i tot el grup es gira a mirar-la.

Aprofitant la distracció, Mattias i Sarah es donen la volta i comencen a córrer. Dos homes comencen a perseguir-los. Mattias s'ensopega amb una pedra i cau a terra. Amb l'impacte, la seva càmera cau de l'estabilitzador a on la porta. Mattias s'adona i aprofita per donar-li un cop de peu per allunyar-la i amagar-la, moments abans de ser capturat. Un dels homes s'apropa a en Mattias i es baixa la caputxa. Mattias es queda desconcertat quan descobreix la seva identitat.

3.4. Sinopsi per capítol

3.4.1. Capítol 1

Dos exploradors, troben una gopro feta pols durant la seva missió. Tornen al seu búnquer per veure les gravacions. En aquestes Mattias parla sobre la seva situació i explica que ha estat seleccionat. Ell i la seva companya surten per començar la missió.

3.4.2. Capítol 2

Unes hores més tard, comença a fer molta boira i busquen refugi perquè quasi no poden veure. Mattias es desperta en mig de la nit envoltat de flames i veu com aquestes cremen el cos de la seva companya. Ell escapa i arriba fins a un riu, on es perd la consciència.

3.4.3. Capítol 3

Dues noies el troben i l'ajuden. Junts continuen el seu viatge fins que la pluja els interromp i els fa tornar a buscar refugi. Una de les noies cau i es torç el turmell. Arriben a una petita casa i es troben amb dos homes que els amenacen i s'emporten a una de les noies.

3.4.4. Capítol 4

Mattias i Sarah segueixen les petjades dels homes. La calor i les altes temperatures fan que busquin ombra en un bosc, on es troben amb un campament abandonat amb un missatge que els crida l'atenció i els obre els ulls. Arriben a un poble amb més missatges misteriosos que els indiquen el camí a una piscina.

3.4.5. Capítol 5

Arriben a la piscina i s'amaguen per escoltar a quatre homes que parlen sobre ells. Entren a la sala de seguretat de la piscina i dos homes els amenacen. Mattias els hi dóna el que volen i els homes els porten fora, cap a un grup de persones. Arriba Jennifer amb dos homes i aprofiten la distracció per intentar escapar, però no ho aconsegueixen. Durant la seva escapada, Mattias perd la càmera a propòsit.

3.5. Perfil dels personatges

Pel que respecta als personatges, trobem a un personatge principal, en Mattias. La resta de personatges són personatges secundaris.

Aquests personatges són els que s'encarreguen de captar l'atenció de l'espectador, gràcies a la creació de vincles personals on l'espectador es relaciona amb els personatges per diferents motius o vivències personals que poden tenir en comú.

A continuació es detallarà l'aparença, edat, aficions, caràcter, entre d'altres de cada un dels personatges que apareixen al projecte. De cada un dels personatges s'adjunta una fotografia de referència que s'utilitzarà per a buscar el càsting del projecte. Aquestes fotografies estan obtingudes a la web de *Pixabay*, sota la "Llicència Pixabay", que permet la seva utilització de manera gratuïta en projectes comercials i no comercials,

sigui en productes impresos o digitals⁶⁹. A sota de cada fotografia s'hi indica el nom de l'autor i a peu de pàgina la direcció d'on s'ha extret.

MATTIAS

Imatge 26 . Mattias

És un noi de 27 anys. Té el cabell castany, els ulls blaus i una mica de barba. És alt i fort i porta un collaret al coll que el seu pare li va entregar just abans de sortir del búnquer.



Font: Pixabay
Elaboració de Sammy Williams⁷⁰

Ha viscut la meitat de la seva vida atrapat a un búnquer. Va perdre als seus pares, fa 5 anys. Als 22 anys, quan el seu pare va desaparèixer i la seva mare es va suïcidar, en Mattias va haver de fer-se càrrec de la seva germana, per la qual cosa va haver de canviar totalment la seva vida i madurar.

La seva germana és la persona més important de la seva vida, ja que és l'única família que li queda. Els dos estan molt units i passen la major del temps junts jugant i fent altres activitats.

La seva vida es basa en intentar mantenir les aparences i semblar una persona forta per tal de fer-li veure a la seva germana que tot va bé i que no ho passi malament per ell. Vol que ella sigui feliç a tota costa i que no li falti res. No obstant això, per dins està fet pols i es qüestiona constantment si el que està fent està bé o si està criant a la seva germana malament.

A l'inici de tot, en Mattias tenia 13 anys, per la qual cosa té records de com solia ser la vida abans i sent tristesa al veure com tot ha quedat destruït i el món que coneixia i estimava ha desaparegut.

La majoria de les nits es desperta sobtadament cridant i amb la samarreta suada a causa de malsons sobre la desaparició del seu pare i el suïcidi de la seva mare.

La seva germana és la seva millor amiga i comparteixen tot el que els passa. Es mostra una mica desconfiat de la Sabrina l'inici perquè fa una broma sobre la seva vida que ell no considera pertinent. En canvi, connecta instantàniament amb Sarah gràcies a la seva bondat i desig d'ajudar a la gent. Es sent atret per Sarah.

⁶⁹ PIXABAY. *Licencia*. Pixabay. Disponible a: <https://pixabay.com/es/service/license/> (Darrera consulta: 10 d'Abril de 2021).

⁷⁰ SAMMY-WILLIAMS. (2019) *Hombre Hero Sucio*. Pixabay. Disponible a: <https://pixabay.com/es/photos/hombre-hero-sucio-soldado-ei%C3%A9rcito-4207514/> (Darrera consulta: 28 de Maig)

SARAH

És una noia de 25 anys. De cabell curt de color castany clar, quasi ros. Té els ulls de color marró i és alta i prima.

Va perdre als seus pares quan el món va entrar en caos a causa del canvi climàtic i ha viscut sola al búnquer des de llavors.

Té moltes amistats dintre del búnquer, però es mostra una mica reservada amb elles a vegades, per por a perdre-les. És amable i sap com actuar depenent de la situació. Alguns pensen que és massa amable i altres diuen que és la persona més amable del món. A vegades es preocupa més dels altres que d'ella i acaba malparada en algunes situacions.

Es porta malament amb la Jennifer pel fet que les seves personalitats són completament diferents i les seves propostes sempre acaben ignorades o criticades. A més a més, no li agrada que faci les coses sense pensar. Considera que és una mica creguda i repel·lent. Agafa confiança ràpidament amb en Mattias perquè sent que és bastant similar a ella. Es sent atreta per Mattias.

Imatge 27. Sarah



Font: Pixabay
Elaboració de JerzyGorecki⁷¹

JENNIFER

És una noia de 24 anys. Té el cabell de color negre clar i els ulls marrons. És alta i prima.

És impulsiva i una mica repel·lent. Li agrada que les coses es facin de la seva manera i no li interessa saber si està bé o malament. Diu i fa les coses sense pensar, de vegades fent mal a la gent o creant situacions incòmodes que poden arribar a acabar malament per ella.

Imatge 28. Jennifer



Font: Pixabay
Elaboració de 1871454⁷²

⁷¹ JERZYGORECKI. (2015). *Niña triste retrato*. Pixabay. Disponible a: <https://pixabay.com/es/photos/ni%C3%B1a-triste-retrato-cara-mujer-2961959/> (Darrera consulta: 28 de Maig)

⁷² 1871454. (2016). *Mujer retrato cara*. Pixabay. Disponible a: <https://pixabay.com/es/photos/mujer-retrato-cara-morena-peinado-1132617/> (Darrera consulta: 28 de Maig)

Algunes de les seves amigues dirien que és falsa i que té dues cares, donat que a vegades només pensa en ella mateixa i passa dels altres i en altres vegades fa tot el contrari. És molt independent i va molt al seu rotllo.

No congenia amb la Sarah perquè creu que és una mica “pija/esnob” i li estressa que sempre hagi de parar-se a ajudar als altres. Creu que és molt quadriculada, que es pren tot massa seriosament i que tot el que li dius li escau malament.

SABRINA

És una noia de 25 anys. Té el cabell de color ros, però li agrada anar canviant de color cada setmana. Actualment, el porta de color blau. Té els ulls verds i és baixeta.

És molt positiva i una mica innocent. Està obstinada en creure que totes les persones tenen alguna cosa bona. Algunes vegades és una mica infantil i s'oblida de pensar en les conseqüències de certes coses o en què pot anar malament.

Li agrada fer bromes però alguns consideren que té un humor una mica estrany i no els hi agraden les seves bromes. És per aquest mateix motiu que li costa congeniar amb en Mattias i li costa parlar amb ell per por a que reaccioni malament i s'enfadi amb ella.

Imatge 29. Sabrina



Font: Pixabay
Elaboració de
Danielsampaioneto⁷³

⁷³ DANIELSAMPAIONETO. (2017). *Azul gafas de sol mujer*. Pixabay. Disponible a: <https://pixabay.com/es/photos/azul-gafas-de-sol-mujer-piscina-2705642/> (Darrera consulta: 28 de Maig)

MAX

És un noi de 33 anys. És alt, de cabell castany i amb els ulls de color verd. Té barba frondosa però arreglada.

Li agrada vestir sempre amb barrets de punt i dessuadores. És amable i divertit. Sempre està fent bromes i pujant els ànims de la gent.

Els seus amics diuen que té una tendència a mirar cap a un punt infinit i posar-se pensatiu durant molta estona sense moure's ni parpellejar. Ell et dirà que és la seva forma de centrar-se i posar-se seriós quan se li ocorre una broma que no pot realitzar. O que simplement està recordant com era el món abans que explotés el caos pel canvi climàtic i pensant en què li depara el futur.

Encara que és molt bromista i divertit, és capaç de posar-se seriosament en segons i trobar les millors solucions als problemes.

És el millor amic d'en Nil i viuen junts en la mateixa habitació del búnquer. On normalment li agrada molestar-lo i fer-li bromes per aconseguir que s'emprenyi. Estima al Nil com un germà i no podria viure sense ell.

Imatge 30. Max

Font: Pixabay
Elaboració de StockSnap⁷⁴**NIL**

És un noi de 26 anys. És alt i prim i té el cabell ros i els ulls blaus. Al seu búnquer li tenen donat el sobrenom de Ken, perquè diuen que té un gran semblant al famós ninot.

És amable i una mica sensible, sobretot quan el seu company d'habitació el molesta i li fa bromes, per la qual cosa té tendència a enfadar-se amb ell.

Imatge 31. Nil

Font: Pixabay
Elaboració de Free-Photos⁷⁵

⁷⁴ STOCKSNAP. (2017). *Gorrita Guy Hombre*. Pixabay. Disponible a: <https://pixabay.com/es/photos/gorrita-guy-hombre-barba-chaqueta-2562646/> (Darrera consulta: 28 de Maig)

⁷⁵ FREE-PHOTOS. (2015). *Hombre El Agua Húmedo*. Pixabay. Disponible a: <https://pixabay.com/es/photos/hombre-el-agua-h%C3%BAmedo-masculina-984504/> (Darrera consulta: 28 de Maig)

Els seus amics diuen que és tot un “casanova”, perquè li agrada flirtejar amb les noies del búnquer i sempre està somrient i fent compliments. No obstant això, no ha tingut cap parella ni relació perquè sap que en qualsevol moment els poden enviar a la superfície i sap que potser no tornarà. Per tant, prefereix estalviar-se haver de dir adéu a algú important.

Encara que constantment s'empipen l'un a l'altre considera a Max quasi com al seu germà, ja que el coneix des del seu primer dia al búnquer i és la persona que sempre ha estat allà per ell.

ADANA

És una noia de 8 anys. És baixeta i té el cabell castany i els ulls de color blau.

És amable, graciosa i molt amorosa. Sempre li agrada anar fent abraçades a tothom per animar el seu dia, però el seu preferit és el seu germà Mattias, a qui li agrada abraçar molt fortament durant les nits en les quals té malsons sobre els seus pares.

Imatge 32. Adana



Font: Pixabay
Elaboració de langll⁷⁶

Estima molt al seu germà i no li agrada veure'l malament.

Per molt que en Mattias ho intenti ocultar, sempre s'adona de quan al seu germà li passa alguna cosa i intenta utilitzar tots els seus recursos per fer que somrigui.

No recorda molt bé com eren els seus pares, però té un record molt borrós de l'últim dia que va veure al seu pare. A vegades pensa que la seva mare no l'estimava perquè no va lluitar per quedar-se al seu costat i va decidir anar pel camí fàcil.

⁷⁶ LANGLL. (2015). *Niño Niña Retrato*. Pixabay. Disponible a: <https://pixabay.com/es/photos/ni%C3%B1o-ni%C3%B1a-retrato-vestido-931152/> (Darrera consulta: 28 de Maig)

3.6. Tractament estilístic i Look&Feel

En aquest apartat es comentarà l'aspecte, les sensacions i l'enfocament que se li donarà a aquest projecte, el qual es caracteritzarà pels espais exteriors amb tons foscos, característica del gènere distòpic i el postapocalíptic.

Pel que respecta al "look", s'utilitzarà una paleta de color on predominen els tons foscos, com per exemple el gris i el negre.



Imatge 33. Paleta de colors projecte The Unknown

Font: Elaboració pròpia

Com els personatges estan constantment a l'exterior hi haurà una predominança de colors verds en gran part del producte. No obstant això, durant la postproducció del producte, aquests tons verdosos tindran un filtre posat que farà que perdin vivesa i que tirin més cap a un verd fred que cap a un verd càlid.

Es busca utilitzar una paleta fosca i amb tons freds per mostrar la tristesa i la desolació dels escenaris i de l'interior dels personatges per haver viscut en una situació d'aïllament durant tant de temps.

A l'inici, quan els personatges surten per primera vegada a superfície serà dels pocs moments on veurem colors càlids, per tal de ressaltar la diferència i el fet que estan sortint a un nou món. Per tant, al principi tindrem una imatge amb molts colors i després canviarà als tons comentats anteriorment. S'espera mostrar com al principi et sembla tot molt bonic, però després t'adones del fet que està tot destrossat i ja no és tan extraordinari.

En el cas de la il·luminació, s'intentarà utilitzar al màxim la il·luminació natural en el cas de les escenes exteriors. En les escenes rodades als búnquers tindrem una il·luminació dura i molt artificial i s'intentarà al màxim evitar les ombres. En les altres localitzacions interiors s'utilitzarà una il·luminació més suau amb focus i les mateixes llanternes dels personatges. En les escenes amb major foscor es jugarà amb les ombres. També tindrem il·luminació dura procedent del foc, que provocarà ombres en la cara dels personatges amb les quals es jugarà durant l'escena.

Les localitzacions que s'utilitzaran seran reals, ja que la majoria d'escenes es desenvolupen en el camp i en edificis abandonats. En el cas de l'interior dels búnquers, aquests seran els únics espais que s'hauran de crear, ja que els búnquers que existeixen en l'actualitat estan fets malbé i són massa antics pel que es busca aconseguir.

S'utilitzarà el mateix concepte per tots els búnquers i es canviarà l'ordre i la distribució de l'attrezzo i de la resta de material que apareix en l'enquadrament.

Respecte al "*feel*" podem parlar de l'enquadrament i de la banda sonora. Pel que fa a les imatges i als plans, es combinaran plans subjectius amb plans objectius, per tal de donar la sensació a l'espectador que estan veient la història a través dels ulls del protagonista. Hi haurà plans generals i altres plans tancats que es semblaran als plans que veurien els nostres ulls.

En els plans més oberts, es jugarà amb una major profunditat de camp per tal que es vegi més part de l'escena enfocada, mentre que en els plans tancats es tirarà més cap a una profunditat de camp petita, per tal de donar major importància al personatge que ocupa l'enquadrament.

Per últim, s'utilitzaran sons naturals, per tal de representar un univers el més realista possible. Es contarà amb una banda sonora extradiegètica que ajudarà a emfatitzar les emocions dels personatges al passar per les diferents situacions. Aquesta ajudarà a l'espectador a identificar-se millor i a entendre el que està sentint el personatge en aquell moment.

3.7. Localitzacions

La websèrie es desenvolupa en un escenari distòpic postapocalíptic futur, concretament l'any 2028. La majoria dels escenaris i localitzacions on es desenvoluparà la trama són localitzacions exteriors, amb una vegetació densa, cases fetes pols, amb pintades, etc. Les parets i la resta de mobiliari del carrer ha de mostrar el pas del temps i els actes vandàlics.

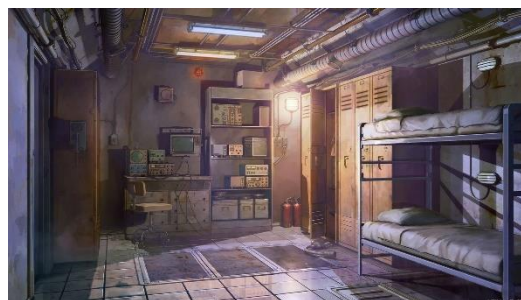
A part d'aquestes localitzacions, trobem quatre escenaris principals on es desenvoluparà una major part de la història.

Búnquers Valistran, Adern i Pirens

Es tracta d'una construcció realitzada sota terra, pel qual no hi ha llum natural. Trobem una il·luminació artificial, majoritàriament de fluorescents, per la qual cosa es tracta d'una llum bastant dura i amb tons freds. Els colors predominants del búnquer són tons grisos i negres, cosa que ajuda a emfatitzar el contrast amb l'exterior i a reforçar el sentiment d'aïllament, soledat i desolació. Les parets són d'un color blanc grisós, desgastat pel temps i sense decoracions. Hi predominen llargs passadissos amb il·luminació dèbil i amb sostres alts.

L'entrada del búnquer està envoltada per vegetació i les parets estan brutes i desgastades pel pas del temps i del clima. Trobem una gran porta reforçada de color negre que ocupa gran part de la façana.

Imatge 34. Habitacions búnquer



Font: Discordianos⁷⁷

Imatge 35. Entrada al búnquer



Font: Traces Of War⁷⁸

⁷⁷ DISCORDIANOS. *The Bunker*. Disponible a: <https://www.discordianos.com/servidor/1791-the-bunker/> (Darrera consulta: 7 de Maig de 2021).

⁷⁸ TRACES OF WAR. *Bunker Aeròdrom de Sabadell*. Disponible a: <https://www.tracesofwar.com/sights/91836/Bunker-Aer%C3%B3dromo-de-Sabadell.htm> (Darrera consulta: 7 de Maig de 2021).

Les diferents habitacions del búnquer consisteixen en dues lliteres, una a cada banda de l'habitació, un escriptori i una prestatgeria. Cada habitació està ocupada per quatre persones i trobem diferents elements de decoració, com per exemple fotografies, que serveixen per recordar a les persones perdudes i altres aficions de la persona en la seva vida passada.

Edifici abandonat

És l'edifici on es refugien quan comença a ploure. És una casa antiga, situada en mig del bosc i envoltada de vegetació. Les parets solien ser de color gris clar, però el pas del temps les ha espatllat i ara són gris obscur per alguns llocs. Hi ha escletxes a les parets i les finestres estan trencades.

