

# **Treball de Fi de Grau**

## **Títol**

**Sin Señal, proyecto de formato de una Webserie Transmedia.**

## **Autoria**

**Lorena Hueso Escobar, Laia Junquera Rovira, Ander Luque Rodrigo, Iris Requena Antón, Cristina Villalobos Poyatos.**

## **Professorat tutor**

**Laia Sánchez**

## **Grau**

Comunicació Audiovisual	X
Periodisme	
Publicitat i Relacions Públiques	

## **Tipus de TFG**

Projecte	X
Recerca	

## **Data**

**01/06/21**

# Full resum del TFG

## Títol del Treball Fi de Grau:

<b>Català:</b>	Sin Señal, projecte de format d'una Webserie Transmedia.			
<b>Castellà:</b>	Sin Señal, proyecto de formato de una Webserie Transmedia.			
<b>Anglès:</b>	Sin Señal, a format project of a Transmedia Web series.			
<b>Autoria:</b>	Lorena Hueso Escobar, Laia Junquera Rovira, Ander Luque Rodrigo, Iris Requena Antón, Cristina Villalobos Poyatos.			
<b>Professorat tutor:</b>	Laia Sánchez.			
<b>Curs:</b>	2020/21	<b>Grau:</b>	<b>Comunicació Audiovisual</b>	X
			<b>Periodisme</b>	
			<b>Publicitat i Relacions Públiques</b>	

## Paraules clau (mínim 3)

<b>Català:</b>	Adolescència, feminisme, focalització, format, interactivitat, joves, juvenil, LGBT, narrativa, punt de vista, thriller, transmèdia, Webserie, xarxes socials.
<b>Castellà:</b>	Adolescencia, feminismo, focalización, formato, interactividad, jóvenes, juvenil, LGBT, narrativa, punto de vista, redes sociales, thriller, transmedia, Webserie.
<b>Anglès:</b>	Adolescence, feminism, focalisation, format, interactivity, LGBT, narrative, point of view, social media, thriller, Web series, youths, youth.

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

<b>Català:</b>	El projecte de webserie transmèdia Sin Senyal presenta la creació d'un format interactiu en el qual l'audiència escull al seu protagonista. Per sustentar el format s'ha creat una història original de gènere thriller juvenil amb el desenvolupament del guió complet del pilot i les sinopsis dels 9 capítols restants. El treball compta amb una primera part conceptual, que inclou un anàlisi de mercat i d'audiència, partir del qual s'ha dissenyat la Bíblia transmèdia de el projecte. Aquesta segona part compta amb el tractament, les especificacions funcionals i estètiques i l'estratègia de negoci.
<b>Castellà:</b>	El proyecto de Webserie Transmedia Sin Señal presenta la creación de un formato interactivo en el que le espectadore escoge a su protagonista. Para sustentar el formato se ha creado una historia original de género thriller juvenil con el desarrollo del guion completo del piloto y las sinopsis de los 9 capítulos restantes. El trabajo cuenta con una primera parte conceptual, que incluye un análisis de mercado y de audiencia, partir del cual se ha diseñado la Biblia transmedia del proyecto. Esta segunda parte cuenta con el tratamiento, las especificaciones funcionales y estéticas y la estrategia de negocio.

**Anglès:**

The Webserie Transmedia Sin Signal project presents the creation of an interactive format in which the viewer chooses their protagonist. To support the format, an original youth thriller genre story has been created with the development of the complete pilot script and the synopses of the remaining 9 episodes. The work has a first conceptual part, which includes a market and audience analysis, from which the project's transmedia Bible has been designed. This second part has the treatment of the script, the functional and aesthetic specifications and the business strategy.

Proyecto de formato de una Webserie Transmedia

Tutora: Laia Sánchez

Curso 2020-2021

# SIN SEÑAL

**Comunicación Audiovisual**

**Trabajo Final de Grado**

Lorena Hueso, Laia Junquera  
Ander Luque, Iris Requena y Cristina Villalobos



# CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Uso del lenguaje	1
1.2. Presentación del proyecto	1
1.3. Presentación de equipo	3
1.4. Objetivos	6
1.5. Motivación	7
1.6. Metodología y estructura del trabajo	8
1.6.1. Contexto actual (Covid)	9
2. CONCEPTUALIZACIÓN	10
2.1. Análisis del formato webserie	10
2.1.1 Antecedentes	14
2.2. Análisis de la estrategia transmedia	16
2.2.1. La narrativa transmedia	16
2.2.2. Redes Sociales: beneficios y puntos a tener en cuenta	19
2.2.3. Cómo usar las redes sociales en la estrategia transmedia	20
2.2.4. Comunidades en redes: fenómeno fandom	20
2.2.5. La televisión social	21
2.3. Análisis de mercado y estudio de audiencia	22
2.3.1 La Industria Audiovisual no deja de crecer	22
2.3.2. El Sector Audiovisual español en cifras	23
2.3.3. Situación del Sector de los Contenidos Digitales en España en 2019	24
2.3.4. Análisis de audiencia	25
2.3.5. Consumidores mediáticos	26
2.4. Factores de éxito y ventanas de explotación	28
2.4.1. Playz	31
2.5. Criterios ideológicos	32
2.5.1. Tratamiento de la juventud	32
2.5.2. Diversidad cultural	34
2.5.3. Abandono de una de las figuras paternas	35
2.5.4. Diversidad sexual y de género	36
3. DISEÑO DE PROYECTO: SIN SEÑAL, WEBSERIE TRANSMEDIA	41
3.1. ¿Qué es Sin Señal?	41
3.2. Justificación del target	43
3.3. Aplicación del análisis de mercado	44

3.4. Diseño de dirección	47
3.4.1. Aspectos teóricos	47
3.4.1.1. Dirección novel	47
3.4.1.2. Relación con corrientes teóricas	49
3.4.2. Cine de género vs. Cine comercial	51
3.4.2.1. Géneros cinematográficos de Sin Señal: referentes	53
3.4.2.1.1. Thriller y suspense	53
3.4.2.1.2. Drama	54
3.4.2.3.3. Cine de personajes	55
3.4.2.1.4. Comedia	55
3.4.2.1.5. Cine comercial	56
3.4.2.2. Directoras en el cine de suspense	56
3.4.3. Dirección en el mundo transmedia	57
3.4.3.1. Directoras en el mundo transmedia	58
3.4.4. Focalización y punto de vista	59
3.4.5. Montaje	61
3.4.6. Puesta en escena	62
3.4.6.1. Propuesta estética	63
3.4.6.1.1. Propuesta visual	63
3.4.6.1.2. Propuesta artística	69
3.4.7. Producción	74
3.4.8. Dirección del equipo técnico en las etapas de la producción.	75
3.4.8.1. Preproducción	75
3.4.8.2. Producción	77
3.4.8.3. Postproducción	78
3.4.9. Cast	79
3.4.10. Dirección de intérpretes	80
3.4.10.1. Método Strasberg	81
3.4.10.2. Método Meyerhold	82
3.5. Diseño de guion	83
3.5.1. Escribir una narrativa transmedia	83
3.5.1.1. Paso a paso: ¿Porqué una historia transmedia?	83
3.5.1.1.1. Antes de escribir: normas del transmedia	84
3.5.1.1.2. Diseño Narrativa	86
3.5.1.1.3. Construir una historia	89
3.5.1.2. Escribir una historia: el mundo y sus personajes	91
3.5.1.2.1. Universo	91
3.5.1.2.2. Personajes	91
3.5.1.3 La co-escritura	93

3.6. Desarrollo de producción ejecutiva	94
3.6.1. Presupuesto real	94
3.6.2. Presupuesto estimado	96
3.7. Diseño de sonido	99
3.7.1. El concepto “diseño de sonido”	99
3.7.2. Fases de la producción de sonido	100
3.7.2.1. Preproducción	101
3.7.2.2. Producción	102
3.7.2.3. Postproducción	102
3.7.3. Equipo sonoro utilizado en Sin Señal	106
3.7.3.1. Set. 1: equipo y material reducido	106
3.7.3.2. Set. 2: equipo y material ampliado	107
3.7.4. Grabaciones fuera de rodaje	107
3.7.5. La BSO de Sin Señal	108
3.7.5.1. Referentes	108
3.7.5.2. Músicas de las piezas producidas	109
 4. BIBLIA TRANSMEDIA SIN SEÑAL	 112
4.1. ONE PAGE	112
4.2. Argumento	113
4.3. Tratamiento	115
4.3.1. Personajes: Caracterización y Actitud en redes	115
4.3.1.1. Personajes principales	115
4.3.1.2. Personajes secundarios	136
4.3.2. Mundo y contexto	142
4.4. Mapa de tramas	146
4.5. Especificaciones Funcionales	148
4.5.1. Plataformas y canales	148
4.5.2. Viaje de le usuarie	150
4.5.2.1. Puntos Clave	153
4.6. Especificaciones de Diseño	153
4.6.1. Diseño estético	154
4.6.1.1. Visión general: estilo del conjunto	154
4.6.1.2. Justificación de la elección de la interfaz.	154
4.6.2. Branding	156
4.6.3. Storyboard	158
4.6.4. Wireframes	165
4.6.5. Guía de estilo	167
4.6.5.1. Paleta de colores	167

4.6.5.2. Fuentes	174
4.7. Especificaciones Tecnológicas	175
4.7.1. Plataformas tecnológicas	175
4.7.2. Arquitectura del sistema	178
4.7.3. Magia subyacente en la tecnología	180
4.8. Modelo de negocio y Promoción	181
4.8.1. Objetivos	181
4.8.2. Costes de producción y financiación	182
4.8.3. Distribución y promoción	183
4.8.4. Estado del proyecto y próximos pasos	186
5. CONCLUSIONES	188
5.1. Conclusión de proyecto	188
5.2. Memoria de equipo	189
LISTADO DE REFERENCIAS	191
ANEXO 1. PREPRODUCCIÓN SIN SEÑAL	209
6.1 Guion Formulario Página Web	210
6.2 Sinopsis capítulos	215
6.2.1. Sinopsis Alba	215
6.2.2. Sinopsis Dani	224
6.2.3. Sinopsis Alex	233
6.2.4. Sinopsis Irene	241
6.2.5. Sinopsis Víctor	249
6.3 Mapa Tramas	258
6.4 Guiones literarios	270
6.4.1 Guion Piloto Completo	270
6.4.2 Guion Piloto Teaser	315
6.4.3 Guion Capítulo 2 Alex	323
6.4.4 Guion Capítulo 2 Víctor	331
6.4.5 Guion Capítulo 2 Alba	339
6.4.6 Guion Capítulo 2 Dani	349
6.4.7 Guion Capítulo 2 Irene	357
6.5. Guiones técnicos	363
6.5.1 Guion Piloto Teaser	363
6.5.2 Guion Capítulo 2 Parte Conjunta	375
6.5.3 Guion Capítulo 2 Alex	382
6.5.4 Guion Capítulo 2 Víctor	387

6.5.5. Guion Capítulo 2 Alba	392
6.5.6. Guion Capítulo 2 Dani	398
6.5.7. Guion Capítulo 2 Irene	403
6.6. Documentos Arte	410
6.6.1. Desglose General	410
6.6.2. MoodBoard Vestuario	490
6.6.3. MoodBoard Maquillaje	522
6.6.4. MoodBoard Atrezzo	540
6.6.5. Presupuesto Vestuario	568
6.6.6. Presupuesto Atrezzo	588
6.6.7. Paleta Colores	612
6.7 Desgloses Sonido	625
6.7.1. Desgloses general audio. Teaser	625
6.7.2. Desgloses general audio. Capítulo 2 Parte Conjunta	632
6.7.3. Desgloses general audio. Capítulo 2 Alex	637
6.7.4. Desgloses general audio. Capítulo 2 Víctor	640
6.7.5. Desgloses general audio. Capítulo 2 Alba	643
6.7.6. Desgloses general audio. Capítulo 2 Dani	648
6.7.7. Desgloses general audio. Capítulo 2 Irene	652
6.7.8. Desglose específico Rodaje	656
6.8 Documentos Sonido	702
6.8.1. Lista ADR	702
6.8.2. Efectos sonoros	709
6.9. Banda Sonora Sin Señal	714
6.9.1. Ficha inicial BSO.	714
6.9.2. Propuesta puntos clave. Teaser	716
6.9.3. Propuesta puntos clave. Capítulo 2	719
6.9.4. Cue Sheet	723
6.10. Plantas de cámara y micro.	725
6.10.1. Piloto. Teaser	725
6.10.2. Capítulo 2 Parte Conjunta	748
6.10.3 Guion Capítulo 2 Alex	759
6.10.4 Guion Capítulo 2 Víctor	763
6.10.5 Guion Capítulo 2 Alba	768
6.10.6 Guion Capítulo 2 Dani	775
6.10.7 Guion Capítulo 2 Irene	777
6.11. Presupuestos	781
6.11.1 Presupuesto real. Tabla de gastos.	781
6.11.2 Presupuesto estimado. Capítulo 2 Sin Señal.	783



6.12. Plan de rodaje	799
6.12.1. PR. General	799
6.12.2. PR. Específico	828
6.13. Call Sheets	878
6.13.1. 26 Marzo. Jiaxin y Elena	878
6.13.2. 26 Marzo. Carla	880
6.13.3. 27 Marzo. Elisa	882
6.13.4. 27 Marzo. Amada	883
6.13.5. 2 Abril. Montse, Jiaxin, y Carla	884
6.13.6. 2 Abril. Jonathan	885
6.13.7. 3 Abril. Carla, Jiaxin, Elisa, Amada y Jonathan	887
6.13.8. 10 Abril. Alex y María José	889
6.13.9. 10 Abril. Amada, Gabriela y Adrián	890
6.13.10. 11 Abril. Carla, Jiaxin, Elisa, Amada, Jonathan y Alex	891
6.14 Plantillas Cesiones.	893
6.14.1. Cesión de derechos de imagen.	893
6.14.2. Cesión de derechos musicales.	894
6.14.3. Acuerdo de confidencialidad.	895
 ANEXO 2. SEGUIMIENTO TRABAJO	896
7.1 Transcripción Entrevistas	898
7.1.1 Entrevista a Óscar de Ávila.	898
7.1.2 Entrevista a Jaume Duque.	905
7.1.2 Entrevista a Ona Anglada y Natàlia Boadas.	908
7.1.2 Entrevista a Gominuke.	911
7.2 Plantilla. Cesión derechos intelectuales entrevistas	915
7.3 Actas	917
7.3.1 Tutorías	917
7.3.2 Equipo	931
7.3.3 Guion	961
7.3.4 Dirección	976
7.3.5 Producción	983
7.3.6 Fotografía	986
7.3.7 Arte	995
7.3.8 Sonido	1001
7.3.9 Fotografía y Sonido	1008
7.3.10. Promoción	1013
7.3.11. Montaje	1016
7.4. Estudio SKAM.	1021

# INTRODUCCIÓN

## 1.1. Uso del lenguaje

Para este proyecto se ha decidido de forma unísona redactar el texto utilizando el pronombre neutro. El motivo por el cual se ha tomado esta decisión es para demostrar la disconformidad ante el uso del pronombre masculino como genérico que incluya a todas las personas.

En consecuencia, se utilizará el pronombre *elle*, incluyendo en este tanto a hombres y mujeres, como personas no binarias que quedan fuera del uso gramatical reglado por la Real Academia Española. Aclaramos que esto se verá reflejado tanto en el trabajo escrito como en el producto audiovisual.

Por otro lado, todo el trabajo se plantea con perspectiva de género. El grupo considera el feminismo como un pilar fundamental y, por tanto, se verá reflejado de manera transversal en este trabajo de final de grado. La intención es aportar una mirada activista e inconformista para incluir la obra en la corriente emergente de los creadores que se implican en contenidos feministas.

## 1.2. Presentación del proyecto

Sin Señal es una webserie transmedia de *thriller* juvenil en la que, mediante una plataforma web propia, el espectador podrá escoger a través de qué personaje conoce la historia. Se trata de la unión de un formato innovador que se sustenta gracias a su trama persuasiva, dando como resultado una ficción atractiva para el público joven. El uso de las redes sociales y las plataformas digitales permiten a Sin Señal crear una comunidad activa y participe del proyecto, punto clave para la expansión del mismo. Aún tratándose de una ficción, Sin Señal se presenta como una propuesta en la que el peso del contenido ideológico y educativo se pone al mismo nivel que el entretenimiento. Ofrecer disfrute a la vez que educación en el respeto a la diversidad.

Originalmente, la semilla de este proyecto fue plantada hace dos años, durante el curso 2018/2019, para la asignatura *Teoria dels Gèneres Audiovisuals*, impartida por Núria García. Se empezó a desarrollar este formato por los alumnos Paula López, Iris Requena, Cristina Villalobos, Ander Luque y Lorena Hueso, motivados por crear un nuevo formato que reflejara una vida universitaria y donde el espectador pudiera sentirse identificado con alguno de sus personajes.

Creyendo desde un inicio en el potencial de este formato, se continuó explotando durante el curso siguiente, para la asignatura de *Estudis d'audiència i recepció*, impartida por Amparo Huertas. En esta asignatura se desarrolló un análisis de audiencia y mercado para este proyecto, con un trabajo de campo comparativo de la serie **SKAM España** (Álvarez y Ayerra, 2018) (véase *Anexos 7.4. Estudio SKAM*). Gracias a este trabajo, los integrantes del proyecto se convencieron de que este formato podría funcionar. Esta confianza ha sido el motor y la motivación para continuar su desarrollo como Trabajo de Fin de Grado.

En cuanto a la trama, ha dado muchas vueltas. Aún así, la idea principal siempre ha sido la misma: un grupo de amigos, un pueblo y una desaparición. Como se menciona en el punto de conceptualización 3.4.2.3.1. *Thriller y suspense*, el *thriller* es un buen género para mantener las expectativas. Por otro lado, los valores siempre han sido los mismos: es necesaria una buena representación de la diversidad en el mercado audiovisual español. Por este motivo, durante este último curso, se ha desarrollado el guion del piloto mediante el seguimiento de la profesora Rosa María Palencia en la asignatura *Tècniques de Guió Audiovisual*. En este proyecto se incluyen además el guion del Teaser y el guion de cada una de las partes del capítulo 2 que se han rodado, junto a las sinopsis de todos los capítulos de cada uno de los diferentes personajes.

Por otro lado, este trabajo incluye la creación de seis páginas web como modelo para exponer y presentar cómo funciona el proyecto, pues la plataforma es la base del formato. En ellas se incluye el material audiovisual producido. Con ello, además se ha querido mostrar la experiencia transmedia completa y se han generado las diferentes redes sociales de cada personaje. Finalmente, se ha generado una herramienta de promoción del proyecto, una cuenta de Instagram para dar visibilidad al trabajo. La intención ha sido concluir con un Verkami (*crowdfunding*) y, gracias a *Cultura en Viu*, un servicio de promoción cultural de la UAB, la proyección del resultado final de esta producción en el Cine de la Universitat Autònoma de Barcelona.

En base a lo explicado previamente, este Trabajo de Fin de Grado se ha organizado mediante una Conceptualización que incluye su aplicación en un diseño de proyecto, una Biblia Transmedia que amplía toda la información necesaria para conocer el formato y, finalmente, culmina con un conjunto de Anexos que incluyen todas las fases de preproducción, producción y postproducción.

A continuación se presentan los links a las diferentes plataformas web creadas para consumir el proyecto:

[Página web principal de Sin Señal](#) 

Páginas webs individuales:



### 1.3. Presentación de equipo

El equipo que ha creado este trabajo está formado por cinco integrantes, Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena y Cristina Villalobos. Como es de esperar, cada una ha tenido que desempeñar más de una función y pertenecer a diferentes departamentos en el desarrollo de Sin Señal.

La división por equipos se ha llevado a cabo teniendo en cuenta las competencias de cada una, de forma que, cada persona, ha liderado el equipo que mejor encaja con sus propias habilidades.



Figura 1. Laia Junquera. Elaboración propia.

**L**aia Junquera es una persona con una gran facilidad para la organización y gestión de equipos por lo que su rol principal ha sido el de directora. Sus extensos conocimientos sobre historia del cine y géneros proporcionan al trabajo una amplia visión respecto los antecedentes y referentes de Sin Señal. Laia Junquera siempre ha tenido en mente una clara idea respecto al proyecto y, gracias a sus capacidades comunicativas, es capaz de transmitirla a la perfección al resto del equipo y escuchar las propuestas de los demás componentes del grupo.

No obstante, Laia Junquera no está sola en la dirección de Sin Señal, pues cuenta con el apoyo de Cristina Villalobos. Ambas co-dirigen y co-escriben el proyecto, a pesar de haberse encargado Laia del liderazgo de dirección y Cristina del de guion.

**Cristina Villalobos** destaca en la creación de mundos e historias que traspasan las fronteras de la realidad, siempre añadiéndole una visión social. Su punto fuerte se encuentra en la creación de personajes con trasfondos que cubren todos los aspectos de su personalidad, es capaz de crear personajes con historias dignas de conocer. Es por ello que Cristina, con el apoyo de Laia Junquera, es la guionista de Sin Señal. Además de sus capacidades imaginativas, Cristina Villalobos es capaz de analizar y comprender las necesidades de las personas que conforman su equipo, por lo que también ha formado parte del departamento de dirección, apoyando a su compañera Laia.



Figura 2. Cristina Villalobos. Elaboración propia.



Figura 3. Iris Requena. Elaboración propia.

**Iris Requena** es una persona con dotes comunicativas y de persuasión, por lo que destaca en la presentación atractiva de ideas y proyectos, es por ello que Iris es la productora y productora ejecutiva del equipo. Además de su facilidad en tratar con las personas, Iris Requena tiene los recursos y contactos necesarios para obtener lo que el equipo requiere y no se da por vencida cuando parece que no hay más opciones. Su capacidad de observación y análisis de las situaciones le permite tener cuidado de las personas en el set y ser capaz de reaccionar ante imprevistos.

**Ander Luque** además de apoyar a Iris Requena en la producción, se ha encargado del diseño y postproducción de sonido. Ander ha cursado un grado de técnico de sonido, por lo que es evidente cuál es su competencia principal. Tanto su sensibilidad a la hora de crear una buena atmósfera como sus diversos conocimientos musicales le convierten en la persona perfecta para llevar este cargo. Su personalidad, tranquila pero directa cuando se precisa, consigue que el sonido no sea el gran olvidado del proyecto, ya que, si ha de decir algo, lo dice y no deja que menosprecien su trabajo.



Figura 4. Ander Luque. Elaboración propia.





Figura 5. Lorena Hueso. Elaboración propia.

**L**orena Hueso pone la mirada estética en el trabajo y no deja que se le escape ningún detalle. Su interés por transmitir emociones con imágenes y el cuidado de cada aspecto técnico y estético la han llevado a encargarse de la dirección de fotografía de Sin Señal. Le apasiona crear imágenes llamativas y lo consigue jugando con la rotura concienciada de las reglas convencionales para conseguir su plano perfecto. Además, Lorena Hueso ha empezado a aprender de manera autodidacta técnicas de etalonaje, por lo que también se ha encargado del proceso de etalonar las piezas audiovisuales.

Estos son los cargos principales que tiene cada una de las integrantes del grupo, no obstante, se han tenido que crear subequipos compartidos que se encargan de otros de los muchos apartados que forman parte de una producción audiovisual. Es el caso del equipo de promoción y redes, el equipo de arte o el equipo de montaje.

Supone todo un reto llevar a cabo una producción tan solo entre cinco personas y, a pesar de haber puesto todo el esfuerzo habido y por haber en liderar cada cargo, ha sido indispensable la ayuda y colaboración de personas externas. Si bien es cierto que este trabajo está firmado por cinco personas, no habría sido posible obtener los resultados esperados sin el apoyo del equipo técnico que ha participado en el rodaje. Es por ello que se considera necesario mencionarles y agradecerles su trabajo en este apartado de presentación del equipo, porque ellos también forman parte de Sin Señal.

**Arnau Niño**, operador de cámara y portador de buen rollo en el set. **Txell Riera**, foto-fija y ayudante de cocina de un delicioso brownie vegano. **Sergio Rodríguez**, operador de drone y salvador en el último momento. **Pablo Sanz**, operador de cámara y silenciador de niños ruidosos. **Belén Zurera**, foto-fija, ayudante de sonido, runner y la persona a la que más se ha mareado durante el rodaje.

Porque en un rodaje pasan muchas cosas y es un honor haber contado con todo este equipo para la creación de Sin Señal.



Figura 6. Personal técnico y personal artístico de Sin Señal en el fin de rodaje.

Elaboración propia.

## 1.4. Objetivos

El objetivo principal de este proyecto es incentivar la interacción entre los espectadores para “Completar el Puzzle”. Se considera esencial para vivir la experiencia completa del formato. Por ello, el siguiente objetivo es generar comunidad mediante el uso de las plataformas y redes sociales. Desde un inicio se ha tenido claro que se quería desarrollar la producción audiovisual al completo, a pesar de los obstáculos que pudieran generarse.

### ***Según el formato***

- I. Aprovechar la oportunidad que brinda el contexto actual inmerso en las redes sociales para crear un nuevo formato transmedia adecuado al target y al mercado al que se dirige.
- II. Investigar y desarrollar una documentación adecuada para conocer el sector audiovisual de las webseries, y en especial, del sector transmedia. Entrevistar a profesionales de este sector para que ofrezcan sus consejos y experiencia que permita desarrollar una buena producción.

### ***Según la trama***

- I. En primer lugar, desarrollar una historia coherente que funcione dentro del formato transmedia y crear una trama interesante a través del mundo en el que transcurre la acción y los personajes que la protagonizan.
- II. En segundo lugar, visibilizar la diversidad tanto racial como de género o sexualidad, pero no como la única característica de los personajes, sino como uno de los aspectos que marcan sus vivencias y decisiones en la vida.
- III. En tercer lugar, investigar cómo escribir una trama de género thriller, probar diferentes estrategias de generar anticipación y crear una historia adecuada al target.

### ***Según el mercado***

- I. Se pretende presentar una nueva propuesta de formato de webserie acorde al mercado audiovisual español actual, con el condicionante añadido de interactividad que conlleva un nuevo hábito de consumo.
- II. Realizar este trabajo permite conocer y analizar profundamente las características del formato para poder aprovecharlas de forma correcta. Al producir Sin Señal, se observa su aplicación y dónde se encuentra su mayor potencial.
- III. Finalmente, uno de los objetivos principales ha sido poder presentar el proyecto al Cluster Audiovisual.

### ***En cuanto a las rutinas profesionales***

- I. En primer puesto, estaría el objetivo de desarrollar al completo las tres etapas de una producción: la preproducción, el rodaje y la postproducción. La intención del grupo es poner en práctica lo aprendido durante la carrera y experimentar con las ideas propias.