Imatge 36. Exterior edifici



Font: El Diario Cantabria⁷⁹

Dintre de la casa trobem unes escales a la part esquerra de l'habitació. Davant de les escales hi ha una xemeneia antiga de fusta i davant de la xemeneia un sofà amb els coixins oberts i trencats. Al costat de la xemeneia hi ha un petit armari ple de fusta per al foc.

Imatge 37. Interior edifici



Font: Idealista
Elaboració d'Eleonora Costi⁸⁰

El terra està ple de diaris antics i de plomes dels coixins del sofà. Al fons de l'habitació hi ha una cuina feta malbé, dues cadires trencades i sense potes i una taula trencada per la meitat.

⁷⁹ EL DIARIO CANTABRIA. (2015). *Declarada en ruina una casa abandonada en Camarreal*. Disponible a: <https://eldiariocantabria.publico.es/articulo/cantabria/declarada-ruina-casa-abandonada-camarreal/20151004122828003272.html> (Darrera consulta: 7 de Maig).

⁸⁰ IDEALISTA NEWS. (2015). *Mansiones abandonadas, entre la belleza y el terror*. Disponible a: <https://www.idealista.com/news/inmobiliario/internacional/2015/11/30/740123-mansiones-abandonadas-entre-la-belleza-y-el-terror> (Darrera consulta: 7 de Maig de 2021).

Cabanya / Caseta

És la cabanya on es refugien quan la Sarah cau i es fa mal al turmell. És una casa petita, situada al costat d'un graner sense porta. És de color gris i les paretes estan plenes d'esclètxes i de males herbes que surten per elles. No té finestres i els forats estan coberts amb papers de diaris i amb cartó.

Imatge 38. Exterior edifici



Font: Infobae⁸¹

Dintre de la caseta trobem unes escales just a l'entrada i un passadís que condueix al menjador. El terra està ple de diaris i coses trencades. Al menjador hi ha dos sacs de dormir col·locats diagonalment davant de la xemeneia de fusta. Darrere dels sacs hi ha dues butaques sense coixins i amb papers a sobre per asseure's.

A la dreta hi ha una petita taula a la qual li falta una pota i tres tamborets amb els coixins trencats.

Campament abandonat

Està situat en mig del camp, en una part on la vegetació és menor i permet una major visibilitat per tots els cantons, per tal de veure als enemics de manera ràpida i directa. La vegetació té tonalitats verdoses i trobem una gran quantitat d'arbres i arbustos.

Imatge 39. Espai on es troben el campament



Font: Diari de Sabadell
Elaboració de Victòria Rovira⁸²

⁸¹ INFOBAE. (2019). *Las fotografías virales de una casa abandonada que parece "una cápsula del tiempo"*. Disponible a: <https://www.infobae.com/america/eeuu/2019/04/30/las-fotografias-virales-de-una-casa-abandonada-en-georgia-que-parece-una-capsula-del-tiempo/> (Darrera consulta: 7 de Maig de 2021).

⁸² DIARI DE SABADELL. (2019). *Zoom: El Torrent de la Romeua*. Disponible a: <https://www.diaridesabadell.com/2019/09/30/zoom-el-torrent-de-la-romeua/> (Darrera consulta: 7 de Maig de 2021).

Abans dels efectes del canvi climàtic solia ser un parc on la gent realitzava pícnic i altres activitats a l'aire lliure, per la qual cosa trobem fustes al terra que marquen el camí i roques que serveixen com a un petit mur per seure.

Al mig trobem una gran foguera, d'on encara surt una mica de fum. El terra està una mica mullat i ple de fang, per la qual cosa es poden veure petjades recents. A l'esquerra, hi ha un missatge on posa “Archivos en Vercandi”.

Imatge 40. Espai on es troben el campament



Font: Ajuntament de Sabadell⁸³

Piscina Vercandi

És un recinte abandonat, ple de pintades i format per dues parts: la part de l'edifici principal i la part de la piscina antiga. Les parets estan trencades i la vegetació tapa gran part d'elles. Pel que respecta a l'edifici, no té finestres o estan trencades a causa del clima i el pas del temps.

La part de la piscina està davant de l'edifici i ocupa la major part de l'espai. Té diferents nivells i tots estan plens de pintades i terra. Al fons de la piscina hi ha pedres i males herbes.

Dintre de l'edifici principal hi ha tres passadissos, l'A, el B, el C i el D. El passadís A és inaccessible perquè s'ha caigut una paret just davant de la porta. El passadís B condueix als lavabos i vestuaris antics. El passadís C acaba en unes escales que porten a la sala de vigilància. I, per últim, el passadís D condueix a l'antiga entrada al pàrquing, on encara queden cotxes, trencats i sense rodes.

Imatge 41. Piscines Vercandi



Font: Elaboració pròpia

Imatge 42. Entrada Piscines Vercandi



Font: Elaboració pròpia

⁸³ AJUNTAMENT DE SABADELL. *Parc del Torrent de la Romeua*. Disponible a: <https://www.sabadell.cat/ca/fitxa-repertori/104408-repertori-23847> (Darrera consulta: 7 de Maig de 2021).

3.8. Guions literaris de cada capítol

3.8.1. Capítol 1

THE UNKNOWN. CAPÍTULO 1 – THE BEGINNING OF THE END

ESCENA 1. EXTERIOR. DIA. PUERTA BÚNKER ADERN.

La Puerta del búnker Adern se abre. MAX (33), castaño, con un gorro gris, barba y de ojos verdes sale. Le acompaña NIL (26), rubio, delgado y de ojos azules. Ambos llevan mochilas abultadas. Nil mira al cielo con preocupación mientras Max cierra las puertas.

NIL

(con preocupación)

Deberíamos darnos prisa, se acerca una tormenta eléctrica.

Ambos se adentran a paso ligero en el bosque y desaparecen justo cuando empiezan a caer las primeras gotas de agua.

ESCENA 2. EXTERIOR. NOCHE. BOSQUE.

Max y Nil caminan por el bosque con unas linternas. La vegetación es densa y les dificulta el camino. Ambos están completamente empapados. Sus zapatos, llenos de agua, chirrían con cada paso que dan. Tiemblan de frío.

De repente, Max pisa algo duro con el pie y cae al suelo. Agarra su pie con dolor.

MAX

¡Aaaaag! ¿Pero qué cojones he pisado?

Nil corre hacia él. Mueve la tierra y las hojas del suelo y encuentra una GoPro bastante estropeada. La coge y se la enseña a Max.

NIL

¿Qué hace una cámara aquí tirada?

Ambos examinan la cámara con curiosidad. La intentan encender, pero no funciona.

NIL

Parece estar en las últimas, pero si volvemos al búnker quizás Mike sea capaz de recuperar los archivos del disco duro.

MAX

¿Volver al búnker? ¿Y qué pasa con nuestra misión?

NIL

¿Quieres seguir caminando sin rumbo por el bosque? ¿O prefieres volver al búnker y descubrir de quién es esto, qué ha grabado y por qué?

Max suspira y se levanta del suelo.

MAX

De acuerdo, tú ganas. No íbamos a encontrar suministros igualmente. Todos los lugares por los que hemos pasado ya han sido saqueados antes.

Nil guarda la cámara en su mochila. Los dos se dan la vuelta y vuelven sobre sus pasos.

ESCENA 3. DIA. INTERIOR. SALA REUNIONES BÚNKER ADERN.

Max y Nil se encuentran en la SALA DE REUNIONES del búnker Adern y esperan. Junto a ellos, MIKE (35), moreno, delgado y con gafas,

conecta la cámara a un cable y teclea en el ordenador. Intenta recuperar las imágenes del disco duro de la cámara.

La pantalla del ordenador se vuelve de color negro. MATTIAS (27), moreno, alto y de ojos azules aparece en la pantalla. Se encuentra en una habitación con las paredes de color gris, con dos literas a cada uno de sus lados. Max, Nil y Mike miran el vídeo.

ESCENA 4. DIA. INTERIOR. HABITACIÓN MATTIAS BÚNKER VALISTRAN.

Mattias está delante de la lente de la cámara, ajustando la posición. Se sienta en una silla que se encuentra detrás suyo y empieza a hablar.

MATTIAS

Hola, me llamo Mattias y pertenezco al búnker Valistran. Hoy, 21 de enero de 2035, he sido elegido por el programa *Alesul* para una misión en el exterior.

Mattias suspira y mira a su alrededor con tristeza.

MATTIAS

No sé cuándo estaréis viendo esto..

(susurrando)

...O si directamente alguien lo estará viendo o estoy aquí haciendo el tonto para nada...

Durante la siguiente narración de Mattias se realiza un montaje con vídeos. Vemos el mundo siendo destruido por los diversos cambios climáticos: fuegos, nevadas, tormentas eléctricas, etc. Vemos cómo la gente corre para salvarse en los bunkers y cómo

otros no lo consiguen. Vemos la casa de Mattias quemándose y a su familia huyendo.

MATTIAS

Hace quince años nos tuvimos que refugiar bajo tierra a causa del calentamiento global. Nuestros actos de descuido y de nuestros antepasados hicieron que la superficie de la tierra se volviera prácticamente inhabitable gracias a cambios de tiempo impredecibles y peligrosos. Incendios, tormentas eléctricas y nevadas arrasaron con nuestro mundo y nos obligaron a vivir bajo tierra. Mi casa fue invadida por las llamas, pero por suerte mis padres y yo pudimos escapar y llegar a Valistran antes de morir quemados. Hubo gente que no tuvo tanta suerte...

Mattias hace una pausa y traga saliva. Continúa hablando, pero su mirada se dirige hacia abajo. No mira a la cámara.

Durante su narración se intercalan videos de la vida dentro del búnker. Suicidios, gente gritando, arañando las paredes y las puertas para salir. Peleas entre las personas, motines por conseguir más comida.

MATTIAS

Al inicio, fue difícil acostumbrarse a esta nueva forma de vida. Fueron muchos los suicidios entre los sobrevivientes aquí en Valistran. Pero con el paso de los años hemos logrado crear un buen ambiente para vivir. No fue hasta hace 5 años cuando

todo cambió. Descubrimos que nos podíamos comunicar con otros bunkers a través de una red de internet que seguía en pie. Un mensaje informaba sobre la escasez de suministros y sobre la creación de *Alesul*, que escogía a personas para salir a la superficie a por ellos. Entonces los motines y las peleas empezaron. Mi padre fue uno de los primeros enviados a la superficie y nunca volvió, al igual que los demás.

Mattias mira a la cámara. Una lágrima cae por su rostro.

MATTIAS

(con tristeza)

Mi madre cayó en una profunda depresión tras la desaparición de mi padre y acabó suicidándose. Eso me dejó a mi sin saber qué hacer y a cargo de mi hermana pequeña de 3 años. Juntos nos las hemos podido apañar bien estos 5 años, pero ahora que me ha tocado a mí salir no puedo dejarla sola. Desgraciadamente, me han asignado una misión de prioridad urgente y si no la acepto pueden echarme del búnker. Así que, por mucho que me cueste, debo ir. Porque de esta manera por lo menos Adana estará a salvo aquí dentro. Intentaré con todas mis fuerzas volver a Valistran con Adana. No me puedo imaginar cómo sería para ella perder al único miembro de su familia que le queda...

De golpe, la puerta de la habitación a espaldas de Mattias se abre. ADANA (8), morena, pelo largo y ojos azules, entra corriendo en la habitación.

ADANA

¡Matti! ¡Matti!

Mattias se seca las lágrimas con la mano rápidamente e intenta sonreír.

Adana lleva una tablet en la mano. Se acerca a Mattias y se sube a su regazo.

MATTIAS

¿Qué pasa enana?

Mattias abraza a Adana con tristeza y besa su mejilla de forma repetida. Adana se ríe mientras intenta alejar la cabeza de Mattias con su mano. Adana levanta la tablet y se la enseña a Mattias.

En la pantalla vemos la interfaz del programa *Alesul*. Muestra una fotografía de Mattias junto a la de otra chica, SABRINA (23), de pelo azul, delgada y ojos azules. En la parte de arriba de la interfaz vemos las palabras "ELEGIDOS BÚNKER VALISTRAN" y en la de abajo las palabras "Misión: recuperación de un ordenador con información clasificada, propiedad del científico fallecido Eduardo Merc. DATOS SECRETOS: Ubicación: Taquilla número 26 de la sala de vigilancia de las antiguas piscinas Vercandi. Código de desbloqueo: 26453".

ADANA

(con asombro)

¡Matti vas a salir fuera! Vas a ver el sol, respirar aire puro, ver la naturaleza.

De golpe sus ojos y su boca se abren como platos y se gira hacia Mattias.

ADANA

¡Vas a ver pajaritos! ¡Y animales! Si ves un perrito o un gatito tráemelo. Porfi, porfi, porfi Matti. Yo lo cuidaré te lo prometo.

Adana mira a Mattias con esperanzas y pone sus manos juntas, como si estuviera rezando. Mattias mira a su hermana con cariño y se ríe. Le acaricia el pelo.

MATTIAS

Enana, no creo que después de tantos años hayan sobrevivido muchos animales.

La cara de Adana cambia completamente y se entristece. Mira al suelo con un puchero. Mattias suspira.

MATTIAS

(resignado)

De acuerdo, lo intentaré. Pero no prometo nada.

Adana sonríe y aplaude con felicidad. Abraza a Mattias y se baja de sus piernas. Se dirige a la puerta de la habitación. Se gira hacia Mattias con las manos sobre las caderas.

ADANA

Y ahora... ¿a qué esperas para preparar tu mochila? No se va a hacer sola Matti.

Mattias se gira a mirarla y sacude la cabeza con una sonrisa.

MATTIAS

Ya voy.

Adana sale de la habitación y cierra la puerta. Mattias se vuelve a girar hacia la cámara y suspira.

MATTIAS

Si no vuelvo...decidle a Adana que la quiero y que nada me hace más feliz que ser su hermano.

Mattias se levanta de la silla. Se acerca a la cámara y finaliza la grabación.

ESCENA 5. DIA. INTERIOR. PASILLO ENTRADA BÚNKER VALISTRAN.

Mattias está colocando su cámara GoPro en un arnés negro que lleva puesto en el cuerpo. Las luces de encima de su cabeza se encienden y se apagan constantemente, dejándole momentos casi a oscuras. El pasillo es largo y amplio y las paredes grises.

Mattias levanta la cabeza al escuchar pasos. SABRINA, (25), pelo corto, azul y bajita, aparece a su lado con una sonrisa, gafas de sol negras y una mochila rosa. Mattias la saluda con la mano.

MATTIAS

Hola. Tú debes de ser Sabrina. Soy Mattias, encantado.

SABRINA

Te conozco. Eres el huérfano que va siempre con su hermana. ¿No viene ella con nosotros?

Mattias cierra la cremallera de su mochila bruscamente. El sonido de la cremallera rompiendo el silencio del pasillo. Coge la mochila y se la cuelga a los hombros. Enciende la cámara y presiona sobre el botón de grabar. Abre la puerta y sale sin decir nada.

Sabrina se queda confundida unos segundos. Mira a Mattias alejarse. Reacciona y le sigue, cerrando la puerta detrás suya. Se adentran en el bosque.

3.8.2. Capítol 2

THE UNKNOWN. CAPÍTULO 2 - UP IN FLAMES

ESCENA 1. EXTERIOR. DIA. BOSQUE.

Mattias y Sabrina caminan por el bosque, uno al lado del otro. El día está soleado y hace calor. El único sonido es el de sus pasos.

SABRINA

Vaya, veo que no eres muy charlatán.
¿Vas a estar calladito todo el camino?

Sabrina mira a Mattias.

SABRINA

Bueno supongo que entonces serán 96 horas de oír constantemente mi preciosa voz. Qué alegría. ¡La primera vez en la vida que un hombre no me va a dar por saco!

Mattias rueda los ojos. Sabrina ríe y le da un golpe en el hombro.

SABRINA

¡Vamos, no seas un Saborío'! Aquí todos hemos perdido a alguien. No solamente tú. Tienes que acostumbrarte a hablar de ello y a bromear, acabarás sintiéndote mejor con el paso del tiempo.

Mattias suspira y mira a Sabrina.

MATTIAS

Me siento mal dejando sola a Adana.

SABRINA

Bueno, no está sola. Tiene amigos y, además hay 84 personas más en el búnker, seguro que alguien cuidará de ella mientras no estás.

MATTIAS

Pero... ¿y si no volvemos, Sabrina?

Sabrina mira a Mattias como si estuviera loco y ríe.

SABRINA

¿Pero cómo no vamos a volver? Venga ya, ni que hubiera zombis o bichos mutantes que nos quisieran asesinar. No estamos en ese tipo de fin del mundo, eso eran sólo películas.

MATTIAS

¿Y por qué razón no han vuelto todos los demás?

Sabrina se encoje de hombros.

SABRINA

Hay muchas razones. Pueden haber encontrado otro refugio mejor o simplemente se cansaron de vivir como sardinas en un búnker cutre y han preferido quedarse fuera. No tienen por qué haber muerto sí o sí.

MATTIAS

No sé yo. ¿No crees que si hubiera otro refugio mejor o se pudiera vivir en la superficie alguien hubiera vuelto a decírnoslo?

SABRINA

¿Y por alguien te refieres a tu padre?

MATTIAS

Por ejemplo.

SABRINA

A lo mejor no querían que fuéramos todos allí y nos cargáramos el refugio. O simplemente no hay espacio para todos. Seguro que hay una razón lógica.

MATTIAS

Bueno, a ver qué descubrimos y vemos durante estos días. Alguna pista tiene que haber. Ojalá mi padre siga vivo.

Sabrina sonrío y pone una mano en el hombro de Mattias.

SABRINA

Ya verás, en la situación en la que estamos hay que tener esperanza. Esperanza de que algún día todo mejorará y los malos días quedarán atrás.

Mattias mira a Sabrina con añoranza. Sabrina le sonrío de vuelta.

MATTIAS

Ojalá tengas razón.

ESCENA 2. NOCHE. EXTERIOR. CAMINO DE TIERRA.

Mattias y Sabrina caminan por un camino de tierra. La vegetación es densa. Las raíces de las plantas cubren partes del camino. Constantes agujeros y piedras dificultan y retrasan su camino. El sonido de la naturaleza y sus pasos les rodea. Hace un poco de frío, por lo que los dos llevan puestas unas chaquetas de abrigo. Van hablando mientras caminan.

SABRINA

¿Así que has decidido documentar toda la misión con esa cámara?

Mattias se detiene para abrocharse el cordón de su zapato derecho. Sabrina se gira a mirarlo y se detiene.

MATTIAS

Sí, de esta forma si nos pasa algo, alguien puede encontrar la cámara y ver las imágenes. Con suerte Adana sabrá qué me ha pasado..

Mattias acaba de atarse el cordón y se incorpora.

SABRINA

Qué buena idea.

Sabrina se acerca a Mattias y se pone delante suyo. Se agacha a nivel de la cámara y saluda.

SABRINA

Hola, soy Sabrina. Adana, tranquila, que estoy cuidando muy bien a tu hermanito.