II. Así mismo, ha habido gran interés en realizar una buena producción, dentro de los límites impuestos por la situación de pandemia tal y como se explica en el punto *1.6.1. Contexto actual (Covid)*. Para ello, ha sido esencial encontrar un equipo adecuado, tener una fase larga de casting y trabajar confiando a cada persona del grupo una función clara.

III. Se ha querido buscar un cast que refleje la ideología del equipo (véase *2.5. Criterios ideológicos*) y dentro de lo posible, contar con un cast adulto que formen parte del actual mundo audiovisual español.

## 1.5. Motivación

Como se puede extraer de los anteriores puntos *1.2. Presentación de Proyecto* y *1.4. Objetivos*, las motivaciones del grupo para desarrollar este proyecto son variadas, pero todas ellas tienen en común el deseo de crear una experiencia narrativa e interactiva que fascine a les jóvenes.

Uno de los principales intereses ha sido el de diseñar una narrativa transmedia que se adapte al formato de webserie transmedia, no al contrario. Se ha tenido claro que lo importante del proyecto no es la historia en sí, sino el cómo se explica y la experiencia que obtendrán de ello la audiencia. Tal y como se puede ver en el punto *2.3. Análisis de mercado y estudio de audiencia*, el target de este proyecto es ideal para desarrollar un formato transmedia, puesto que controlan perfectamente las redes sociales y buscan ficciones que puedan entretenerles. En definitiva, son un target preparado para este tipo de media.

Así mismo, aunque la trama de Sin Señal es intercambiable por otra, sigue siendo uno de los focos de este proyecto. Teniendo en cuenta el nivel de implicación que deben tener les usuaries y lo importante que es crear un mundo adecuado a este tipo de narrativa, tal y como podemos ver en los puntos *2.2.1. La narrativa transmedia* y *3.5.1. Escribir una narrativa transmedia*, Sin Señal ha generado la oportunidad de escribir una historia que recoja los intereses propios del grupo. Este es otro de los objetivos que ha influido interés, construir personajes que representen adecuadamente las inquietudes de les jóvenes de ahora, con las problemáticas reales que puedan tener y la inclusión de diferentes comunidades que por lo general no son representadas adecuadamente en las ficciones españolas. Se puede leer más sobre estos aspectos en el punto *2.5. Criterios ideológicos*.

Por último, cabe destacar la energía puesta en concebir una imagen propia bien definida, tal y como se especifica en el punto *4.6.2. Branding*. Se ha considerado importante crear un diseño que incluya todos los aspectos creativos y tecnológicos del proyecto en una misma línea, de manera que Sin Señal pueda ser reconocido como una idea cerrada y así, conseguir generar una sensación de comunidad entre les usuaries.

## 1.6. Metodología y estructura del trabajo

Este trabajo se divide en dos grandes bloques: los productos audiovisuales y el trabajo escrito. El segundo, a su vez, está estructurado a partir de dos grandes apartados que se explican en detalle a continuación.

El primer gran apartado del trabajo escrito es la conceptualización, necesaria para poner en situación el proyecto y el marco en el que se desarrollará. En la conceptualización se dan los conceptos teóricos que han funcionado como base para la creación del proyecto y el resto del trabajo.

Los primeros cuatro puntos de la conceptualización (véase en los apartados *2.1. Análisis del formato webserie*, *2.2. Análisis de la estrategia transmedia*, *2.3. Análisis de mercado y estudio de audiencia* y *2.4. Factores de éxito y ventanas de explotación*) constituyen una puesta en situación respecto al concepto de webserie transmedia, su historia, características y aspectos a tener en cuenta, así como un análisis del mercado y la situación del audiovisual en España en la actualidad.

Una vez introducido el marco teórico del trabajo, el apartado *3. Diseño de proyecto: Sin Señal, webserie transmedia* sienta las bases del proyecto presentado en este trabajo. En este punto se explica, de manera detallada, tanto la trama como el formato de la webserie, además de la aplicación del análisis de mercado que sustenta el formato propuesto en este trabajo y los criterios ideológicos que sostiene.

El segundo gran apartado del trabajo escrito es la Biblia Transmedia. Se ha escogido esta tipología de biblia porque encaja mejor con el proyecto que una biblia convencional y lo permite explicar de mejor manera. Los subapartados que incluye y desarrolla la Biblia Transmedia son los siguientes: tratamiento, especificaciones funcionales de diseño y tecnológicas y modelo de negocio y promoción.

Finalmente se exponen las conclusiones extraídas tras la realización del trabajo, así como una memoria conjunta del equipo.

Para culminar todo lo plasmado en el trabajo escrito se ha decidido grabar varias piezas audiovisuales que servirán como muestra para presentar el proyecto a posibles productoras. Se ha realizado toda la preproducción, con sus documentos correspondientes, incluidos en los anexos, un rodaje y una postproducción tanto de imagen como de sonido, además de la creación de una banda sonora original. Todo este trabajo es el resultado directo de lo expuesto de forma escrita, aspectos como las referencias o rutinas de trabajo, se ven reflejados en el resultado del producto audiovisual.

Los anexos del trabajo están divididos en dos bloques, el primero contiene todos los

documentos referentes a la preproducción del producto audiovisual. Este bloque incluye una presentación y ficha técnica del proyecto, los guiones literarios y técnicos, los desgloses de arte y *moodboards*, los desgloses sonoros, los planes de rodaje, las *call sheets*, los presupuestos y los documentos legales de cesión de derechos.

En el segundo bloque de anexos quedan recogidos los documentos que pertenecen al seguimiento del trabajo, tales como, la transcripción de entrevistas y las actas de las reuniones llevadas a cabo por cada uno de los departamentos.

#### 1.6.1. Contexto actual (Covid)

La realización de Sin Señal en el contexto actual de pandemia ha dificultado algunos de los procesos de trabajo, todos en relación al rodaje. Es evidente que no se ha podido llevar a cabo un rodaje de la misma forma que se hubiese hecho un año anterior y es por ello que se han tomado medidas para poderlo realizar con la mayor seguridad posible.

Es importante recalcar que se decidió previamente que la trama de Sin Señal, a pesar de haber estado creada durante la situación de pandemia, no iba a reflejar este contexto, por lo que la aparición de mascarillas en pantalla no era una opción. Aún así, se respetó en todo momento la situación personal de cada miembro del cast, dándoles la opción de utilizar la mascarilla si lo consideraban necesario. El equipo técnico sí ha llevado mascarilla durante todo el rodaje, así como el equipo artístico entre tomas.

En las escenas rodadas en espacios de interior se han mantenido las distancias y se ha tratado de no juntar a más de 4 personas sin mascarilla. La excepción son las escenas grabadas en el local, para las cuales era imposible no juntar a los 6 protagonistas. No obstante, no se han juntado sin respetar las medidas, puesto que se realizaron tests rápidos de antígenos para poder grabar en interior sin problemas.

No ha sido una tarea fácil, pero se ha tratado de sacar adelante el proyecto incluso con los impedimentos externos que se han encontrado. Con la realización de un rodaje seguro y que ha respetado las situaciones personales se quiere demostrar que la cultura es segura y que, trabajando con responsabilidad, es posible realizar un proyecto con resultados satisfactorios.



## 2. CONCEPTUALIZACIÓN



### 2.1. Análisis del formato webserie

Antes de empezar con el desarrollo del proyecto se van a sentar las teóricas gracias a las cuales se ha podido conocer qué es realmente una webserie, de dónde viene y sus características. En este apartado se encuentra todo lo referente a el concepto de webserie para, más adelante en el apartado 3. *Diseño de proyecto: Sin Señal, webserie transmedia*, poder constatarlo en la aplicación al proyecto presentado en este trabajo.

Una serie web o webserie se podría definir como “todos aquellos seriales (...) creados para ser emitidos por internet (...) con una unidad argumental, una continuidad (al menos temática) y de más de tres capítulos” (Hernández, 2011).

Según Alejandro Fontán, internet ha cambiado el mundo radicalmente en todos los sentidos posibles. Junto con la globalización, la proliferación del uso de internet ha permitido que ciertos contenidos audiovisuales se desarrollen con nuevas plataformas, muy alejadas de los formatos y plataformas convencionales. Las webseries son un claro manifiesto de la experimentación audiovisual y de ocio producida, inicialmente por personas amateur. Con una inversión económica mínima, pero con ideas potentes y de calidad, algunas webseries consiguieron una repercusión social muy grande y hacer evolucionar la historia del audiovisual (Fontán, 2018).

#### **Los nuevos canales de TV**

Sin Señal concede gran importancia a las plataformas de reproducción audiovisual a través de internet (véase apartado 4.5.1. *Plataformas y canales*), por lo que es importante conocer cuál es el funcionamiento de estas respecto a las webseries.

YouTube se ha convertido en una herramienta esencial para la elaboración de una base de datos de webseries nacionales. El contenido audiovisual de ficción por internet se puede encontrar en muchos espacios y de forma dispersa; en páginas web, blogs, redes sociales, etc. Es por eso que la búsqueda de datos de webseries era poco precisa en el pasado. Sin embargo, todos los creadores que han unificado sus contenidos para internet en una sola plataforma, como YouTube, convirtiéndola en un canal de televisión, han dejado constancia de los datos imprescindibles para poder analizarlos. Como, por ejemplo, el número de visitas, el número de vídeos colgados, etc (Hernández, 2011).

Es el caso de *Cálico Electrónico*, la primera webserie que salió a la luz en el territorio español, creada por la empresa de animación catalana Nikodemo Animation. Así como Cálico Electrónico, muchas de las primeras webseries encontraron en YouTube una ventana muy

potente para llegar a la audiencia (véase en el apartado 2.1.1. *Antecedentes*).

### ***Convergencia Mediática y nuevas formas narrativas***

Convergencia Mediática es un término acuñado por Henry Jenkins, que define la convivencia entre los nuevos medios y los viejos, facilitando y combinando el uso de ambas. Gracias a la convergencia y mediante internet, se unen en un solo sistema la informática, la televisión, y las telecomunicaciones. Esta triple unión consigue que los contenidos aumenten y se conviertan en multimediáticos. De esta forma, las posibilidades crecen y la palabra “convergencia” cobra sentido. Los contenidos de ficción se verán exponencialmente favorecidos por esta convergencia, pues permitirá la creación de nuevos formatos y formas de entender dichos contenidos (Hernández y Morales, 2012).

Es aquí donde cobra sentido el formato de Sin Señal, en el momento en que la convergencia mediática toma importancia en el consumo de audiovisual. Y es por ello que se presenta un nuevo formato que permite consumir una ficción de forma diferente a lo que está acostumbrada la audiencia.

Según datos del Observatorio Internacional de la Televisión (OITVE), en 2010 en España se produjeron y emitieron 66 series de ficción para la televisión. Sin embargo, las webseries aumentaron año tras año, hasta llegar a las 66 (el mismo volumen que las de producción televisiva). Hernández (2010) define según su nivel de interacción tres tipos de webseries: Webseries Tradicionales, Videoblogs y Webseries Interactivas. Primeramente, las Tradicionales son aquellas que han heredado y mantenido el formato de ficción televisiva tradicional: narrativas, temáticas, escenarios y personajes. Por otro lado, los Videoblogs son aquellas producciones que trabajan con equipos muy reducidos y, normalmente, las personas que realizan son también las que los protagonizan. Finalmente, las Webseries Interactivas se caracterizan por el uso de las nuevas tecnologías digitales para que le usuario participe en la trama e, incluso, ayude a crearla (Hernández y Morales, 2012).

Así pues, llegan nuevas formas de entender al público, haciéndolo partícipe de las tramas y estableciendo relaciones con él. Ahora los espectadores pueden escoger personajes, narrativas, resolver problemáticas y conflictos de la trama, así como conseguir información extra de los personajes de la historia. Webseries como *Malviviendo*, *Qué vida más triste* o *Freaklances* han ido más allá de la forma tradicional televisiva de narrar y han utilizado la tecnología para crear un nuevo tipo de contenido y distribuirlo (Hernández y Morales, 2012).

En el caso de Sin Señal, el espectador no interviene en la creación de la trama sino en la forma en la que la va a consumir, este aspecto se verá reflejado y ampliado en el apartado 3.1. *¿Qué es Sin Señal?*

## ***Elementos que conforman la webserie y diferencias con la ficción televisiva***

La globalización y la revolución digital han hecho posible visionar contenido audiovisual de forma más libre, consiguiendo que le espectador pueda consumir cualquier contenido en cualquier momento, en cualquier sitio y desde cualquier dispositivo. Así pues, los hábitos de consumo de contenido han cambiado respecto a la televisión convencional. Sin embargo, para llegar hasta este punto muchos canales de televisión generalista se han visto obligados a readaptar su contenido a otras plataformas y/o migrar hacia ellas. Durante este proceso de migración se han visto expuestas ciertas características comunes y específicas entre series de televisión convencionales y webseries. Seguidamente, en la Tabla 1 (Hernández y Morales, 2012) se muestran algunas de ellas:

**TABLA 1.**

*Características comunes y diferencias entre series de televisión convencionales y webseries.*

	<b>SERIES TV</b>	<b>WEBSERIES</b>
<b>Creación</b>	Canales de TV Productoras independientes Co-producciones	Productores independientes Aficionados, Productoras de TV
<b>Formato</b>	Serie, Miniserie, Telenovela, Tvmovie	Serie, Miniserie, Webnovela
<b>Narrativa</b>	Lineal	Lineal
<b>Distribución</b>	Venta nacional directa a cadenas Venta internacional con distribuidores autorizados.	Página web oficial <i>Redes Sociales (Youtube, Facebook, Twitter, etc.)</i>
<b>Financiamiento</b>	Inversión privada	Recursos propios , auspicios empresas pequeñas y del sector
<b>Soportes alternos</b>	Música, foros, noticias, argumento	Promoción mediante Redes Sociales, RSS
<b>Interacción</b>	Página web, foros, chats, actores, personajes. Sugerencias	Intervención en la trama. Conversaciones Descarga de capítulos
<b>Público</b>	Espectador	Usuario Multitarea

*Nota. La tipología del formato y la narrativa, son las características más comunes que comparten las series de televisión convencionales con las webseries. Tomado de “ Semejanzas y diferencias entre Series de TV y webseries”, por P. Hernández y F. Morales, De La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red, p. 192, 2012, por Universidad Autónoma de Barcelona.*

Mientras que algunas de las características como el tipo de formato, la narrativa y algunos aspectos de la creación son comunes, las series de ficción televisiva y las webseries distan mucho las unas de las otras. Si bien, tal y como se ha comentado anteriormente, las webseries empiezan siendo creaciones amateur, muchas productoras han empezado a seguir la tendencia creciente y se han configurado como promotoras de dichos nuevos formatos. Una característica importante a mencionar es el tipo de público al cual va dirigida la serie. Mientras que las series de ficción televisivas presentan unos espectadores centrados únicamente en el contenido, en las webseries el público es multitarea. Eso significa que el usuario estará visionando y/o trabajando más de un contenido a la vez y, además, lo hará en distintas interfaces, en distintas pantallas. Sin embargo, no supone un impedimento para focalizar la atención del espectador, pues sabiendo cómo es este usuario previamente, la webserie puede jugar con el contenido transmedia y extender sus límites (véase en el apartado 2.3. *Análisis de mercado y estudio de audiencia*).

También es importante hacer hincapié en una característica única de la webserie y que supone una ventaja respecto a las series de ficción televisivas convencionales: la ausencia de censura. La libertad, casi absoluta, para tratar cualquier tema sin necesidad de pasar por un filtro ideológico y/o un marco regulador significa poder expandir el contenido en el medio digital sin límites (Hernández y Morales, 2012). Esto es un punto a favor para Sin Señal, puesto que uno de sus objetivos es el llegar a educar con el contenido, además de entretener (véase en el apartado 2.5. *Criterios ideológicos*). El valor ideológico es fundamental en Sin Señal y las características de la webserie permiten mayor libertad a la hora de hablar de cualquier tema.

En relación con las cuestiones económicas, en las webseries aparece una desigualdad latente en términos de financiación respecto a las ficciones televisivas. Mientras las series de ficción televisiva tienen un presupuesto alto y cuentan con grandes equipos de profesionales, las webseries no consiguen grandes sumas de dinero para llevar a cabo sus producciones. Además, la publicidad, gran financiadora de las ficciones televisivas, no apuesta por las webseries por la incertidumbre y el desconocimiento de los datos que conseguirán. Las series de televisión pueden prever su público en el contexto en el que van a aparecer, pero las webseries se ven atadas en ese sentido, por lo que la publicidad no está interesada en ellas. Sin embargo, esto termina siendo una ventaja para el espectador, ya que no deberá consumir publicidad involuntariamente (Gallego, 2012).

A modo de conclusión y en base a todo lo comentado, se puede ver que las producciones de ficción para la red, las webseries, todavía presentan claras características y herencias de la ficción televisiva. Sin embargo, las apuestas innovadoras que presentan las webseries todavía tienen un largo camino para consolidarse, tomar fuerza y conseguir la misma financiación que las series de ficción televisiva. En el caso de Sin Señal, la innovación de formato y la diferenciación con una serie televisiva es clave, características que se explicarán en el

### apartado 3. *Diseño de proyecto: Sin Señal, webserie transmedia.*

Las formas de visualizar y consumir las ficciones para internet son radicalmente diferentes a las de ficción televisiva y parece que el poder consumir contenido audiovisual cuándo, cómo y desde dónde se quiera va tomando más y más fuerza. Es por esa razón que muchas ficciones televisivas han migrado hacia el terreno de internet y otras televisiones generalistas han apostado por la creación de contenido en redes. A pesar de estas apuestas, las webseries siguen sin ser las primeras en la línea de interés de grandes productoras y, muchos de los contenidos de ficción creados para internet siguen siendo amateurs.

Se considera que en un futuro próximo habrá una convergencia de plataformas, promovido por la tecnología, que en el caso de las webseries y derivados (webnovela y fanfiction, entre otros) remodelarán sus procesos creativos, interactivos y habrá una consolidación de mecanismos que permitirán un flujo mucho más veloz para la manifestación de estos formatos y para su difusión (Hernández y Morales, 2012).

#### 2.1.1 Antecedentes

Después de haber descrito el concepto “webserie” y comprendido los diferentes aspectos que la caracterizan es importante conocer su historia. De esta forma se entenderá por qué Sin Señal supone una innovación en el terreno de las webseries gracias al formato que presenta, el cuál se conocerá en profundidad en el apartado 3.1. *Diseño de proyecto: Sin Señal, webserie transmedia.*

Desde sus inicios a principios del siglo XXI hasta veinte años después, la concepción de las webseries ha cambiado tanto por parte de los creadores como de los consumidores.

La primera webserie que salió a la luz en el territorio español fue *Cálico Electrónico*, creada por la empresa de animación catalana Nikodemo Animation. La serie fue un encargo de la empresa Electrónica Web para atraer clientes a su página web (Hernández, 2011). Esta webserie es lo que se considera una serie “convencional” con la característica de ser emitida por internet, concretamente en su canal de YouTube y en la página web. La interactividad es nula, sin tener en cuenta el *feedback* que se pueda dar a través de los comentarios de la propia interfaz. Lo innovador de la propuesta fue el hecho de que el canal de difusión no fuera la televisión sino internet, proporcionando la libertad de crear contenido sin estar bajo la mirada de una gran cadena. Este es un factor importante a tener en cuenta puesto que permitía a los creadores hablar sin tapujos sobre temas que no se solían hablar por televisión y darle la perspectiva que realmente querían.

Los años que siguieron a *Cálico Electrónico* sumaron una gran cantidad de webseries a la lista y no solo webseries de animación. En 2005 se empezó a emitir en exclusiva por internet *Qué*

*vida más triste*, capítulos en formato de videoblog creados por los bilbaínos Natxo del Agua y Rubén Ontiveros (Hernández, 2011). No consistía en mucho más que el protagonista sentado frente a la cámara contando qué le había sucedido durante la semana. Inspirándose en sus propias vidas, trataban de retratar historias personales añadiéndole un toque humorístico (Horrillo, 2010). Años más tarde, en 2008, *Qué vida más triste* dio el salto a la televisión y pasó a emitirse en La Sexta. De forma que la visibilidad de este tipo de contenido, más desenfadado y proveniente de internet, iba a empezar a crecer más y más.

La webserie que marcó un antes y un después fue *Malviviendo*, creada en 2008 por un grupo de amigos en Sevilla con la intención de pasarlo bien. Gracias a blogs y artículos en internet, *Malviviendo* consiguió ser conocida por un público muy amplio, consiguiendo incluso que sus creadores fueran entrevistados en programas de televisión.

Las productoras televisivas empiezan a apostar por este tipo de contenidos y por utilizar internet como plataforma para sus ficciones. Por un lado, siguiendo la estrategia de la *posemisión* (Diego-González, Herrero-Subías, 2010), que consiste en colgar en la plataforma web de la cadena un capítulo de una serie televisiva al día siguiente de ser emitido en televisión. En segundo lugar, utilizando internet para presentar un adelanto de series que, posteriormente, serán estrenadas en televisión, como es el caso de Antena 3 con la quinta temporada de *Los hombres de paco* (Diego-González, Herrero-Subías, 2010).

Sin embargo, ninguna de estas dos estrategias crea contenido específicamente para internet. En tercer lugar se encuentran las cadenas que se hacen con ficciones de internet para producirlas y emitirlas exclusivamente en sus plataformas. Este es el ejemplo de *Sexo en chueca*, webserie de tres episodios lanzada en 2009 por Telecinco a través de su web (Zamora, 2012). Otros ejemplos son *Con pelos en la lengua* también de Telecinco y emitida en 2009, o *Desalmados*, producción de Antena 3 en 2010.

Debido a esta convergencia y recomposición de los contenidos de ficción han aparecido nuevos agentes de creación y distribución de series para internet, este es el caso de las plataformas bajo demanda (Navia, 2017). Tal como se desarrollará en el punto 4.8.3. *Distribución y promoción*, Sin Señal ha sido creada orientada hacia su distribución en plataformas bajo demanda, por lo que resulta interesante hablar de las ofertas actuales al respecto.

Si se tiene en cuenta la definición dada de webserie, toda producción de una plataforma bajo demanda, u OTT, puede ser considerada como webserie. El contenido seriado que producen plataformas como Netflix, HBO, Amazon Prime o Disney+ y que únicamente va a ser ofrecido en sus catálogos en línea, se convierte automáticamente en una webserie. De modo que nos encontramos en la época de los contenidos de internet, que en nada se parecen a esas primeras webseries creadas con cámaras caseras. El resultado es claro, series de ficción con una calidad impecable, con un equipo digno de una producción televisiva o cinematográfica.



Es por ello que en la actualidad se pueden encontrar una lista infinita de webseries, aunque su definición haya cambiado y haya dado paso a nuevos modos de consumo e incluso de producción (véase en el apartado 2.2 *Análisis de la estrategia transmedia*).

La aplicación a Sin Señal de las características sobre las webseries explicadas en este punto se podrá encontrar en el apartado 3.1. *Diseño de proyecto: Sin Señal, webserie transmedia*.

## 2.2. Análisis de la estrategia transmedia

En el presente punto se va a establecer una base sobre la que empezar a hablar y comprender acerca del fenómeno “transmedia”, su historia, características y diferentes ejemplos que facilitarán su comprensión. De tal modo que, una vez se avance hasta el apartado 3.5.1. *Escribir una narrativa transmedia* será más sencillo hacerse a la idea de qué presenta Sin Señal y cuáles son sus antecedentes al hacerlo.

### 2.2.1. La narrativa transmedia

Las narrativas transmedia son una particular forma de narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación, verbal, icónico, audiovisual, interactivo y medios, cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc (Scolari, 2013).

Cuando se habla de transmedia se hace referencia al proceso narrativo en el que se usan distintas plataformas para relatar una sola historia. Cada una de estas plataformas genera contenido coherente, de modo que tenga sentido por separado (como unidad) y de forma conjunta, ampliando así el mundo creado para la historia. De esta forma, una narrativa transmedia permite a les usuaries configurar su propia experiencia de consumo, dependiendo de sus preferencias, tiempo o nivel de implicación en la historia y sus personajes. Así mismo, debe entenderse que las narrativas transmedia no son adaptaciones de una misma historia a distintos lenguajes, como ahora del libro al cine, sino que permite desarrollar un mundo narrativo rico y complejo en el que co-existen diferentes medios y lenguajes. Se trata de una estrategia narrativa que se expande, pero que al mismo tiempo, no exige a sus usuaries consumir todo su contenido para comprender la historia o trama principal.

Este es el caso de Sin Señal ya que, como se presentará en el punto 4.5.1. *Plataformas y canales*, no se hace servir de otros medios como Instagram o Discord para expandir la trama, sino para ofrecer una experiencia complementaria a le usuarie, sin la cual, entendería igualmente la historia.

En 2013, Teresa Piñeiro y Carmen Costa afirmaron que:

*Una de las principales ventajas que aporta el transmedia frente a la narración convencional es la posibilidad de expandir la historia a través de múltiples plataformas, que se convierten*



*a su vez en nueva vía de entrada al universo creado, de manera que las puertas de entrada abiertas al usuario/espectador/ jugador se multiplican (p. 424).*

Como todo relato, la narrativa transmedia tiene sus propias características, las cuales se dividen en siete puntos según la teoría de H. Jenkins (2003). Los siete principios de Henry Jenkins son una buena base para empezar a plantear una narrativa que funcione y prospere en todos los aspectos que tiene una historia transmedia. Esto se debe a que Henry Jenkins tiene en cuenta que ha habido un cambio evidente en la forma de consumir y producir cultura, poniendo a los usuarios bajo el foco de atención, priorizando el diseño de su experiencia como punto de partida.

### **1. Expansión vs. Profundidad**

Por un lado, el concepto de “expansión” hace referencia al desarrollo y la propagación de la narrativa a través de las redes sociales, usando técnicas que puedan viralizar el contenido. De esta forma se aumenta el capital simbólico y económico del relato. Por otro lado, la “profundidad” es el análisis de audiencia/mercado que debe realizarse para encontrar a los seguidores de tu historia. Dicho de otra forma, la búsqueda de usuarios que formarán el fandom de tu historia y que crearán contenido propio, ampliando el universo por su propio pie.

### **2. Continuidad vs. Multiplicidad**

La “continuidad”, tal y como indica, se basa en mantener la coherencia de la trama o los personajes independientemente de los medios y plataformas que se estén utilizando. Así mismo, esta continuidad se complementa con la “multiplicidad”, la cual hace referencia a la creación de experiencias narrativas aparentemente incoherentes, que en realidad lo que hacen es ampliar el universo y generar contenido no visto en la trama principal. Esto ayuda a que la experiencia de consumir una historia sea tanto entretenida, como fácil de seguir.

### **3. Inmersión vs. Extrabilidad**

El concepto de “inmersión” se tiene que facilitar sea cual sea la historia, de forma que los usuarios se sientan cercanos a la trama y sus personajes. El proceso de “extrabilidad” es un recurso útil que básicamente permite extraer elementos del relato original y llevarlos al mundo cotidiano, como ahora un arma o objeto característico de la historia.

### **4. Construcción de mundos**

Cuando se propone una narrativa transmedia se debe ser fiel al concepto original. Son los pequeños detalles los que conceden verosimilitud al relato, aquellas mini historias, objetos, personajes especiales que forman parte de la experiencia y que, al final del día, son esenciales para los fans.

## 5. Serialidad

Debe quedar claro que en las narrativas transmedia todos los fragmentos que la componen no se organizan de forma lineal, sino que se dispersan en una amplia trama que abarca muchos medios.

## 6. Subjetividad

A pesar de tener un número exacto de personajes en la trama original, la subjetividad en las narrativas transmedia permite potenciar y ampliar la historia. Expandirla de forma que pueda crear nuevas situaciones y nuevos personajes con los cuales alcanzar nuevas plataformas.

## 7. Realización

Este último punto se puede resumir en una sola palabra: *prosumers* (productore + consumidore). Estes son les fans que se involucran creativamente, crean nuevas historias paralelas, situaciones nuevas usando a los personajes que suben a internet para que otros usuarios puedan consumirlo. Es decir, la narrativa transmedia se caracteriza por tener usuarios activos.

Sin Señal tiene muy en cuenta estos 7 factores a la hora de diseñar su estrategia transmedia con éxito. Tanto la subjetividad como la inversión son características clave a la hora de hablar del formato de Sin Señal, dada su necesidad de que el espectador se identifique con un personaje u otro. Se verá la aplicación detallada de estos aspectos en Sin Señal en los apartados 3.3. *Aplicación del análisis de mercado* y 3.5.1. *Escribir una narrativa transmedia*.

La narración transmediática se refiere a una nueva estética que ha surgido en respuesta a la convergencia de los medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimientos. La narración transmediática es el arte de crear mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica (Jenkins, 2008).

Es plausible asegurar que los medios de comunicación audiovisuales, a partir de la existencia de nuevas tecnologías, han tenido que modificar no solo sus contenidos, sino que también se han tenido que plantear nuevas estrategias, objetivos y obviamente rutinas de trabajo. No obstante, este nuevo formato de narrativa transmedia nos hace preguntarnos cómo debe afectar estrictamente en el mundo televisivo. A pesar de ofrecer muchísimas más opciones a los espectadores, a los productores y a los anunciantes, la narrativa televisiva transmedia impone la existencia de un departamento de coordinación estratégica transmedia en aquellas cadenas que apuestan por este nuevo paradigma, puesto que el contenido emitido no siempre será lineal y dependerá de profesionales que sepan implicarse en su nueva metodología.

Es importante recordar que la narrativa transmedia debe integrarse en todos los pasos de creación audiovisual: producción, difusión, promoción, etc. de forma que los profesionales

del sector sepan adoptar los cambios necesarios si quieren enganchar a la audiencia que consume dichos contenidos a los productos de su cadena. Así pues, cada decisión tomada y cada nueva rutina productiva que se introduzca debe responder a una estrategia coherente y común que beneficie al contenido realizado.

Según McQuail, en palabras de Fernández y Figueras (2012), ya no se habla de televisión sino de una nueva unidad visual –la pantalla- conectada a una red de distintos dispositivos tecnológicos y aplicaciones variadas que representan un reto para los sistemas tradicionales de producción y distribución (Tubella, Taberero y Dwyer, 2008).

García y Molina (2008) auguran un modelo de televisión que deberá ceñirse a las exigencias de una nueva generación de consumidores con unas características de uso y consumo totalmente renovado. Es decir, la televisión de los jóvenes deja de ser un medio con usuarios pasivos. La narrativa transmedia exige la renovación de un medio que permita a los usuarios contribuir en la creación, que puedan seleccionar qué contenidos audiovisuales consumen, que puedan editar segmentos de programación y que promuevan fórmulas de interacción e intercambios múltiples.

Si se acepta el hecho de que no solo ha cambiado la forma de consumir, sino que también la forma de crear negocio y de promoción, se puede admitir que la narrativa transmedia se encamina hacia una convergencia con otros medios. Y aquí es donde entran en escena las redes sociales, una ventana de difusión y de consumo televisivo que tiene un papel muy importante en la producción audiovisual de narrativas transmedia.

### 2.2.2. Redes Sociales: beneficios y puntos a tener en cuenta.

Es indiscutible que las redes sociales ya influyen en la televisión. El avance en los medios ha permitido dar más voz a los espectadores, no solo por dejar que hagan comentarios sobre los contenidos emitidos, sino que las cadenas mismas hacen caso a dichas opiniones. Es comprensible pues, que las redes sociales sean más importantes que la televisión en la campaña de lanzamiento de un nuevo producto audiovisual (PuroMarketing, 2016). La promoción en las redes sociales se trata de una estrategia que no solo ayuda a mantener la audiencia de determinados contenidos de la emisora y tratar de fidelizarlos, sino que puede permitir generar una interacción constante. Es más sino una forma de expansión de contenido, una estrategia transmedia que tiene como objetivo conseguir una convergencia multimedia en la que el usuario se vea implicado en una red de contenido persuasivo, relacionado con sus intereses, que le conduce de un sitio a otro.

Un 64% de los marketers usa el *social listening*, la escucha social, en el desarrollo de nuevos productos (PuroMarketing, 2016). Por otro lado, estos cambios tienen una repercusión obvia con el *target* rejuvenecido en las redes sociales. Los jóvenes son el sector de la población que más usan las nuevas tecnologías, tanto para insuflar opinión como para ser influenciados, un hecho que aporta una oportunidad de negocio para la publicidad, el sector que mantiene el negocio de la televisión.

### 2.2.3. Cómo usar las redes sociales en la estrategia transmedia.

Si se usan las redes para atraer usuarios al contenido, es importante crear una comunidad. Y para ello es necesario tener claro el objetivo al que se quiere llegar mediante la estrategia transmedia en redes. Como dice Georgina Elliot en la entrevista realizada en el marco de este trabajo (2021), hay que tener muy claro en todo momento qué se está haciendo en redes y no publicar material transmedia sin un fin determinado.

Para lograr este objetivo se tienen al alcance las herramientas propias de las redes sociales, como ahora los *hashtags*, que ayudarán a conseguir el *engagement* que se busca para el contenido. Se entiende como *hashtag* aquella palabra, serie de palabras o caracteres que se preceden del símbolo de la almohadilla (#) y que pueden usarse para crear una conversación alrededor de un tema concreto (Significados, 2019).

Hay varias estrategias de uso con el *hashtag*. Bien podemos usar los *hashtags* del sector en los que nos gustaría aparecer y probar a incluirlas en varias publicaciones como *keywords* o crear los llamados, *hashtags* de marca. Son aquellos *hashtags* que permiten crear comunidad a través del *User Generated Content* (UGC), le propia usuaria lo va a utilizar para compartir su compra, dar valor y vincularse con la marca. Instagram y Twitter son sin lugar a dudas, los reyes del *hashtag*. Por una lado, el poder del *hashtag* en Twitter reside en la capacidad de crear comunidad a través de hechos o tendencias del momento, pero su uso suele ser más efímero que en Instagram, donde la comunidad se fideliza de una forma más prolongada, pudiendo seguir incluso a ciertos *hashtags* de la misma forma que se haría con una persona.

### 2.2.4. Comunidades en redes: fenómeno fandom.

Cuando se habla de *fandom* se hace referencia a esa comunidad participativa o conjunto de aficionados de un pasatiempo, persona o fenómeno que usan unas mismas plataformas para generar contenido. Entre las actividades más comunes del fandom están el *cosplay*, los *doujinshi* o *fanzines* (dependiendo si son japoneses u occidentales), las historias de *fanfiction*, las convenciones temáticas (Salón del Cómic, Salón del Manga, etc), los *fanart*, el *fansub*, los *scanlation* o la colección de *merchandising*, entre otros.

Este fenómeno es plausible gracias a internet, que ofrece la posibilidad de desarrollar una red de relaciones sociales con personas que no se encuentran necesariamente en el mismo tiempo y espacio (Busquet, 2012). Se ha facilitado la creación y el intercambio de contenidos culturales, de manera que la experiencia de consumir cierto contenido sea mucho más viva, intensa y continuada. El *fandom* pues se trata de un tipo de comunidad en la que los individuos pueden sentirse profundamente implicados a nivel personal y emocional con aquello que consumen.

Así mismo, volviendo con la narrativa transmedia, la presencia de contenidos culturales generados por los fans permite aquella difusión y presencia continua que se anhela conseguir a través de los propios fans. Jenkins (2008) afirma que la red proporciona un poderoso nuevo canal de distribución para la producción cultural aficionada. Los aficionados llevan décadas haciendo películas domésticas; estas películas se están haciendo públicas.

A pesar de que hace unos años estas aficiones tenían un carácter extraño y marginal, con el tiempo han conseguido un protagonismo creciente. En la sociedad actual, se ha convertido en una de las partes más visibles de los públicos contemporáneos. Dichos seguidores entusiastas han acabado configurando un público dinámico y cada vez más atractivo para las industrias creativas.

Tal y como argumenta Roig (2008), “un fan puede convertirse en “productor” desde el momento en que se implica en un proceso creativo, sea un texto literario, una revista, una obra gráfica, una Web o un *film*, con el objetivo de integrarlo dentro de un circuito cultural, que puede estar circunscrito a una comunidad afín a su fandom o un público más amplio” (p. 223).

Sin Señal también propone una estrecha relación con la audiencia, de forma que esta se convierta en parte de la propia webserie, aplicando así el fenómeno *fandom* (véase en el apartado 3. *Diseño de proyecto: Sin Señal, webserie transmedia*).

#### 2.2.5. La televisión social

Cuando se unen la televisión y las redes sociales nace la Televisión Social. La Televisión Social, es un término general para referirse a la tecnología de televisión interactiva que soporta e integra interacción social, sistemas de recomendación, valoraciones, comentarios y participación interactiva entre los telespectadores a través de chats de texto, audio o videoconferencias, ya sea directamente en la pantalla o mediante dispositivos auxiliares. Crea una mayor armonía, tanto con programas en directo como diferidos, con el objetivo de dar a los telespectadores una serie de servicios sociales e interactivos, que hacen más próximas las relaciones entre las diferentes personas que están viendo un contenido al mismo tiempo (Lacanna, 2014). Ya no es necesario ver la televisión en compañía, o llamar a un amigo con el que comentar el último capítulo de la serie de moda, para convertir el acto de ver la televisión en un entretenimiento social. Internet ha cambiado eso. Ahora, todo el mundo puede conectarse y compartir la experiencia televisiva con cientos, con miles de personas, tanto conocidas como desconocidas.

#### ***Algunos ejemplos:***

El *Canal Trece* (Argentina) emitió, en 2014, *Guapas* (Suar, 2014). Y resultó ser todo un ejemplo sobre cómo conducir a la audiencia al *multitasking*. La telenovela narra la historia de

cinco chicas que buscan reponerse de una importante pérdida económica. Las protagonistas publicaban mensajes en la serie que aparecían simultáneamente en Twitter. En un episodio el personaje de Laura publicó un selfie en plena fiesta en un Karaoke. La serie supo comprender la tendencia de la televisión social y extendió el uso de los perfiles de Twitter de las protagonistas de la telenovela para animar a los espectadores a ver el siguiente episodio a lo largo de la semana.

Por su parte, en TVE, se está viviendo algo similar con la serie *El Ministerio del Tiempo*. La serie narra las vivencias de un Ministerio encargado de detectar e impedir que cualquier intruso del pasado llegue a nuestro presente (o viceversa) con el fin de cambiar la historia para su beneficio. La serie ha sido *trending topic* de Twitter en cada emisión y ha logrado el sueño de todo *Community Manager*: que los fans aporten el contenido. Los *ministéricos* (como se hacen llamar los fans de la serie) han logrado que personajes como Velázquez, Rosendo o Lope de Vega sean tendencia en redes sociales. Los propios *ministéricos* han aportado gran cantidad de material gráfico en la red. Por su parte, el equipo encargado de las redes sociales de *El Ministerio del Tiempo*, respondió publicando una app con la cual los usuarios podían crear su propia identificación de miembro del Ministerio y mejoraron el espacio web dedicado a esta serie (Nicastream, 2016).

## 2.3. Análisis de mercado y estudio de audiencia

En el siguiente apartado se realiza un análisis de mercado y audiencia para comprobar si la situación actual beneficia o no a las webseries y, en consecuencia, saber cómo diseñar Sin Señal en base a ello. La aplicación a Sin Señal de este análisis se encuentra en el apartado 3.3. *Aplicación del análisis de mercado*.

### 2.3.1 La Industria Audiovisual no deja de crecer

La Industria Audiovisual ha crecido de manera exponencial en los últimos años, en aumento de cantidad y calidad de sus producciones audiovisuales. Además, la aparición de plataformas OTT ha permitido que el público tenga más facilidad de acceso a los contenidos y flexibilidad para decidir dónde, cuándo, cómo y con qué dispositivo consumirlos.

Este auge, pues, ha tenido grandes repercusiones en la economía, que se ha visto favorecida. En 2019 el Sector Audiovisual generó ingresos de 4.115 millones de euros y se proyectó que, para el 2020, solamente la producción de ficción, contribuiría al PIB con 812 millones de euros e impactaría a 18.443 puestos de trabajo. Por otro lado, se esperaron otros 200 millones, generados por ser un centro de producción internacional, como sucedió con *Juego de tronos* de HBO, ya que apostó por rodar en España. Así pues, la producción de series de ficción es la que más ingresos ha aportado.

De esta forma, la inversión destinada a ellas pasó de 54 millones en 2015 a 155 millones de euros en 2016. Como consecuencia, las series han mejorado exponencialmente en calidad, elemento muy notorio y que refleja dicha inversión (iFP, 2019). En la Figura 1 se puede ver el incremento de series de ficción producidas en España de 2015 a 2018:

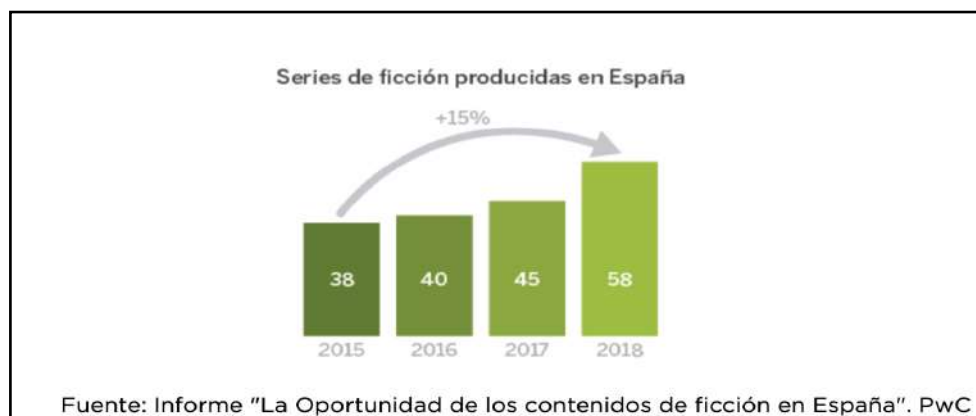


Figura 7. Series de ficción producidas en España. Tomado de "iFP Blog", por iFP, La historia de la industria audiovisual española, 2019, por Innovación en Formación Profesional.

Todo lo comentado también ha provocado un cambio en el consumo de series, así como la duración de estas. Más del 80% de las personas entre 14 y 32 años asegura haber visto tres o más capítulos seguidos de una misma producción; teniendo en cuenta que las series producidas tienen una mediana de 12 a 20 capítulos por temporada con una duración de 40 minutos cada uno.

El aumento de plataformas digitales y la creciente demanda de contenido han provocado un crecimiento de la industria. De rebote, también ha causado una oferta de contenido mucho más diversa y segmentada, promoviendo la producción de contenido propio y más fuentes de financiación para dichas producciones (iFP, 2019).

### 2.3.2. El Sector Audiovisual español en cifras

La Industria Audiovisual española presenta una proyección muy amplia. Un ejemplo para retratar esta proyección es la alianza de Atresmedia con Telefónica-Movistar para producir, de forma conjunta, contenido de ficción. Algunas de estas producciones han conseguido aclamación internacional, como, por ejemplo, la serie *La Casa de Papel*, una de las producciones actuales con más audiencia y seguidores en el mundo (Contis, 2020).

Hace años, las producciones españolas no solían salir del mercado nacional. Sin embargo, actualmente disfrutan de aceptación a nivel internacional, como ya se ha comentado, gracias al crecimiento de las plataformas digitales como HBO, Netflix o Prime Video. De esta forma, muchos contenidos españoles se pueden distribuir a países a los que antes no conseguían



llegar (iFP, 2019). Sin embargo, cabe mencionar que el coste de producción de las series españolas de éxito internacional es muy menor en comparación con otros países. Series como *The Crown* o *Vikingos* (Reino Unido) tienen un presupuesto de 4 a 13 millones de dólares por episodio, mientras que el de una serie española es de 0.6 millones. Martín Espada, socio responsable de Mercados y CEO de PwC, remarca la venta de series al extranjero ya que provoca tres cosas: ayuda a mejorar la economía del país, refuerza la Marca España y favorece al turismo (iFP, 2019).

### 2.3.3. Situación del Sector de los Contenidos Digitales en España en 2019

#### **Impacto de los servicios de vídeo OTT en el mercado de la televisión**

La cifra de ingresos del sector televisivo sigue creciendo, pero a un ritmo cada vez más lento. Sin embargo, el mercado de las plataformas OTT crece rápidamente y se espera que en el año 2023 alcance los 129 mil millones de euros. Actualmente, el mercado de las OTT representa un 18% de la cuota total del mercado audiovisual (Ontsi, 2019).

#### **Necesidad de reinversión de las televisiones públicas**

Las cadenas públicas de televisión se enfrentan a una masificación de contenidos, producto de la digitalización, la caída de audiencia y los recortes. El futuro de las televisiones públicas pasa por el desarrollo de una estrategia basada en el modelo de servicios de vídeo OTT mediante la colaboración público/privada.

#### **La importancia del 5G y su impacto en el futuro**

Según datos del Ontsi (2019), el 5G impactará en el mercado del vídeo permitiendo que se desarrollen nuevos servicios como el vídeo de ultra alta definición (UHD) y el vídeo inmersivo.

Dichos servicios aportarán mayor eficiencia en la producción y distribución de contenidos. Asimismo, las funcionalidades del 5G posibilitará que se definan nuevas estrategias entre los agentes del sector y los medios de comunicación y las redes sociales, por ejemplo, se beneficiarán de ello (Ontsi, 2019). En la Figura 8, se puede observar que la tasa de digitalización del sector de los Contenidos en España asciende en 2018 al 57,3%.

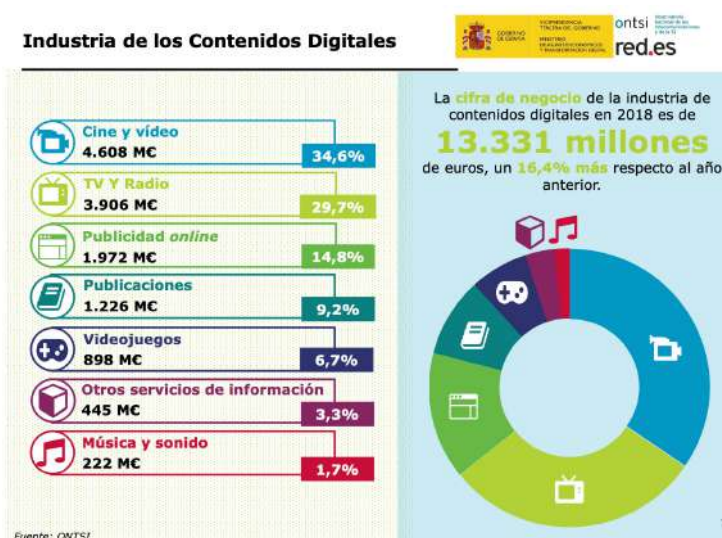


Figura 8. Industria de los Contenidos digitales. Tomado de "Informe anual del sector de los Contenidos Digitales en España 2019", por Ontsi (Observatorio Internacional de las Telecomunicaciones y de la SI), Industria de los Contenidos Digitales en España, 2019, por Gobierno de España.

Además, según datos de Ontsi (2019), en 2018 1.655 millones de hogares disponían de TV digital en el mundo, suponiendo el 88,9% de todos los hogares que cuentan con televisor.

### **Redes sociales**

Actualmente se estima que los ingresos generados por las redes sociales provienen en un 71,2% de la publicidad, que corresponde a 47.4000 millones de euros, y en un 28,8% de la venta de bienes y servicios virtuales, que corresponde a 19.131 millones de euros.

Así pues, en el período 2018-2022 se estima un aumento anual de los ingresos del 17,8%, alcanzando los 128.241 millones de euros. Se predice que en 2022 los ingresos a nivel mundial, que procedan de anuncios publicitarios, llegarán a alcanzar el 83,3% (Ontsi, 2019).

#### **2.3.4. Análisis de audiencia**

Como se desarrollará en el apartado 3.2. *Justificación del target*, el *target* escogido para este proyecto es adolescente-juvenil (15-25 años).

Los adolescentes se encuentran en una etapa de la vida en la que se plantean muchas preguntas, buscan sus respuestas y viven todas sus experiencias de manera muy intensa. Todo este proceso se puede denominar buscarse a sí mismo; y es que la etapa de la adolescencia es la etapa de plena creación de su carácter y personalidad (Ives, 2014). Así pues, tanto la adolescencia como la juventud son momentos de la vida que dan mucho juego a la hora de crear historias y personajes; precisamente por este cambio de personalidad. Todas las personas adultas han pasado por la adolescencia, por lo que termina siendo un tema universal para tratar y sobre el que hablar. Por otro lado, los jóvenes buscan principalmente el entretenimiento y la diversión cuando consumen contenidos audiovisuales (Medrano, Airbe y Palacios, 2008). Por esa razón, una ficción es adecuada para este *target*.

Si se tiene en consideración las webseries transmedia, en relación a lo explicado en el apartado 2.2. *Análisis de la estrategia transmedia*, es importante mencionar la relación entre los jóvenes y las redes sociales. El 92% de los jóvenes españoles tienen un perfil propio en redes sociales (Fominaya, 2019) y pasan muchas horas conectados a estas y a internet (Pixel, 2019). Además, los jóvenes consumen cada vez más contenidos desde sus dispositivos móviles (Panorama Audiovisual, 2019), mientras consumen otros contenidos en otras pantallas. El formato de este proyecto es muy interesante e innovador para estos nativos digitales, ya que es transmedia y requiere presencia en redes sociales.

Un último elemento a destacar es que el 69,9% de los jóvenes de entre 18 y 24 años, a la hora de ver películas o series, se guían por las recomendaciones que les proporcionan sus familiares y/o amigos. En el público adulto de entre 45 y 55 años, en cambio, solo un 44% se guía tanto por las recomendaciones de sus círculos cercanos (Panorama Audiovisual, 2019) (véase su aplicación al proyecto Sin Señal en el apartado 3. *Diseño de proyecto: Sin Señal, webserie transmedia*).

Finalmente, respecto al nivel socioeconómico y cultural, la mayor parte de la población joven española forma parte de la clase media (Pérez, Hidalgo y Calderón, 2006). Se justifica esta elección en el apartado 3.2. *Justificación del target*.

### 2.3.5. Consumidores mediáticos

El gran desarrollo de internet y la expansión masiva de las redes sociales han modificado drásticamente las formas en que los usuarios consumen contenido audiovisual. Las plataformas de contenido se han diversificado, hay más dispositivos para consumir esos productos y se ha flexibilizado el acceso a dichos contenidos. Además, también se ha democratizado el sistema de creación, producción, difusión y exhibición de los productos audiovisuales. Las nuevas generaciones han cambiado su forma de ver la televisión, por lo que la audiencia de televisión lineal ha envejecido. Así pues, la televisión convencional ahora tiene que convivir con nuevos formatos, con un consumo bajo demanda en otro tipo de pantallas y con las plataformas OTT (Congreso sobre vulnerabilidad y cultura digital, 2018).

#### **Permanencia**

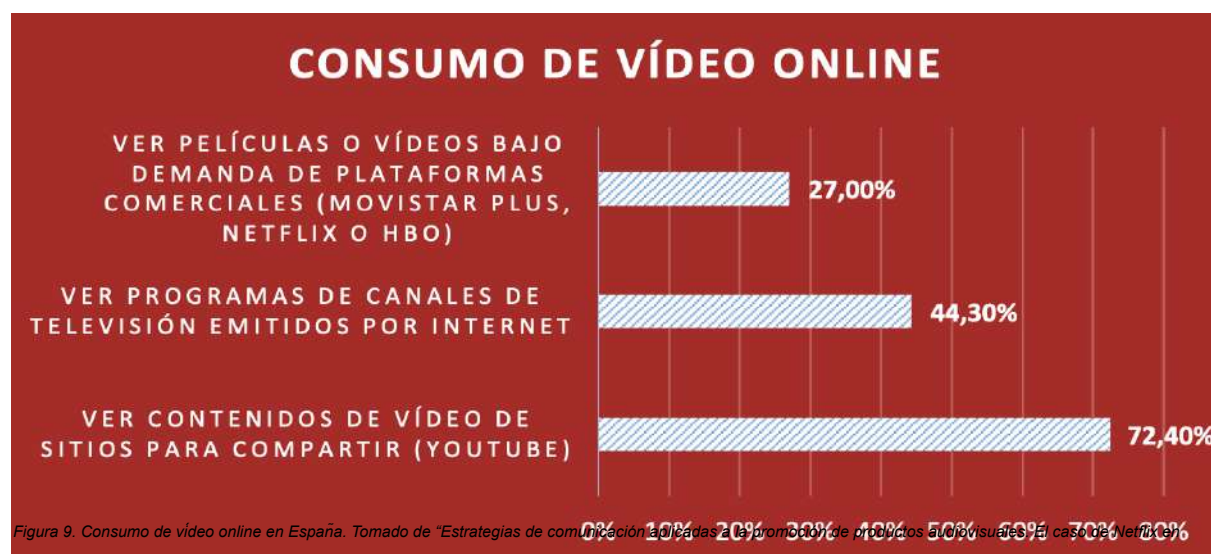
Los adolescentes consumen unas 3 horas más de televisión que los jóvenes y los adultos. Sin embargo, estas diferencias tan abismales proceden del consumo de televisión en los fines de semana. Mientras que durante la semana los adolescentes consumen una media de 2,5 de televisión, en fin de semana la cifra se dispara hasta 7 horas. Estos datos indican que el consumo televisivo realmente coexiste con otras actividades totalmente diferentes al consumo audiovisual durante la semana. Ahora bien, el fin de semana el consumo aumenta al no practicar actividades extraescolares.