Mattias ríe y niega con la cabeza. Mira hacia el horizonte y observa cómo la niebla se esparce por el aire.

MATTIAS

Mierda, la niebla cada vez parece más espesa. Deberíamos buscar algún sitio para pasar la noche.

Sabrina asiente con la cabeza. Juntos vuelven a seguir el camino y se adentran en la niebla.

ESCENA 3. NOCHE. EXTERIOR. BOSQUE.

Mattias y Sabrina intentan caminar por el bosque, pero la niebla se lo impide. La visibilidad es casi nula y el ambiente es frío. Mattias se choca fuertemente contra un árbol y se agarra la cabeza con dolor. Se retira la mano y ve sangre.

SABRINA

(gritando)

¿Mattias? ¿Dónde estás?

Mattias mira hacia ambos lados en busca de Sabrina, pero no hay rastro de ella.

MATTIAS

(gritando)

¡Sabrina, te oigo, pero no te veo!

Mattias mueve la mano a tientas por el aire, hasta que toca algo con la mano. Sabrina aparece a su lado. Se cogen de la mano para no perderse.

MATTIAS

Pon una mano delante de ti para no chocarte con nada que yo me he comido un árbol.

Sabrina y Mattias ponen sus manos libres delante de ellos y caminan recto. De golpe, Sabrina toca una pared de roca y grita.

SABRINA

¡Una puerta! Dime que es una puerta.

Mattias intenta abrir la puerta, pero está atascada.

MATTIAS

Mierda, no puedo abrirla. Ayúdame.

Entre ambos hacen fuerza e intentan mover la puerta. Las bisagras chirrían en forma de protesta. La puerta se abre. Mattias y Sabrina corren dentro y cierran la puerta.

ESCENA 4. NOCHE. INTERIOR. CASA ABANDONADA.

Mattias y Sabrina sacan unas linternas y se adentran en la casa. Las paredes están agrietadas y la maleza se asoma entre ellas. El suelo está lleno de papeles y otros elementos rotos y malgastados por el tiempo. Las ventanas de la casa están rotas y la niebla se cuela por ellas.

Sabrina coge unos periódicos del suelo y los pone en los agujeros de la ventana. Mattias se dirige a la pared en la que no hay ventanas. Abre su mochila y extiende una manta en el suelo.

Sabrina se acerca a él. Hace frío. Se pasa las manos por los brazos intentando ganar un poco de calor.

SABRINA

Uff, hace un frío horrible.

Sabrina observa la habitación y encuentra una vieja chimenea. Corre hacia ella y la mira detenidamente.

SABRINA

¡Mira Mattias, una chimenea! ¿Crees que podremos encender un fuego para calentarnos?

Mattias se acerca a la chimenea. Mueve la linterna por el interior y lo observa.

MATTIAS

Está todo lleno de mierda, no se debe de haber usado en 15 años.

SABRINA

Bueno, no creo que pase nada. Venga que estoy helada.

Sabrina coge madera de la puerta situada a la derecha de la chimenea. Coloca la madera en medio de la chimenea y pone encima 6 trozos de madera más. Saca un mechero de su bolsillo y lo acerca a la madera. La madera empieza a arder en unos segundos. Se dispone a coger más, pero Mattias coge su mano y la detiene.

MATTIAS

Creo que ya hay suficiente.

Sabrina se encoge de hombros y se sienta delante de la chimenea. Mattias se dirige a la pared y se sienta en la manta. Saca de su mochila un bocadillo y empieza a comer. Sabrina saca de su mochila dos manzanas.

SABRINA

¿Por qué crees que nos mandan a por un ordenador?

Mattias se encoge de hombros y sigue comiendo.

MATTIAS

Según lo que ponía tiene información clasificada.

SABRINA

Antes de cogerlo tendríamos que mirar los archivos.

MATTIAS

¿Quieres leer información clasificada del gobierno?

SABRINA

Si no quieren que los leamos que no pongan que es información clasificada. A mí me tiente más que ponga clasificada a que no ponga nada. ¿Crees que será algo importante?

Sabrina se encoge de hombros y muerde su manzana.

MATTIAS

¿No crees que si es algo importante no nos mandarían a nosotros? Mandarían a alguien más competente que a dos veinteañeros que no saben nada del mundo.

SABRINA

Nosotros para ellos no somos importantes. Si nos pasa algo pues mira, qué pena. No es lo mismo si le pasa a alguien indispensable.

MATTIAS

A lo mejor quieren el ordenador y no lo de dentro. Hoy en día no quedan casi, todos los han usado para piezas o no funcionan.

SABRINA

A lo mejor lo que les interesa son los videos porno que haya guardados en el disco duro. Ya sabes que las pelis porno se venden como el oro ahora que no hay Internet.

Sabrina mueve las cejas sugestivamente. Mattias se ríe.

MATTIAS

Tenga lo que tenga, yo lo único que quiero es llevarlo a donde nos han dicho y volver con Adana.

SABRINA

Yo por si acaso miraré los archivos.
Así si hay porno nos lo podemos quedar
y hacernos ricos.

Ambos ríen.

ESCENA 5. AMANECER. INTERIOR. CASA ABANDONADA.

Mattias se despierta de golpe. Está sudando y tiene la camiseta empapada. Mira a su alrededor. Las llamas rodean la habitación, quemando todo lo que pillan por el camino. Unos gritos interrumpen el silencio.

SABRINA

(grita repetidamente)

Sabrina se encuentra tirada en el suelo delante de la chimenea. Las llamas la envuelven. Grita. Mattias coge la manta del suelo y corre hacia ella.

MATTIAS

¡Sabrina, ya voy! ¡Aguanta!

Levanta la manta para intentar apagar las llamas del cuerpo de Sabrina, pero una de las esquinas toca a la chimenea y empieza a arder.

Mattias tira la manta al suelo antes de que el fuego llegue a la parte que sostiene. El humo cada vez es más denso. Empieza a toser descontroladamente. Mira a Sabrina.

El cuerpo de Sabrina sigue en llamas, pero ya no se mueve. La piel está quemada y es difícil reconocer algunas partes de su rostro.

Lagrimas salen por los ojos de Mattias. Sigue tosiendo. Corre hacia su mochila y la coge. Se tapa la boca y la nariz con el cuello de la camiseta e intenta no respirar.

Mattias mira rápidamente a ambos lados y busca la puerta. Las llamas rozan su brazo y grita de dolor. Una parte del techo cae a pocos centímetros de él. Ve la puerta y corre hacia ella.

Intenta abrir la puerta, pero no lo consigue. El fuego se aproxima a su espalda. Mattias tira su cuerpo con fuerza contra la puerta dos veces. La madera se rompe y Mattias cae al suelo.

Mattias se levanta con dificultad y empieza a toser. Sale corriendo y se aleja de la casa. Vuelve a toser. Se para y saca la botella de agua de la mochila. Empieza a beber, pero sólo queda una gota.

MATTIAS

(mientras tose)

No, no, no. ¡Mierda!

Mattias cae al suelo de rodillas y empieza a llorar. Levanta la cabeza hacia el cielo. Ve un cartel en un poste que pone "Ruta al Río Bao. 2 kilómetros". Pone las manos en el suelo y se levanta con dificultad. Sus piernas tiemblan. Empieza a andar lentamente. Para cuando vuelve a toser. Sale corriendo hacia el camino.

ESCENA 6. DIA. EXTERIOR. RÍO BAO.

Mattias llega corriendo al río, pero está seco. Moho, tierra, piedras y raíces cubren lo que anteriormente había sido un río.

Mattias se desploma de rodillas al suelo y empieza a toser fuertemente. Un pitido empieza en su cabeza. El mundo da vueltas. Todo se vuelve negro.

Mattias se desmaya en el suelo.

3.8.3. Capítol 3

THE UNKNOWN. CAPÍTULO 3 - RUN

ESCENA 1. DIA. EXTERIOR. RÍO BAO.

SARAH (25), pelo corto, castaño claro y ojos marrones y JENNIFER (24), pelo largo, morena y de ojos marrones, caminan bordeando el río Bao, ahora seco.

Sarah frena en seco y para a Jennifer, que camina al lado suyo, con el brazo. Señala hacia el fondo, donde hay un cuerpo en el suelo.

SARAH

Jennifer, mira. Hay un chico tirado en el suelo.

JENNIFER

Ostia, ¿está muerto?

SARAH

No se mueve. Deberíamos ir a ver.

Sarah hace amago de acercarse, pero Jennifer le coge el brazo y la detiene.

JENNIFER

¿Y si es una trampa? Soy demasiado joven para morir... ¡vámonos!

Sarah rueda los ojos y mueve el brazo bruscamente para soltarlo del agarre de Jennifer.

SARAH

Yo voy a ir a ver si está vivo, si tú quieres largarte... buena suerte tú sola aquí fuera.

Sarah se acerca corriendo a Mattias, que está inmóvil en el suelo. Tiene los ojos cerrados y los brazos abiertos sobre el suelo. Todo su cuerpo está cubierto de hollín del fuego. Jennifer resopla, mira a su alrededor y sigue a Sarah.

JENNIFER

(gritando mientras se acerca)

Si nos roban no digas que no te avisé...

Sarah se agacha al lado del cuerpo de Mattias. Acerca la mano a su cuello, buscando su pulso.

SARAH

¡Tiene pulso! Aún está vivo.

Jennifer se para al lado de Sarah y se cruza de brazos. Observa a Mattias. Sarah saca una cantimplora de su mochila y la acerca a los labios de Mattias. Vierte un poco de agua.

SARAH

(susurrando)

Vamos chico, despierta.

Mattias frunce el ceño y empieza a toser. Sarah deja de echarle agua. Mattias deja de toser y abre los ojos con dificultad. Se incorpora y se sienta lentamente. Ve a Sarah y a Jennifer a su lado y abre los ojos con alerta.

MATTIAS

(débilmente)

¿Quiénes sois?

Sarah le ofrece su cantimplora de agua. Mattias la mira con desconfianza unos segundos. Coge la botella con la mano y empieza a beber.

SARAH

Yo soy Sarah y ella es Jennifer. Somos del búnker Pirens. Íbamos caminando en busca de provisiones cuando te hemos visto tirado en el suelo y nos hemos acercado a ayudar.

JENNIFER

(con desprecio)

Si, y ahora que ya vemos que estás vivito y coleando nos podemos largar.

Mattias y Sarah miran a Jennifer. Jennifer levanta la mano a modo de despedida y sonríe falsamente a Mattias.

JENNIFER

Venga, hasta nunca.

Jennifer se gira y hace amago de irse.

SARAH

¿Te quieres esperar un momento? No podemos irnos y dejarlo aquí solo. Además, está herido.

Jennifer se lleva las manos a la cabeza con desesperación y resopla.

JENNIFER

(enfadada)

Sarah no somos una ONG. No vamos a ir recogiendo a gente por el camino y haciéndonos amiguís de todos.

Mattias mira a Sarah y a Jennifer. Se levanta y coge su mochila.

MATTIAS

¿Y quién dice que yo quiera ir con vosotras?

Sarah se gira a mirar a Mattias.

SARAH

¿Vas a ir por ahí tu solo? ¿Y si te pasa algo? Nos hacen salir con compañeros por alguna razón.

Mattias se encoge de hombros y se pone la mochila.

MATTIAS

Prefiero ir solo que con alguien que no conozco y en quien no confío.

Mattias saca un mapa de su bolsillo, lo abre y lo observa.

MATTIAS

¿Sabéis en qué dirección están las antiguas piscinas Vercandi?

SARAH

(confundida)

¿Las piscinas Vercandi? (pausa) Creo que está cerca de a dónde vamos. (pausa) ¿Te hacen ir a por provisiones a una piscina?

Jennifer rueda los ojos y se cruza de brazos.

JENNIFER

Obviamente no va a por provisiones, por eso no quiere ir con nosotras. Eres un poco corta, ¿no?

Sarah lanza una mirada asesina a Jennifer. Jennifer le sonríe con malicia. Mattias mira a ambas con confusión.

Sarah se acerca a Mattias y pone la mano en su brazo. Mattias agacha la mirada a su brazo. Mira a Sarah.

SARAH

(susurrando)

Por favor no me dejes sola con ella.

No aguanto un segundo más.

Mattias observa a las dos chicas durante unos segundos. Mira a su alrededor. Suspira.

MATTIAS

Bueno, iré con vosotras si vais en la misma dirección, porque no tengo ni idea de dónde estamos.

Sarah sonríe a Mattias con agradecimiento. Jennifer rueda los ojos.

JENNIFER

Lo que nos faltaba... Bueno, si ya habéis acabado de charlar larguémonos o no llegaremos nunca.

Mattias dobla el mapa y lo guarda en el bolsillo de su pantalón. Jennifer empieza a andar hacia el este. Sarah y Mattias la siguen.

ESCENA 2. DIA. EXTERIOR. CAMINO.

Mattias, Sarah y Jennifer van por un camino. A su alrededor hay casas de piedra destruidas. Es un pueblo fantasma. Todas las casas están en estado decadente. Hay hierbas y moho por las paredes que quedan en pie. El día está oscuro y hace viento.

Jennifer camina delante de Mattias y Sarah. Los tres llevan las chaquetas abrochadas hasta arriba.

SARAH

Así que el búnker Valistran. Si que has andado.

MATTIAS

Quería llegar cuando antes a la piscina, coger el portátil y volver rápido a casa.

SARAH

¿A tu compañero le dieron otra misión?
¿O te han enviado a ti solo?

Mattias agacha la mirada y cierra los ojos unos momentos.

MATTIAS

(con dolor)

No, yo... tenía una compañera. Sabrina.
(pausa) Pero el fuego...

A Mattias se le corta la voz. Una lágrima cae por su mejilla. Sarah coge su mano derecha y la aprieta.

SARAH

No hace falta que digas más, lo entiendo. Desgraciadamente todos hemos perdido a mucha gente por culpa de la mierda ésta en la que vivimos.

MATTIAS

Es por eso que quiero volver al búnker cuanto antes. Adana ya ha perdido a un padre y a una madre, soy lo único que le queda.

SARAH

Volverás, ya verás. Podrás volver a abrazar a tu hermana.

Mattias mira a Sarah y sonríe débilmente.

Una gota de agua cae sobre la nariz de Mattias. Mattias levanta la cabeza hacia el cielo y ve más gotas caer.

MATTIAS

Mierda, empieza a llover. Como sea una tormenta eléctrica lo tenemos claro.

Jennifer se gira hacia Sarah y Mattias. Anda de espaldas. Levanta la voz.

JENNIFER

Pues dejaros de cháchara y concentraros en andar más rápido.

La lluvia se vuelve más fuerte. Mattias se pone el gorro de la chaqueta. La lluvia empapa sus ropas. El frío se cala en sus huesos. El cielo se ilumina. Un trueno suena a lo lejos.

SARAH

(gritando)

Rápido, debemos ponernos a cubierto cuanto antes.

Mattias, Sarah y Jennifer empiezan a correr.

ESCENA 3. NOCHE. EXTERIOR. BOSQUE.

Mattias, Sarah y Jennifer están corriendo por el bosque. Lluve mucho y el suelo está lleno de barro y de valsas de agua.

Sarah pone el pie en un agujero y cae al suelo con un grito.

SARAH

(gritando, con dolor)

¡Aaaah!

Mattias y Jennifer se detienen y se acercan a ella. Sarah se agarra el tobillo con dolor.

MATTIAS

Sarah, ¿estás bien?

SARAH

(con dolor)

Creo que me he torcido el tobillo.

Mattias ayuda a Sarah a levantarse. Pone el brazo de Sarah sobre sus hombros y la coge de la cintura.

MATTIAS

Apóyate sobre mi e intenta no poner el peso en el pie que te duele.

Jennifer observa su alrededor. A lo lejos, una columna de humo destaca sobre la oscuridad de la noche. Jennifer señala con el dedo.

JENNIFER

Oye, ¿eso de allí es humo?

Mattias y Sarah levantan la vista hacia el humo.

MATTIAS

Eso parece, quizás sea alguien que nos pueda ayudar.

Mattias baja la mirada a Sarah. Sarah tiritita de frío y dolor en sus brazos.

MATTIAS

Nos iría bien refugio y un poco de calor.

Mattias, Sarah y Jennifer se dirigen hacia el humo.

ESCENA 4. NOCHE. EXTERIOR. PUERTA CABAÑA.

Los 3 jóvenes llegan a la puerta de una cabaña. La cabaña es pequeña y vieja. Las paredes tienen grietas y parece que vayan a caerse con la próxima ráfaga de viento. Las ventanas están cubiertas con papeles de diarios para que no entre la lluvia ni la luz del sol.

Mattias y Sarah se acercan a la puerta. Jennifer coge el brazo de Mattias y lo detiene.

JENNIFER

¿De verdad quieres entrar ahí dentro?
¡No ves que hay gente! ¿Es que quieres que nos maten?

MATTIAS

Sarah necesita descansar y nosotros salir de esta tormenta.

Un rayo cae a pocos metros de ellos. Jennifer grita y da un salto. Mattias observa el punto donde ha caído el rayo.

MATTIAS

El próximo puede caer nos a nosotros
si no entramos dentro.

Jennifer observa el punto donde ha caído el rayo. Se gira a mirar a Mattias. Resopla.

JENNIFER

Vale, pero si los de dentro son
carnívoros les diré que empiecen por
ti.

Sarah se suelta del agarre de Mattias. Mattias mira a Sarah y a Jennifer y se pone el dedo en la boca en señal de silencio. Se acerca a la puerta y la abre lentamente.

ESCENA 5. NOCHE. INTERIOR. CABAÑA.

Mattias entra a la cabaña. Hay sacos de dormir en la habitación y latas de comida vacía. La chimenea está encendida y la tenue luz del fuego es la única fuente de luz de la habitación.

Mattias mira a su alrededor. No hay nadie. Se acerca a la puerta y ayuda a entrar a Sarah. Jennifer entra detrás de ella y cierra la puerta. Mira a su alrededor.

JENNIFER

(gritando)

¿Hola? ¿Hay alguien en casa?

Un golpe se oye en el piso superior. Mattias se gira bruscamente hacia Jennifer, la agarra y pone una mano sobre su boca. Jennifer se resiste en los brazos de Mattias. Mattias la suelta.

JENNIFER

(gritando)

¿Pero tú eres imbécil? ¿Qué te crees
que haces cogiéndome así?

Mattias la ignora y ayuda a Sarah a sentarse en el suelo.

JENNIFER

(gritando)

¡Eh, imbécil! Que te estoy hablando.

De repente, 2 hombres salen de entre las sombras. Van vestidos completamente de negro y llevan capucha y pasamontañas. Las sombras mantienen su rostro oculto.

El hombre más alto se coloca detrás de Jennifer y la agarra. Pone la mano alrededor de su cuello, dificultándole la respiración.

HOMBRE ALTO

Vaya, vaya. Mirad lo que tenemos aquí.

Mattias se levanta y hace amago de moverse. El segundo hombre saca una pistola de su cintura y la apunta hacia Mattias.

HOMBRE 2

(amenazadoramente)

Quietecito ahí chaval o acabarás la
noche con un agujero en el cráneo.