En la actualidad, debido a la crisis sanitaria causada por la COVID-19, este público objetivo está modificando sus hábitos de consumo audiovisual. Dejando el confinamiento a un lado, se ha podido observar en los meses posteriores que este público objetivo consume, ante todo, entretenimiento. Las series y los concursos, como *La isla de las tentaciones* (Villamarín, Forniés, Sara y Estruch, 2020) o *Tu cara me suena* (Gestmusic, 2011), según los estudios de enero y febrero 2020 de la auditoría Barlovento Comunicación, son lo más visto entre los jóvenes, además del consumo masivo a través de internet en plataformas como YouTube (Barlovento Comunicación 2020).

Los jóvenes de entre 18 y 24 años dedican 3 horas y 15 minutos diarias al consumo de contenido audiovisual, 70 minutos de los cuales se dedican, únicamente, al consumo en YouTube (Barlovento Comunicación, octubre 2020). En el apartado 2.5 *Diseño de proyecto: Sin Señal, webserie transmedia* se desarrolla la aplicación de estos datos a la propuesta particular de Sin Señal.

También cabe mencionar que en las redes sociales se puede observar este reflejo de qué

consumen los usuarios. En Twitter, por ejemplo, un 42% de los tuits giran alrededor de programas de entretenimiento, seguidos de un 33,9% de tuits que agrupan los programas de concursos del total analizado por Barlovento Comunicación en Febrero de 2020 (Barlovento Comunicación, 2020). El 64,6% de los usuarios de internet en los últimos meses participa en redes sociales de carácter general (como Facebook, Twitter o YouTube). Los más participativos son los estudiantes, que representan el 91,1%, y los jóvenes de 16 a 24 años, que representan el 90,6% (véase en el apartado 2.5 *Diseño de proyecto: Sin Señal, webserie transmedia* para su aplicación concreta) (INE, 2019).



Así pues, se hace evidente que las rutinas y pautas de consumo de contenido audiovisual han evolucionado mucho y rápidamente, y que internet ha revolucionado las vidas de las personas. Manuel Cristóbal, en palabras de Javier del Pino (2017), identifica dos grandes revoluciones tecnológicas que han desembocado en este nuevo escenario digital: la primera, viene de la mano de la introducción de los canales digitales en los televisores y la expansión de los teléfonos móviles. A pasos cortos, los avances tecnológicos en banda ancha móvil han permitido que, actualmente, el teléfono móvil sea el dispositivo más utilizado para acceder a internet. Así pues, Cristóbal identifica como la segunda fase de esta revolución digital el crecimiento del ancho de banda. Esto ha otorgado a internet un potencial prácticamente ilimitado, ofreciendo al usuario la oportunidad de acceder a un amplio catálogo de programas, servicios y contenidos audiovisuales de manera inmediata y sencilla. De esta forma, el usuario tiene más control e interés por lo que consume y existe un mayor poder de interacción entre los internautas. Asimismo, existe una creciente tendencia por compartir contenido de creación propia, también conocido como *user generated content* (Cristóbal Rodríguez, 2012).

### **Contenido de conversación**

Según datos recogidos de la encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y la comunicación en los hogares, hecho por el Instituto Nacional de Estadística

(2019), en 2018 aumentó la proporción de usuarios de internet a mayor frecuencia de uso, conectándose un 77,6% diariamente a internet. Además, la mayoría de los internautas (95,6%) utilizaron algún tipo de dispositivo móvil para acceder fuera de la vivienda habitual o el lugar de trabajo. Las actividades más realizadas fueron usar servicios de mensajería instantánea, como WhatsApp (por el 93,8% de estos internautas).

Toda esta información sobre qué están consumiendo y qué hacen ahora mismo los consumidores desvela que están acostumbrados a consumir contenido en diversos medios (televisión e internet); no solo alternando uno con otro, sino también llevando a cabo un consumo multiplataforma simultáneo.

Debido a ello y cómo se expondrá en el apartado de la biblia transmedia 4.5.1. *Plataformas y canales*, Sin Señal plantea una estrategia transmedia en la que intervienen diferentes plataformas, como por ejemplo Discord, que incitan al consumo multiplataforma simultáneo

## 2.4. Factores de éxito y ventanas de explotación

Esta sección es importante para el proyecto puesto que permite demostrar cuáles son los factores de éxito que han llevado a las webseries crecer hasta el punto actual. Permite dejar en evidencia que plataformas son acertadas para la distribución de Sin Señal, y así se expondrá en el apartado 4.8.3. *Distribución y promoción*.

En España se han creado recientemente varios proyectos que han utilizado el recurso transmedia de diferentes maneras. En primer lugar, se pueden encontrar series que utilizan la estrategia transmedia para ampliar contenidos que giran en torno a la historia. Es el caso de *La peste* (Cobos y Rodríguez, 2017), la serie de ficción histórica creada por Movistar+ que, tal y como se puede ver en su página web, ofrece un mapa por el que se puede navegar y ampliar el contexto de la serie. Dependiendo del punto de la trama en que se encuentra el espectador muestra una información u otra adaptándose a él.

En segundo lugar, se encuentran proyectos como *La zona* (Sánchez-Cabezudo y Sánchez-Cabezudo, 2017) de Movistar+ que, además de ofrecer contenido añadido como el caso anterior, se puede acceder a un universo creado específicamente para la experiencia transmedia en la web de la serie. En este ejemplo el usuario deberá ser cómplice de un misterioso personaje junto al cual investiga qué es verdad y qué es mentira. Esta parte de la historia es innecesaria para comprender el hilo narrativo de la serie, pero tiene como objetivo ofrecer una experiencia más inmersiva.

En tercer lugar, es importante hablar de *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018) una webserie



adaptada por Movistar+ de la versión homónima y original noruega. *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018) fundamenta su experiencia transmedia en las redes sociales, primordialmente Instagram y YouTube, donde cada personaje tiene una cuenta propia y comparte contenido más allá del que aparece en los capítulos. El contenido transmedia originado en redes, contenido adicional en forma de chats y la propia historia lineal está disponible en la página web oficial de *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018). Se puede decir que los personajes cobran vida fuera de dicha web y crean un vínculo que les espectadores se llevan a lo personal.

Una vez vistos varios ejemplos de proyectos transmedia en España se procede a hacer un análisis sobre las ventajas e inconvenientes de este tipo de contenidos. En primer lugar, el punto fuerte de estas narrativas es, sin duda, la creación de una comunidad interconectada que pasa a tener un rol activo en el contenido con el que puede interactuar. Como explica Hernández-Sellés (2020) “el potencial de vínculo con las audiencias ha llevado a que las historias se aprovechen en prácticamente cualquier contexto profesional, no solo con el fin de consumirlas, sino y, sobre todo, con el fin de activar a los consumidores” (p.217). En definitiva, lo que se consigue es que la audiencia se involucre sintiéndola como real y propia.

En el caso de *La zona* (Sánchez-Cabezudo y Sánchez-Cabezudo, 2017), como se ha explicado, se crea todo un universo protagonizado por los espectadores. Al coger el testigo de *le investigadore* de la serie, *le usuarie* se implica no solo como *consumidore* sino como “detective” y , por tanto, como *creadore* de la historia. De la misma manera, el caso de *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018) reproduce todo un mundo protagonizado por los personajes de la serie en redes. Tal y como sostienen García y Heredero, recogido por Scolari en 2013, “una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de proceso de expansión”. De esta manera adquieren la responsabilidad de alimentar la historia creando contenido para una plataforma que dominan y entienden como propia: Instagram (p.46).

Otro de los puntos fuertes de las narrativas transmedia es que combate contra el enemigo de todo guionista: encontrar nuevas y diferentes maneras de explicar historias. Es ampliamente discutida la cuestión que plantea si es posible crear nuevos argumentos o si, por contra, ya está todo inventado y la única posibilidad es dar vueltas alrededor los mismos personajes e historias. La narrativa transmedia permite contar, en palabras de Piñeiro y Costa, recogidas por García y Heredero (2014), “una misma historia en diferentes medios o soportes, adaptándose al lenguaje-forma” (p. 263). En consecuencia, estas narrativas permiten explotar al máximo, no solo las historias, sino también a los espectadores.

Sin embargo, no es tan sencillo como puede parecer. Una de las características de las narrativas transmedia según Jenkins (2003) es que el hecho de crear historias con mayor profundidad que las tradicionales, hace que aumente también la complejidad del trabajo que estas conllevan detrás. En consecuencia, ejemplos como *La peste* (Cobos y Rodríguez, 2017)

y su universo en forma de mapa requieren un estudio mucho mayor del riesgo que se corre al embarcarse en proyectos así. Este hecho se explica en el artículo de Narrativas Transmedia Nativas escrito por Costa, recogido por Scolari en 2013, “incluso a los grandes estudios de Hollywood les resulta difícil predecir el éxito de un producto; (...) pocos están dispuestos a invertir en contenidos para muchas plataformas y medios desde el principio” (p.43).

Por otro lado, como ya se ha explicado, las narrativas transmedia incluyen contenidos diferentes en múltiples plataformas y dicha diseminación implica que todas ellas ofrezcan una experiencia satisfactoria a la vez que coordinada entre ellas. En definitiva, una experiencia transmedia implica un esfuerzo mayor. Tanto a nivel creativo, como a nivel de producción. Finalmente, es necesario hablar de la audiencia a la que se dirigen los proyectos transmedia. Lo cierto es que, de la misma manera que requiere una inversión de esfuerzo mayor para lanzarla, a los usuarios también se le exige un mayor esfuerzo a la hora de recibirla. El papel de los espectadores pasa de pasivo a activo y esto es definitivamente un riesgo. Los creadores dejan de tener el control absoluto para ceder una parte a los receptores que se apropian de la historia.

Sin embargo, no todos los espectadores van a estar dispuestos a aportar ese esfuerzo por su parte. Por ello se debe tener en cuenta la consciencia digital de la audiencia. No tendrá el mismo resultado una película transmedia dirigida a un *target* de edad adulta que una serie dirigida a jóvenes que están acostumbrados a participar e interactuar con pantallas, redes y todo tipo de contenidos digitales. Como afirma Costa (2013) “es por eso que los planteamientos transmedia nativos que han surgido hasta ahora no se han dirigido a audiencias masivas”. En definitiva, en este tipo de narrativas se debe tener especial conciencia del nivel de profundidad de lectura que el público está dispuesto a ofrecer a la hora de determinar el *target* acotado al que dirigirse y a partir de ahí establecer el nivel de implicación que se le va a exigir.

Los tres proyectos transmedia mencionados anteriormente tienen en común el hecho de que el contenido se muestra por diferentes plataformas o ventanas. Por un lado, el contenido convencional, el capítulo, se muestra en la misma plataforma creadora del producto, en este caso Movistar+. Las series son recogidas bajo el paraguas de una plataforma de contenido a la carta, tal y como ocurría en los inicios de la historia de las webseries cuando únicamente podías consumir los capítulos mediante YouTube o similares. Por otro lado, cada uno de los tres ejemplos dispone de una plataforma exclusiva desde la que se puede acceder a contenido al que no puedes llegar desde Movistar+. Las nuevas narrativas transmedia han llevado a la creación de nuevos portales desde los que consumir ficción, cambiando así los métodos de consumo.

Tal y como se explica en el apartado 2.1. *Análisis del formato webserie*, las webseries iniciales



encontraron en YouTube una plataforma desde la que darse a conocer. En aquel entonces, alrededor de 2005, YouTube era prácticamente la única opción de distribución con la que contaban los creadores de ficción seriada para internet, a no ser que crearan una web propia. Con el auge de los contenidos audiovisuales en internet y la profesionalización de estos, se han ido abriendo nuevas ventanas de explotación dedicadas a crear y recoger contenido exclusivo para internet. Por una parte se encuentran las plataformas pertenecientes a grandes grupos de comunicación, como es el caso de Flooxer, perteneciente a Atresmedia o Movistar+, de la compañía Telefónica. Por otro lado se encuentran las plataformas de video bajo demanda por excelencia, Netflix, Amazon Prime, HBO y Disney+.

La aparición e interés de las productoras en este tipo de contenidos ha permitido que lo que se conocía en un principio como webserie pase a ser una serie con todas sus características. Ya no se habla de bajo presupuesto cuando se hace referencia a una serie emitida por internet. Por último, es necesario mencionar las redes sociales como ventanas de explotación para los contenidos de ficción, y, en concreto para los contenidos transmedia, como es el caso de Sin Señal (véase apartado 3. *Diseño de proyecto: Sin Señal, webserie transmedia*). Gracias a la inmediatez del contenido, al fácil acceso y a la cercanía que desprenden, las redes sociales se han convertido en una herramienta más a la hora de explicar aspectos de la ficción que no tienen cabida en el capítulo o que, simplemente, son concebidos de forma diferente. Este es el caso de *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018), uno de los referentes para la creación de Sin Señal, que utiliza Instagram como método para dar a conocer la vida de los personajes principales más allá de lo que ocurre en cada capítulo.

#### 2.4.1. Playz

Como podrá verse en el apartado 4.8. *Modelo de negocio y promoción*, Playz, es la plataforma principal escogida para la estrategia de distribución de Sin Señal, por lo que es necesario dedicar un apartado concreto a hablar de ella y las innovaciones que aporta.

La creación de nuevas propuestas de difusión de contenidos por internet no es un caso particular de empresas o cadenas privadas, sino que los agentes públicos también han querido hacerse un hueco en la nueva era de las webseries. Este es el ejemplo de *Playz*, plataforma online de contenido audiovisual lanzada a finales de 2017 por RTVE. No fue más que el resultado de analizar los resultados de RTVE a la carta que dejaban en evidencia el aumento del consumo a través de plataformas bajo demanda (Maroto y Rodríguez-Martelo, 2018).

El nicho de mercado de Playz es claro, la gente joven con cultura arraigada en las redes sociales. Es por ello que el contenido que presentan suele seguir unas características comunes que se basan en el consumo rápido y la extrapolación a otras redes desde las que poder atraer a una parte de la audiencia que no se siente identificada con los medios convencionales.

Playz ha apostado por webseries con contenido transmedia como por ejemplo *Bajo la red*, en la que los personajes protagonistas, al igual que en *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018), cuentan con perfiles de Instagram desde los que puedes acceder a contenido extra sobre la trama de la serie. O *Si fueras tú* (Llamas, 2017), la primera apuesta interactiva de la plataforma en la que los espectadores pueden escoger el destino de los personajes (Marín y Cortés, 2017).

En la estrategia de Playz no se encuentra únicamente la creación de contenido para gente joven, sino que también apuestan por una renovación generacional (Maroto y Rodríguez-Martelo, 2018) de los roles de producción y creación del contenido. ¿Quién mejor que la propia generación Z para entender a la misma?

María José Bultó, directora de estrategia e imagen de TVE, explica en una entrevista para ABC que quieren apostar por talentos jóvenes y encontrar nuevos creadores (Marín y Cortés, 2017).

Playz se posiciona, en el territorio nacional, como una apuesta excepcional para aquellas personas que tratan de crear contenido exclusivamente para internet y con nuevas narrativas, es por ello que se ha seleccionado como principal ventana de explotación potencial para Sin Señal (véase en el apartado 4.8. *Modelo de negocio y promoción*).

## 2.5. Criterios ideológicos

Para la realización del proyecto Sin Señal se han querido abordar diferentes aspectos sociológicos presentes en nuestra sociedad que pueden generar debate o controversia. Esto se debe a la necesidad de crear una ficción que no solo entretenga, sino que, a la vez, eduque en el respeto a la diversidad. Durante el proceso de creación de Sin Señal, el equipo se ha encontrado con una falta de valores en las series juveniles actuales y no ha querido repetir el mismo patrón. En los siguientes subapartados se expone la posición ideológica del grupo para cada uno de ellos y su aplicación en Sin Señal.

### 2.5.1. Tratamiento de la juventud

Tal y como se expondrá en el apartado 3.2. *Justificación del target*, Sin Señal se dirige a un público joven de entre 15 y 25 años cuya realidad es cercana a la de las personas que conforman el equipo de creación de este proyecto. Es por ello que es importante reflexionar respecto esta realidad antes de establecer afirmaciones.

¿Quiénes son los jóvenes y cómo son? Para poder contestar esta pregunta es necesario aclarar que se hace referencia al grupo de personas que se encuentran en edades comprendidas entre los 14 y los 18 años, aunque sería extensible con propiedad a los dos tramos siguientes de 19 a 23, y de 24 a 28 años.

*Son más terapéuticos que ideológicos, y piensan más con imágenes que con palabras. Aunque su capacidad de construir frases escritas es menor, es mayor la de procesar datos electrónicos. Son menos racionales y más emotivos. (...). Pasan tanto tiempo con personajes de ficción (...), como con sus semejantes, e incluso incorporan a su conversación los personajes de ficción y su experiencia con ellos, convirtiéndolos en parte de su propia biografía. Sus mundos tienen menos límites, son más fluidos. Han crecido con el hipertexto, los vínculos de las páginas web, y los bucles de retroalimentación, tienen una percepción de la realidad más sistemática y participativa que lineal y objetiva (Rifkin, 2000, p. 247-8).*

Jeremy Rifkin define a los jóvenes bajo unos estándares que sirven de base para apreciar qué aspectos de la juventud son interesantes de explotar y cuáles se deben desmentir o tratar de contradecir con la creación de personajes que rondan las edades entre 18 y 22. Para ello, no solo se analizan diversos estudios sociológicos, sino que también se reflexiona sobre la imagen que tiene la juventud en los medios de comunicación. De esta forma, ha sido posible reunir las carencias que tienen los programas ya existentes y las necesidades que tiene el público objetivo de este proyecto. Esto se debe a que la representación de las culturas juveniles en los medios cumple con la indiscutible función de servir de modelos de referencia, no solo para los propios jóvenes, sino también para los más pequeños y los adultos. En lugar de reforzar, justificar y legitimar prejuicios y estereotipos ya existentes, que lo único que hacen es retroalimentar un determinado imaginario respecto a esa misma juventud, los medios de comunicación poseen la mejor baza para influenciar el cambio.

Es cierto que dicha representación, sobre todo en series televisivas, ha ido cambiando acorde con la actual evolución social y los cambios de actitud hacia ciertos colectivos minoritarios o vulnerables. Se ha conseguido alejar de modelos estereotipados y dar cabida a una variedad de modelos más rica y plural. Esto se debe claramente a que los jóvenes han resultado ser esenciales en las estrategias de marketing y han pasado a ser un colectivo altamente representado. (Rodríguez, Navarro, y Megías, 2001). Así mismo, no se debe negar que siguen habiendo grupos juveniles que, incluso cuando no son invisibles, aparecen representados de forma negativa o simplista.

Sin Señal busca fusionar el adolescente soñador que caracteriza la cultura americana con el joven que se ve envuelto en situaciones más propias de los adultos y que pretende actuar como tal, pero cuya falta de experiencia le delata y contradice, más típico del perfil español en las series de ficción (Menéndez, 2014). Con esto en mente, en la Tabla 2 se simplifica, tanto los estereotipos que se quieren evitar, como los aspectos esenciales que se han tenido en cuenta para el tratamiento de los protagonistas de Sin Señal.

**TABLA 2**

*Aspectos y características consideradas para el tratamiento de los protagonistas de Sin Señal*

ESTEREOTIPOS	TRATAMIENTO
Mostrar a los jóvenes con una imagen excesivamente lúdica y descomprometida. Comparar las generaciones juveniles con las generaciones anteriores.	Compromiso juvenil. El papel activo de la gente joven como agente de cambio social en la actualidad (feminismo, lucha contra el racismo, preocupación por su sociedad y la política).
Los jóvenes como culpables de una situación de inestabilidad, debido a su irracionalidad (Pueyo, 2004, 24).	Problemas de inserción sociolaboral (Alcoceba, 2004, 50). Resaltar la precariedad de algunos itinerarios juveniles respecto a las de generaciones anteriores.
Extremos de ciertos comportamientos: consumo de drogas y alcohol, violencia, conflictividad social, etc.	Contextualizar adecuadamente las causas sociales de dichas actitudes.
Discursos homogéneos (Rodríguez y Megias, 2004).	Tratamiento de la diversidad juvenil dentro y fuera del hogar (nuevos modelos familiares, nuevos valores, etc).
Prototipo de joven occidental de clase media, cisheterosexual.	Diferentes perfiles socioeconómicos . Diversidad cultural. Diversidad de géneros y sexualidades.
Imagen errónea (falsas creencias o estereotipos) y negativa de la salud mental.	Mostrar a los personajes con enfermedades en sus demás roles en la vida, más allá del problema de salud mental (FEAFES, 2008).

*Tabla 2. Aspectos y características consideradas para el tratamiento de los protagonistas de Sin Señal. Elaboración propia.*

### 2.5.2. Diversidad cultural

El incremento de la inmigración en España en los últimos años ha sido objeto de disertaciones políticas y sociológicas que han acabado de un modo u otro en los medios de comunicación, convirtiéndose éstos en intérpretes de la realidad social.

Tal y como afirma Lacalle (2004), hasta aproximadamente el año 2003 los inmigrantes no aparecían casi en la ficción española y cuando salían, era como personajes secundarios. Por otro lado, suelen estar asociados a estereotipos negativos, con lo cual no se integran como

protagonistas en las series de ficción en las que participan, tomando siempre una posición pasiva (Galán, 2006). Así mismo, es habitual encontrar a dicha comunidad representada e ubicada en el sector de servicios, en el mundo del espectáculo o asociados a trabajos domésticos y/o actividades ilegales como ahora robos, asesinatos, violaciones, etc. Estos dos grupos se pueden agrupar en 1) personajes activos, aquellos que desencadenan el conflicto, normalmente de carácter delictivo y 2) personajes pasivos, las víctimas que sufren el conflicto provocado de igual forma por otros inmigrantes (Galán, 2006).

El perfil más generalizado suelen ser hombres y mujeres adultas de de nacionalidad colombiana, mientras que la que menos aparece es la china.

¿Qué significan estos datos? Al igual que con la representación juvenil, es importante reducir el uso de estereotipos y crear personajes con orígenes distintos, personalidades distintas y objetivos en la vida propios. Así mismo es importante no caer en el Tokenismo, la coartada inclusiva e implicarnos en la historia de nuestros protagonistas, teniendo en cuenta el contexto en el que se han criado, ha crecido y ha vivido, el nivel socioeconómico de su entorno y el de su familia, el nivel de estudios que tiene, etc. Todo esto parece obvio, pero se tiende a hablar de la realidad del inmigrante o de los hijos de inmigrantes como si fuera un todo uniforme, como si todos solo pudieran vivir de una forma o tu vieran un único rol.

“Se tiende a decir cosas como: “las personas negras somos así”, “a las personas negras nos gustan estas cosas”, “las personas negras pensamos así”, “a las personas negras nos pasan estas cosas”, en lugar de decir “algunas personas negras somos de esta manera pero otras no”, “a algunas personas negras nos gustan estas cosas pero a otras no”, “algunas personas negras pensamos así y nos importan estos temas pero a otras personas negras no y piensan diferente” (Lola, 2020).

### 2.5.3. Abandono de una de las figuras paternas

Otra de las problemáticas a las que pretende dar visibilidad el proyecto es el abandono de una de las figuras referentes en la familia durante la infancia. En concreto, se aborda la ausencia de la figura paterna. Antes de discurrir sobre el tema, cabe destacar que no se pretende tratar como un inconveniente el hecho de que una niña no tenga un padre en casa. Hay tantas modalidades familiares como familias en el mundo y se ha demostrado que una buena crianza no implica necesariamente el modelo tradicional formado por un padre y una madre.

El punto de vista desde el cual se aborda la cuestión son los cuidados aportados por los adultos de referencia hacia los menores. En definitiva, la problemática no reside en la falta de un referente masculino en una familia para ofrecer una buena educación, sino en el hecho de que uno de los progenitores deje el núcleo familiar sin hacerse cargo y creando un vacío en la vida de la niña.

Para empezar, el abandono paterno se define en palabras de Arredondo, recogido por Martínez y Paúl (1993), como “un tipo de maltrato infantil que conlleva lesiones físicas o psicológicas no accidentales ocasionadas por los responsables del desarrollo, (...) y que amenazan el desarrollo físico, psicológico y emocional considerado como normal para el niño” (p.23). La etapa de la infancia tiene una gran influencia en el proceso madurativo que acaba determinando la personalidad de una individuo y condiciona el desarrollo personal y emocional. Durante los primeros años de vida, las personas que conforman el núcleo familiar son los referentes principales y el abandono de uno de ellos puede convertirse en una carga para el niño que se encuentra en una etapa vulnerable. Tal y como afirma Arredondo (1998), una situación como esta durante la infancia se acaba manifestando a través de problemáticas como pueden ser las alteraciones del sueño, trastornos alimenticios, inseguridad personal, sentimientos de desprotección o problemas en el desarrollo de su identidad.

Cuando estas personas llegan a la edad adulta también pueden tener problemas originados por el hecho traumático vivido en su infancia. La ansiedad frente a los cambios provocados por la dificultad de adaptación o la vulnerabilidad a la adicción son dificultades recurrentes en adultos con este bagaje emocional. Por otro lado, son frecuentemente muy complacientes y priorizan las necesidades de los demás por encima de ellos por miedo a decepcionar y a que les abandonen de nuevo (Arredondo, 1998).

Las relaciones afectivas sanas contribuyen al crecimiento personal, ayudan a tener una buena autoestima y seguridad hacia uno mismo y hacia los demás. Por contrario, los vínculos insanos, como puede ser una relación negativa con un padre, puede provocar la reproducción posterior de algunos comportamientos tóxicos. Lira (1998) argumenta, en palabras de Barudy, que “la violencia al interior de la familia, presenta una característica transgeneracional, es decir, niños que sufren violencia (...) presentan una alta probabilidad de convertirse en adultos maltratadores” (p.42). Son frecuentes las situaciones en las que una persona con un vacío provocado por el abandono de una de sus figuras referentes, se acaba enredando en relaciones de pareja tóxicas debido a sus miedos e inseguridades. Además, hay casos en los que sus parejas también fueron abandonadas en la infancia y se corre el peligro de que se mantenga una relación muy posesiva donde recurrentemente tengan miedo a perder a la otra persona.

A banda de todo lo expuesto en este apartado, se debe entender que no siempre se dan las dificultades expuestas. Como es evidente, cada caso dependerá de la educación que reciba el niño y de los cuidados emocionales que se traten después del abandono de la figura de referencia.