El segundo hombre sonríe a Mattias con malicia. Mattias se queda quieto. Mira a ambos hombres. Jennifer pone las manos sobre las del hombre alto, intentando soltarlas de su cuello. No lo consigue. Mueve su pierna y golpea la del hombre alto con fuerza.

El hombre se queja de dolor y aprieta su mano con más fuerza alrededor del cuerpo de Jennifer. Saca un cuchillo y lo clava en la pierna de Jennifer. Jennifer empieza a sangrar. Intenta gritar de dolor, pero no puede respirar.

HOMBRE ALTO

A ver si así aprendes a estarte quietecita.

Jennifer pierde el conocimiento. El hombre alto la coge y la carga sobre su hombro. Se acerca a la puerta y sale de la cabaña.

El segundo hombre mira a Mattias y a Sarah.

HOMBRE 2

Nos llevamos a vuestra amiguita. Como deis un solo paso os mato.

El segundo hombre camina hacia la puerta, su cuerpo y pistola encarados hacia Mattias y Sarah. Abre la puerta y sale corriendo.

3.8.4. Capítol 4

THE UNKNOWN. CAPÍTULO 4 - TURN OF EVENTS

ESCENA 1. DIA. INTERIOR. CABAÑA.

Mattias y Sarah recogen sus cosas del suelo. Mattias cambia las pilas de su cámara y la vuelve a encender.

SARAH

No puedo creer que se llevaran a
Jennifer

Mattias se coloca la cámara en el arnés. Se pone la mochila.

MATTIAS

Sabían que sin un rehén no podrían
escapar. (pausa) ¿Como tienes el
tobillo? ¿Crees que podrás andar?

Sarah apoya el pie en el suelo lentamente. Cambia el peso de un pie al otro varias veces.

SARAH

Creo que no está roto. Ya no me duele
tanto.

Mattias se acerca a la puerta.

MATTIAS

Bien, vamos a ver si podemos seguir
sus huellas.

ESCENA 2. DIA. EXTERIOR. CABAÑA.

Mattias y Sarah salen de la cabaña. Mattias anda unos metros y se agacha. El suelo está húmedo y lleno de barro de la lluvia. Mattias mueve unas hojas del suelo.

MATTIAS

Aquí hay dos pares de huellas que se adentran en el bosque. Deben de ser ellos porque nosotros llegamos por el otro lado.

Mattias se levanta y sigue el camino de las huellas. Sarah le observa. Mattias se gira y le ofrece la mano.

MATTIAS

Vamos, es por aquí.

Sarah y Mattias se adentran en el bosque, cogidos de la mano.

ESCENA 2. DIA. EXTERIOR. BOSQUE.

Mattias y Sarah caminan uno al lado del otro por el bosque. De tanto en cuando se detienen para mirar las huellas y comprobar que van en la dirección correcta.

SARAH

¿Crees que esos dos hombres son de un búnker como nosotros?

MATTIAS

Creo que no. Sus ropas parecían estar sucias, rotas y desgastadas del paso del tiempo. Además, ¿desde cuándo tienen armas en los búnkeres?

SARAH

(con temor)

¿Crees que habrán matado a Jennifer?

MATTIAS

Espero que no porque creo que son la clave de la desaparición de toda la gente que salió de los búnkeres y nunca volvió. Y si no la han matado puede que todos los demás también sigan vivos.

SARAH

La única forma de saber la verdad es encontrándolos.

Mattias asiente con la cabeza. Extiende su mano a Sarah para ayudarla a subir en unas piedras. Sarah pierde el equilibrio y ambos caen al suelo. Sarah cae encima de Mattias.

Mattias y Sarah se miran a los ojos durante unos segundos. Todo está en silencio. El único sonido es el de sus respiraciones.

Mattias baja la mirada a los labios de Sarah. Acerca la cabeza y la besa. Se besan durante unos minutos.

Sarah y Mattias se separan. Mattias se aclara la garganta. Sarah se pone de pie.

SARAH

Creo que deberíamos centrarnos en encontrar a Jennifer y tu ordenador.

MATTIAS

Tienes razón. Se nos acaba el tiempo y no pueden darnos por muertos.

Mattias se levanta. Siguen andando.

ESCENA 3. DIA. EXTERIOR. CAMINO TIERRA.

Mattias y Sarah caminan por un sendero de tierra. El sol brilla en el cielo. La temperatura cada vez es más alta. Sarah va en tirantes. Mattias lleva una camiseta de manga corta empapada en sudor. Gotas de sudor caen por sus frentes.

Sarah saca una cantimplora de su mochila y bebe agua. Intenta beber más pero no le queda.

SARAH

Me he quedado sin agua. ¿Tú tienes algo?

Mattias se pasa un brazo por la frente, retirando las gotas de sudor. Niega con la cabeza.

MATTIAS

Que va, se me ha acabado hace unos cuantos kilómetros.

Sarah suspira y vuelve a guardar la cantimplora dentro de su mochila.

SARAH

Con este calor vamos a necesitar mucha más agua.

Mattias mueve su camiseta intentando crear aire. No lo consigue. Suspira y se quita la camiseta. En segundos, siente el calor del sol quemando su cuello y espalda. Utiliza la camiseta para limpiar el sudor de su cara.

Sarah señala hacia el bosque al final del camino.

SARAH

Quizás el bosque nos puede dar un poco de sombra un rato. Entre el calor y la falta de agua nos va a dar una insolación.

Mattias se vuelve a secar el sudor de la frente.

MATTIAS

Merece la pena intentarlo.

Mattias y Sarah se adentran en el bosque.

ESCENA 4. NOCHE. EXTERIOR. CAMPAMENTO ABANDONADO.

Mattias y Sarah llegan hasta un claro en el bosque. Se trata de un campamento abandonado. Hay una hoguera en medio del claro, todavía caliente. En el suelo hay restos de comida y latas vacías.

Mattias se acerca a una mancha de sangre reciente en el suelo.

MATTIAS

Quienes fueran que estaban aquí se han ido hace poco. La hoguera todavía está caliente y esta sangre es reciente.

SARAH

¿Crees que son los mismos de anoche?

MATTIAS

Eso parece. Por lo visto son un grupo más grande de lo que pensábamos.

Sarah se acerca a un garabato que hay en el suelo.

SARAH

¡Mattias! Mira esto. Parece un mensaje.

Mattias se acerca a Sara y se agacha para leer el mensaje. "ARCHIVOS EN VERCANDI".

SARAH

¿Archivos en Vercandi? ¿Será que se refieren a los archivos del ordenador que buscas?

Mattias observa el mensaje durante unos segundos. Se lleva las manos a la cabeza.

MATTIAS

Creo que no se llevaron a Jennifer sin motivo. (pausa) Creo que sabían que ella sabía la ubicación de los archivos confidenciales.

Sarah se levanta del suelo alarmada. Mira a Mattias.

SARAH

(con miedo)

¿Que? ¿Me estás diciendo que alguien te seguía para robarte los archivos?

Mattias asiente con la cabeza.

MATTIAS

Eso parece. Quizás hackearon el servidor para ver a qué exploradores les habían asignado la misión. Luego me encontraron, me reconocieron y avisaron a los demás. Cuando nos

vieron a los tres en la cabaña
supieron que si ibais conmigo era
porque sabíais dónde estaba el
ordenador.

Sarah se acerca hasta una de las maderas del suelo y se sienta.
Pone la mano sobre su boca y empieza a llorar.

SARAH

(en shock)

Oh dios mío. Y por eso se la llevaron.
(pausa) Pero ¿qué hay tan importante
en esos archivos?

Mattias se acerca a Sarah y se sienta a su lado. Coge la mano de
Sarah y la aprieta.

MATTIAS

No tengo ni idea, pero no dejaremos
que los consigan.

Sarah mira a Mattias. Mattias limpia las lágrimas de Sarah con
su mano. Agacha la cabeza y la besa.

ESCENA 5. DIA. EXTERIOR. CAMINO.

Mattias y Sarah caminan cogidos de la mano. Llegan a la plaza de
un pueblo abandonado. Hay casas destruidas, vegetación que se ha
adueñado de las calles y ruinas por todos lados. Otro pueblo
fantasma gracias al cambio climático.

Las paredes de las casas que siguen en pie están llenas de grafitis
y otras pintadas. En una de las paredes hay un anuncio sobre una
piscina. Justo al lado, hay pintadas más recientes.

Mattias y Sarah se acercan a los carteles de la piscina.

SARAH

Creo que esto significa que estamos
cerca.

Mattias observa las pintadas nuevas. Señala hacia ellas.

MATTIAS

Estas pintadas de aquí parecen más
recientes que las demás, fíjate.

Sarah se acerca a las pintadas que señala Mattias.

MATTIAS

En las antiguas el color se ha
desvanecido un poco. En estas más
nuevas el color tiene hasta un poco
de brillo.

Sarah señala a otra pintada.

SARAH

Mira, en esta pone "Merc cerca"
(pausa) Merc... Merc... ¿de qué me suena?

Mattias se acerca al escuchar el nombre.

MATTIAS

(confundido)

Merc es el apellido del científico
Eduardo Merc. El portátil que tengo
que coger era suyo.

SARAH

¡Eduardo Merc, si! Fue un científico que estudió los efectos del cambio climático. Pero su investigación no vio la luz porque lo encontraron muerto en su laboratorio.

Mattias se queda quieto durante unos segundos. Procesa la información. Sus ojos se abren como platos.

MATTIAS

Creo que Eduardo Merc descubrió algo y lo mataron por ello. Ahora alguien intenta recuperar esa investigación y está en nuestras manos que no la consigan.

Sarah asiente. Mattias y Sarah salen corriendo hacia la piscina.

3.8.5. Capítol 5

THE UNKNOWN. CAPÍTULO 5 - ENDINGS AND BEGINNINGS

ESCENA 1. DIA. EXTERIOR. PISCINA VERCANDI.

Mattias y Sarah siguen las pintadas hasta la piscina Vercandi. Se detienen a la entrada de la piscina. El letrero luminoso que anuncia el nombre de la piscina se encuentra partido por la mitad justo en la entrada. Las luces del cartel están rotas. Hay cristales por el suelo. El edificio de la piscina se alza amenazante en la entrada. Está cubierto completamente de grafitis. Las ventanas están rotas. Las paredes agrietadas y llenas de vegetación. Las escaleras para subir a los pisos superiores tienen agujeros y las baldosas del suelo están rotas y agujereadas. En los agujeros se puede apreciar moho y tierra que se ha acumulado con el paso de los años.

Mattias observa el letrero del suelo.

MATTIAS

Piscinas Vercandi. Parece que es aquí. Debemos ir con cuidado, no sabemos qué ni a quién nos vamos a encontrar.

El cielo tras el edificio luce peligroso. Está negro y con nubes oscuras. Se aproxima una tormenta eléctrica. Hace mucho frío y viento.

Mattias y Sarah van vestidos con sus chaquetas y con la capucha puesta, a espera del agua. Mattias escala el letrero y extiende su mano a Sarah para que haga lo mismo. Entran al recinto y caminan hacia el edificio principal.

De repente, se oye un ruido a su derecha. Mattias y Sarah corren a esconderse tras unos arbustos.

Dos hombres vestidos completamente de negro se paran delante de ellos. Llevan puestas sus capuchas y unos pasamontañas. Otros dos hombres con la misma apariencia se acercan a ellos.

HOMBRE 1

No hemos encontrado al chico. Quizás ha muerto por la continua exposición al sol de ayer.

HOMBRE 2

Nosotros tampoco lo hemos visto por ningún lado. Ni a él ni a la chica.

HOMBRE 3

(con burla)

A lo mejor os han visto a vosotros y se han escondido. No sois los rastreadores más silenciosos, que digamos.

HOMBRE 2

Llevamos cámaras térmicas. ¿No crees que, aunque se hubieran escondido los hubiéramos visto? Imbécil.

HOMBRE 4

Con la niebla las cámaras no funcionan bien. Se os pueden haber escapado.

HOMBRE 1

(con ironía)

Claro, si, si, lo que tú digas. Por eso tampoco los habéis encontrado vosotros.

Los cuatro hombres ríen y se enseñan el dedo medio el uno al otro.

HOMBRE 4

(entre risas)

Sois unos idiotas.

El hombre 2 se acerca al hombre 4 y pasa un brazo por su hombro.
Los 4 empiezan a caminar hacia el fondo del pasillo.

HOMBRE 2

Perdone usted señor, no todos somos
tan listos como los que venís desde
el búnker Valistran.

Sus voces se alejan mientras se desplazan por el pasillo.

Mattias se gira para mirar a Sarah. Mattias tiene los ojos abiertos
como platos.

MATTIAS

(incrédulo y confundido)

¿Has escuchado lo mismo que yo?

SARAH

Sí, ha dicho que era del búnker
Valistran, como tú. ¿Significa eso
que todos son gente de nuestros
búnkeres?

MATTIAS

Eso parece... (pausa) Vamos a por el
ordenador.

Mattias y Sarah salen de los arbustos y se dirigen a la puerta de
entrada del edificio. Con cuidado de no hacer ruido, abren la
puerta y entran dentro.

ESCENA 2. DIA. INTERIOR. EDIFICIO PRINCIPAL PISCINA VERCANDI.

El interior del edificio es similar al exterior. Las paredes están pintadas con grafitis. El suelo lleno de cristales rotos. La luz entra por las ventanas rotas y da al edificio un aspecto siniestro. Los pasillos son largos y estrechos y las paredes están llenas de grietas.

Mattias y Sarah entran al edificio. Mattias abre su mochila y saca un plano del edificio. En el plano, está marcada la ruta que debe seguir desde la entrada hasta llegar a la sala de vigilancia.

Mattias mira a su alrededor buscando la puerta con el letrero de "PASILLO C". Se acerca a las placas de los diferentes pasillos, pero la poca iluminación y el mal estado de las letras le dificulta identificarlos. Al fondo de la habitación, encuentra un cartel con una letra que parece ser la que busca.

Mattias se gira hacia Sarah y la invita a venir con el brazo.

MATTIAS

Rápido, es por aquí.

De desplazan en silencio por el pasillo y bajan por unas escaleras. Giran a la izquierda y siguen recto hasta el fondo. Hay una placa que indica que se trata de la "SALA DE VIGILANCIA".

Mattias abre la puerta y entran.

ESCENA 3. DIA. INTERIOR. SALA VIGILANCIA PISCINA VERCANDI.

Mattias y Sarah entran a la sala y se quedan congelados. Delante suyo hay dos hombres vestidos de negro con pistolas apuntando directamente hacia Mattias y Sarah.

Mattias traga saliva y mira a su alrededor. La sala está completamente vacía salvo un viejo ordenador, una mesa y una silla. En la pared del fondo de la sala hay 30 taquillas. Las

taquillas están cerradas gracias a una cerradura con código mecánico digital. Al estar bajo tierra, a diferencia de las otras salas del complejo, la sala de seguridad se encuentra relativamente en buen estado.

En el suelo bajo las taquillas hay martillos y palas. Varias de las taquillas están llenas de golpes y astillazos.

Sarah se acerca a Mattias y coge su mano. Mattias mira a los dos hombres.

MATTIAS

¿De verdad sois tan principiantes como para intentar abrir una taquilla reforzada con un martillo?

Mattias sonríe con superioridad a los hombres.

HOMBRE 1

Chico es mejor que te calles. Déjate de bromitas que es mejor que no quieras que me cabree.

Mattias levanta la mano que tiene libre en señal de paz.

MATTIAS

No era ningún chiste. Sólo estaba remarcando que las taquillas reforzadas no se pue-

El hombre 1 avanza hacia Mattias y lo golpea fuertemente en la cabeza con el culo del arma. Mattias gira la cabeza de la fuerza del impacto y cae al suelo. Sangre sale de una brecha en su cabeza.

Sarah se agacha al lado de Mattias, examina su herida y le ayuda a sentarse.

SARAH

(con preocupación, en voz baja)

¿Estás bien?

Mattias gruñe de dolor y se lleva una mano a la cabeza. La retira y está llena de sangre.

El hombre 1 sonríe maliciosamente a Mattias.

HOMBRE 1

Pues yo sólo estoy remarcando que te calles.

El hombre 1 vuelve a apuntar a Mattias y a Sarah con su arma. El hombre 2 se ríe.

HOMBRE 2

Será mejor que nos digas en qué taquilla está el ordenador y cuál es el código para abrirla. Tienes 30 segundos para decirlo o le disparo a tu querida novia.

Mattias aprieta la mandíbula y mira a Sarah, que lo observa con terror.

HOMBRE 1

Tick tock, chaval. Se te acaba el tiempo.

Mattias suspira y se levanta. Pierde el equilibrio y se tambalea durante unos segundos. Mira a los hombres con una mirada furiosa. Sarah se levanta detrás de él.

MATTIAS

De acuerdo, os lo diré. (pausa) Es la taquilla número 26. Pero el código no me lo sé de memoria, tengo que mirarlo en un papel.

El hombre 1 mueve su pistola en señal de adelante.

HOMBRE 1

Nada de truquitos o le disparo.

Mattias se quita la mochila y la abre. Coge un papel del interior. Extiende el brazo y se lo ofrece al hombre.

MATTIAS

Aquí tienes.

El hombre 1 sonríe y le quita el papel a Mattias. Mira al hombre 2.

HOMBRE 1

Vigila a estos dos mientras cojo el ordenador.

El hombre 2 asiente y mira hacia Mattias y Sarah.

Mattias aprieta la mandíbula y observa al hombre 1. El hombre se acerca a la taquilla número 26 y pone el código. La taquilla se abre fácilmente y revela un ordenador. El hombre sonríe, coge el ordenador y se gira hacia su compañero.

HOMBRE 1

Lo tenemos.

El hombre 1 se dirige a la puerta. El hombre 2 señala a su compañero con la pistola.

HOMBRE 2

Venga, marchando. Delante de mí y nada de movimientos bruscos. Ni se os ocurra salir corriendo.

ESCENA 4. DIA. INTERIOR. EDIFICIO PRINCIPAL PISCINA VERCANDI.

Mattias y Sarah siguen al hombre 1 por el mismo camino que han hecho al entrar. Recorren el largo pasillo y suben las escaleras. Llegan al vestíbulo.

MATTIAS

Te hemos entregado el ordenador, ¿por qué no podemos marcharnos? No le diremos nada a nadie.

Los dos hombres se ríen.

HOMBRE 2

(con ironía)

Pobre chaval, se cree que va a salir de aquí como si nada.

El hombre 2 empuja a Mattias y a Sarah para seguir andando.

ESCENA 5. DIA. EXTERIOR. PISCINA VERCANDI.

Mattias, Sarah y los dos hombres salen del edificio y van hasta el final del recinto. Pasando el edificio principal, hay una gran piscina. La piscina tiene diferentes niveles y está llena de grafitis por todos lados. En el suelo de la piscina hay tierra, piedras y moho.

A la orilla de la piscina, hay un grupo de 20 personas sentadas y reunidas alrededor de una fogata. La gente charla entre ellos felizmente. Comen y beben.

Mattias los mira con curiosidad.