#### 2.5.4. Diversidad sexual y de género

La diversidad sexual y de género está presente en el día a día de los jóvenes y en este

proyecto se pretende representar las múltiples realidades referentes al colectivo LGTB. En consecuencia, varies de les protagonistas de la historia que la webserie narra tienen orientaciones sexuales y/o identidades de género disidentes.

A continuación, se pretende conformar un glosario con algunos términos relevantes. Se considera que su definición establece la posición política e ideológica respecto de los mismos puesto que, el simple hecho de darles un significado, les da vida y la representación que frecuentemente les falta.

Las definiciones parten del Glosario de términos sobre diversidad afectivo sexual del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad (2018). Sin embargo, son términos muy relacionados con la identidad de cada una, con definiciones poco consolidadas y que pueden tener diferentes significados según experiencias propias. Por tanto, en la Tabla 3 se recogen los siguientes conceptos, que han sido redefinidos por el equipo a partir de dicho documento.

**TABLA 3**

*Conceptos sobre diversidad afectivo sexual tratados en Sin Señal*

TÉRMINO	DEFINICIÓN	REPRESENTACIÓN Y TRATAMIENTO
<b>Asexualidad</b>	Orientación sexual caracterizada por no sentir atracción sexual hacia otras personas o sentirla de manera poco intensa, frecuente o bajo determinadas circunstancias.	A pesar de que ninguno de los personajes protagonistas es asexual, se cree pertinente definir este concepto en contraposición a la normativa alosexualidad.
<b>Bisexualidad</b>	Orientación sexual correspondiente a las personas cuya atracción física y/o emocional se dirige hacia otras personas independientemente de su género.	Los personajes de Dani y Alba se definen como bisexuales. En la construcción de sus personajes se evitan estereotipos de esta orientación sexual la promiscuidad.
<b>Cisgénero</b>	Término que se refiere a las personas que presentan concordancia entre su identidad de género y el género que se asignaron al nacer en base a sus órganos sexuales.	Todes los personajes protagonistas excepto Alex son cisgénero. A pesar de que su identidad sí encaja en la normatividad, se dejan atrás los roles marcados de hombre/mujer cis.



<b>Disforia de género</b>	Se refiere al rechazo o incomodidad que sienten algunas personas trans hacia ciertas partes de su cuerpo como sus genitales o pechos. El grado de “disforia” es variable, e incluso inexistente en muchas personas trans y por ello muchas personas deciden no recurrir a intervenciones médicas.	El personaje de Alex no se siente a gusto con sus pechos. Su incomodidad se ve reflejada en varias escenas y durante la evolución de la temporada se ve cómo gestiona su disforia. A través de este proceso se refleja la realidad de muchas personas trans (no todas) que conviven con su disforia.
<b>Expresión de género</b>	Expresión de los roles de género como mujer u hombre (o ambos o ninguno de ellos) a través del comportamiento, la ropa, el peinado, los rasgos físicos, etc. Está condicionada por las expectativas sociales de género y no tiene por qué ser fija ni coincidir con el sexo, la identidad de género o la orientación sexual de la persona esperada socialmente.	La construcción de los personajes protagonistas pretende alejarse de los roles y expresiones de género normativos.
<b>Heterosexual</b>	Orientación sexual correspondiente a personas cuya atracción física y/o emocional se dirige hacia las personas del género opuesto.	Los personajes de Mario y Víctor se definen como heterosexuales. En la construcción de sus personajes se evitan estereotipos de esta orientación sexual como la masculinidad tóxica.
<b>Homosexual</b>	Orientación sexual correspondiente a personas cuya atracción física y/o emocional se dirige hacia las personas del mismo género.	El personaje de Irene se define como homosexual. En la construcción de su personaje se evitan estereotipos de esta orientación sexual como un vestuario y/o comportamiento socialmente asociado a hombres.

<b>Identidad de género</b>	Identificación de cada persona en el género que siente, reconoce y/o nombra como propio. Al alejarnos del sistema binario que se reduce a hombre/mujer es posible hallar identidades de género diversas. No depende ni tiene ninguna relación causal con la orientación sexual.	Este concepto se ve reflejado con la identidad del personaje de Alex. El proceso de deconstrucción de su propio género pretende servir como muestra de la deconstrucción de los roles sociales.
<b>Orientación sexual</b>	Término utilizado para referirse a la atracción física y/o emocional hacia personas del mismo género y/o del opuesto. No depende ni tiene ninguna relación causal con la identidad de género.	La variedad de orientaciones sexuales de los personajes pretende visibilizar la diversidad que se da en la sociedad.
<b>Persona trans no binaria</b>	Se refiere a una persona cuya identidad de género no se enmarca dentro del binarismo hombre/mujer. Dentro de este colectivo hay una gran diversidad: pueden identificarse como hombre y mujer al mismo tiempo, su identidad puede variar con el tiempo, puede identificarse como alguien que está completamente fuera de estas categorías, etc.	El personaje de Alex se acaba descubriendo como persona no binaria. A través de él se muestra una forma de identificarse fuera del binarismo que impera en la sociedad.
<b>Sistema binario</b>	Concepción, prácticas y sistema de organización social jerárquico que parte de la idea de que solamente existen dos géneros: femenino y masculino. Es el sistema normativo sobre el cuál se ha basado la discriminación en contra de cualquier identidad de género diversa.	En contraposición al no binarismo de Alex, se encuentran todos los otros jóvenes del grupo que sí encajan en el binarismo. A pesar de que sí son personas binarias, se ha intentado no caer en los estereotipos de género como el maquillaje o la ropa.

<b>Trans</b>	Término paraguas que se refiere al colectivo formado por personas que no presentan concordancia entre su identidad de género y el género que se asignaron al nacer en base a sus órganos sexuales. Dentro de este colectivo se encuentra una gran diversidad: hombres trans, mujeres trans, personas agénero, de género fluido, etc.	El personaje de Alex entra dentro de este amplio paraguas y representa uno de los colectivos que lo forman.
<b>Transición</b>	El período durante el cual una persona trans empieza a vivir como el género con que se identifica. La transición puede incluir o no cambiarse de nombre, tomar hormonas, someterse a cirugías, etc. Cabe remarcar que una persona trans no tiene por qué realizar estos cambios si no quiere o siente que no lo necesita.	Desde que Alex inicia el proceso de autodeterminación de su propio género, empieza a explorar e investigar cuáles son aquellas cosas que le hacen sentirse cómodo. El proceso de descubrimiento de Alex sirve como herramienta para mostrar a la audiencia la amplia variedad de posibilidades.

Tabla 3. Elaboración propia adaptada de “Glosario de términos sobre diversidad afectivo sexual”, por Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, 2018, por Gobierno de España.

## DISEÑO DE PROYECTO: SIN SEÑAL, WEBSERIE TRANSMEDIA

### 3.1. ¿Qué es Sin Señal?

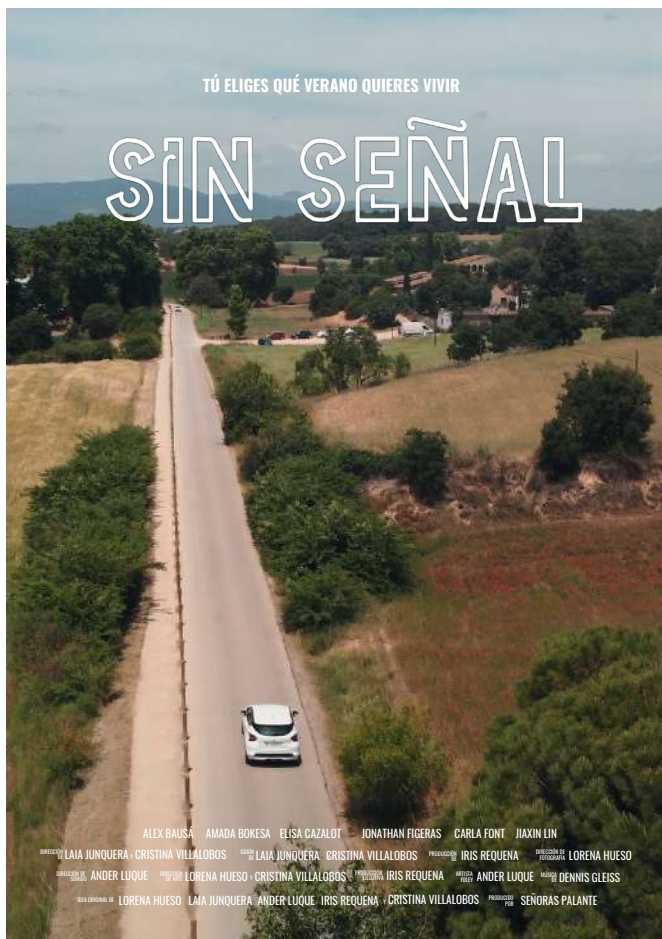


Figura 10. Póster Sin Señal Elaboración propia.

En el apartado 2.1. *Análisis del formato webserie*, se han expuesto la definición y las características de las webseries pero, ¿cómo se aplica todo esto a Sin Señal? Si se recupera la información tratada en dicho punto, existen tres tipologías de webseries: webseries tradicionales, videoblogs y webseries interactivas (Hernández, 2011). Sin Señal hace una simbiosis entre el primer tipo y el tercero. De la tipología de webseries tradicionales, coge todo lo relacionado estrictamente con la trama (escenarios, personajes, puntos de giro, etc.) de las series de ficción televisivas tradicionales. Sin embargo, también añade características del tipo de webseries interactivas, pues añade esta interactividad al desarrollo de la trama “tradicional”.

El formato de la webserie Sin Señal se caracteriza, principalmente, por dejar escoger a le espectador o usuari, desde qué personaje quiere seguir la historia. Además, dispondrá de contenido transmedia en redes sociales y chats para que la experiencia con su personaje sea todavía más inmersiva y se pueda complementar la historia principal con otro tipo de contenido. Así pues, le usuari realizará un viaje pasando por distintas fases ordenadas para que pueda entender con claridad la trama y el formato de la webserie.

Primeramente, le usuari empezará por entrar en la página web de Sin Señal y ver el capítulo piloto. Una vez visto, deberá registrarse dentro del sitio web y rellenar un formulario que le orientará sobre qué personaje le puede parecer más interesante a le usuari. Sin embargo, le usuari puede escoger libremente su personaje sin necesidad de hacer caso al resultado del formulario, pues este es orientativo. Una vez escogido el personaje con el que va a seguir la trama, deberá activar las notificaciones para ir obteniendo toda la información sobre todo el contenido semana a semana. Pasada esta primera fase, se entra en la segunda: la

experiencia. Cada semana se irá actualizando el contenido transmedia de los personajes en las distintas plataformas (WhatsApp, Instagram, Spotify y Discord), hasta llegar a finales de semana, cuando se colgará el capítulo semanal. Este procedimiento se repetirá durante 10 semanas, pues el total de capítulos de la temporada son 10.

Hay dos tipologías de capítulos: los capítulos conjuntos, que serán el primero (piloto) y el último; y los capítulos individuales. Los conjuntos mostrarán el mismo contenido para todos los personajes y serán colectivos, de forma que la información que se muestre en dichos capítulos todos los espectadores la recibirán igual. Los capítulos individuales, en cambio, se componen de una breve parte conjunta, de las mismas características que los capítulos conjuntos nombrados justo ahora, y de la parte individual, por personaje. En los capítulos individuales la parte conjunta corresponderá a un 40% del total del capítulo, y la parte individual conformará el 60% restante.

Al haber escogido a un personaje con el que seguir la trama, le usuarie solamente tendrá acceso al contenido de dicho personaje (sus conversaciones de WhatsApp, posts en Instagram, etc.) y los capítulos semanales individuales tendrán como protagonista el personaje escogido (lo que vive y percibe este). Las partes conjuntas de estos capítulos individuales narran aquellas partes que el personaje escogido no vive, pero que son esenciales para comprender la trama (por ejemplo: todo lo que pasa con la familia Riells).

Así pues, todo se tratará desde la web, tanto contenidos transmedia como capítulos, y le usuarie podrá seguir la webserie desde ahí. En el sitio web también habrá un apartado donde consultar el procedimiento y viaje de le usuarie, para facilitar en todo momento la información sobre el proceso de seguimiento de la trama.

Una vez explicado el formato, es necesario explicar la historia que va a dar continuidad a este. Sin Señal se presenta como una webserie transmedia de *thriller* juvenil, por lo que el tratamiento de esta tiene unos márgenes claros. Previamente se ha profundizado en la ideología y narrativa de la serie a nivel técnico (cuáles son los criterios ideológicos del equipo para crear la trama, por qué se ha escogido el género *thriller* y no otro, etc.). Sin embargo, es pertinente introducir brevemente la sinopsis de la trama para crear una idea general de la historia de Sin Señal:

Un grupo de amigos, conformado por Alba, Irene, Alex, Dani, Víctor y Mario, de entre 19 y 24 años, veranea siempre en el mismo pueblo de los Pirineos catalanes. Todos provienen de diferentes partes del país, a excepción de Alba, que reside en el pequeño pueblo. Todo parece ir de perlas: un verano como cualquier otro, con fiestas, ligues, piscina y trabajo. Sin embargo, todo se tuerce a raíz de la desaparición de Mario. El grupo de amigos denuncia la

desaparición a la policía, pero ven que les prestan la atención que deberían. Además, cada uno de los protagonistas deberá lidiar con sus problemáticas individuales. Así pues, el grupo iniciará una investigación por su cuenta para encontrar a su amigo, además de resolver sus dilemas y encontrarse a ellos mismos.

### 3.2. Justificación del target

El proyecto Sin Señal está destinado a un público adolescente-juvenil (15-25 años). Esta elección del *target* se fundamenta en base a dos ejes.

En primer lugar a la trama, ya que explica una historia protagonizada por personajes jóvenes y que trata temáticas con las que el público juvenil se puede identificar. En segundo lugar, a la elección del formato de webserie transmedia. Este formato encaja con el *target*, ya que se necesita ser un usuario activo en redes, internet y plataformas OTT, tal y como son los nativos digitales.

En relación con el género del público, este proyecto no tiene un *target* concreto, al contrario, está orientado a cualquier identidad de género. De esta manera, la serie pretende ser un punto de inclusión de todos los géneros, tratando problemáticas y temas de preocupación de todos ellos.

Respecto al perfil sociocultural, se quiere llegar a una audiencia de nivel económico y cultural medio debido al objetivo de querer que el espectador se identifique con los personajes y la historia de una forma realista. Si los protagonistas son “personas corrientes”, el *target* también lo deberá ser. No obstante, el hecho de necesitar conexión a internet para ver la webserie, reduce el *target* a aquellas personas que tengan acceso a un ordenador.

Respecto a las temáticas tratadas, se tiene en consideración al público como ciudadanía debido, precisamente, a querer utilizar el contenido de la serie para infundir valores y educar al público en la inclusión. Temas como las drogas, el amor, la sexualidad, el racismo, el feminismo y el género son algunos de los temas presentes en la vida de los jóvenes. El proyecto pretende dar voz a esas dudas y tratarlas, alejadas de estereotipos. Cada personaje tiene su propio mundo interior, disputas y dudas, además del conflicto principal y coral: la desaparición de un amigo.

El objetivo principal con la audiencia es establecer una relación muy estrecha con ella y que se sienta identificada con la historia y las tramas propias de cada personaje. Además, el formato pretende y posibilita que el espectador interactúe con la historia y se adentre, aún más, en ella. Es por ello que el usuario se convertirá en activo a través del personaje que escoja, de manera que crecerá y aprenderá junto a él. Así pues, de esta relación con el público se



conseguirán tres elementos: un acercamiento con el público por las temáticas tratadas, que provocaría un sentimiento afectivo hacia el producto; una invitación a la reflexión de los temas, acontecimientos y problemáticas; y una interacción entre los espectadores, causado por los comentarios sobre la serie y la información que intercambiarán mutuamente.

### **3.3. Aplicación del análisis de mercado**

El objetivo del proyecto Sin Señal es llegar a la máxima audiencia juvenil familiarizada con el uso de tecnologías, aunque también puede llegar a un público no adaptado a estas. Habiendo expuesto previamente el *target* y su justificación, se pretende colaborar con patrocinadores y/o anunciantes que estén relacionados con las temáticas tratadas en la serie, así como en las ubicaciones y las problemáticas que viven los personajes protagonistas. Así pues, un buen ejemplo sería conseguir una subvención y/o colaboración con las localizaciones en las que se vaya a grabar.

En relación con la cobertura geográfica, el proyecto se pretende distribuir a nivel nacional debido al tema principal que provoca todas las tramas secundarias y conflictos en la serie: la despoblación. Al tratarse de una problemática real en España, el público nacional es el que puede estar más interesado en consumir este contenido. Sin embargo, si la producción consigue un éxito superior al esperado, sería adecuado doblar la serie a otros idiomas y ampliar el mercado al internacional. De esta forma, la problemática de la despoblación se daría a conocer en otros países empatizando con aquellos que también la sufren.

#### ***Estrategias audiencia***

A continuación, se presentan las estrategias que se llevarán a cabo en este proyecto para crear una relación con la audiencia que favorezca los vínculos que se espera que se establezcan con el contenido y entre los miembros de la misma audiencia. El estudio realizado sobre la serie *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018) ha sido un referente en el momento de decidir qué estrategias adoptar, modificar o descartar (véase apartado *Anexos 7.4. Estudio SKAM*).

#### ***Relación proyecto-audiencia***

Sin Señal, proyecto de webserie transmedia, pretende conectar con la audiencia de forma muy estrecha para que esta tenga la sensación de encontrarse dentro de la trama. Al identificarse con un personaje, tratar las temáticas nombradas anteriormente y con el formato transmedia (en el que se incluyen redes sociales y, por tanto, el espectador se adentra en la vida de los personajes), se consigue que la audiencia experimente una historia como si fuera en primera persona e interactúe con ella. El objetivo es que al visionar la serie, junto con el formato, cada espectador pueda decir: “yo soy este personaje y quiero vivir la historia a través de él”.

El espectador será activo y participe en todo momento de la trama a través de un personaje

escogido por él. Además, con un capítulo piloto común para todos, el formato permite que la audiencia forme parte del producto y de su historia desde un primer momento. De esta forma, desde el inicio el espectador estará en contacto constante con el conflicto principal y los temas de la serie. Así, el consumidor podrá crecer junto con la historia. También es importante destacar el fomento de la interacción entre los espectadores, ya que la creación de contenido transmedia paralelo a la narración audiovisual de la serie provoca que la audiencia destine tiempo a conocer a los personajes. Los temas tratados y la trama, que se irá complicando capítulo tras capítulo, darán paso a muchas dudas y reflexiones que se podrán compartir con otros usuarios.

De esta manera, se pretende conseguir un acercamiento con la audiencia por medio de unas formas óptimas adecuadas al *target* escogido. Se pretende ir más allá de una narración convencional para que el espectador sienta que forma parte de la historia, se enganche a la trama, reflexione sobre ella y finalmente cumpla con el objetivo, interactuar.

### ***Relación audiencia-audiencia***

Una de las características del formato de este Sin Señal es fomentar la creación de un debate entre los consumidores de la serie. Así pues, las recomendaciones, las charlas y el boca a boca son elementos sumamente importantes.

A modo de ejemplo: dos espectadores seguidores de la serie con personajes diferentes se encuentran. Estos espectadores comparten información entre ellos fuera de la trama de su personaje; es decir, el espectador 1 puede dar información de su personaje al espectador 2, y viceversa. Entre ellos dos pueden acabar dando sentido a un hecho que, aislado, puede parecer una casualidad cuando en realidad es una causalidad. Es decir, el objetivo es completar el puzzle.

### ***Redes sociales***

Teniendo en cuenta todos los datos extraídos en la contextualización y del estudio de caso de *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018), puede asumirse que proponer una estrategia de promoción que cuente con las redes sociales como puntos cardinales del proyecto, es adecuada y bien pensada.

En primer lugar, además de ayudar al propósito de crear una webserie transmedia, usar Instagram favorece al proyecto por motivos relacionados con el alcance. Es decir, no todos los espectadores accederán al contenido directamente desde la página web, sino que, siguiendo el ejemplo de *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018), es bastante real plantear la posibilidad de que Instagram sirva como recordatorio. Por supuesto, Instagram no será simplemente una herramienta “calendario”, sino que también alimentará el mundo ficticio de la webserie.

Para conseguir lo primero, se ha creado una cuenta oficial del proyecto en la cual se presenta el proyecto, se publica contenido extra, y se informa cuando hay un nuevo capítulo, además de otra información que pueda interesar a la audiencia (concursos, festivales, tutoriales de cómo acceder a un personaje desde la web, etc). Es decir, esta cuenta funciona como herramienta promocional (véase apartado 4.8.3. *Distribución y promoción*).

Por otro lado, si se pretende cautivar a la audiencia y hacerles creer en la existencia de estos personajes principales, es necesaria la creación de perfiles de Instagram que simulen ser los protagonistas. Esto permitirá crear contenido extra que potencie la historia, además de provocar que los espectadores compartan lo visto entre sus amigos. El objetivo es lograr el efecto “boca a boca”, una expectativa nada irreal si se observan los resultados de *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018): el 75% de la audiencia se enteraba de los *updates* a través de las redes sociales y el 40% lo hacía por avisos de sus amigos.

En segundo lugar, a pesar de no poder colgar de forma pública todos los episodios en *YouTube*, puesto que dependiendo de qué personaje elijas se accede a una línea narrativa u otra, se plantea subir la parte común que comparten todas las perspectivas de los personajes (siendo este un 60% del episodio total). Con esto se conseguirá acceder a posibles audiencias que no hayan descubierto la serie a través de la página web o Instagram, sino gracias a las recomendaciones de la plataforma *YouTube*.

### ***Fandom: creación de comunidad***

Desde el primer momento, se ha propuesto como uno de los objetivos la creación de una comunidad de seguidores de Sin Señal que compartan contenidos y opiniones entre ellos. El sentimiento de pertenencia a un *fandom*, una comunidad de fans, puede ser muy determinante a la hora de interactuar con otras personas también seguidoras de la serie. De esta manera, se quiere aprovechar este fenómeno fan como una ventaja.

Uno de los beneficios de dividir y bloquear el contenido, de manera que cada espectador conoce la historia desde una perspectiva, es que se fomenta la interacción entre la audiencia para “completar el puzzle”. Tanto el formato como el género incitan a querer saber más. El hecho de conocer únicamente el punto de vista de un personaje y no conocer el resto de la trama hasta acabar de ver la serie, despierta en los espectadores el deseo de compartir su trama del capítulo, ya que es la única manera que disponen para investigar.

Así pues, los jóvenes que estén enganchados a la serie desearán que sus amigos y/o familiares también lo estén para poder descubrir los secretos de la serie completa, más allá del contenido al que pueden acceder.

Este punto a favor se demuestra en la encuesta realizada a los seguidores de *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018): el análisis de resultados obtenidos revela que la serie tenía verdadera relevancia en la socialización de la audiencia, tanto en sus amistades como en redes sociales. La inmensa mayoría descubre la publicación de un nuevo clip gracias a sus amigos o a las redes sociales. Por otro lado, el 80% de la audiencia compartía y comentaba la serie con otras personas.

Gracias a estos datos, podemos concluir que la interacción entre el *fandom* es determinante para conseguir que el contenido llegue a un mayor público. Las redes sociales, sobre todo, han permitido la creación de vínculos entre personas (incluso desconocidas) que siguen una misma serie y eso se convierte en fundamental para formar una comunidad *fandom*.

### 3.4. Diseño de dirección

Un equipo técnico cinematográfico, también aplicable para la creación de series de ficción, como es el caso, se compone principalmente del equipo de dirección, el equipo de producción, el equipo de fotografía, el equipo de guion, el equipo de arte, el equipo de sonido y el equipo de montaje. Todos y cada uno de estos equipos serán liderados por un responsable y deberán trabajar mano a mano para realizar un producto audiovisual, bajo la supervisión del equipo de dirección, liderado por el director.

Definir la figura de director es complicado, pues nace de una imagen ambigua y de no tener una función clara. Algunos teóricos consideran que los directores son una figura comúnmente alabada, cuyo trabajo da paso a la búsqueda de premios y fama. Sin embargo, también hay otra visión, referente a su trabajo de traducir una historia a imágenes y sonidos (Ibarra, 2016). Así pues, si para definir la figura de director se hace referencia a esta segunda visión, el director cinematográfico es el profesional que dirige la producción de una película, su puesta en escena y el equipo artístico y técnico que la harán posible. Tomará, pues, todas las decisiones creativas, siguiendo su estilo.

#### 3.4.1. Aspectos teóricos

Dentro del mundo de la dirección audiovisual, especificando la dirección cinematográfica y de series de ficción, las directoras de Sin Señal no poseen una trayectoria cinematográfica a sus espaldas que pueda evidenciar un estilo propio. Más allá de la dirección de actividades lúdicas y proyectos académicos, no tienen experiencia profesional en el sector, por lo que es pertinente y necesario dejar constancia de su estilo, ideología y de la propuesta teórica para llevar a cabo esta webserie.

##### 3.4.1.1. Dirección novel

La webserie Sin Señal nació a partir de su formato, por lo que, para hablar del estilo

primeramente se debe hablar de su formato. En esencia, con el formato se quiere conseguir una gran integración de le espectador con la historia propuesta, mediante las nuevas tecnologías, redes sociales y proporcionando la opción de escoger el punto de vista de la historia. ¿Cuántas veces, como espectadores, hemos visto una evolución del arco de un personaje que no nos interesaba? En este proyecto se pretende evitar ese pensamiento, dando la decisión a la audiencia de elegir su propio personaje protagonista. De esta forma, la relación establecida con los espectadores será mayor. Todos estos elementos determinan que el formato de la webserie Sin Señal es un formato transmedia, con la posibilidad de escoger el punto de vista.

Haber analizado los formatos transmedia producidos hasta la fecha, tal y como constata en el punto de análisis de mercado y audiencia, ha permitido coger los puntos fuertes e incluirlos en nuestro formato (redes sociales, foros de fans, capítulos serializados, etc.), y analizar los puntos débiles y darles una vuelta para incluirlos en el que proponemos.

Así pues, el formato transmedia de Sin Señal consta de: un viaje de usuario innovador y basado en la focalización de la trama y la complementación de información sobre la trama a través de redes sociales (Instagram, Spotify, WhatsApp). Además, de forma complementaria, se crearán salas de fans en Discord para que se puedan comentar los capítulos cada semana. El viaje de le usuario será el siguiente: a partir de la visualización del capítulo *1x01. Piloto.*, que será de 40 minutos de duración, le usuario se registrará en la página web de la serie y escogerá desde cual de los cinco personajes protagonistas quiere ver la historia; desde qué punto de vista verá la historia. Seguidamente, tendrá acceso a toda la información sobre su personaje escogido y se irá actualizando la información y contenido transmedia semana a semana. A partir del capítulo 2, le usuario verá el resto de la historia a través de su personaje escogido y se subirá un capítulo de 20 minutos de duración por semana. El último capítulo también será conjunto y de 40 minutos de duración para poder concluir la historia.

Si por una cosa se caracteriza Sin Señal es por el querer tratar y visibilizar temas y temáticas silenciadas por la sociedad y/o tabús. El tratamiento de las temáticas en la historia está directamente relacionado con la ideología del equipo de Sin Señal. Lejos de querer caer en estereotipos, se ha pretendido crear personajes reales, tanto física como psicológicamente, apartados de lo considerado “normativo”. Personajes a los cuales les ocurran hechos reales y que tengan problemáticas reales, como bien es la ausencia de una figura paterna, la identidad de género, la libertad personal, la dependencia en una relación o el no poder cumplir tus sueños. Además, se han querido tratar temas de forma “natural”, sin artificios, para retratar la realidad del mundo actual, como bien son el feminismo o el racismo.

Todo esto también se aplica a la trama que servirá como hilo conductor de la serie. La trama

principal gira entorno a la despoblación; problemática actual que servirá como desencadenante de una trama ficticia. En la trama principal también aparece otro mundo: el mundo de los adultos, que navegará por temáticas donde se tratarán problemáticas resultantes de una juventud sin referentes o decisiones mal tomadas. Los celos, el poder, las mentiras, la desconfianza y la corrupción son algunas de dichas temáticas.

Así mismo es cierto que se creó una historia en base a un formato, pero de forma en la cual se pudiese criticar y visibilizar la realidad. De esta forma, al tratar la realidad tal y como es, y con problemáticas que afectan a los jóvenes actuales, se pretende conseguir una conexión más estrecha con el espectador y, en consecuencia, una fidelización con la serie.

A nivel estético, se quiere dar especial énfasis en el color, para que se convierta en un personaje más. El color va a mostrar al espectador el destino de la secuencia o la problemática estará a punto de aparecer, mucho antes de que lo haga. La gama de colores seleccionada y la asociación de un color para cada personaje serán puntos clave para crear una estética uniforme. Para la trama principal, se jugará con colores grises, azules oscuros y una iluminación tenue, mientras que cada personaje tendrá su propio color, eso sí, en tonos oscuros. Además, se jugará con planos similares durante los conflictos individuales de los protagonistas; de forma que, cuando se presente una escena importante para ese personaje o se avecine algún problema que le hará estar en apuros, por ejemplo, los planos serán similares. Para la estética de la serie, la importancia de crear un leitmotiv visual es clave. De esta forma, se da la opción al espectador de captar hacia dónde va una secuencia con pequeños guiños, que si sabe leer, enriquecerán mucho más la visualización de la serie.

A modo de conclusión, se tratará de una forma moderna una historia de forma clásica. Es decir, mediante las nuevas tecnologías y recursos modernos utilizados en el día a día, como bien son las redes sociales, se contará una historia de suspense, un *thriller*, uno de los géneros más clásicos del cine con mil enfoques y tratamientos. Así pues, se quiere mezclar componentes; nada es negro o blanco, y para crear productos audiovisuales actuales es necesario mirar hacia los orígenes del cine. Para crear una webserie transmedia con un formato innovador, pero con una historia de suspense, se debe buscar inspiración en el *film noir* y los clásicos del suspense de la mano de grandes directores del género.

#### 3.4.1.2. Relación con corrientes teóricas

La propuesta de la webserie transmedia Sin Señal es innovadora, pero refleja algunas características de las teorías formalistas y realistas cinematográficas. Si bien la mayoría de elementos pertenecientes a esta propuesta corresponden a la corriente formalista (montaje, encuadres intencionados, música extradiegética, color, etc.), los temas y temáticas tratados en Sin Señal corresponden a la corriente realista; es decir, reflejar la realidad.



El formalismo nace en la Escuela Rusa y con los análisis de teóricos cinematográficos de Einsestein en 1944, Kuleshov en 1974, Pudovkin en 1957, Vertov en 1974, entre otros cineastas, y triunfan en los inicios del cine (Zavala, 2021). De hecho, los formalistas viven la aparición del cine sonoro como una amenaza, ya que introducir sonido a la imagen la acerca a la realidad, hecho que quieren evitar a toda costa. Así pues, si el cine es arte no puede reproducir la realidad, ya que, en sí, no es artística. De esta forma, la característica principal formalista es oponerse a la realidad, y eso se consigue a través de la sensación de profundidad dentro la imagen, la iluminación en blanco y negro, el uso del encuadre y el fuera de campo, y el montaje. La realidad depende de: tiempo, espacio y causalidad. El cine también tiene estos elementos, pero de forma distinta a la realidad. La tecnología, pues, permite al espectador ver cosas que en la realidad no se podrían ver.

En Sin Señal el uso de la tecnología es primordial, tanto para la creación del proyecto, como internamente en la historia. El montaje es un punto primordial dar sentido a la historia y, sobre todo, al *Teaser* del capítulo 1x01. *Piloto*. Acorde con el género principal de la serie, el *thriller*, el uso del encuadre pensado, el fuera de campo, los *plants* y *pay off*, el color, etc. En resumen, la forma de la narrativa visual, prevalecen por encima de la realidad. Se pretende modificar la realidad para obligar a le espectadore a ver aquello que queremos que vea; alteramos el espacio, el tiempo y la causalidad para poder fijar la atención a un elemento concreto dentro de la secuencia.

Sin embargo, y en completa contradicción con lo anteriormente comentado, también se tienen en cuenta las corrientes realistas para tratar las temáticas que aparecen en la serie. El realismo cinematográfico nace, junto con el Neorrealismo, después de la Segunda Guerra Mundial y hace una aproximación a la cualidad artística del cine. Películas clásicas neorrealistas italianas como *El Ladrón de Bicicletas*, de Vittorio De Sica (1948), o *Roma, Ciudad Abierta*, de Vittorio De Sica (1945), cuentan la realidad de una sociedad empobrecida después de una brutal guerra.

A medida que evoluciona la teoría realista, se va consagrando e idolatrando la figura del cinéfilo, y el poder del arte y el simbolismo en el cine. Eso sí, sin pasarse, ya que demasiado simbolismo puede alejar la película de la realidad.

La teoría cinematográfica realista, pues, dicta que el cine tiene el único objetivo de plasmar en pantalla la realidad, así como mostrar y tratar temáticas reales. En consecuencia, la crítica social está más que asegurada. Cualquier intento de alejarse de una narrativa realista será vetado por la teoría, pues una película ficticia no será considerada cine (Bejarano, 2012).

Un punto importante para los formalistas, resulta quisquilloso para los realistas, pues el montaje

puede alejar la película de la realidad. La teoría realista no niega el montaje, pero asegura que el único montaje correcto y viable es el hollywoodiense; es el único natural, según la teoría. Sin embargo, parece que entre autores formalistas y realistas simplemente contradicen sus opiniones en ambas teorías. Por ejemplo, Bazin, autor realista, dedica su obra a criticar y contraponer su teoría con la formalista del ruso Eisenstein.

En Sin Señal, se pretende añadir, tanto elementos formalistas como realistas, puesto que ambas teorías tienen puntos muy interesantes a tratar. Como se ha comentado, el montaje en este proyecto es sumamente importante, pero la imagen registrada, el cuidado del encuadre y el fuera de campo también son imprescindibles, y más si se trata de un *thriller*. Aquí se pueden ver elementos formalistas y realistas en contraposición, además de visibilizar la contradicción de ambas teorías, pues toda película ficticia parte de una base real, y toda película realista, inevitablemente, incluye elementos que en la realidad no tendrían cabida (títulos, créditos, música extradiegética, etc.).

Eso, por no hablar de las temáticas realistas que se quieren visibilizar, criticar y tratar en Sin Señal. Uno de los elementos esenciales para fidelizar al *target* son las temáticas juveniles realistas que viven los jóvenes actuales y que también vivirán los personajes de la serie. Además, se pretende crear un entorno en qué los espectadores se puedan identificar con los protagonistas (importantísimo, dado el formato), y eso no sucedería si los personajes no son realistas o, mejor dicho, no les pasan cosas o tienen problemáticas realistas.

En definitiva, conocer las corrientes teóricas no significa que solo se tenga que escoger una para seguirla hasta el fin, sino que permite escoger distintos elementos de unas y de otras para crear un producto nuevo y bajo nuestra ideología.

### 3.4.2. Cine de género vs. Cine comercial

El cine es considerado y socialmente aceptado como el séptimo arte. Sin embargo, a menudo la frontera entre arte y entretenimiento se difumina. Si se entiende entretenimiento como “Cosa que sirve para entretener o divertir” (Real Academia Española, 2021, definición 2) y arte como “Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros” (Real Academia Española, 2021, definición 2), se ve que el cine entraría en ambas definiciones. Y es que el cine es arte, sí; pero también debe entretener. Sin embargo, cada persona tiene sus gustos, preferencias, pasiones, por lo que el concepto de entretenimiento termina siendo más personal que genérico. Lo mismo pasa con el arte, pues expresar y ser capaz de transmitir sentimientos, crear sensaciones y abrir la mente del espectador no se conseguirá con todo el mundo. Habrá personas que intercepten ese arte y otras que no.

Así pues, el cine intenta crear una simbiosis entre arte y entretenimiento; una película plana, sin puntos de giro en la trama resultará aburrida, pero otra película con demasiados puntos de giro, también. El equilibrio es necesario, aunque no existe una fórmula matemática para medirlo. Hay contenido audiovisual que se acerca más al entretenimiento, y otro que directamente se quiere alejar. Resultaría incorrecto, pues, tachar una película de “mala” solo por su vertiente más comercial (entretenimiento) frente a otra más artística (de culto), pues hay espectadores para todo tipo de contenido. Además, el criterio es individual, por lo que un mismo contenido nadie lo verá ni interpretará igual, pues nadie consume un contenido sin expectativas previas, por lo que la forma de consumir el contenido también se verá afectada por eso. Sin Señal es una webserie que busca contar distintas historias de una forma entretenida, pero sin dejar de lado la propuesta y la narrativa.

Otro tipo de clasificación cinematográfica es la de los géneros. Los géneros cinematográficos provienen de la cultura clásica, con el nacimiento de los principales géneros literarios y, posteriormente, teatrales: la tragedia y la comedia (Company, 1981). A lo largo de la historia dichos géneros han ido evolucionando y han nacido otros nuevos. Si se centra la atención a los géneros cinematográficos, estos se clasifican según características comunes que contienen las películas y perduran, de forma casi estereotípica, a lo largo del tiempo. Se toma en cuenta, principalmente, el ritmo, el tono y el sentimiento narrativo que se quiera comunicar al espectador (Marín, 2016). Otros indicadores son los personajes estereotipados, la tipología de escenarios, la iluminación y el tratamiento estético (Marín, 2016). Sin embargo, este tipo de clasificación, sin embargo, no está del todo definida, ya que los límites entre un género y otro no son claros. (Company, 1981). Así pues, esta fórmula solo permite definir y clasificar a un grupo limitado de filmes, pues solo se identificarán con un género aquellas películas que cumplan todas las características que el género en sí pida e incluya. Los filmes que se ajusten perfectamente a dichas reglas pertenecen al llamado “cine de género”.

Pero, ¿cuáles son estos géneros cinematográficos? Se puede hablar, primeramente, de una clasificación general que divide a las películas entre cine documental y cine de ficción. El cine documental tiene la finalidad de retratar y describir la realidad bajo la certeza de que aquello relatado es verídico. El cine de ficción, en cambio, engloba todo aquel relato imaginario y, también, aquel relato cuya premisa sea real, pero el desarrollo de los acontecimientos, no. Así pues, los filmes pueden agruparse en catorce grandes géneros: documental, biográfico, histórico, musical, comedia, infantil, western, aventura y acción, bélico, ciencia ficción, drama / melodrama, suspense, terror / horror y porno-erótico (Marín, 2016).

Sin embargo, existen hibridaciones entre géneros que se han consolidado, prácticamente, como un género nuevo. El drama musical, por ejemplo, las comedias románticas o el propio thriller, descendiente del cine de suspense. No es correcto definir el *thriller* como un género

propio como bien son el drama o el western, pues las características del *thriller* no son claras. Muchas películas, de características muy distintas, se han denominado *thrillers* y, por lo tanto, se considera más bien un subgénero del suspense. Ahora bien, este subgénero tiene también otros, como bien es el *thriller* psicológico (Rubin, 2003). Este último se caracteriza por dar la máxima importancia a la *psiquis* de los personajes, pues la naturaleza de estos, sus constantes dilemas psicológicos y estabilidad mental, sobretodo relacionados con la diferencia entre el bien y el mal, tomarán mucha más importancia que la propia acción (Rivadeneira, 2020).

Se hace especial hincapié en el *thriller* y el *thriller* psicológico, pues serán los subgéneros principales de la trama en Sin Señal, además de beber de las influencias directas del cine de suspense, dramático, el cine negro y la comedia. En los siguientes puntos de este apartado se expondrán los referentes de los distintos géneros cinematográficos que se han utilizado para crear Sin Señal.

### 3.4.2.3. Géneros cinematográficos de Sin Señal: referentes

#### 3.4.2.3.1. Thriller y suspense

Ya se ha comentado la diferencia entre *thriller* y *thriller* psicológico. Pero, ¿y entre *thriller* y suspense? El *thriller* se puede conceptualizar como un “metagénero” que engloba a otros y que tiene los límites indefinidos, lo que le permite un enfoque múltiple. Es una categoría que busca la emoción en el espectador, y la acción, el suspense, la intriga, el miedo y el movimiento en la trama. Así pues, el *thriller* enfatiza aquello intenso e irracional por encima de sentimientos como el amor (Rubin, 2003).

Por otro lado, el género del suspense es más concreto. En la entrevista con Truffaut, Alfred Hitchcock dejó muy claros los límites del suspense y la distinción entre este y sorpresa. Para Hitchcock, el suspense no se basa en el miedo, pues puede haber intriga sin que sea una escena de misterio. El suspense es una especie de interrogación intelectual en la que las emociones son los ingredientes más necesarios. Otro elemento importantísimo que destaca es que se le debe dar toda la información al espectador, debe saber más que los propios personajes. De esta forma, el suspense se aleja de la sorpresa y deja paso a la tensión. No es lo mismo que explote una bomba por sorpresa en una escena, que ir preparando toda la escena, informando a le espectadore en todo momento y hacerle conocedore del suceso venidero. La información es poder y crea tensión, por lo que crea suspense. Eso se debe mantener en todo momento, a no ser que la sorpresa sea un twist, es decir, cuando lo inesperado de la conclusión (sorpresa) constituye la sal de la anécdota (Truffaut, 1966).

Así pues, directores como Hitchcock, David Fincher y Martin Scorsese, grandes autores de este género, son algunos de los referentes, tanto a nivel estético como narrativo, que se han utilizado para la creación de Sin Señal. Películas como *La Soga* (Hitchcock, 1948), *La Ventana*

*Indiscreta* (Hitchcock, 1954), *Psycho* (Hitchcock, 1960), *Rebeca* (Hitchcock, 1940), *Parásitos* (Joon-ho, 2019) y *Get Out* (Peele, 2017) son algunas de las referencias para tratar la trama desde el suspense y observar sus características para poder utilizarlas en Sin Señal.

Además, al tratarse de una trama donde hay dos investigaciones, una llevada a cabo por los amigos y otra por la policía, por lo que se han cogido referencias para ambos tipos de investigación. Para la que llevan a cabo los amigos, se han utilizado *Rashomon* (Kurosawa, 1954), *Gone Girl* (Fincher, 2014), *Parásitos* (Joon-ho, 2019) y *Get Out* (Peele, 2017) para construir la trama y los puntos de giro en las distintas tramas y subtramas. Para la investigación policíaca se han cogido referentes de las películas *Fargo* (Hermanos Coen, 1996), *El Halcón Maltés* (Huston, 1941), *Shutter Island* (Scorsese, 2010), *Seven* (Fincher, 1996) y *Memories of Murder* (Joon-ho, 2003), pues son películas de género policíaco y suspense, en las que la acción mezcla misterio con policías y la resolución de los conflictos es sorprendente.

En el mundo de las series, se ha cogido inspiración y referentes en ficciones seriadas de suspense como *Dark* (Friesen y Odar, 2019-2021), *Stranger Things* (Duffer y Duffer, 2016), *Peaky Blinders* (Knight, 2013), *Sherlock* (Gatiss y Moffat, 2010-2017) y *True detective* (Pizzolatto, 2014-2019). De estos contenidos audiovisuales se han sacado puntos para incluir en las tramas de investigación y en la trama principal para incluir elementos de suspense y sorpresa.

#### 3.4.2.3.2. Drama

Una parte importante de la trama principal es el impacto que tiene la desaparición de Mario al grupo de amigos. Por esta razón, el drama está muy presente en la historia. Además, las tramas personales de cada uno de los protagonistas también navegan dentro del drama. Y, a todo esto, se le debe sumar que los personajes principales son jóvenes, por lo que la juventud y los dramas más representativos de esta etapa vital también deben estar incluidos y representados.

Es por todas estas razones que las películas y series *Cleo de 5 a 7* (Varda, 1962), *Retrato de una mujer en llamas* (Sciamma, 2019), *Call me by your name* (Guadagnino, 2017), *Las ventajas de ser un marginado* (Chbosky, 2013), *The Breakfast Club* (Hughes, 1985), *SKAM Noruega* (Andem, 2015) y *Skins* (Brittain y Elsley, 2007) serán los contenidos referentes para aplicar este género en la trama y tratarlo mano a mano con la juventud.

Otro de los objetivos principales de Sin Señal es poder visibilizar y criticar las injusticias, las situaciones de poder y la opresión de algunos colectivos en la sociedad actual. Se pretende hacer crítica de dichas problemáticas actuales mediante una narración no-invasiva. No se busca bombardear al espectador con críticas, sino mostrar situaciones reales tal y como suceden para que él sea quien juzgue. Así pues, este tratamiento de la trama se ha creado a

partir de contenidos como *An education* (Scherfig, 2009), *Tiempos modernos* (Chaplin, 1936), *Winter's Bone* (Granik, 2010), *Sex Education* (Nunn, 2019), *The Dreamers* (Bertolucci, 2003), *Veneno* (Ambrosi y Calvo, 2020), *Big little lies* (Kelley, 2017) y *El cuento de la criada* (Miller, 2017).

#### 3.4.2.3.3. Cine de personajes

La historia de Sin Señal se fundamenta, basa y construye a partir de sus personajes. Es por esa razón que el cine de personajes será otro pilar para la construcción de la trama y, más importante aún, los personajes. Icíar Bollaín es una directora española que basa su cine en sus personajes. En sus películas no pasa nada relativamente extraordinario, sino que las acciones cotidianas son las que tienen repercusiones dramáticas en la vida de los personajes. Así pues, los personajes del cine de Bollaín son personas comunes, reales (Zecchi, 2016). Lo mismo sucede con Greta Gerwig, directora estadounidense cuya ópera prima basa la trama en las vivencias personales de su protagonista. Directoras como Sofia Coppola con *Lost in Translation* (Coppola, 2003), Lynne Ramsay con *Tenemos que hablar de Kevin* (Ramsay, 2011), Carla Simón con *Estiu 1993* (Simón, 2017), Naomi Kawase con *Una pastelería en Tokyo* (Kawase, 2015), además de las anteriormente nombradas, son las influencias de cine de personajes de las que ha bebido Sin Señal para construir personajes reales y visibilizar la diversidad de la sociedad. Además, cabe mencionar la miniserie *Olive Kitteridge* (Cholodenko, 2014), basada en un libro del mismo título, que trata sobre la vida de una mujer, Olive, mediante elipsis temporales que muestran los momentos más destacados de su vida, que no necesariamente coinciden con los más felices. Así pues, la trama se construye por y para ella y decide exactamente qué momentos mostrar. Sin Señal coge esta influencia para saber qué contar sobre los personajes y la historia y cuándo contarlo.

#### 3.4.2.3.4. . Comedia

La historia de Sin Señal acontece durante un verano en un pueblo del Pirineo catalán. Los protagonistas son un grupo de amigos, por lo que el buen humor, las fiestas, las bromas, los romances y la representación idílica del verano deben estar presentes. Todo esto, evidentemente, hasta la desaparición. Después de este suceso la trama añade toques cómicos y humorísticos para tratar algunos puntos de la trama, además de utilizar el humor como crítica social. Películas y series de comedia que han influenciado a Sin Señal son *Fleabag* (Waller-Bridge, 2016), *Friends* (Kauffman, 1994), *Plats Bruts* (Joan, Sánchez, 1999) y *Mean Girls* (Waters, 2004). De esta última, además, se coge el tratamiento de la adolescencia de forma humorística.

Respecto a las tramas románticas, si por una cosa se caracteriza la adolescencia y la juventud es por los primeros amores y el flirteo. De esta manera, algunas comedias románticas juveniles como *10 things I hate about you* (Junger, 1999), son las que mejor van a representar este nombrado “tonto”.



#### 3.4.2.3.5. Cine comercial

Finalmente, tal y como se ha mencionado al inicio del apartado, Sin Señal busca navegar entre géneros para contar una historia, pero también busca entretener. Para ello, se ha investigado dentro del cine comercial y se han escogido algunas películas dirigidas por mujeres que tengan como objetivo principal entretener. Si se habla de cine comercial, probablemente las primeras películas que van a pasar por la mente de muchas personas son las de superhéroes. Sin embargo, no fue hasta 2017 con *Wonder Woman* (Johns, Snyder y Jenkins, 2017), que una mujer dirigió una película de este género. *Wonder Woman* fue un boom, tanto mediático como para la industria, e inspiró (quién sabe si fue para no recibir críticas, más que por el ejercicio de inclusión) a otras productoras e universos de superhéroes a incluir mujeres directoras en sus películas. *Capitana Marvel* (2019), dirigida por Ana Boden, fue la primera película del famoso universo de Marvel en contar con una directora y una mujer protagonista. En el universo DC Comics, la directora Cathy Yan llevó a la pantalla en 2020 el *spin-off* de la película *Escuadrón Suicida* (Ayer, 2016), llamado *Birds of Prey* (Yan, 2020). En esta película la protagonista también es una mujer, hecho que fomenta el surgimiento de la pregunta: ¿solo se les permite a las directoras mujeres dirigir películas protagonizadas por mujeres? ¿La industria no las ve capaces de dirigir películas con más superhéroes como protagonistas?

Sin Señal ha querido adherir algunas de las características que hacen tan entretenidas a estas películas, además de criticar la falta de mujeres dirigiendo películas comerciales. La acción, el ritmo rápido, el humor sarcástico y la abundancia de personajes secundarios para destacar las virtudes y defectos de los protagonistas son los elementos clave que se han sacado del análisis de estas películas y se han aplicado a la trama de Sin Señal.

#### 3.4.2.4. Directoras en el cine de suspense

Al igual que en el cine comercial, en el mundo del suspense y el *thriller* no se han incluido a mujeres dirigiendo películas del género. Si se piensa en grandes referentes del suspense, en seguida salen nombres como Hitchcock, Orson Welles, Scorsese, Tarantino o Guillermo del Toro. Pero, ¿y mujeres? El cine clásico no se caracteriza precisamente por la inclusión de las mujeres en el mundo de la dirección, a excepción de casos muy concretos como Agnès Varda. A medida que la sociedad ha ido evolucionando, el cine también lo ha hecho; aunque de aquí también podría salir el debate sobre qué evoluciona antes, si el arte o la sociedad. Sin embargo, y volviendo al tema, actualmente el cine de suspense todavía peca de no tener mujeres dirigiendo. El cine de terror, por otro lado, sí que tiene grandes cintas, y muy reconocidas, dirigidas por mujeres.

Antes de adentrar este apartado en el cine de terror dirigido por mujeres, se hará hincapié en los *thrillers* dirigidos por mujeres. Como ya se ha comentado, no abundan, pero hay dos directoras que han servido de inspiración para Sin Señal, cuyas obras son muy reconocidas

y aclamadas por la crítica. Mary Harron es la directora del famosísimo *thriller*, también categorizado como drama criminal, *American Psycho* (Harron, 2000). La escena de Christian Bale frente a un espejo, sacándose una mascarilla facial del rostro se ha convertido en una de las imágenes míticas del cine. Como bien define el título, el filme trata sobre un psicópata con un imaginario perturbador (característica elemental del *thriller* psicológico) que se convierte en asesino en serie, pasando desapercibido gracias a su clase social. Mary Harron hizo historia con esta película, sin embargo, todo el mundo recuerda la película por el actor principal, no por su directora.

Otro ejemplo es Coralie Fargeat, directora de la película *Revenge* (Fargeat, 2017), una película que arrasó en la sección oficial del Festival de Sitges, obteniendo los galardones a mejor dirección y mejor dirección novel. Un filme duro y difícil, que habla sobre la necesidad que tiene la protagonista de vengar los abusos sexuales que ha sufrido.

Si se entra en el cine de terror, las cosas cambian. Y es que hay muchas mujeres dirigiendo grandes obras que han obtenido aclamación mundial y, sobretodo, que han navegado entre lo experimental y lo que entra dentro de los límites del género de terror. Jenn Wexler con su ópera prima *The Ranger* (Wexler, 2018), Karyn Kusama con *Jennifer's body* (Kusama, 2019) o *Destroyer* (Kusama, 2018), y Jennifer Kent con la famosa *Babadook* (Kent, 2014), que arrasó en festivales aunque no en taquilla, son algunas de las directoras actuales con más proyección dentro del cine de terror.

### 3.4.3. Dirección en el mundo transmedia

Además de tener en cuenta todo lo nombrado, Sin Señal presenta una narrativa transmedia y, por ello, el estilo de dirección deberá tener en cuenta todas las variantes que esta incluye. Con el surgimiento de internet y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, los medios tradicionales y las formas clásicas de narrar entran en conflicto con las nuevas interfaces, plataformas y contenidos (Gonzales, 2019). Así pues, la expansión de un contenido a través de múltiples plataformas, la interacción con le usuarie, la continuidad y multiplicidad de historias y, sobretodo, la creatividad (Gonzales, 2019), serán condiciones que une direttore transmedia debreá tener en cuenta a la hora de dirigir una producción y plasmar historias en pantalla.

En el caso de Sin Señal, las directoras deberán conseguir la forma de adaptar una historia escrita en el papel a las distintas plataformas en las que se dará vida a estos papeles. Además, cada una de las plataformas tendrá una tipología de contenido distinta, por lo cual será una tarea más compleja, tanto en planificación, como en rodaje y postproducción.