MATTIAS

Pensaba que la superficie no era habitable.

El hombre 1 se gira hacia ellos y anda de espaldas.

HOMBRE 1

Depende. Nosotros llevamos 5 años viviendo en la superficie y no nos ha pasado nada. Hay que tener cuidado con el sol, la lluvia, las ventiscas y más cosas. Pero se puede vivir perfectamente. Tenemos un refugio en la superficie a 20 kilómetros de aquí, con más de 100 refugiados de otros búnkeres. Todos los que salen se dan cuenta de la mentira contada por el Gobierno de que no se puede vivir en la superficie.

(pausa)

Hace 15 años el Gobierno ejecutó un proyecto ilegal que todavía no se había puesto a prueba para parar el avance del cambio climático. En cambio, lo que hicieron fue agravarlo. Nos mandaron a todos a vivir en búnkeres porque sabían que si no íbamos a averiguar lo que habían hecho.

(pausa)

Ernesto Merc descubrió el proyecto y amenazó con contar la verdad, por lo que el Gobierno se deshizo de él. Con este ordenador vamos a demostrarlo y la gente por fin podrá salir de esos horribles búnkeres y volver a retomar la vida en la superficie.

Mattias y Sarah dejan de caminar, en shock. El hombre 1 le da el ordenador a un hombre que hay en el centro del grupo. Algunos de los integrantes del grupo aplauden al ver el ordenador.

Un grito irrumpe en el lugar. Dos hombres entran por la derecha con Jennifer atada de manos. Jennifer lucha contra los hombres, pero está débil. Mira al horizonte. Su mirada cae en Mattias y Sarah y sus ojos se abren como platos.

JENNIFER

(gritando)

¡Mattias! ¡Sarah! ¡Ayudadme!

El hombre con el arma detrás de Mattias y Sarah, se encuentra bebiendo agua a la derecha de ellos. El resto del grupo está distraído gracias a la entrada de Jennifer.

Mattias y Sarah se miran. Asienten. Salen corriendo hacia la salida de la piscina.

El hombre 2 se atraganta con el agua al ver escapar a sus prisioneros. Tira la cantimplora al suelo y sale corriendo detrás de ellos. El hombre 1 corre detrás de él.

HOMBRE 2

(gritando mientras corre)

¡Dónde os creéis que vais, malditos!

¡Volved aquí!

Mattias se gira a ver la distancia que los separa de los hombres. En ese momento, su pie se tropieza con una piedra. Mattias pierde el equilibrio y cae al suelo de lado. La cámara se cae del arnés de Mattias y golpea el suelo.

Desde el suelo, Mattias ve a un hombre agarrar a Sarah, que grita. Gira la cabeza hacia su derecha y ve en el suelo a su lado la cámara caída. Con el pie, coge y le da una patada para alejarla. La cámara rueda hasta chocar con un árbol.

Desde la perspectiva de la cámara vemos como el hombre 1 llega al lado de Mattias y lo levanta. Un tercer hombre se acerca a ellos. Cuando llega al lado de Mattias se detiene. Con las manos se baja la capucha. Mattias abre sus ojos como platos.

MATTIAS

(en shock)

¿Papá?

La batería de la cámara se apaga. Imagen en negro.

FIN.

4. PLA DE MÀRQUETING

Com ja s'ha comentat al llarg del treball, ens trobem que *The Unknown* és una distopia que s'emetrà a través de plataformes en línia, per la qual cosa l'objectiu principal del pla de màrqueting del projecte serà donar a conèixer un programa destinat a un públic jove i que es pot veure de forma gratuïta.

Es busca assolir la difusió més gran possible per tal d'aconseguir un gran nombre de visualitzacions del programa en les diferents plataformes on estarà disponible. Es pretén atreure a un públic fidel al format de la distopia i també, despertar interès d'altre públic potencial a través d'un format atractiu gràcies a la seva curta durada i fàcil visualització.

Per tal d'aconseguir aquesta difusió, s'utilitzaran majoritàriament les xarxes socials, ja que és a on més actius estan els joves en l'actualitat. Segons dades trobades al diari ABC el juny de 2020, la xarxa social preferida dels joves es *Instagram*, on aquests es passen una mitjana de 72 minuts al dia⁸⁴. A través del compte d'aquesta xarxa social, s'utilitzaran les *stories* per tal d'arribar a l'audiència jove i connectar-la directament (a través del “*desliza/swipe up*”) amb la plataforma on poder visualitzar el programa.

Una altra de les xarxes socials populars es *Twitter*. Segons dades oficials de la plataforma publicades a *Zephoria*, la xarxa social compta amb un total de 192 milions d'usuaris actius cada dia⁸⁵. La web de *Puromarketing* considera que aquesta plataforma és important a causa del fet que “*además de permitir el intercambio de ideas y contenido libremente entre todos sus usuarios, sin la necesidad de que haya un vínculo previamente establecido entre ellos, esta plataforma actúa como un reflejo de la actividad social. Permite conocer datos sobre el sector, la marca y los usuarios como ningún otro canal [...] Twitter permite acercarse a su público objetivo y entrar en contacto directo con él*”⁸⁶.

⁸⁴ ABC. *Los jóvenes usan un 170% más las redes sociales desde el confinamiento*. Diario ABC. Disponible a: https://www.abc.es/familia/padres-hijos/abci-jovenes-usan-170-por-ciento-mas-redes-sociales-desde-confinamiento-202006090116_noticia.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F (Darrera consulta: 23 d'Abril de 2021).

⁸⁵ ZEPHORIA. *Top 10 Twitter Statistics – Updated March 2021*. Disponible a: <https://zephoria.com/twitter-statistics-top-ten/> (Darrera consulta: 23 d'Abril de 2021).

⁸⁶ PUROMARKETING. *¿Por qué Twitter resulta tan importante para las marcas y empresas?* Disponible a: <https://www.puromarketing.com/16/18980/twitter-resulta-importante-para-marcas-empresas.html> (Darrera consulta: 23 d'Abril de 2021).

El que s'utilitzarà més important d'aquesta plataforma serà els seus *hashtags* o etiquetes. Es crearà un amb el nom del projecte per tal que els seguidors del programa comentin les seves impressions, els seus moments preferits, el que més ganes tenen de veure, entre d'altres. Això ens serveix per donar-nos a conèixer a través d'unes paraules claus que seran fàcils d'identificar i també permet que qualsevol persona pugui accedir-hi amb facilitat. Segons Emmanuel Olivier, "*los hashtags son usados para clasificar los contenidos publicados en las redes sociales. Esto permite que haya mayor interacción entre el contenido y otros usuarios interesados en el tema*⁸⁷".

A través d'aquestes dues xarxes socials s'aniran publicant continguts constantment sobre el projecte, ja siguin noves actualitzacions, fotografies del rodatge, petits clips promocionals, tràilers, notícies, entre d'altres. Es pretén buscar la interacció amb els seguidors i la "viralització" del contingut.

També es crearà una pàgina web oficial del projecte. Aquesta s'utilitzarà per fer conèixer millor el projecte, seria una extensió de la producció principal, on es compartiran imatges, vídeos i més contingut extra per tal de cridar l'atenció dels seguidors i fidelitzar-los amb el projecte i amb els personatges que hi apareixen.

Totes aquestes xarxes socials estaran controlades per un *community manager*, encarregat de fer les publicacions, interactuar amb els seguidors i aconseguir una major visualització del producte. Segons Oscar Fuentes ha de "*construir y administrar la comunidad online y gestionar la identidad y la imagen de marca, creando y manteniendo relaciones estables y duraderas con sus clientes, sus fans en internet*⁸⁸".

A més a més, es buscarà que diaris i altres plataformes multimèdia anunciïn el nostre producte per tal que arribi a una població més extensa i es participarà en xerrades i esdeveniments del sector audiovisual, repartint flyers i targetes sobre el projecte. També s'incorporarà el tràiler del producte com un anunci de la plataforma de *YouTube*, de manera que aparegui com a publicitat als seus usuaris. Encara que és fàcil saltar-se el tràiler, l'usuari ha d'esperar un temps per poder passar-lo, cosa que ens dóna un petit marge de temps per aconseguir cridar el seu interès.

⁸⁷ OLIVIER PERALTA, E. *Hashtag: Para qué sirven y cómo usarlos correctamente*. Genwords. Disponible a: <https://www.genwords.com/blog/hashtag> (Darrera consulta: 24 d'Abril de 2021).

⁸⁸ FUENTES, O. *Qué es un Community Manager y cuáles son sus principales funciones en la empresa*. IEBS School. Disponible a: <https://www.iebschool.com/blog/que-es-un-community-manager-redes-sociales/> (Darrera consulta: 24 d'Abril de 2021).

5. PLA DE PRODUCCIÓ

Per tal de portar a terme el projecte distòpic de *The Unknown*, necessitem una planificació des del primer dia amb la finalitat de controlar els recursos, les tasques que s'han de desenvolupar i aconseguir la major rendibilitat possible de tot el treball.

Contant com si no tinguéssim res del projecte desenvolupat encara, les primeres setmanes es dedicarien a la preproducció del projecte. En aquest cas, ho he separat en dues categories, la de preproducció en si i una altra referent només al que és l'escriptura del guió. En aquesta trobem les tasques d'escriure la sinopsi, el tractament, el guió sencer i el posterior desglossament per escenes d'aquest. Com veurem a la taula, es dedicarà una setmana a la sinopsi i una altra al tractament. Pel que respecta a l'escriptura del guió complet, s'hi dedicaran un total de quatre setmanes i unes altres dues pel desglossament.

El que és la part de producció en si comença paral·lelament a la del guió, amb la contractació del personal tècnic, administratiu, etc. que participaran en el projecte, a excepció dels actors. Aquesta tasca durarà unes dotze setmanes aproximadament per tal d'anar contractant a tot el personal necessari i finalitza la setmana abans del rodatge, moment on s'hauran acabat de firmar els contractes de tot l'equip (en aquest cas, ja inclosos els actors). Pel que respecta a la tasca de cerca de finançament, aquesta començarà la primera setmana i es durà a terme durant tot el projecte, per tal d'aconseguir el major percentatge de finançament.

La setena setmana, un cop ja finalitzada la tasca d'escriptura del guió, començarà el procés de càsting, que tindrà una durada de 2 setmanes. Per una altra banda, la mateixa setmana, es començarà la cerca de localitzacions, que té una durada aproximada de quatre setmanes, tenint present el procés d'obtenció dels permisos.

La novena setmana, un cop s'han desglossat els guions i, per tant, s'han fet les llistes de necessitats pel que fa a attrezzo, material i vestuari, començarà la tasca de cerca d'aquestes. Paral·lelament, també s'estarà desenvolupant el guió tècnic (que haurà començat una setmana abans) i el pla de rodatge, que finalitzaran una setmana abans del començament del rodatge, deixant marge per si és necessari fer algun canvi abans del rodatge.

El rodatge començarà la setmana número tretze i durarà al voltant de cinc setmanes, és a dir, un total d'un mes i uns dies més en cas que sigui necessari tornar a gravar una

escena, per si es va amb retard, entre d'altres. Un cop finalitzat el rodatge, la setmana número divuit començaran les tasques de postproducció, entre les quals trobem l'edició, l'etalonatge, els efectes especials, el grafisme i la música. A la setena setmana d'edició i setmana vint-i-tres del projecte es llançarà el tràiler i el pòster oficial a les xarxes socials i s'aprofitarà aquesta última setmana d'edició per fer canvis d'última hora i petits ajustos.

La setmana número vint-i-quatre es permetrà a diferents persones (premsa, inversors, etc.) una visualització exclusiva del primer capítol del projecte. Una setmana després, la setmana vint-i-cinc s'estrenarà a les plataformes escollides el primer capítol per a tots els seus usuaris. És a dir, la setmana vint-i-cinc s'estrenarà l'episodi 1, la vint-i-sis l'episodi 2, la vint-i-set l'episodi 3, la vint-i-vuit l'episodi 4 i la vint-i-nou l'episodi 5.

Com ja es va comentar al pla de màrqueting es busca una gran presència en xarxes socials per poder interactuar amb la gent, aconseguir una major visibilitat, entre d'altres. Per tant, durant les setmanes de contractació de personal, es contractarà als encarregats d'aquestes xarxes socials, que començaran a treballar a partir de la cinquena setmana del projecte. Disposaran de dues setmanes per crear els diferents comptes a les xarxes socials i començar a córrer la veu sobre l'inici del projecte. Després d'aquestes dues setmanes, ens trobarem en la setena setmana, és a dir, l'inici dels càstings, la cerca de localitzacions, etc. Aquestes persones començaran a partir d'aquesta setena setmana del projecte a crear continguts per a les xarxes socials, ja siguin entrevistes a les persones que es presenten als càstings, fotografies de les localitzacions, vídeos del rodatge, entre d'altres. Aquesta tasca, igual que la de finançament, no té data de finalització al calendari, a causa del fet que es continuarà realitzant fins i tot un cop emesa la websèrie.

Una setmana després de l'inici de la postproducció s'aniran creant altres materials de promoció, com els pòsters i altres materials gràfics que s'utilitzaran durant la promoció i distribució del projecte.

A continuació s'adjunta el calendari per setmanes que exemplifica el que s'acaba d'explicar. La duració total del projecte és de quasi 7 mesos i està plantejat per començar a inicis d'abril de 2022 i el rodatge a principis de juliol de 2022. D'aquesta manera, la websèrie s'estrenaria a finals de setembre de 2022, més o menys a l'inici de la temporada de tardor.

Taula 4. *The Unknown*. Pla de producció.

TASQUES A DESENVOLUPAR		SETMANES																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
Guió	Sinopsis	█																													
	Tractament		█																												
	Guió			█	█	█	█																								
	Desglossament guió							█	█																						
Preproducció	Contractació personal	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█																			
	Cerca de finançament	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	
	Càsting							█	█																						
	Localitzacions							█	█	█	█																				
	Vestuari i attrezzo									█	█	█																			
	Guió tècnic								█	█	█																				
	Pla de rodatge									█	█	█																			
Rodatge	Rodatge													█	█	█	█														
Postproducció	Edició																				█	█	█	█	█						
	Color																				█	█	█	█	█						
	Efectes especials																				█	█	█	█	█						
	Grafisme																				█	█	█	█	█						
	Música																				█	█	█	█	█						
Màrqueting i promoció	Creació xarxes socials				█	█																									
	Creació contingut						█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	
	Disseny pòster																				█	█	█	█							
	Materials gràfics																				█	█	█	█							
Distribució	Tràiler																								█						
	Presentació pilot																									█					
	Estrena																											e1	e2	e3	e4

Font: Elaboració pròpia

6. PRESSUPOST I PLA DE FINANÇAMENT

El projecte de websèrie *The Unknown* és un producte que es pot produir tant a escala de baix cost com a escala professional. No obstant això, he considerat més important realitzar el pressupost professional. D'aquesta manera tenim la possibilitat de poder veure com seria dur a terme el projecte des d'una vessant més ambiciosa i amb més recursos, per tal d'aconseguir una major qualitat i un millor producte final.

Després del pressupost, es presenten les diferents formes disponibles per tal d'aconseguir aquests diners que necessitarem per tal de portar a terme el projecte en l'àmbit professional.

6.1. Pressupost

Aquest pressupost professional té un cost estimat de 126.660 € Els salaris de l'equip l'artístic s'han extret de les *Taules salarials del conveni audiovisual estatal de l'any 2021 de l'Associació d'Actors i Directors Professionals de Catalunya*⁸⁹. En canvi, els de l'equip tècnic s'han extret de les *Taules salarials de tècnics en produccions on la seva explotació primària és la difusió per mitjà d'un sistema de televisió*, publicades al *Boletín Oficial del Estado* l'any 2017⁹⁰. Dintre del sou de cada un dels membres de l'equip s'hi inclouen les despeses de butxaca i les dietes necessàries del personal durant els mesos on no hi ha rodatge, tal i com està acordat al conveni que li correspon.

Dintre del sou de l'equip trobem dos salaris. El salari en brut i el salari en net que té aplicades les retencions de la Seguretat Social i de l'IRPF. A quasi tots els treballadors se'ls hi descompta un 2% de retenció d'IRPF, aquest percentatge és la retenció mínima que es pot aplicar en aquest cas degut a que es tracta d'un contracte temporal que té una duració inferior a un any⁹¹. En el cas dels extres i dels personatges de petites parts, no se'ls hi reté IRPF degut a que només estan contractats 1 o 2 dies.

⁸⁹ ASSOCIACIÓ D'ACTORS I DIRECTORS PROFESSIONALS DE CATALUNYA. *Tablas salariales del convenio audiovisual estatal Año 2021*. Disponible a: <https://www.aadpc.cat/uploads/2021/02/tablas-salariales-audiovisual-estatal-2021.pdf> (Darrera consulta: 26 d'Abril de 2021).

⁹⁰ BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO. *Disposición 4475 del BOE núm., 97 de 2017*. Disponible a: <http://www.shootinginspain.info/imagenes/documentos/tablas-salariales-tecnicos-2017-16-es.pdf> (Darrera consulta: 26 d'Abril de 2021).

⁹¹ ESCRIBANO LEÓN, M. *¿Cuál es la retención mínima de IRPF que se debe aplicar en el sueldo?* La información. Disponible a: <https://www.lainformacion.com/economia-negocios-y-finanzas/irpf-retencion-minima-sueldo-nomina-dinero/2815214/> (Darrera consulta: 8 de Maig de 2021).

Pel que respecta a la retenció de la Seguretat Social i de contingències comunes, se'ls hi retè del sou un 4,70% i un 1,20%, segons indica el Règim General de la Seguretat Social⁹².

Primerament trobem el resum del total de cada capítol i a continuació cada un dels capítols desglossats.

Taula 5. *The Unknown*. Pressupost.

PRESSUPOST		
		EUROS (€)
1	GUIÓ I MÚSICA	250 €
2	PERSONAL ARTÍSTIC	23.200 €
3	EQUIP TÈCNIC	24.360 €
4	ESCENOGRAFIA	7.760 €
5	ESTUDIS DE RODATGE/SONORITZACIÓ I VARIS PRODUCCIÓ	4.150 €
6	MAQUINÀRIA DE RODATGE I TRANSPORTS	29.350 €
7	VIATGES, HOTELS I DIETES	2.500 €
10	ASSEGURANCES	4.250 €
11	DESPESES GENERALS	23.660 €
12	DESPESES D'EXPLOTACIÓ, COMERCIAL I FINANCIACIÓ	7.180 €
SUMA TOTAL		126.660 €

⁹² SEGURIDAD SOCIAL. *Bases y tipos de cotización 2019*. Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones. Disponible a: <http://www.seg-social.es/wps/portal/wss/internet/Trabajadores/CotizacionRecaudacionTrabajadores/36537> (Darrera consulta: 8 de Maig de 2021).

CAPÍTOLS DESGLOSSATS					
1					
GUIÓ I MÚSICA					
					EUROS (€)
1.2	Drets d'autor música				250 €
				TOTAL	250 €
2					
PERSONAL ARTÍSTIC					
		DIES	PER PERSONA	EN BRUT	EN NET
2.1	Protagonista (Mattias)		30	8.650 €	7.977 €
2.2	Secundaris (x2: Sarah, Sabrina)		15	4.600 €	4.242 €
2.3	Repartiment (Jennifer)		7	1.750 €	1.614 €
2.4	Petites parts (x7: Max, Nil, Adana, Hombre 1, 2, 3 i 4)		2	340 €	320 €
2.5	Figuració (x20)		1	50 €	47 €
			TOTAL	TOTAL	23.200 €
3					
EQUIP TÈCNIC					
		PERÍODE	EN BRUT	EN NET	
3.1	Director		1 mes	1.950 €	1.798 €
3.2	Primer ajudant de direcció		1 mes	1.450 €	1.337 €
3.3	Director de producció		1 mes	2.000 €	1.844 €
3.4	Primer ajudant de producció		1 mes	1.250 €	1.152 €
3.5	Guionista			2.500 €	2.305 €
3.6	Director de fotografia		1 mes	1.500 €	1.383 €
3.7	Operador de càmera		1 mes	1.350 €	1.244 €
3.8	Director d'art / Decorador		1 mes	1.700 €	1.660 €
3.9	Ajudant de decoració		1 mes	1.100 €	1.035 €
3.10	Attrezzista		1 mes	1.100 €	1.035 €
3.11	Estilista		1 mes	1.500 €	1.383 €
3.12	Cap de so		1 mes	1.500 €	1.383 €
3.14	Muntador		1 mes	1.550 €	1.429 €
3.15	Auxiliar de muntatge		1 mes	1.310 €	1.278 €
3.16	Cap d'electricistes		1 mes	1.350 €	1.244 €
3.17	Assistència sanitària		1 mes	1.250 €	1.152 €
			TOTAL	24.360 €	
4					
ESCENOGRAFIA					
					EUROS (€)
4.1	Mobiliari adquirit				200 €
4.2	Attrezzo adquirit				340 €
4.3	Menjars en escena				120 €
4.4	Material efectes especials				5.000 €
4.5	Vestuari adquirit				600 €
4.6	Sabates				300 €
4.7	Complements de vestuari				500 €
4.8	Material perruqueria				400 €
4.9	Material maquillatge				300 €
				TOTAL	7.760 €

5		ESTUDIS DE RODATGE/SONORITZACIÓ I VARIS PRODUCCIÓ		
		TARIFA/COST	PERÍODE	EUROS (€)
5.1	Sala de muntatge	1.200 €	1 mes	1.200 €
5.2	Fotocopies al rodatge	10 €	1 mes	300 €
5.3	Copies de guió	15 €	1 mes	450 €
5.4	Garatge durant rodatge	200 €	1 mes	200 €
5.5	Lloguer de caravanes	1.500 €	1 mes	1.500 €
5.6	Neteja de rodatge	500 €	1 mes	500 €
			TOTAL	4.150 €

6		MAQUINÀRIA DE RODATGE I TRANSPORT		
		COST PER DIA	PERÍODE	EUROS (€)
6.1	Càmera principal	125 €	1 mes	3.750 €
6.2	Càmera secundària	105 €	1 mes	3.150 €
6.3	Objectius i complements	250 €	1 mes	7.500 €
6.4	GoPro	30 €	1 mes	900 €
6.5	Material il·luminació	80 €	1 mes	2.400 €
6.6	Grup electrògen	40 €	1 mes	1.200 €
6.7	Equip de so	60 €	1 mes	1.800 €
6.8	Lloguer camió per material	125 €	1 mes	3.750 €
6.9	Lloguer furgonetes (x2)	80 €	1 mes	4.800 €
6.10	Lloguer autobús (figurants)	100 €	1 dia	100 €
			TOTAL	29.350 €

7		VIATGES, HOTELS I MENJARS		
		TARIFA/COST	PERÍODE	EUROS (€)
7.1	Càtering	2.500 €	1 mes	2.500 €
			TOTAL	2.500 €

10		ASSEGURANCES		
				EUROS (€)
10.1	Assegurança de negatiu			1.000 €
10.2	Assegurança de materials de rodatge			1.050 €
10.3	Assegurança de responsabilitat civil			200 €
10.4	Assegurança d'accidents			2.000 €
			TOTAL	4.250 €

11		DESPESES GENERALS		
		TARIFA/COST	PERÍODE	EUROS (€)
11.1	Lloguer d'oficines	500 €	7 mesos	3.500 €
11.3	Llum, aigua i neteja	500 €	7 mesos	3.500 €
11.4	Material d'oficina	100 €	7 mesos	700 €
11.5	Personal oficina (x2) (1035 nets)	1.100 €	7 mesos	15.400 €
11.6	Transport	80 €	7 mesos	560 €
			TOTAL	23.660 €

12	DESPESES D'EXPLOTACIÓ, COMERCIAL I FINANCIACIÓ	
		EUROS (€)
12.1	Tràiler	100 €
12.2	Making off	80 €
12.3	Community Manager (1.100 x 5 mesos/1.035 en net.)	5.500 €
12.4	Web	800 €
12.5	Màrqueting i anuncis	700 €
	TOTAL	7.180 €

Font: Elaboració pròpia

Com podem veure, és necessari un pressupost elevat per a portar a terme aquest projecte. La major part del finançament està destinada a pagar a l'equip tècnic i a l'artístic i en el lloguer del material tècnic. Per tal de rendibilitzar les despeses de transport, es disposa de dues furgonetes llogades per tal de transportar a l'equip i un camió pel transport del material. El dia que es necessiten els figurants, hi ha disponible un autocar llogat per transportar-los fins a la localització. Pel que respecta a les dietes, es disposa d'un servei de càtering per a tot l'equip durant els dies de rodatge.

6.2. Pla de Finançament

Per tal de portar a terme el projecte de *The Unknown* necessitem disposar d'uns recursos monetaris específics per poder pagar totes les despeses i necessitats del projecte. La necessitat de finançament és un dels cavalls de batalla per a qualsevol emprenedor, sent així un factor que determina les limitacions, oportunitats i possibilitats de qualsevol empresa per posar-la en marxa. El finançament és fonamental per poder atendre les inversions i despeses imprescindibles per desenvolupar l'activitat de l'empresa, i té diferents orígens, ja que pot provenir de recursos propis o interns (aportats pels promotors o generats per la mateixa activitat de l'empresa) i / o recursos aliens o externs.

Campanya de crowdfunding

El micromecenatge o *crowdfunding* s'ha convertit en una de les primeres opcions de finançament de molts dels projectes. No obstant això, si volem tirar endavant *The Unknown* com a projecte a escala professional, necessitem una quantitat de diners bastant alta, per la qual cosa es necessita una molt bona estratègia de difusió de la campanya per arribar al major nombre de persones possibles.

Tenint en compte que disposem d'altres vies de finançament, es crearà una campanya de *crowdfunding* per tal d'obtenir una part del finançament. Això s'intentarà aconseguir a partir de recompenses que cridin l'atenció, com per exemple l'oportunitat d'estar present durant tot el procés del rodatge o poder parlar amb els actors. La quantitat total que es buscarà aconseguir amb aquesta campanya seran 45.000 €. La cerca de finançament és una tasca en la qual s'inverteix molt de temps, cosa per la qual la campanya tindrà una durada de 3 mesos, durant els quals es realitzarà una difusió massiva de la campanya per tal d'aconseguir una major recaptació. Estem parlant tant de persones físiques o societats que poden estar o no vinculades amb el món de l'audiovisual i que ens poden donar diners per a la nostra producció a canvi d'uns certs beneficis.

Per realitzar la campanya de crowdfunding, utilitzarem la pàgina web *Ulule*, a causa del fet que té la taxa més gran d'èxit de totes les webs de crowdfunding espanyoles. Aquesta web és coneguda per proveir a artistes, músics, cineastes, dissenyadors i altres creadors els recursos i suport necessari per a portar a terme els seus projectes⁹³. El seu funcionament és que si no arribes al total, no se't cobra cap comissió.

Una vegada s'ha arribat a l'import demanat, al ser un creador de dintre de la Unió Europea s'ha de pagar a *Ulule* un percentatge de comissions:

8,07% (amb impostos inclosos) pels pagaments amb targeta de crèdit o dèbit

5,05% (amb impostos inclosos) pels pagaments a través d'un compte bancari⁹⁴

El públic al qual dirigirem la campanya serà a qualsevol persona interessada a aportar ajuda a un projecte per tal de portar-lo a terme. Es vol fer un projecte visual i expressiu on la imatge sigui el foc principal. A més a més, gràcies al gènere de distopia del producte, es busca un públic interessat a participar en ajudar a estendre aquest gènere.

La recompensa mínima serà de 5 €, ja que s'ha de tenir en compte que hi ha molta gent a la qual li agradaria participar en aquestes coses, però la seva economia no s'ho permet o no arriba a la recompensa més baixa. D'aquesta manera, poden aportar alguna cosa i ells es queden amb la satisfacció que han contribuït en fer possible la realització d'aquest projecte.

⁹³ EL RINCÓN DEL EMPRENDEDOR (2018). *Las 6 mejores plataformas de crowdfunding*. Disponible a: <https://rincondeemprendedor.es/6-mejores-plataformas-de-crowdfunding/> (Darrera consulta: 22 d'Abril de 2021).

⁹⁴ ULULE SUPPORT. *¿Qué comisión cobra Ulule?* Disponible a: <https://support.ulule.com/hc/es-es/articulos/211812409--Qu%C3%A9-comisi%C3%B3n-cobra-ULule-> (Darrera consulta: 24 d'Abril de 2021).

Les següents recompenses varien en funció del capital que s'aporta. A partir dels 10 € es pot aparèixer als crèdits, aquesta és l'única recompensa que, a partir d'aquesta quantitat, és constant a les altres recompenses superiors (cosa que s'indicaria ben clar a la pàgina). Entre les recompenses hi haurà poder veure els episodis un dia abans, assistir a una festa per conèixer a l'equip i als actors, ser figurant en un episodi, entre d'altres.

La recompensa màxima és participar en el projecte com a un dels productors, ja que es busca la màxima implicació en la nostra campanya i, que millor manera que ser un dels productors i tenir poder de decisió en un projecte en el qual has invertit una gran quantitat de diners.

Product placement

D'igual manera que els inversors, també es pot arribar a acords amb marques per tal de mostrar el seu producte en el projecte a canvi de rebre una compensació econòmica. Tenint en compte el projecte que s'està desenvolupant, s'haurien de buscar marques de menjar, sobretot marques d'aliments de menjar en llauna i altres tipus de conserves.

També pot ser un tipus de product placement passiu, on no hi hagi interacció amb ell. En aquest cas, podem fer que surti una tanca publicitària antiga i feta pols, on es vegi que ha passat el temps (amb el paper trencat i amb pintades) però que es vegi el logotip de la marca. Seria com ajudar a transmetre el missatge de què la marca "perdura fins i tot després de l'apocalipsi" cosa que els pot resultar interessant a alguns anunciants.

Coproducció amb una productora

Per aconseguir una altra part del finançament, es buscarà a alguna productora per tal que compri el producte i es faci càrrec de la producció, o ens ajudi. Si es tracta d'una productora de fora d'Espanya, podem optar a ajudes d'*Ibermedia* i altres ajudes en forma de subvencions que estiguin disponibles en el seu territori, com per exemple les del programa *Euroimages UE* del Consell d'Europa.

Si realitzem una coproducció amb una altra productora, a més d'optar a altres subvencions públiques, podem inserir el nostre producte en un altre mercat i, per tant donar-lo a conèixer de forma més àmplia.

Algunes possibles productores catalanes i espanyoles serien:

✚ **Sistema del Solar:**

És la productora valenciana que va crear la websèrie de *Cabanyal Z*. Gràcies a aquesta experiència prèvia seria una bona opció per a *The Unknown*, ja que disposen d'experiència amb el format de distopia/postapocalipsis i tenen els recursos necessaris per a ajudar en el desenvolupament del projecte. Entre els seus clients trobem *Netflix* i *Movistar +*, plataformes on es podria vendre el projecte⁹⁵.

✚ **Nanu Films:**

És una productora catalana que es dedica a produir anuncis i a desenvolupar, finançar i produir contingut independent per a cinema, plataformes i televisió. En el seu catàleg trobem la producció d'una websèrie anomenada *Where are The Cools*. És una bona opció per a *The Unknown* perquè tenen experiència en sèries de televisió i tractant el format de la websèrie i estan disposats a ajudar a finançar nous projectes⁹⁶.

✚ **El Terrat:**

És una productora catalana que es dedica a produir i crear continguts d'entreteniment i ficció per a qualsevol suport. Estan especialitzats en nous formats i busquen nous talents i oportunitats, per la qual cosa podria ser una bona opció per a *The Unknown*⁹⁷. A més a més, tenen experiència en websèries.

Subvencions públiques i privades

Una altra de les estratègies per a desenvolupar i produir *The Unknown* seran les subvencions públiques. Poden optar a les subvencions les empreses de producció audiovisual independents, que estiguin inscrites en el Registre d'empreses audiovisuals de Catalunya o en el Registre administratiu d'empreses cinematogràfiques i audiovisuals gestionat per l'Institut de la Cinematografia i de les Arts Audiovisuals (ICAA) o les d'un

⁹⁵ SISTEMA DEL SOLAR. *Produccions Audiovisuals Sistema del Solar*. Disponible a: <https://sistemadelsolar.com/ca/the-company/#bio> (Darrera consulta: 21 d'Abril de 2021).

⁹⁶ NANU FILMS. *We are Nanu Films*. Disponible a: <https://nanufilms.tv/about-us/> (Darrera consulta: 21 d'Abril de 2021).

⁹⁷ EL TERRAT. *Quiénes somos*. Disponible a: <https://elerrat.com/el-terrat-quienes-somos/> (Darrera consulta: 21 d'Abril de 2021).

estat membre de la Unió Europea o associat a l'Espai Econòmic Europeu, i amb establiment operatiu a l'Estat espanyol⁹⁸.

Trobem diferents ajudes públiques, que varien depenent del pressupost del projecte. Algunes d'aquestes són les subvencions del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, les subvencions de l'Institut de la Cinematografia i de les Arts Audiovisuals (ICAA), entre d'altres.

En aquest cas, podem optar a l'ajuda de l'Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC), destinada al desenvolupament de projectes audiovisuals. Si fem una websèrie de ficció, aquesta ha de ser una "col·lecció episòdica original de ficció creada de forma específica per ser distribuïda en línia en format d'episodis. La sèrie web ha de tenir entre 5 i 15 episodis i una durada per capítol entre 5 i 15 minuts"⁹⁹.

Entre els requisits i condicions que se'ns demanen hi figura: tenir els drets per explotar els continguts, tenir escrit un guió o tractament del guió al presentar la sol·licitud, destinar un 40% de l'ajut a despeses de guió, no haver iniciat el rodatge 8 mesos abans de la publicació de la convocatòria i acreditar el 30% del pressupost de desenvolupament, entre d'altres¹⁰⁰.

La quantia que podrem obtenir en el cas de les sèries web de ficció és del màxim del 60% de despesa respecte al pressupost de desenvolupament, amb un límit de 25.000 euros¹⁰¹. Per tant, si se'ns concedís aquesta ajuda, rebríem com a màxim un total de 25.000 euros. Un cop finalitzada la producció, si la desviació del pressupost inicial sobrepasa el 20%, es produiria una reducció proporcional de la quantia atorgada, mentre que si sobrepasa el 50%, se'ns revocaria l'ajut.

⁹⁸ GENCAT. *Subvencions per al desenvolupament de projectes audiovisuals. A qui va dirigit*. Disponible a: <https://web.gencat.cat/ca/tramits/tramits-temes/Subvencions-per-al-desenvolupament-de-projectes-audiovisuals> (Darrera consulta: 25 d'Abril de 2021).

⁹⁹ INSTITUT CATALÀ DE LES EMPRESES CULTURALS. (2021). *Guia pràctica per a presentació de subvencions. Desenvolupament de projectes audiovisuals 2021*. Disponible a: http://canalempresa.gencat.cat/web/shared/OVT/Departaments/CLT/ICEC/Documents/AUDIOVISUAL/TEC055_GUIA_2021.pdf (Darrera consulta: 28 de Maig)

¹⁰⁰ INSTITUT CATALÀ DE LES EMPRESES CULTURALS. (2021). *Guia pràctica per a presentació de subvencions. Desenvolupament de projectes audiovisuals 2021*. Disponible a: http://canalempresa.gencat.cat/web/shared/OVT/Departaments/CLT/ICEC/Documents/AUDIOVISUAL/TEC055_GUIA_2021.pdf (Darrera consulta: 28 de Maig)

¹⁰¹ INSTITUT CATALÀ DE LES EMPRESES CULTURALS. (2021). *Guia pràctica per a presentació de subvencions. Desenvolupament de projectes audiovisuals 2021*. Disponible a: http://canalempresa.gencat.cat/web/shared/OVT/Departaments/CLT/ICEC/Documents/AUDIOVISUAL/TEC055_GUIA_2021.pdf (Darrera consulta: 28 de Maig)

Visualitzacions a YouTube, Flooxer y Playz

Al publicar els capítols de la websèrie en una plataforma digital, rebríem una quantitat de diners depenent del nombre de visualitzacions que cada vídeo o capítol rebés.

En el cas de YouTube, la quantia que es rep depèn de diferents factors, com l'idioma, el país d'origen del canal, el tipus de contingut i el públic al qual es dirigeix. Aquesta plataforma paga aproximadament 1 euro per cada 1.000 visualitzacions d'un vídeo¹⁰².

En el cas de Flooxer i Playz, aquests a més de retribuir als creadors de contingut per les visualitzacions dels vídeos a les seves plataformes, financen a aquests creadors de contingut per facilitar la creació de nous continguts. Per tant, podríem pactar amb una de les plataformes per tal que ens financin una part del pressupost a canvi d'emetre la websèrie en la seva web o plataforma. Això comportaria que només podríem pujar els capítols a aquesta plataforma, ja que ells tindrien l'exclusivitat. No obstant això, podríem utilitzar YouTube per pujar altres tipus de continguts i materials per augmentar el nivell de compromís o *engagement* amb l'audiència. A part d'aquests diners que ens subvencionarien, rebríem per part de la web de Flooxer entre 3 i 6 euros per cada 1.000 visites que aconseguixin els capítols de *The Unknown*¹⁰³.

Taula 6. *The Unknown*. Pla de finançament.