### 3.4.3.1. Directoras en el mundo transmedia

En el año 1975 nació la crítica filmica feminista, como respuesta y visibilación del papel de las mujeres en el cine, tanto delante como detrás de cámara. Esta crítica cuestionó la forma de representación de la mujer en Hollywood, pues no se adecuaba a la realidad y las películas justificaban la hegemonía del hombre sobre la mujer. La directora Chantal Akerman estrenó una película ese mismo año, *Jeanne Dielman, 23 Quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (Akerman, 1975), en la que, mediante la trama, presentó la idea de que las convenciones hollywoodienses son solo eso, convenciones, y que la forma de representar la mujer no es natural. El filme narra tres días de la vida de una mujer viuda que se tiene que ganar la vida prostituyéndose para mantener a sus dos hijos y que, en el último día, mata a un cliente. Así pues, todo cine machista es repudiado por la crítica feminista y acordaron que las directoras debían hacer otro tipo de cine de carácter experimental. Hollywood había acostumbrado a los espectadores a que les gustara un tipo muy concreto de cine y una única forma de consumirlo, por lo que si eres mujer y decides ver este cine, contribuyes a esta visión machista. Es por esta razón que debían hacer cosas distintas y, en consecuencia, debían hacer cine experimental.

Tradicionalmente, la presencia de la mujer tras la cámara ha estado limitada y únicamente por ocupaciones típicamente tachadas de “femeninas” (*script*, maquilladoras, modistas, etc.). A medida que la sociedad ha ido avanzando y gracias a la incorporación de la mujer en el mundo laboral, cada vez hay más mujeres delante y detrás de cámara con importancia y sitio en la industria. El porcentaje de crecimiento entre mujeres directoras ha ascendido de un 3% en los años 80 a un 6% en 2001; y el de guionistas, tomando las mismas décadas como referencia, de un 7% a un 8% (Guarinos, 2009). Así pues, es notable el camino que aún queda por seguir, pero la evolución también queda clara. Un claro ejemplo de esta falta de representación que todavía sigue vigente es que solamente dos mujeres han ganado el galardón a Mejor Dirección en las 93 ediciones de los Premios de la Academia.

Sin Señal coge esta primera visión del empoderamiento femenino en el cine, pues actualmente sigue habiendo una brecha muy pronunciada. El cambio radical que experimentó el cine desde el nacimiento de la crítica feminista se ha ido suavizando, pues hay muchas mujeres que producen cine de género y sus películas no son machistas, todo lo contrario. Pero, para que haya un cambio, se debe cortar todo de raíz y así lo hicieron las teóricas, actrices, directoras y productoras de esa época. Sin Señal es una webserie dirigida por dos mujeres, por lo que la perspectiva feminista estará siempre presente. Sin embargo, no será la única temática tratada, pues también se ha tachado a las directoras y guionistas de tratar solamente temas e historias de crítica feminista o relacionadas con problemáticas “típicamente femeninas”. Sin Señal quiere huír de esta visión del cine dirigido por mujeres y quiere demostrar que, dicha afirmación, es falsa.

Ahora bien, ¿en el transmedia cambia la cosa? Se debe recordar que Sin Señal es una webserie transmedia y ya se ha comentado que eso implica algunos cambios. Sin embargo, ¿hay mujeres dirigiendo este tipo de series? Christy Dena fue la primera teórica que habló sobre el transmedia y escribió la tesis *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* al respecto. Dena es una escritora, diseñadora y directora que se caracteriza por incluir el uso de la tecnología aplicada a la narración tradicional. Co-fundadora del laboratorio de *storytellers Forward Slash Story*, ha sido nominada a numerosos premios por su labor en integrar las NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación), entre ellas el transmedia, en historias y contenidos audiovisuales (Espacio Fundación Telefónica, 2014).

A partir de su tesis sobre el tratamiento del transmedia, escrito en 2009, han sido numerosos creadores de contenido audiovisual los que se han unido a esta nueva forma de narrar. Tal y como comentó en la entrevista de inauguración para el Congreso Internacional BCN Meeting 2012 con la periodista Maria Sanz, citadas en el artículo de Antoni Roig, para Dena el transmedia representa un cambio en la industria, pero también en el arte independiente, pues la posibilidad que tienen los creadores de iniciar una historia en un medio o plataforma y seguirla desde otra, es una gran ventaja para expandir los límites de su obra (Roig, 2012).

Sin Señal toma referencia de la webserie transmedia *SKAM Noruega* que, además de convertirse en un boom mundial por su formato transmedia, la webserie fue creada por Julie Andem, directora, productora y guionista noruega. Así pues, esta serie se convirtió en un ejemplo de éxito y objeto de estudio por su narrativa e, incluso, se adaptó a diferentes países, entre ellos España. El universo transmedia de *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018) y su estrategia son, tal y como se ha comentado en los puntos previos de la conceptualización de este trabajo, los referentes principales para Sin Señal en cuanto a narrativa transmedia (Quintana, 2020).

#### 3.4.4. Focalización y punto de vista

El término clásico *punto de vista*, también denominado *perspectiva*, para referirse al modo de narrar, el crítico y teórico literario francés Gérard Genett lo cambia por *focalización* en su libro *Discurso del Relato*. De esta forma, precisa el término y asegura que la pregunta a formularse no es quién habla (narradore), sino *quién ve, quién percibe* (espectadore) (Genette, 1972).

Sin Señal es una webserie transmedia cuyo formato se caracteriza por dejar escoger a le espectador la focalización con la que quiere seguir la serie. ¿Cuántas veces ha pasado que la trama de un personaje no interesa, o que el arco de otro personaje no es del agrado de la persona que está consumiendo el contenido? Es por esa razón que se quiere dar la opción de seguir la trama desde una focalización que pueda resultar más interesante para le usuaria.

Una característica muy importante del género de suspense es la focalización espectral; sin embargo, Sin Señal no solo juega con esta focalización, sino que también incluye la focalización interna múltiple.

El formato, si se habla únicamente de los capítulos, se divide en dos: los capítulos comunes (el primero y el último) y los capítulos individuales (todos los capítulos entre el primero y el último). En primer lugar, los capítulos comunes serán los mismos para todo los personajes, independientemente de cuál se haya escogido para seguir la serie. En dichos capítulos la focalización será espectral, pues se dará al espectador información que los protagonistas no conocen. De esta forma, se le da una ventaja de conocimiento a le espectadore respecto a los protagonistas.

François Jost, semiólogo francés, acuñó el término en su obra *El ojo-cámara. Entre el film y la novela*. Tal y como bien expone Efrén Cuevas en su artículo “Focalización en los relatos audiovisuales”, para Jost, la focalización espectral es aquella situación en la que se concede ventaja cognitiva al espectador respecto a los personajes; es decir, se le da más información a los espectadores que a los personajes (Cuevas, 2001). Este tipo de focalización es el más utilizado en el género de suspense, ya que, narrativamente, se basa en que los espectadores conozcan los sucesos antes que los propios personajes. Otra característica es que la focalización espectral vincula emocionalmente a le espectadore con la trama. Al conocer cierta información que algún personaje desconoce, el público se puede anticipar y saber si lo que le va a pasar será bueno o malo. De esta forma, se crea una conexión y una sensación de complicidad con el público. Además, al utilizar el transmedia se fortalece el vínculo, ya que se facilita más información sobre los protagonistas a través de redes y otros canales (Vacas, 2001). Así pues, toda la narrativa de los capítulos conjuntos estará construida desde la focalización espectral, pues así se conseguirá una experiencia mucho más inmersiva y realista.

En segundo lugar, los capítulos individuales estarán conformados por dos partes: una parte conjunta y una parte individual. La parte conjunta también tendrá focalización cero, pues se mostrarán escenas de personajes secundarios y se dará información sobre cosas que los personajes principales descubrirán más adelante. La parte individual, que será el 60% del metraje de los capítulos individuales, será relatada con focalización interna. Es decir, solo se verá aquello que el personaje principal esté viviendo. La focalización interna es aquella en la que le espectadore sabe lo mismo que el personaje, por lo que se tendrá acceso a su mundo interior, sus vivencias y sus problemáticas, pero no al resto de hechos que sucedan a su alrededor ni a los otros personajes (Genette, 1972). Así pues, el personaje se convierte en el foco principal de la narración, dando una información muy selectiva a le espectadore y sin acceso a otros personajes (Cuevas, 2001).

### 3.4.5. Montaje

Lo que el equipo ha tenido muy claro desde el inicio es que en postproducción no se arregla todo. Es por esa razón que en la preproducción de un rodaje se debe contemplar, planificar, preparar y tener en cuenta con exactitud todos los elementos que van a interferir en este; desde el guion técnico, hasta el catering.

El montaje se trabajará desde el inicio, en la preproducción del rodaje, pues en este también se deben tener en cuenta las cosas necesarias referentes a la postproducción (grabación de planos de recurso, grabación de sonido, cómo rodar algunos planos, entre muchos otros elementos).

Si se entiende el montaje como el medio para “salvar” un plano mal grabado, toda la producción resultará un fracaso. Es por esa razón que el equipo de Sin Señal considera el montaje como el último paso del rodaje, sabiendo que todo debe estar correctamente registrado para que luego, en postproducción, se pueda terminar de crear la obra. En este proyecto, el montaje cobra mucha importancia, pues es donde la obra va a cobrar forma y el etalonaje proporcionará todo el significado estético que se comentaba anteriormente.

Se utilizará un montaje lineal en los capítulos individuales, mientras que, en el teaser, será no-lineal. El objetivo del teaser es resumir el capítulo *1x01. Piloto*. lo más eficazmente posible, por lo que el montaje será especialmente importante en esa pieza audiovisual. En el teaser se utilizará, principalmente, una alteración cronológica de los hechos, con diálogos superpuestos a la imagen y música extradiegética. Eso no significa que dicha alteración de los sucesos despiste o confunda a le espectadore, pues la alteración está pensada únicamente con el fin de aclarar mejor los hechos y que la narración se comprenda mejor. Es mucho mejor jugar con el doble sentido y el subtexto, que narrar linealmente un resumen de un capítulo, ya que puede resultar plano y aburrido. En los capítulos individuales, el montaje sí será lineal y los hechos sucederán cronológicamente. En cada capítulo habrá un punto de vista diferente, por tanto, si los juntas todos, se obtendría una narración paralela. Sin embargo, al hacer escoger el punto de vista (el personaje con el que verán la serie) a le espectadore, se rompe este montaje paralelo. Al terminar la serie, le usuarie puede visualizar otro punto de vista y verá otro punto de vista.

Referente a la edición de color, el etalonaje se basará, esencialmente, en modificar la iluminación y color planteadas en la propuesta cromática estética. Dicha propuesta se aplica en el atrezzo, la escenografía, la imagen, etc. El equipo de arte y fotografía plantearon que en escena hubiera ciertos colores e iluminación durante el rodaje, por lo que el etalonaje servirá para ajustar estos parámetros y conseguir continuidad lumínica, estética y cromática, además de darle relevancia a ciertos colores.



Como directoras, la presencia en el montaje y etalonaje será clave para terminar de definir la estética de la webserie. Además, al ser también guionistas, se podrán hacer los cambios necesarios para que se entienda mejor la trama mano a mano con le responsable de edición. Respecto al etalonaje, también se revisará y actualizará cualquier información para que el cromatismo de la serie sea adecuado y coherente, tanto con la trama y la propuesta planteada, como con la estética.



Figura 11. Escena del capítulo 1x01. Piloto de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.

Figura 12. Escena del capítulo 1x02. Alba / 1x02. Víctor de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.



### 3.4.6. Puesta en escena

Sin Señal pretende cuidar todos los elementos, tanto estéticos y artísticos como técnicos, para conseguir una buena narración. Así pues, la puesta en escena de Sin Señal se fundamenta bajo una propuesta estética, donde entran en juego la propuesta visual y la artística, el plan producción, el montaje, el *cast* y la focalización.

### 3.4.6.1. Propuesta estética

La propuesta estética de Sin Señal se crea bajo muchos referentes. Al ser directoras novel, no hay un estilo definido, por lo que es necesario estudiar la historia del cine y la televisión para beber de los referentes y aplicarlos a la propuesta. Así pues, la propuesta estética de este proyecto se compone de una propuesta visual y de otra artística. Dentro de ellas se van a tratar y definir la elección de elementos técnicos y artísticos que adaptará la serie. En otras palabras, se va a explicar el por qué de las propuestas.

#### 3.4.6.1.1. Propuesta visual

Si bien el montaje es un elemento clave con el que se jugará mucho, es importante tener una planificación previa sobre los planos, el tipo, la angulación, los movimientos de cámara, el color, el sonido, etc., entre muchas otras partes técnicas. Hitchcock jugaba con el montaje: grababa la escena entera desde distintos tiros de cámara y en el montaje creaba la película. Sin embargo, antes del rodaje, creaba unos *storyboards* muy complejos y precisos. Ese es el concepto de planificación pre-rodaje y grabación de escenas en el rodaje que se seguirá. Evidentemente, el presupuesto que tenía Hitchcock para poder rodar escenas enteras desde distintos tiros de cámara no es el de Sin Señal, por lo que se tendrán que economizar algunos tiros de cámara, posiciones y planos.

#### ***Planos (romper reglas técnicas)***

Los planos, así como todos los aspectos técnicos y estéticos, tendrán significado propio, aportando una segunda lectura a le espectadore. Se utilizarán todo tipo de planos, pero frecuentarán los cortos, ya que se quiere aportar un gran significado dramático y de intriga. Así pues, los planos cortos (PMC, PP y PPP) aparecerán en momentos de tensión, cuando aparezcan problemáticas y/o cuando la escena es dramática. Cabe hacer hincapié en los PP, pues tendrán una particularidad: romperán la regla de los tercios. Así pues, serán planos muy cortos,  $\frac{3}{4}$  y un poco picados, en los que el aire no estará delante, sino detrás. De esta forma, se muestra a nivel visual que los personajes llevan mucha carga detrás; una carga que pesa y es superior a ellos (angulación picada).



Figura 13. Escena del capítulo 1x02. Alba de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.

Figura 14. Escena del capítulo 1x02. Alba de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.

*Figura 15. Escena del capítulo 1x02. Alex / 1x02. Dani de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.*



*Figura 16. Escena del capítulo 1x02. Alex / 1x02. Dani de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.*

Respecto a los planos abiertos, se utilizarán para representar aquellos momentos más amenos, divertidos, colectivos y/o relajados. Lo que sí se debe comentar es el contraste que se quiere conseguir entre planos. El hecho de que salte la imagen (que no el raccord, ni el eje) visualmente está hecho intencionadamente, pues se quiere mostrar que, a veces, en la vida real las problemáticas aparecen de la nada. De esta forma, contrastando los planos, se conseguirá este efecto. Así pues, los planos serán o muy cerrados, o muy abiertos, sin abundancia de PM.



*Figura 17. Escena en el río (Irene) del capítulo 1x01. Piloto de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.*





Figura 18. Escena en el río (Alex) del capítulo 1x01. Piloto de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.



Figura 19. Escena en el río (Alba) del capítulo 1x01. Piloto de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.

La angulación recibirá un tratamiento, también, especial. Cuando el personaje se muestre en una escena superior a él y/o acorde con su problemática, los planos mantendrán una angulación picada. De esta forma el espectador captará que la situación es superior al personaje. Lo mismo con discusiones entre personajes; si uno está por encima del otro (a nivel físico o moral, por culpa de un chantaje, etc.) los planos serán picados (para el que esté en superioridad) y contrapicados (para el que esté en una posición de inferioridad). Todo esto también actuará en viceversa; cuando un personaje esté en un momento en que tiene superioridad, los planos serán contrapicados.

Así pues, le espectador puede intuir la dirección de la escena o de la problemática que va a aparecer incluso antes de que lo haga. Todo, por la imagen. Además, la óptica utilizada será, mayoritariamente, angular para conseguir un resultado estético y para descolocar a le espectador en momentos de tensión. Eso sí, se abandonará el angular en momentos íntimos y en planos muy cerrados.

### ***Movimientos de cámara***

Los movimientos de cámara serán abundantes, pues se quiere conseguir un dinamismo visual constante y se quieren reservar los planos estáticos para ocasiones muy especiales, como, por ejemplo, planos abiertos y generales para ubicar. De hecho, hasta la mayoría de planos sin movimiento serán en mano, pero estabilizados, para conseguir esta sensación e huir de los planos fijos.

Se hará uso de movimientos rápidos, barridos y travellings veloces en momentos de descubrimiento de una problemática o en seguimiento de personajes durante su acción. Los movimientos lentos y suaves, por lo contrario, se utilizarán en momentos tensos y/o importantes para la trama.

### ***Color e iluminación***

El color es esencial para esta producción. Cada personaje tiene un color identificador, que estará presente tanto en imagen, como en escenografía. De esta forma, cada capítulo tendrá el color del personaje al que pertenezca, creando un leitmotiv visual.

Sin embargo, cada uno de estos colores tendrán una tonalidad oscura, pues el género principal de la serie es el *thriller* y se quiere representar todo el ambiente lúgubre de la trama con los colores, entre otros elementos. En relación con los capítulos comunes y las partes comunes en los capítulos individuales, los



Figura 20. Escena del capítulo 1x02. Alba / 1x02. Víctor de la webserie transmedia Sin Señal. Nótese el resultado de la edición respecto a la Figura 21. Elaboración propia.



Figura 21. Escena del capítulo 1x02. Alba / 1x02. Víctor de la webserie transmedia Sin Señal. Nótese el resultado de la edición respecto a la Figura 20. Elaboración propia.



Figura 22. Escena del capítulo 1x01. Piloto de la webserie transmedia Sin Señal. Nótese el resultado de la edición respecto a la Figura 23. Elaboración propia.



Figura 23. Escena del capítulo 1x01. Piloto de la webserie transmedia Sin Señal. Nótese el resultado de la edición respecto a la Figura 22. Elaboración propia.

colores aparecerán en función del personaje que tome importancia en ese momento. De esta forma, por los colores, los espectadores podrán intuir que esa escena es importante para un personaje en concreto, antes de que ocurra cualquier acontecimiento. El resto de escenas que no presenten un personaje concreto como protagonista se tratarán con el color gris.

En la propia trama los sucesos ocurren, mayoritariamente, de noche, por lo que facilita mucho conseguir ese aspecto apagado y de suspense. Además, en postproducción se conseguirá el color con el tratamiento y corrección de color.

Lo que sí hay que destacar es que en el rodaje se conseguirá el color por medio de la iluminación y los difusores de color. También es necesario mencionar que la iluminación, en general, será tenue, jugando con las luces y las sombras para dar juego a la trama.

Algunas de las influencias que han servido de inspiración para crear la paleta de colores de Sin Señal son *Malenà* (Tornatore, 2000), *Euphoria* (Levinson, 2019), *Gambito de Dama* (Scott, 2020), *El Guardián Invisible* (González, 2017), *Amélie* (Jeunet, 2001), *Doctor Sleep* (Flanagan, 2019) y *Parásitos* (Joon-hoo, 2019). Todas estas series y películas mantienen el color como un elemento esencial y que toma una presencia más que fuerte en sus tramas. Además, todas estas referencias mantienen unas tonalidades oscuras y lúgubres, acorde con las mismas que se buscan conseguir en Sin Señal.

### **Tiempo y ritmo**

El tiempo en toda la serie es lineal. A partir del primer capítulo, que empieza in media res, toda la historia sucede linealmente, a excepción de un capítulo que usa los flashbacks como forma narrativa para entender el presente. La desaparición de Mario es el detonante de toda la historia, que irá tomando forma linealmente a medida que avance la trama.



Sin embargo, cabe mencionar que, al no rodar el capítulo *1x01. Piloto*, entero, y realizar su teaser, el tiempo dentro de este cambiará. El teaser tomará una forma narrativa donde el tiempo estará alterado, sin que los sucesos aparezcan cronológicamente. Todo esto es a favor de la trama, pues superponiendo imágenes del futuro con las voces extradiegéticas de algún personaje advirtiéndolo sobre ese suceso en el pasado, cobra un doble sentido. Así pues, al reducir el tiempo para explicar todo un primer capítulo de presentación, la alteración temporal permite poder contar mucho en muy poco tiempo.

Si se habla de ritmo, Sin Señal juega, tanto con el ritmo interno, como el externo. El ritmo interno será variable en función de la acción, pues si la acción es intensa, el ritmo será rápido (las problemáticas serán más intensas, las acciones sucederán de repente, los personajes actuarán y se moverán rápidamente, etc.). En cambio, si la acción es calmada, el ritmo será lento (los personajes estarán quietos, los sucesos serán tranquilos, etc.).

El ritmo externo se conseguirá a través del montaje mediante la duración de los planos, las transiciones y los cortes. En momentos de tensión, habrá muchos cortes y cambios de plano, mientras que en momentos dramáticos y/o calmados los planos serán largos y se utilizarán transiciones suaves. Un ejemplo claro de esto es la película *Réquiem por un sueño* (Aronofsky, 2000), ya que utiliza los cortes para causar frenetismo en la escena. El ejemplo contrario sería la película *Lo que queda del día* (Ivory, 1993), que usa los planos largos y transiciones lentas para intensificar el sentido dramático.

### Encuadre y fuera de plano

El encuadre y el fuera de plano tendrán importancia a partes iguales. En el encuadre aparecerán personajes o elementos importantes en primer plano que sean relevantes para la escena, pero en segundo plano se esconden elementos o ocurrirán sucesos importantes para otras escenas futuras o para la historia.



Figura 24. Escena del capítulo 1x01. Piloto de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.

El fuera de plano será esencial para jugar con el espectador, mediante el tratamiento sonoro y las direcciones de las miradas de los protagonistas. Se usará para dar énfasis en algunas escenas, pero también para dar *plants* a futuros *pay off*, a los que el espectador deberá estar atento. Además, el fuera de plano será importante, sobre todo, para el teaser, pues la voz superpuesta a imágenes de otros momentos de la trama le dará un doble significado a esta.

### ***Tratamiento del espacio a nivel técnico***

La cámara manda hasta cierto punto. Es cierto que los planos estarán muy pensados, sobre todo para economizar el coste de la producción, pero no ahogarán al cast. Los intérpretes podrán actuar con libertad para así poder conseguir un resultado más natural en las interpretaciones. Eso deriva en que, dentro del espacio, tendrán unas marcas para que la cámara les pueda captar, pero no serán absolutamente estrictas, pues se quieren evitar los movimientos robóticos. En algún caso sí que se deberá forzar el movimiento, pero serán casos puntuales.

Las plantas de cámara creadas a partir del guion técnico y la propuesta de sonido e iluminación, y estudiadas para el rodaje serán de gran utilidad para organizar el espacio. No solo es necesario organizar al cast y la escenografía, sino que el equipo técnico también debe saber dónde tiene que estar y/o si se tiene que mover durante el rodaje de una escena.

Para economizar el coste de producción, también se exprimirán las localizaciones al máximo; aprovechando los espacios y utilizando todos los recursos que tengamos a mano para conseguir el mejor resultado.

### ***Tratamiento del sonido a nivel técnico***

Antes del rodaje, se planteará toda una propuesta sonora entorno al guion literario y técnico para poder adecuar y planificar la grabación de sonido en el rodaje. Así pues, además de contar con planificar el tipo de equipo técnico, microfonía y material, también se estudiará cómo registrar sonidos, diálogos y ambiente en escena. Se deben tener en cuenta el tipo de plano visual, el tipo de plano sonoro, los movimientos y la intencionalidad sonora de cada escena. También se jugará con efectos de sonido, que se registrarán o cogerán de un banco de sonido después del rodaje.

Es importante que en el plan de rodaje se incluya una parte exclusivamente dedicada a la grabación de sonido, independiente de la grabación de los diálogos en escena. Con ese momento dedicado al registro de audio, se podrán conseguir sonidos ambientes y volver a grabar diálogos, si en escena no han salido bien.

#### **3.4.6.1.2. Propuesta artística**

Anteriormente se ha hablado a nivel técnico de las características que tendrá la webserie Sin Señal. Sin embargo, es necesario hablar, también, sobre las características estéticas, pues

toman importancia a partes iguales junto con las técnicas. Un director que cuida mucho los elementos estéticos es Wes Anderson, que se ha convertido en un referente importante para este proyecto. Su uso cuidadoso del espacio, el sonido, el color y el atrezzo, maquillaje y escenografía en sus producciones ha servido al equipo artístico de Sin Señal para crear una propuesta estética.

### ***Estética visual***

Ya se ha hablado del color, pero, además de desarrollar una función narrativa y tener un tratamiento técnico específico, el color también sirve para aportar una unidad estética a la serie. Si bien ya se ha comentado que las tonalidades serán oscuras, la razón recae en querer marcar el tono psicológico de la escena. La serie, en esencia, es un *thriller*, por lo que el ambiente que se quiere crear debe ser oscuro, lúgubre y oprimido. Además, los personajes también tienen un trasfondo psicológico importante y sus propios problemas, por lo que la gama de colores deberá ser de tonalidades oscuras. Eso no significa que se pierda el color, todo lo contrario. De hecho el color siempre será el mismo, lo que va a cambiar será su tono. Por ejemplo: si una escena es divertida, despreocupada y alegre, los colores serán vivos, potentes y se usarán colores complementarios para reforzar el impacto visual. Sin embargo, si la escena es tensa, dramática y potente, se usarán los mismos colores, pero en tonalidades apagadas. Se profundizará en la propuesta de color más adelante en este proyecto. Sin embargo, cabe mencionar que, en el caso de los personajes y sus capítulos, se utilizará mayoritariamente un esquema de color análogo.

Esto también va relacionado con la iluminación, que será tenue y con muchas sombras en las escenas de tensión; y luminosa en escenas más tranquilas.

En relación con la imagen, se usará muy poca profundidad de campo, así como planos muy cerrados. De esta forma, le espectadore centrará su interés a lo que esté enfocado en primer plano, acercándose psicológicamente a ello y conectando a nivel emocional con el personaje protagonista de la escena. Sin embargo, y como ya se ha mencionado, en segundo plano, y desenfocados, aparecerán elementos y/o personas que serán importantes más adelante en la trama. Le espectadore, pues, deberá estar atento a todo lo que entre dentro de cuadro.

### ***Atrezzo y escenografía***

El atrezzo será tratado cuidadosamente; es decir, no habrá elementos puramente decorativos, sino que todo tendrá una razón para estar ahí. Evidentemente, no todos los elementos colocados en escenografía tendrán un sentido, pero sí una razón para estar ahí. Por ejemplo, las habitaciones de los personajes estarán decoradas acorde con su perfil, no porqué sí. Habrá posters de sus grupos de música favoritos, banderas que representen a su colectivo, libros que les gusten, etc.

En lo que sí se debe hacer especial hincapié es en el significado de objetos concretos. Todos los objetos que aparecen y se les hace una atención especial a nivel visual (aparecen en plano o tienen planos solo para ellos) tienen una razón para aparecer ahí.