CONCEPTE	FINANÇAMENT	PERCENTATGE
Campanya Crowdfunding	45.000€	35,16%
Product placement	23.000€	17,97%
Coproduccions	Sistema del Solar: 35.000€	27,34%
Visualitzacions	YouTube 1€ cada 1.000 visites	A determinar
	Flooxer 3-6€ cada 1.000 visites	A determinar
Ajudes	ICEC Màxim 25.000€	19,53%

TOTAL PRESSUPOST	128.000€
-------------------------	-----------------

Font: Elaboració pròpia

¹⁰² ROMERO, I. (2020). *Cuánto paga YouTube por vídeo*. Metricool. Disponible a: <https://metricool.com/es/cuanto-paga-youtube-por-video/> (Darrera consulta: 28 de Maig)

¹⁰³ SIERRA, I. (2018). *Los creadores están emigrando a Flooxer porque pueden llegar a ganar hasta 3 veces más que en Youtube*. Watmag. Disponible a: <https://www.thewatmag.com/video/creadores-estan-emigrando-flooxer-porque-pueden-llegar-ganar-3-veces-que-youtube> (Darrera consulta: 28 de Maig)

7. VALORACIÓ DEL PROJECTE I PERSPECTIVES DE FUTUR

7.1. Valoració del projecte

La idea principal de *The Unknown* va sorgir fa ja quasi dos anys. Si ben bé la idea era quasi completament diferent del que ha acabat sent, hi ha hagut alguns elements que s'han mantingut. Al principi, eren dos germans que lluitaven per sobreviure en un món completament fet pols i on succeïen aquests canvis climàtics sobtats i perillosos, pel que constantment havien d'estar buscant un refugi nou. Vaig decidir canviar la idea perquè considerava que potser semblava molt repetitiva i seria més interessant el veure com un personatge lluita per sobreviure i tornar amb l'única família que li queda. D'aquesta manera, es pot jugar més amb *flashbacks* de com era la seva vida abans, es pot mostrar el que passa tant a l'exterior com a dintre del búnquer, entre altres elements que em van motivar a la realització d'aquest canvi.

Quan vaig començar a desenvolupar el meu treball final de grau, no tenia totalment clar com el volia fer. Durant el grau havia tingut moltes idees de projectes del gènere que en grup mai s'havien tirat endavant per la seva dificultat de realització i, per tant, no estava segura de si jo sola podria ser capaç de fer-ho. Veia que hi havien molts elements i factors que s'havien de tenir en compte i que no podria amb tot.

Tenint això en compte, vull deixar constància de què estic orgullosa d'haver pogut tirar endavant aquest projecte. M'ha servit per posar en pràctica els coneixements adquirits durant el grau i trobar els meus límits i possibilitats. A més a més, he sigut capaç de desenvolupar una idea del meu cap i deixar volar la meva imaginació. Al ser només el plantejament d'un projecte, he pogut fer tot el que creia que funcionaria millor sense cap límits siguin de temps, pressupost o directament perquè pot semblar molt difícil. Crec que és un projecte que es podria portar a terme i del qual em sentiria amb molta confiança a presentar a alguna persona interessat a produir-lo.

Pel que respecta al format, sabia des d'un principi que volia que fos una websèrie, i és que vas a qualsevol lloc i cada vegada veus a més gent mirant continguts al seus smartphones. Crec que el futur de l'audiovisual està en les noves tecnologies i molt més ara que amb la pandèmia la majoria dels cinemes estan tancats i la gent consumeix continguts a través d'internet. I més veient com moltes de les produccions que estaven pensades per estrenar-se al cinema aquesta temporada 20-21, estan optant per estrenar directament en les plataformes de vídeo sota demanda. Gràcies a aquest format, he

pogut expressar les meves visions perfectament i em permet fer un capítol curt, dinàmic i amb tots els elements necessaris per atraure al públic.

En definitiva, treballar en aquest projecte m'ha permès explorar un gènere que sempre m'havia agradat molt i en el qual vull acabar duent a terme més projectes. Mentre que vaig començar el projecte bastant desmotivada en les meves capacitats, considero que s'ha convertit en un projecte que es podria utilitzar per impulsar i explorar el món de la ciència-ficció i de la distopia en el mercat nacional.

7.2. Perspectives de futur

L'objectiu principal de futur de *The Unknown* és buscar persones interessades en la producció del projecte, com serien *Playz* o *Movistar+*, ja que estan buscant produir nous productes nacionals i amb temes relacionats amb l'actualitat. Gràcies a la situació actual i al canvi climàtic es podrien complir els requisits que es demanen i intentar comptar amb la seva ajuda i recursos per portar a terme la producció del projecte.

En el cas que no fos possible, la segona solució seria produir la websèrie amb un pressupost reduït, és a dir de forma amateur. A través d'aquesta via s'intentarien accedir a ajudes i subvencions per tal d'aconseguir un major finançament pel projecte.

Com això solament és un projecte, encara és a temps de canviar i de millorar. Està plantejat com una websèrie, però es podria convertir perfectament en un curtmetratge, llargmetratge o serial. Crec que és una idea que encara es podria estirar més i és que el guió finalitza amb un *cliffhanger* o final en suspens, un recurs narratiu que s'ha utilitzat per crear intriga i mantenir a l'espectador interessat per saber el desenllaç de la situació. És un plantejament pensat per desembocar moltes vegades en aconseguir més capítols o una segona part o temporada. D'aquesta manera, si s'aconseguís finançament o vendre el producte, aquest es podria adaptar a les necessitats o canvis que la productora o productors consideressin més adients per tal d'aconseguir un producte de major qualitat i que durés unes quantes temporades.

8. FONTS CONSULTADES

8.1. Articles acadèmics

- ✚ HERNÁNDEZ GARCÍA, P. (2011). *Las webseries: Evolución y características de la ficción española producida para Internet*. Dialnet. Disponible a: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4159110> (Darrera consulta: 2 de Maig)
- ✚ MORALES, F.; HERNÁNDEZ, P. (2012). La webserie. Convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en red. Depósito de Investigación Universidad de Sevilla. Disponible a: <https://idus.us.es/handle/11441/34320> (Darrera consulta: 2 d'Abril de 2021)

8.2. Webs

- ✚ ABC. Los jóvenes usan un 170% más las redes sociales desde el confinamiento. Diario ABC. Disponible a: https://www.abc.es/familia/padres-hijos/abci-jovenes-usan-170-por-ciento-mas-redes-sociales-desde-confinamiento-202006090116_noticia.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F (Darrera consulta: 23 d'Abril de 2021).
- ✚ AJUNTAMENT DE SABADELL. Parc del Torrent de la Romeua. Disponible a: <https://www.sabadell.cat/ca/fitxa-repertori/104408-repertori-23847> (Darrera consulta: 7 de Maig de 2021).
- ✚ ANTENA 3 NOTICIAS. (2015). Nace Flooxer, la nueva plataforma de vídeo corto de Atresmedia Digital. Disponible a: https://www.antena3.com/noticias/tecnologia/nace-flooxer-nueva-plataforma-video-corto-atresmedia-digital_20151117571b95526584a8abb5809619.html (Darrera consulta: 17 de Gener de 2021).

- ✚ ARJONA, D. (2014). A la sombra del futuro. El Cultural. Disponible a: <http://elcultural.com/A-la-sombra-del-futuro> (Darrera consulta: 19 de Maig)
- ✚ CHELLE, F. (2016). Literatura distópica. Culturamas. Disponible a: <https://www.culturamas.es/2016/12/11/literatura-distopica/> (Darrera consulta: 26 de Gener de 2021).
- ✚ CINE DE CIENCIA FICCIÓN DISTÓPICO. (2013). ¿Qué son distopias? Disponible a: <https://distopicas.wordpress.com/tag/john-stuart-mill/> (Darrera consulta: 28 d'Abril de 2021)
- ✚ CUBERO, D. (2017). 19. Cómo crear una webserie. Cursos profesionales para guionistas. Disponible a: <https://cursosdeguion.com/19-como-crear-una-webserie/> (Darrera consulta: 7 d'Abril de 2021)
- ✚ DIARI DE SABADELL. (2019). Zoom: El Torrent de la Romeua. Disponible a: <https://www.diaridesabadell.com/2019/09/30/zoom-el-torrent-de-la-romeua/> (Darrera consulta: 7 de Maig de 2021).
- ✚ EL CONFIDENCIAL. (2017). El 72% de los jóvenes ve más Youtube que la televisión. El Confi Tv. Disponible a: https://www.elconfidencial.com/television/2017-04-11/encuesta-mayoria-jovenes-prefiere-youtube-frente-television_1365435/ (Darrera consulta: 26 de Gener de 2021).
- ✚ EL DIARIO CANTABRIA. (2015). Declarada en ruina una casa abandonada en Camarreal. Disponible a: <https://eldiariocantabria.publico.es/articulo/cantabria/declarada-ruina-casa-abandonada-camarreal/20151004122828003272.html> (Darrera consulta: 7 de Maig).
- ✚ EL RINCÓN DEL EMPRENDEDOR. Las 6 mejores plataformas de crowdfunding. Disponible a: <https://rincondeemprendedor.es/6-mejores-plataformas-de-crowdfunding/> (Darrera consulta: 22 d'Abril de 2021).
- ✚ EL TERRAT. Quiénes somos. Disponible a: <https://elerrat.com/el-errat-quienes-somos/> (Darrera consulta: 21 d'Abril de 2021).

- ✚ ESCRIBANO LEÓN, M. ¿Cuál es la retención mínima de IRPF que se debe aplicar en el sueldo? La información. Disponible a: <https://www.lainformacion.com/economia-negocios-y-finanzas/irpf-retencion-minima-sueldo-nomina-dinero/2815214/> (Darrera consulta: 8 de Maig de 2021).
- ✚ FANDOM. Revolution. Plains Nation. Disponible a: https://revolution.fandom.com/wiki/Plains_Nation#History (Darrera consulta: 9 de Maig)
- ✚ FLAGLER COLLEGE. Dystopian Literature. By Decade. Disponible a: <https://library.flagler.edu/dystopian-literature/> (Darrera consulta 10 de Maig)
- ✚ FUENTES, O. Qué es un Community Manager y cuáles son sus principales funciones en la empresa. IEBS School. Disponible a: <https://www.iebschool.com/blog/que-es-un-community-manager-redes-sociales/> (Darrera consulta: 24 d'Abril de 2021).
- ✚ GALEANO, S. (2021). Cuáles son las redes sociales con más usuarios del mundo. Marketing 4 Ecommerce. Disponible a: <https://marketing4ecommerce.net/cuales-redes-sociales-con-mas-usuarios-mundo-ranking/> (Darrera consulta: 26 de Gener de 2021).
- ✚ GET ABSTRACT. Resumen de Los Viajes de Gulliver. Disponible a: <https://www.getabstract.com/es/resumen/los-viajes-de-gulliver/28105> (Darrera consulta: 10 de Maig)
- ✚ IDEALISTA NEWS. (2015). Mansiones abandonadas, entre la belleza y el terror. Disponible a: <https://www.idealista.com/news/inmobiliario/internacional/2015/11/30/740123-mansiones-abandonadas-entre-la-belleza-y-el-terror> (Darrera consulta: 7 de Maig de 2021).
- ✚ IMDB. *Cálico Electrónico*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt3307710/> (Darrera consulta: 21 d'Abril de 2021)

- ✚ IMDB. *Into The Night*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt10919486/> (Darrera consulta 9 de Maig)
- ✚ IMDB. *Revolution*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt2070791> (Darrera consulta 9 de Maig)
- ✚ IMDB. *Snowpiercer*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt6156584/> (Darrera consulta 9 de Maig)
- ✚ IMDB. *The 100*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt2661044/> (Darrera consulta 9 de Maig)
- ✚ IMDB. *The Rain*. Disponible a: <https://www.imdb.com/title/tt6656238/> (Darrera consulta 9 de Maig)
- ✚ INFOBAE. (2019). Las fotografías virales de una casa abandonada que parece “una cápsula del tiempo”. Disponible a: <https://www.infobae.com/america/eeuu/2019/04/30/las-fotografias-virales-de-una-casa-abandonada-en-georgia-que-parece-una-capsula-del-tiempo/> (Darrera consulta: 7 de Maig de 2021).
- ✚ JABONERO, D. (2017). TVE rescata el alocado espíritu de ‘La bola de cristal’ con Playz. El Español. Disponible a: https://www.elespanol.com/bluper/television/20171102/tve-rescata-alocado-espiritu-bola-cristal-playz/258475594_0.html (Darrera consulta: 26 de Gener de 2021).
- ✚ LITERATURASM. La novela distópica. Disponible a: <https://es.literaturasm.com/novela-distopica#gref> (Darrera consulta: 19 de Maig)
- ✚ MONTES, M. (2014). Las mejores intros de Malviviendo. Revista wego. Disponible a: <https://www.revistawego.com/2014/03/mejores-intros-malviviendo/> (Darrera consulta: 8 de Maig)
- ✚ NANU FILMS. We are Nanu Films. Disponible a: <https://nanufilms.tv/about-us/> (Darrera consulta: 21 d’Abril de 2021).

- ✚ OLIVIER PERALTA, E. Hashtag: Para qué sirven y cómo usarlos correctamente. Genwords. Disponible a: <https://www.genwords.com/blog/hashtag> (Darrera consulta: 24 d'Abril de 2021).
- ✚ OXFORD ENGLISH DICTIONARY. Dystopia. Disponible a: <https://www.oed.com/oed2/00071444;jsessionid=CE8626BAD189967AFAC47986695715F2> (Darrera consulta: 28 de Febrer de 2021)
- ✚ PARRA, M.A. (2015). El equipo de 'Malviviendo' entra en el humor negro con 'Entertainment'. Eldiario.es Disponible a: https://www.eldiario.es/andalucia/viviendo-despues-malviviendo_1_4382683.html (Darrera consulta: 8 de Maig)
- ✚ PIXABAY. Licencia. Pixabay. Disponible a: <https://pixabay.com/es/service/license/> (Darrera consulta: 10 d'Abril de 2021).
- ✚ PLATAFORMA E-DUCATIVA ARAGONESA. 2. Distopías. Disponible a: http://e-educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1250/1268/html/2_distopas.html (Darrera consulta: 19 de Maig)
- ✚ PLAYZ. (2019). Playz y el equipo de «Boca Norte» recogen el Premio Ondas 2019. RTVE.es. Disponible a: <https://www.rtve.es/playz/20191114/playz-equipo-boca-norte-recogen-premio-ondas-2019/1990750.shtml> (Darrera consulta: 6 de Febrer de 2021).
- ✚ PRADANOS, E. (2012). "En las webseries se puede ser mucho más atrevido en el guión y el tratamiento". Espinof. Disponible a: <https://www.espinof.com/online/en-las-webseries-se-puede-ser-mucho-mas-atrevido-en-el-guion-y-el-tratamiento> (Darrera consulta: 18 de Febrer de 2021)
- ✚ PRENSA RTVE. (2020). Playz bate su récord histórico de audiencia en abril con más de nueve millones de visualizaciones. RTVE Comunicación. Disponible a: <https://www.rtve.es/rtve/20200512/playz-bate-su-record-historico-audiencia-abril-mas-nueve-millones-visualizaciones/2013890.shtml> (Darrera consulta: 6 de Febrer de 2021).

- ✚ PRIETO, U. (2021). Playz, el canal en el que los jóvenes ponen la sociedad actual a debate. Huffington Post. Disponible a: https://www.huffingtonpost.es/entry/playz-la-casa-de-los-jovenes-para-reflexionar-en-tve_es_6033ee64c5b6cc8bbf3d8dd1
(Darrera consulta: 23 d'Abril de 2021)
- ✚ PUROMARKETING. ¿Por qué Twitter resulta tan importante para las marcas y empresas? Disponible a: <https://www.puromarketing.com/16/18980/twitter-resulta-importante-para-marcas-empresas.html> (Darrera consulta: 23 d'Abril de 2021).
- ✚ RODRIGO BRETO, J.C. (2017). Literatura y género distópico: ¿ficción o realidad? Achtung Magazine. Disponible a: <http://www.achtungmag.com/literatura-genero-distopico-ficcion-realidad/> (Darrera consulta: 19 de Maig)
- ✚ ROMERO, I. (2020). Cuánto paga YouTube por vídeo. Metricool. Disponible a: <https://metricool.com/es/cuanto-paga-youtube-por-video/> (Darrera consulta: 28 de Maig)
- ✚ ROMERO, J. M. (2019). Las webseries en la era del consumo online: de nuevos formatos a incubadoras de talento. Cadena SER. Disponible a: https://cadenaser.com/programa/2019/06/24/el_cine_en_la_ser/1561368865_7964_88.html (Darrera consulta: 6 de Febrer de 2021).
- ✚ REPUBLICA DE LAS IDEAS. *'El Hoyo', la distopía española que arrasa en Netflix*. Disponible a: <https://www.republica.com/2020/03/26/el-hoyo-la-distopia-espanola-que-arrasa-en-netflix/> (Darrera consulta 20 d'Abril de 2021)
- ✚ SCHMIDT, C. (2014). Why are Dystopian Films on the Rise Again? JSTOR Daily. Disponible a: <https://daily.jstor.org/why-are-dystopian-films-on-the-rise-again/>
(Darrera consulta: 19 de Febrer de 2021).
- ✚ SEPÚLVEDA, A. (2014). El futuro de Cálico Electrónico depende de ti... y del crowdfunding. El Confidencial. Disponible a: https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2014-04-19/el-futuro-de-calico-electronico-depende-de-ti-y-del-crowdfunding_117152/ (Darrera consulta: 21 d'Abril de 2021)

- ✚ SIERRA, I. (2018). Los creadores están emigrando a Flooxer porque pueden llegar a ganar hasta 3 veces más que en YouTube. WATmag. Disponible a: <https://www.thewatmag.com/video/creadores-estan-emigrando-flooxer-porque-pueden-llegar-ganar-3-veces-que-youtube> (Darrera consulta: 19 de Febrer de 2021).
- ✚ SISTEMA DEL SOLAR. Produccions Audiovisuals Sistema del Solar. Disponible a: <https://sistemadelsolar.com/ca/the-company/#bio> (Darrera consulta: 21 d'Abril de 2021).
- ✚ TRACES OF WAR. Bunker Aeródromo de Sabadell. Disponible a: <https://www.tracesofwar.com/sights/91836/Bunker-Aer%C3%B3dromo-de-Sabadell.htm> (Darrera consulta: 7 de Maig de 2021).
- ✚ ULULE SUPPORT. ¿Qué comisión cobra Ulule? Disponible a: <https://support.ulule.com/hc/es-es/articles/211812409--Qu%C3%A9-comisi%C3%B3n-cobra-Ulule-> (Darrera consulta: 24 d'Abril de 2021).
- ✚ WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. Ciberpunk. Disponible a: <https://es.wikipedia.org/wiki/Ciberpunk> (Darrera consulta: 28 de Febrer de 2021)
- ✚ ZEPHORIA. Top 10 Twitter Statistics – Updated March 2021. <https://zephoria.com/twitter-statistics-top-ten/> Disponible a: (Darrera consulta: 23 d'Abril de 2021).

8.3. Informes i taules salarials

- ✚ ASSOCIACIÓ D'ACTORS I DIRECTORS PROFESSIONALS DE CATALUNYA. Tablas salariales del convenio audiovisual estatal Año 2021. Disponible a: <https://www.aadpc.cat/uploads/2021/02/tablas-salariales-audiovisual-estatal-2021.pdf> (Darrera consulta: 26 d'Abril de 2021).

- ✚ ASOCIACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN. (2020). Marco General de los medios en España 2020. Disponible a: <https://www.aimc.es/a1mc-c0nt3nt/uploads/2020/01/marco2020.pdf> (Darrera consulta: 17 de Gener de 2021).
- ✚ ASOCIACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN. (2021). Marco General de los medios en España 2021. Disponible a: <https://www.aimc.es/a1mc-c0nt3nt/uploads/2021/02/marco2021.pdf> (Darrera consulta: 8 d'Abril de 2021).
- ✚ BARLOVENTO COMUNICACIÓN. (2020). OTT y plataformas de pago de España. Barlovento Comunicación. Disponible a: https://www.barloventocomunicacion.es/wp-content/uploads/2020/04/Informe_Barlovento_OTT_Plataformas-de-pago_May20.pdf (Darrera consulta: 17 de Gener de 2021).
- ✚ BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO. Disposición 4475 del BOE núm., 97 de 2017. Disponible a: <http://www.shootinginspain.info/imagenes/documentos/tablas-salariales-tecnicos-2017-16-es.pdf> (Darrera consulta: 26 d'Abril de 2021).
- ✚ GENCAT. Subvencions per al desenvolupament de projectes audiovisuals. A qui va dirigit. Disponible a: <https://web.gencat.cat/ca/tramits/tramits-temes/Subvencions-per-al-desenvolupament-de-projectes-audiovisuals> (Darrera consulta: 25 d'Abril de 2021).
- ✚ INSTITUT CATALÀ DE LES EMPRESES CULTURALS. (2021). Guia pràctica per a presentació de subvencions. Desenvolupament de projectes audiovisuals 2021. Disponible a: http://canalempresa.gencat.cat/web/shared/OVT/Departaments/CLT/ICEC/Documents/AUDIOVISUAL/TEC055_GUIA_2021.pdf (Darrera consulta: 28 de Maig)

- ✚ SEGURIDAD SOCIAL. Bases y tipos de cotización 2019. Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones. Disponible a: <http://www.seg-social.es/wps/portal/wss/internet/Trabajadores/CotizacionRecaudacionTrabajadores/36537> (Darrera consulta: 8 de Maig de 2021).

8.4. Tesis i treballs de recerca

- ✚ VÁSQUEZ, S. (2015). L'imaginari distòpic en la literatura i el cinema de la modernitat tardana. Treball de fi de grau. Dipòsit digital de documents de la UAB. Disponible a: <https://ddd.uab.cat/record/141265> (Darrera consulta: 17 de Maig)

8.5. Audiovisuals

- ✚ 1871454. (2016). Mujer retrato cara. Pixabay. Disponible a: <https://pixabay.com/es/photos/mujer-retrato-cara-morena-peinado-1132617/> (Darrera consulta: 28 de Maig)
- ✚ DANIELSAMPAIONETO. (2017). Azul gafas de sol mujer. Pixabay. Disponible a: <https://pixabay.com/es/photos/azul-gafas-de-sol-mujer-piscina-2705642/> (Darrera consulta: 28 de Maig)
- ✚ DISCORDIANOS. The Bunker. Disponible a: <https://www.discordianos.com/servidor/1791-the-bunker/> (Darrera consulta: 7 de Maig de 2021).
- ✚ FREE-PHOTOS. (2015). Hombre El Agua Húmedo. Pixabay. Disponible a: <https://pixabay.com/es/photos/hombre-el-agua-h%C3%BAmedo-masculina-984504/> (Darrera consulta: 28 de Maig)

- ✚ JERZYGORECKI. (2015). Niña triste retrato. Pixabay. Disponible a:
<https://pixabay.com/es/photos/ni%C3%B1a-triste-retrato-cara-mujer-2961959/>
(Darrera consulta: 28 de Maig)
- ✚ LANGLL. (2015). Niño Niña Retrato. Pixabay. Disponible a:
<https://pixabay.com/es/photos/ni%C3%B1o-ni%C3%B1a-retrato-vestido-931152/>
(Darrera consulta: 28 de Maig)
- ✚ LUIS-3. Todas las muertes de maniac 2012. YouTube. Disponible a:
<https://www.youtube.com/watch?v=e1UWjFsgH-k> (Darrera consulta: 31 de Maig)
- ✚ NETFLIX ESPAÑA. (2019). Paquita Salas representa a Amaia y Alfred / Netflix España. YouTube. Disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=Hp7aa3v1IRM>
(Darrera consulta: 8 de Maig)
- ✚ NETFLIX ESPAÑA. (2018). Paquita Salas entrega el Goya a Actriz Revelación / #Goya2018. YouTube. Disponible a:
https://www.youtube.com/watch?v=eMtyBBSF_GE (Darrera consulta: 8 de Maig)
- ✚ NETFLIX. Into The Night. Disponible a: <https://www.netflix.com/title/81008221>
(Darrera consulta: 31 de Maig)
- ✚ NETFLIX. Los 100. Disponible a: <https://www.netflix.com/title/70283264> (Darrera consulta: 31 de Maig)
- ✚ NETFLIX. Snowpiercer: Rompenieves. Temporada 1: Ep.1. Des del minut 00:00 al 03:12. Disponible a: <https://www.netflix.com/watch/80177378?trackId=200257859>
(Darrera consulta 6 de Maig)
- ✚ NETFLIX. Snowpiercer: Rompenieves. Disponible a:
<https://www.netflix.com/watch/80177378?trackId=200257859> (Darrera consulta 31 de Maig)
- ✚ NETFLIX. The Rain. Disponible a: <https://www.netflix.com/title/80154610> (Darrera consulta: 31 de Maig)

- ✚ REVOLUTIONNBC2012. Revolution Intro – Opening Credits HD. YouTube.
Disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=eDPFxySbAgw> (Darrera consulta: 9 de Maig)
- ✚ SAMMY-WILIAMS. (2019) Hombre Hero Sucio. Pixabay. Disponible a: <https://pixabay.com/es/photos/hombre-hero-sucio-soldado-ej%C3%A9rcito-4207514/> (Darrera consulta: 28 de Maig)
- ✚ STOCKSNAP. (2017). Gorrita Guy Hombre. Pixabay. Disponible a: <https://pixabay.com/es/photos/gorrita-guy-hombre-barba-chaqueta-2562646/> (Darrera consulta: 28 de Maig)

9. ANNEXOS

9.1. Guió literari del tràiler

MATTIAS (VOZ EN OFF)

Hace quince años el cambio climático hizo que la superficie de la tierra se volviera inhabitable.

(pausa)

Los supervivientes tuvimos que refugiarnos en búnkeres bajo tierra y los que no tuvieron tanta suerte, sufrieron terribles muertes a causa de cambios climáticos extremos e impredecibles.

(pausa, lento y haciendo pausas después de cada uno de los fenómenos del tiempo)

Incendios, tormentas eléctricas y nevadas arrasaron con nuestro mundo y nos obligaron a vivir bajo tierra.

(pausa, con tristeza)

Desgraciadamente, dentro de los búnkeres no todo ha sido coser y cantar.

(pausa)

Con el paso de los años, las provisiones comenzaron a disminuir y los conflictos derivados de estar mucho tiempo encerrados aumentaron.

MATTIAS (VOZ EN OFF)

Peleas por conseguir más raciones de comida, suicidios por estar encerrados, motines, entre otros.

(pausa)

Pero hace 5 años todo cambió.

(pausa)

El nuevo gobierno creó *Alesul*, un programa que escogía a personas para salir a la superficie en busca de suministros y otras misiones.

(pausa)

Mi padre fue uno de los primeros enviados a la superficie. Pero, al igual que todos los demás que han salido del búnker, nunca volvió.

(con tristeza)

Mi madre acabó suicidándose. Eso me dejó a mí sin saber qué hacer y a cargo de mi hermana pequeña de 3 años.

(pausa)

Juntos nos las hemos podido apañar bien estos 5 años, pero ahora que me ha tocado a mí salir no puedo dejarla sola.

MATTIAS (VOZ EN OFF)

Desgraciadamente, me han asignado una misión de prioridad urgente y si no la acepto pueden echarnos a ambos del búnker. Así que, por mucho que me cueste, debo ir. Porque de esta manera por lo menos Adana estará a salvo aquí dentro.

(pausa, con tristeza, pero con determinación)

Intentaré con todas mis fuerzas volver a Valistran con Adana. Pero si no vuelvo...

(pausa, con tristeza)

...Decidle a Adana que la quiero y que nada me ha hecho más feliz que ser su hermano.

9.2. Guió tècnic tràiler

Nº PLA	DURACIÓ	IMATGE			AUDIO		OBSERVACIONS
		DESCRIPCIÓ	TIPUS PLA	ANG/ MOV	DIÀLEG	SO	
1	00:00 – 00:02	Imatge de la terra	GPG	Pla des de l'espai o aeri	-	Música tràiler 1	Imatge d'arxiu
2	00:02 – 00:04	Imatge de la terra desolada/destruïda	GPG	Pla des de l'espai o aeri	MATTIAS (VOZ EN OFF) Hace quince años el cambio climático hizo que la superficie de la tierra se volviera inhabitable.	Música tràiler 1	Imatge d'arxiu
3	00:04 – 00:06	Camí amb coses destrossades tirades pel terra	PG	Frontal / Traveling seguiment		Música tràiler 1	Imatges gravades amb càmera subjectiva / GoPro
4	00:06 – 00:08	Bosc destrossat amb coses tirades al terra	PG	Frontal / Traveling seguiment		Música tràiler 1	
5	00:08 – 00:10	Pont abandonat amb cosses destrossades pel terra	PG	Frontal / Traveling seguiment		Música tràiler 1	
6	00:10 – 00:12	Porta del búnquer Valistran	PG	Frontal / Traveling seguiment	MATTIAS (VOZ EN OFF) Los supervivientes tuvimos que refugiarnos en búnkeres bajo tierra.	Música tràiler 1	

7	00:12 – 00:14	Interior búnquer Valistran	PG	Frontal / Estàtica	MATTIAS (VOZ EN OFF) Y los que no tuvieron tanta suerte, sufrieron terribles muertes a causa de cambios climáticos extremos e impredecibles.	Música tràiler 1	
8	00:14 – 00:16	Gent corrents i barallant-se per intentar escapar	PA	Frontal / Estàtica		Música tràiler 1	No se'ls ha de veure la cara
9	00:16 – 00:17	Cel amb molts núvols i a punt de ploure	PG	Contrapicat / Estàtica		Música tràiler 1	
10	00:17 – 00:19	Camp amb un tornado al fons	PG	Frontal / Estàtica		Música tràiler 1	
11	00:19 – 00:20	Muntanyes amb molt de fum	PG	Frontal / Estàtica		Música tràiler 1	
12	00:20 – 00:22	Camp amb molt de foc	GPG	Pla aeri	MATTIAS (VOZ EN OFF) Incendios.	Música tràiler 1	Pla realitzat amb un dron
13	00:22 – 00:23	Mar amb una tempesta elèctrica	GPG	Pla aeri	MATTIAS (VOZ EN OFF) Tormentas eléctricas.	Música tràiler 1	Pla realitzat amb un dron
14	00:23 – 00:25	Camp on està nevant, molta neu al terra	PG	Frontal / Estàtica	MATTIAS (VOZ EN OFF) Y nevadas.	Música tràiler 1	
15	00:25 – 00:27	Casa abandonada quasi sense parets i amb pintades	PG	Frontal / Traveling seguiment	MATTIAS (VOZ EN OFF) Arrasaron con nuestro mundo.	Música tràiler 1	
16	00:27 – 00:28	Cabanya abandonada amb el sostre trencat i amb vegetació	PG	Frontal / Traveling lateral		Música tràiler 1	

17	00:28 – 00:30	Cementiri abandonat amb molta vegetació	PG	Frontal / Traveling vertical	MATTIAS (VOZ EN OFF) Y nos obligaron a vivir bajo tierra.	Música tràiler 1	
18	00:30 – 00:32	Bosc amb foc i molt de fum	PM (del foc)	Frontal / Estàtica	MATTIAS (VOZ EN OFF) Desgraciadamente, dentro de los búnkeres no todo ha sido coser y cantar.	Música tràiler 2	
19	00:32 – 00:35	Casa abandonada, amb les finestres tapiades i amb molta vegetació	PG	Frontal / Traveling lateral		Música tràiler 2	
20	00:35 – 00:37	Fàbrica abandonada amb les finestres trencades i amb vegetació al terra	PG (des de darrere de la tanca)	Frontal / Traveling lateral		Música tràiler 2	
21	00:37 – 00:39	Església abandonada, amb el segon pis destruït i les parets deteriorades	GPG	Frontal / Estàtica		MATTIAS (VOZ EN OFF) Con el paso de los años, las provisiones comenzaron a disminuir y los conflictos derivados de estar mucho tiempo encerrados aumentaron.	Música tràiler 2
22	00:39 – 00:41	Cassola de menjar amb vapor	PD cassola	Frontal / Estàtica	Música tràiler 2		
23	00:41 – 00:45	Home que es porta les mans a la cara	PMC	Frontal / Estàtica	Música tràiler 2		Només de la meitat de la cara
24	00:46 – 00:48	Dos homes que es barallen	PM homes	Frontal / Estàtica	MATTIAS (VOZ EN OFF) Pelear por conseguir más raciones de comida.	Música tràiler 2	Càmera lenta
25	00:48 – 00:50	Gent que es baralla al carrer amb foc	PA	Des de darrera		Música tràiler 2	

26	00:50 – 00:52	Façana d'un edifici amb tanques elèctriques i amb les finestres mig obertes	PG	Frontal / Traveling lateral	MATTIAS (VOZ EN OFF) Suicidios por estar encerrados.	Música tràiler 2	
27	00:52 – 00:53	Persones que trenquen els vidres d'una tenda	PA	Des de darrera	MATTIAS (VOZ EN OFF) Motines.	Música tràiler 2	
28	00:53 – 00:54	Persones que tiren coses	PA	Des de darrera	MATTIAS (VOZ EN OFF) Entre otros.	Música tràiler 2	
29	00:54 – 00:59	Lluna vista des de dintre del bosc a través d'unes branques	GPG	Contrapicat / Estàtica	MATTIAS (VOZ EN OFF) Pero hace 5 años todo cambió.	Música tràiler 2	Pas del temps amb càmera ràpida
30	00:59 – 01:02	Interfície del programa Alesul	PD ordinador	Frontal / Estàtica	MATTIAS (VOZ EN OFF) El nuevo gobierno creó Alesul.	Música tràiler 2	
31	01:02 – 01:06	Assignació dels exploradors del búnquer Valistran i la seva missió	PD assignació	Frontal / Estàtica	MATTIAS (VOZ EN OFF) Un programa que escogía a personas para salir a la superficie.	Música tràiler 2	Imatge d'arxiu
32	01:06 – 01:09	Vista aèria del bosc i de la destrucció causada pel canvi climàtic	GPG	Pla aeri	MATTIAS (VOZ EN OFF) En busca de suministros y otras misiones.	Música tràiler 2	Pla realitzat amb un dron
33	01:09 – 01:12	Persona amb una caputxa que està en mig del bosc	PMC	Frontal / Estàtica	MATTIAS (VOZ EN OFF) Mi padre fue uno de los primeros enviados a la superficie.	Música tràiler 2	Lleugerament lateral

34	01:12 – 01:16	Pla de soldats lluitant en un camp amb foc	PG	Des de darrere d'una columna	MATTIAS (VOZ EN OFF) Pero, al igual que todos los demás que han salido del búnker.	Música tràiler 2	Càmera lenta
35	01:16 – 01:19	Soldat que intenta escapar d'una explosió	PA	Frontal / Estàtica	MATTIAS (VOZ EN OFF) Nunca volvió.	Música tràiler 2	Càmera lenta
36	01:19 – 01:22	Mà plena de sang amb un ganivet	PD ganivet	Frontal / Estàtica	MATTIAS (VOZ EN OFF) Mi madre acabó suicidándose.	Música tràiler 2	
37	01:22 – 01:25	Cementiri abandonat amb les làpides trencades pel pas del temps	PG	Frontal / Traveling següent	MATTIAS (VOZ EN OFF) Eso me dejó a mi sin saber qué hacer y a cargo de mi hermana pequeña de 3 años.	Música tràiler 2	
38	01:25 – 01:28	Cementiri abandonat amb molta boira, amb quasi 0 visibilitat	PG	Frontal / Traveling lateral		Música tràiler 2	
39	01:28 – 01:31	Mattias camina per un bosc desolat	PM	Frontal / Estàtica	MATTIAS (VOZ EN OFF) Pero ahora que me ha tocado a mí salir no puedo dejarla sola.	Música tràiler 2	No se li veu la cara
40	01:31 – 01:32	Peus de Mattias, que camina pel bosc	PD peus	Frontal / Estàtica		Música tràiler 2	
41	01:32 – 01:35	Exterior piscines Vercandi	PG	Frontal / Panoràmica lateral	MATTIAS (VOZ EN OFF) Desgraciadamente, me han asignado una misión de prioridad urgente.	Música tràiler 2	
42	01:35 – 01:38	Piscines Vercandi vistes des de lluny	GPG	Pla aeri		Música tràiler 2	

43	01:38 – 01:41	Detall de com cauen cops de calamarsa al terra	PD fulles	Frontal / Estàtica	MATTIAS (VOZ EN OFF) Y si no la acepto pueden echarnos a ambos del búnker.	Música tràiler 2	
44	01:41 – 01:45	Bosc amb la vegetació devastada	PG	Frontal / Panoràmica lateral	MATTIAS (VOZ EN OFF) Así que, por mucho que me cueste, debo ir. Porque de esta manera por lo menos Adana estará a salvo aquí dentro.	Música tràiler 2	
45	01:45 – 01:48	Carrer abandonat, amb vegetació que ha crescut en les parets trencades	PG	Frontal / Traveling seguiment		Música tràiler 2	
46	01:48 – 01:50	Bosc amb molta vegetació destruïda pels diferents canvis de temps	PG	Frontal / Traveling seguiment		Música tràiler 2	
47	01:50 – 01:52	Camí que ha estat envaït totalment per la vegetació	PG	Frontal / Traveling seguiment		MATTIAS (VOZ EN OFF) Intentaré con todas mis fuerzas volver a Valistran con Adana. Pero si no vuelvo...	Música tràiler 2
48	01:52 – 01:55	Mattias s'allunya de la càmera	PG des del terra	Des de darrera / Estàtica		Música tràiler 2	
49	01:55 – 02:00	Adana en un camp	PD cabell	Frontal / Estàtica	MATTIAS (VOZ EN OFF) Decidle a Adana que la quiero y que nada me ha hecho más feliz...	Música tràiler 2	No se li ha de veure la cara, com a molt una mica de galta

50	02:00 – 02:05	Carretera / Careta amb el logotip la websèrie	GPG	Tràveling d'allunyament	MATTIAS (VOZ EN OFF) ...Que ser su hermano.	F. Out Música tràiler 2	Pla realitzat amb un dron
51	02:05 – 02:15	Crèdits	-	-	-	-	
52	02:15 – 02:15	Fosa a negre	-	-	-	-	