Por otro lado, la escenografía se trabajará a partir de las localizaciones, y será acorde con las características psicológicas y técnicas, y las situaciones que vive cada personaje. Es decir, si Dani está en su estudio, estará lleno de dibujos y pinturas, y predominará el color azul, que es su color. Se seguirá la misma dinámica en todos los protagonistas en todas las situaciones en las que se encuentren.

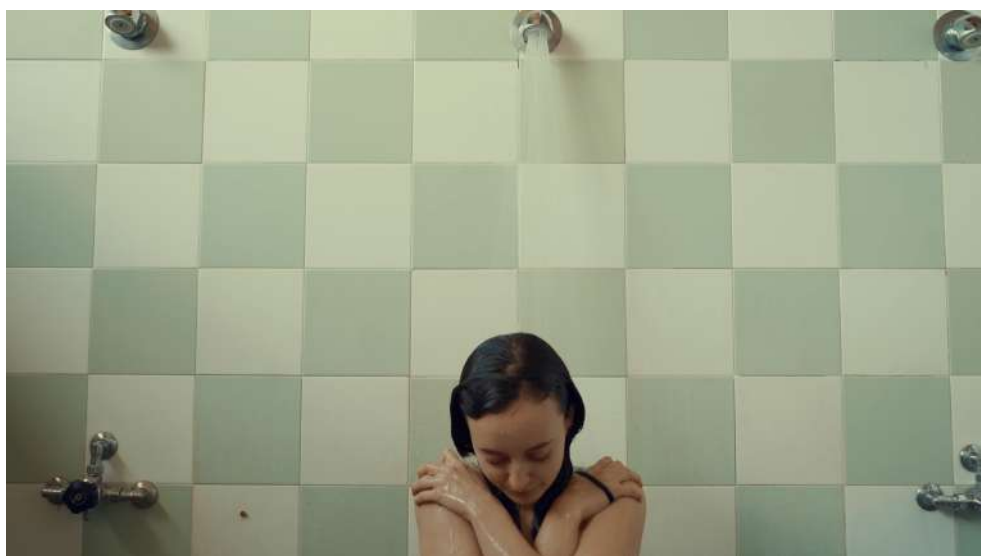


Figura 25. Escena del capítulo 1x02. Alex de la webserie transmedia Sin Señal. Nótese la escenografía simple, con predominancia del color representativo de cada personaje. Elaboración propia.

Figura 26. Escena del capítulo 1x02. Alba de la webserie transmedia Sin Señal. Nótese la escenografía simple, con predominancia del color representativo de cada personaje. Elaboración propia.



## Decoración local (thriller)



Figura 27. Escena del capítulo 1x01. Piloto de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.

Figura 28. Escena del capítulo 1x01. Piloto de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.

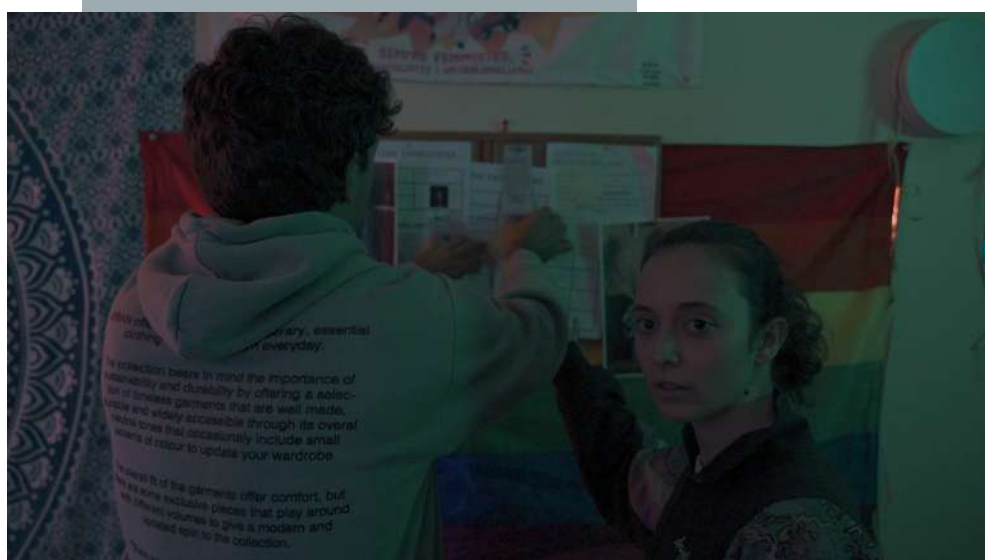


Figura 29. Escena del capítulo 1x01. Piloto de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.



Figura 30. Escena del capítulo 1x02. Irene de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.



Figura 31. Maquillaje del cast para el rodaje de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.



Figura 32. Maquillaje del cast para el rodaje de la webserie transmedia Sin Señal. Elaboración propia.

### Vestuario y maquillaje

El vestuario y el maquillaje se adecuarán a la personalidad de los personajes. No tiene sentido que si un personaje nunca va maquillado, de repente aparezca y lo esté, por ejemplo. Pero se quiere llegar mucho más allá que eso. En la mayoría de series y películas juveniles les jóvenes aparecen con una piel perfecta y unos maquillajes muy elaborados; haciendo una representación de la juventud muy alejada de la realidad. Les jóvenes tienen acné, algunos van maquillados y otros no, erupciones cutáneas, herpes, etc. Es por esa razón que el maquillaje, a parte de ser acorde con la personalidad del personaje, también será acorde con el cast real. Es decir, si le intérprete que da vida a Víctor tiene acné, por ejemplo, no se tapará con maquillaje; además de pintarle las uñas, ya que Víctor va siempre con las uñas pintadas.

Solamente en una escena van todos los protagonistas maquillados, pues es una escena de una fiesta temática en su local y todos llevan un maquillaje elaborado con purpurina hecho por un personaje: Irene.



### ***Tratamiento del espacio a nivel artístico (composición)***

Como bien se ha dicho, el *cast* tendrá unas marcas a seguir para que la cámara pueda captar correctamente los movimientos. Sin embargo, estas marcas también indicarán cómo se deberá mover el *cast* por el espacio para que, estéticamente, cuadre con lo narrado en guion. Lo que se quiere conseguir es una armonía visual y sonora, una unificación, conseguida mediante los distintos elementos estéticos ya comentados.

Mediante la simetría, la perspectiva, los puntos de fuga, el cuidado del encuadre y los colores se pretende buscar esta armonía visual comentada y que a lo largo de la serie se respete y se mantenga.



Figura 33. Escena del capítulo 1x01. Piloto de la webserie transmedia Sin Señal.  
Elaboración propia.

### ***Tratamiento del sonido a nivel artístico***

La intencionalidad sonora del proyecto se basa en describir un entorno sonoro realista. Es decir, el sonido se adecuará a la escena. Si en esa escena sale un personaje de una habitación, por ejemplo, aunque no aparezca en cámara, se incluirá el sonido de la puerta. Así pues, el sonido jugará un papel importantísimo en el fuera de plano, potenciado visualmente con las acciones que sucedan dentro de plano (miradas, personajes señalando, etc.).

En cuanto al tratamiento de la música, se contactará con un compositor que trabaje, de forma conjunta con el equipo de sonido, en las melodías y leitmotivos de la serie. Un objetivo del equipo de Sin Señal era tener banda sonora propia, en medida de lo posible, y realizar colaboraciones con compositores. Cabe mencionar una secuencia concreta en la pieza Teaser, pues en las escenas de la fiesta se jugará con música diegética y extradiegética. Además, se ha pedido una colaboración con la artista valenciana JazzWoman para incluir su canción *Amor i Amistat* como melodía principal para dicha escena. También se contará con la colaboración de la artista catalana Carla Font. Su canción Empezar será la pieza que escucharán Irene, Alex, Dani y Víctor en la escena del coche del Teaser.

#### **3.4.7. Producción**

La webserie Sin Señal es una que se ha tenido que adaptar a un equipo pequeño y a un presupuesto muy limitado. Evidentemente, el equipo es consciente del gran volumen de trabajo y, por esta misma razón, es esencial una buena planificación. La producción se basará en una organización lineal para elaborar, tanto los contenidos teóricos, como la preproducción para el rodaje y el posterior montaje del material audiovisual. Mediante un calendario establecido, pactado y aprobado por todos los integrantes del grupo se trabajará bajo unas fechas marcadas

para tener listos todos los documentos. De esta forma, se quiere promover la eficacia, el trabajo por partes y la horizontalidad. Es cierto que cada integrante del grupo desarrolla un papel específico en la producción de esta serie, pero, al contar con un equipo reducido y un gran volumen de trabajo, los integrantes del grupo deben ayudarse mutuamente y conocer el estado de trabajo de todos.

Cada integrante, pues, tiene claro su rol, su trabajo, las fechas a cumplir y el calendario; pero eso no impide que no pueda trabajar con otros compañeros. Una organización lineal y horizontal, pues, permite poder tener un gran volumen de trabajo y poderlo resolver y hacer.

### 3.4.8. Dirección del equipo técnico en las etapas de la producción

En este apartado se van a describir las funciones de cada miembro del equipo durante las distintas fases de producción de la webserie Sin Señal. Se hará especial hincapié en el equipo de dirección, pues toda esta conceptualización tiene como objetivo conocer el trabajo de la directora en todos los procesos, tanto creativos como técnicos, de una producción audiovisual. Así pues, la producción de un producto audiovisual hace interactuar a muchos equipos técnicos y materiales. Este proceso de producción se divide en tres grandes fases: preproducción, producción y postproducción (Mollá, 2012). Se excluyen distribución y exhibición, pues este proyecto todavía no contempla la comercialización y visualización del producto.

También se va a comentar la diferencia entre crear un contenido audiovisual con formatos clásicos y otro con formatos nuevos, como bien es el transmedia. Sin Señal va a incorporar elementos nuevos a tener en cuenta en las distintas fases de producción clásicas.

#### 3.4.8.1. Preproducción

La preproducción de un proyecto audiovisual es la primera fase de la producción y engloba, desde la creación de la historia y el formato, hasta las creaciones de los distintos equipos y la preparación del rodaje. En la Tabla 4 se muestran los procesos, por orden de prioridad de izquierda a derecha y de arriba a abajo, que debe seguir una idea para poderla convertir en un producto.

Primeramente, es esencial tener una idea, y tener redactado y explicado el proceso de desarrollo de esta idea para que se convierta en proyecto. De esta forma, se deberá valorar, evaluar y construir el proyecto para poder pasar al siguiente paso: conseguir financiación. Actualmente, en España es una parte fundamental, pues no se conseguirá financiación si el proyecto no promete viabilidad económica (Mollán, 2012).

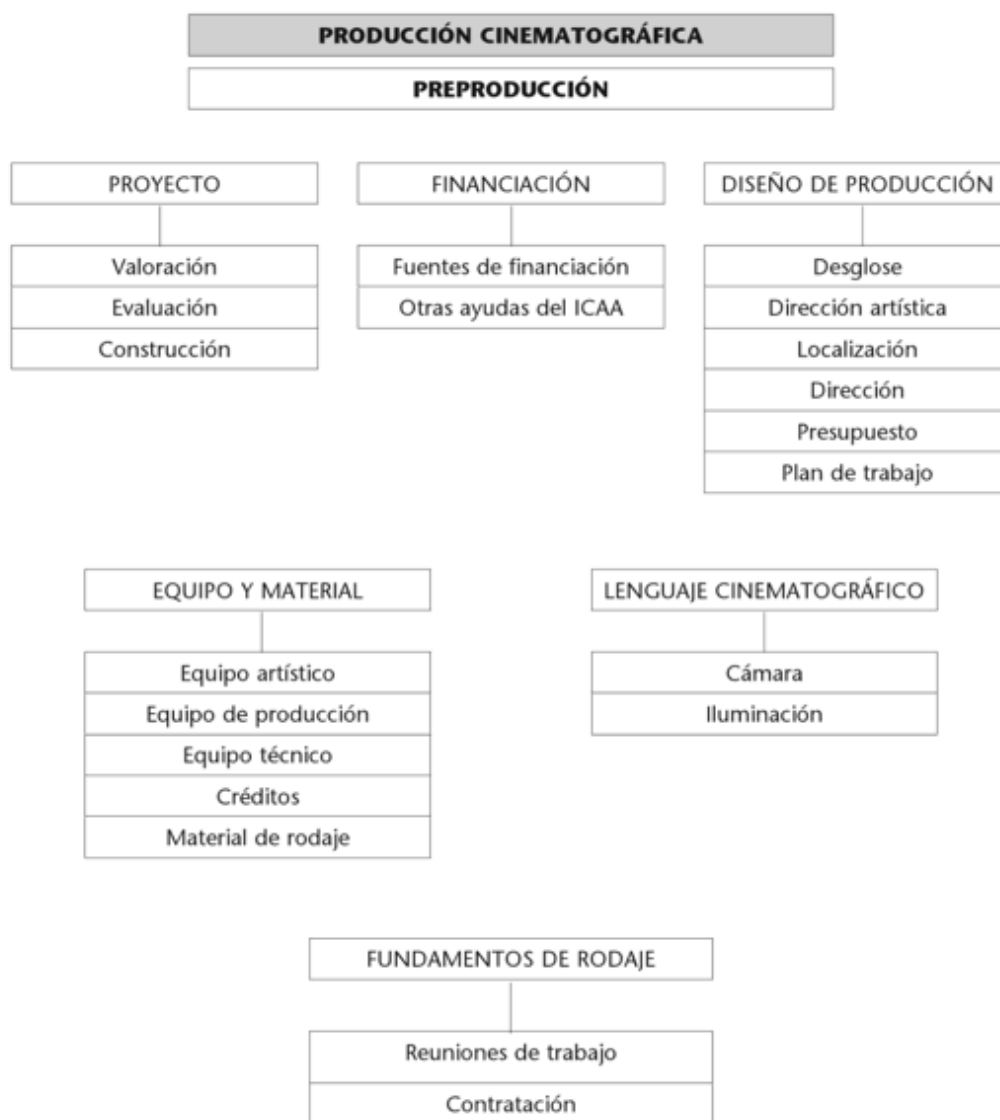
**TABLA 4***Etapas de una producción cinematográfica: preproducción*

Tabla 4. Tomado de "La producción cinematográfica: las fases de creación de un largometraje", de Mollán, 2012, p. 22.

En este primer paso, intervienen los equipos de creación, producción y dirección. El equipo de creación es quien crea la historia, el imaginario y realiza el guion bajo la supervisión, o no, de le direttore. El guion pasará por numerosos cambios antes de obtener una versión definitiva, e incluso esta versión se irá moldeando y readaptando a medida que la producción avance y se deban adaptar ciertos elementos.

En una narración transmedia y con un formato tan distinto como es el de Sin Señal, en esta primera parte de la preproducción también es necesario detallar toda la propuesta transmedia y explicar el formato de la serie. De esta forma, al pasar a la siguiente fase (búsqueda de financiación) se podrá presentar detalladamente la propuesta de formato y no solo el guion

literario. Una vez conseguida la financiación, llevada a cabo, sobretodo, por el equipo de producción, se pasará a la siguiente parte: el diseño de producción. Aquí ya entran en juego los equipos de arte, sonido y fotografía, además de dirección y producción. El equipo creativo de guion seguirá presente para, como se ha comentado, ir adaptando el guion literario a los imprevistos que puedan surgir. En esta etapa es donde se debe construir la propuesta visual, la propuesta de arte, los desgloses, guiones técnicos, propuesta de sonido, planes de rodaje y presupuesto. Además, también será necesario ampliar todos los equipos para contar con todo el personal necesario y llevar a cabo el rodaje. Así pues, el objetivo principal de esta última parte de la preproducción es organizar el rodaje.

Desde dirección, se deberá supervisar el trabajo de todos los equipos para que estos funcionen como uno solo y transmitir a estos la idea principal y la propuesta de dirección. Si todos los equipos entienden la propuesta, la producción será uniforme.

#### **3.4.8.2. Producción**

La producción, también llamada rodaje, supone trasladar a un soporte visual el guion literario, es decir, la historia (Mollán, 2012), y dar vida a todo el trabajo previo realizado en la preproducción. En esta segunda fase el equipo de fotografía, el equipo de producción y el equipo de dirección serán los que más importancia tendrán. En la Tabla 5 se describe el proceso que sigue un rodaje, en base a todos los elementos previamente preparados.

La primera parte es la citación del equipo técnico y, seguidamente, la citación del *cast*. En el rodaje deben estar presentes todos los equipos, pues se deben tener en cuenta todos los detalles, desde el más mínimo como el celo para las marcas del suelo, hasta el tipo de iluminación de una secuencia entera. Así pues, una vez citados todos los equipos y el *cast* a una hora concreta en una localización concreta, se puede iniciar el rodaje. Eso no significa que se empiece a rodar, pues antes será necesario preparar el set y el *cast*. Una vez esté todo preparado, se puede iniciar la grabación.

Cada equipo tiene su función, asignada previamente en preproducción, y debe saber dónde estar y qué hacer en todo momento. La figura de le *directore* en el rodaje es guiar y dirigir a los equipos, así como dirigir la grabación y plasmar su visión de la idea en cámara y en el set. Otro elemento imprescindible que debe tener en cuenta le *directore* es la dirección de intérpretes. Cada *directore* tiene su propio estilo visual, pero también su propio estilo para dirigir al *cast* y conseguir que interpreten a los personajes de la forma deseada. Se hará más hincapié sobre la dirección de intérpretes en el siguiente apartado 2.6.7. *Dirección de intérpretes*.

**TABLA 5**

*Etapas de una producción cinematográfica: rodaje*



Tabla 5. Tomado de "La producción cinematográfica: las fases de creación de un largometraje", de Mollán, 2012, p. 23.

En el caso de Sin Señal, al tratarse de un formato nuevo y que, además, incorpora la narrativa transmedia, el rodaje se debe adaptar. Tiene que haber un espacio en el rodaje para registrar todo el contenido transmedia programado para ese día, así como seguir la planificación sobre el formato.

### 3.4.8.3. Postproducción

La postproducción es la fase que consigue dotar de coherencia y ritmo la narración, unificando las distintas secuencias registradas individualmente en el rodaje (Mollán, 2012). Esta última fase está poco definida, pues cada director entiende el montaje de forma distinta. Algunos directores como Hitchcock, tal y como se ha comentado anteriormente, entendían el montaje como la parte donde se construía la película, aún teniendo un rodaje muy planificado y ordenado. Otros directores como Wes Anderson, en cambio, son más partidarios de crear la obra en el rodaje y dejar el montaje en segundo plano.

Todo esto se puede relacionar con las teorías formalistas y realistas comentadas anteriormente; y es que, al final, cada autor es dueño y crea su propio estilo. Al igual que pasa con los géneros cinematográficos, hay grupos de directores que comparten características y se les asocia a un movimiento. Sin embargo, siempre aparece el estilo individual, que hace que una obra destaque por encima de otra. Sin Señal busca el equilibrio entre un rodaje eficaz, sostenible y más económico, pues rodar grandes tomas resulta muy caro, y el poder del montaje, el etalonaje, la edición de sonido y el poder jugar con el fuera de campo.

#### 3.4.9. Cast

Si Sin Señal quiere representar y reflejar la diversidad de la realidad y la sociedad en su trama con sus personajes, el cast también se debe adecuar a esta ideología. Por lo cual, las personas que den vida a los personajes deben ser compatibles en cuanto a ideología, racialidad, género, expresión de género y a características físicas.

Es especialmente relevante que le intérprete que represente a Alex sea una persona de género no binario, pues el arco del personaje de Alex se centra en la identidad de género y el final de su arco es salir del armario como persona no binaria. Así pues, si se escogiera a una persona cisgénero, no se adecuaría con la ideología de la serie ni con el personaje de Alex. Lo mismo pasa con Irene, pues es un personaje racializado y, obviamente, la persona que represente a Irene también lo deberá ser. Estos ejemplos se aplican a todos los protagonistas de la webserie, cada uno con sus especificaciones concretas.

Es obvio que el trabajo de cualquier intérprete es representar a su personaje, meterse en su piel y actuar como lo haría él, sin que sea necesario que haya vivido las experiencias que está transmitiendo con su personaje. Sin embargo, esta decisión de adecuar al cast con sus respectivos personajes nace para poder hacer crítica y visibilizar la discriminación que vive el colectivo LGTB en la Industria. Muchos intérpretes que pertenecen al colectivo solo consiguen papeles relacionados con “temáticas” LGBT, sobretodo en papeles cómicos y/o roles secundarios. Así, la Industria da a entender que dichos intérpretes no pueden representar otros papeles y que, además, las personas del colectivo solo tienen problemáticas relacionadas con este. Sin embargo, cuando los papeles van más allá del humor y tratan temas serios y la discriminación, los suelen dar a intérpretes cisgénero heterosexuales. De esta forma, cualquier representación queda alejada de la realidad. Un claro ejemplo es la película *Dallas Buyers Club*, que relata, en primer plano, la historia de un hombre cisgénero, mujeriego y drogadicto al cual le diagnostican VIH. En la historia aparece un personaje secundario que representa, de forma muy errónea, una mujer trans con VIH. Además, el actor que interpreta a este personaje es un hombre cis y hetero, y ganó el premio de la Academia a Mejor Actor Secundario por este papel. En un artículo de opinión escrito por Steve Friess para la revista *Times*, critica la representación que se hace en esta película sobre las mujeres trans:



*What did the writers of “Dallas Buyers Club” and Leto as her portrayer decide to make Rayon? Why, she’s a sad-sack, clothes-obsessed, constantly flirting transgender drug addict prostitute, of course. There are no stereotypes about transgender women that Leto’s concoction does not tap. She’s an exaggerated, trivialized version of how men who pretend to be women — as opposed to those who feel at their core they are women — behave. And in a very bleak film, she’s the only figure played consistently for comic relief, like the part when fake-Woodruff points a gun at Rayon’s crotch and suggests he give her the sex change she’s been wanting. Hilarious. (...) In “Dallas Buyers Club,” Rayon is tormented not by having HIV but by being transgender. You see it in the scenes in which she sits shirtless before a vanity dusting her face with a makeup brush or visits her estranged father in men’s clothes to plead for money. She’s the victimized dingbat whose incompetence and unreliability exists to show how far Woodruff has come both as a businessman and a human being. And, remember, the entire relationship is fiction. Not fact-based fiction. Pure, 100 percent fiction (Friess, 2014).*

Por otro lado, infinidad de películas y series han decidido ridiculizar al colectivo y dejarlo en segundo plano frente a las grandes problemáticas de los protagonistas cisgénero heterosexuales. Sin hablar del fenómeno queerbaiting, que incluye un subtexto erótico y/o romántico entre personajes LGTB para atraer a los espectadores de la comunidad, pero que finalmente dicho subtexto no se resuelve y se priorizan las relaciones heterosexuales. De esta forma, Sin Señal, a parte de incluir una representación real del colectivo, quiere representar la diversidad, no solo en su trama, sino también en el cast.

Respecto a la formación del cast, el equipo de Sin Señal se conforma por estudiantes de Comunicación Audiovisual y, por tanto, se ha querido que el cast principal también sean estudiantes de interpretación o que estén empezando en este mundo. Los estudiantes son un sector muy infravalorado y, sobretodo, juzgado por su corta experiencia. Sin embargo, tiene muchas cosas que aportar. Realizando esta colaboración, se da representación a los estudiantes, tanto de audiovisuales, como de interpretación. Además, si el proyecto sigue adelante será una gran oportunidad para crecer juntas.

Para los personajes secundarios se ha decidido contactar con profesionales del sector para que realicen cameos. De esta forma la webserie se abre a un público más grande y el abanico de posibilidades aumenta. Respecto a los extras, se ha contactado con familiares y amigos para que ayuden en el proyecto.

#### 3.4.10. Dirección de intérpretes

Desde las funciones realizadas en función de la época del año en la antigua Grecia, pasando por el teatro medieval religioso, la comedia del arte, el Kabuki y la danza pantomima, hasta

llegar al teatro contemporáneo, la historia de la puesta en escena ha sido la gran madre de lo que hoy se conoce como interpretación teatral. El cine en sí proviene de la literatura, el teatro y la fotografía, por lo que no es de extrañar que la interpretación cinematográfica beba directamente de la interpretación teatral. En el teatro existe una figura única y exclusivamente dedicada a la dirección de intérpretes, pues estos son la esencia de la obra.

Si bien cada época ha tomado como referente la puesta en escena de su época antecesora, para crear otro tipo de puesta en escena nueva, el cine no es una excepción. Un director no solo dirige a un equipo técnico, sino que también debe dirigir a un equipo artístico, en el que se incluyen los intérpretes. El *cast* dará vida a los personajes y las historias creadas previamente en la fase de preproducción, y la forma que tendrán de plasmar dichas vidas también es todo un arte. Cada director, pues, tiene su visión de la trama y la historia; por lo tanto, también tendrá su propia visión de cómo se debe representar esta. Sin embargo, a lo largo de las décadas se han ido construyendo escuelas y métodos de dirección de intérpretes; la mayoría, contruidos sobre los cimientos de métodos anteriores.

Ahora bien, que los intérpretes resulten creíbles y realistas en escena ha sido un objetivo común de todos y cada uno de los métodos de enseñanza interpretativa, tanto de teatro, como de cine. Las artes cinematográficas han querido centrarse durante varias décadas en encontrar un tipo de actuación que emocione a le espectador, pues no es lo mismo representar la realidad en cine que en teatro. De esta necesidad, todavía surgen más dudas como: ¿qué es la realidad? o ¿qué la separa de la ficción? De forma inevitable también se ponen en juego las diferencias (o no) entre intérprete y personaje, pues según algunos métodos no existe distinción entre uno y otro (Discépola, 2017).

En este apartado se tratarán aquellos métodos que se van a utilizar en la webserie Sin Señal. La decisión de no seguir solamente uno se fundamente en que el equipo no cree en una sola forma de enseñanza, pues cada proyecto es distinto y requiere de técnicas distintas. Tal y cómo dice el director Pedro Almodóvar, citado por Mónica Discépola en su artículo *La dirección de actores de Cine*, cada director, en cada proyecto y con cada intérprete deberá encontrar sus propias estrategias de dirección, pues es una cosa absolutamente personal que implica ser capaz de empatizar con los demás y saber escuchar (Discépola, 2017).

#### **3.4.10.1. Método Strasberg**

Probablemente, el método Strasberg, también conocido simplemente como El Método, es el más famoso y más seguido de todos. Su gran popularidad ha trascendido a lo largo de los años desde su nacimiento. El Método es descendiente del método de interpretación Stanislavski, también de gran fama, pues Strasberg fue quien siguió reformulando dicho método. Aunque técnicamente se diferencie un método de otro, ambos parten de las mismas bases y tienen objetivos comunes. Así pues, para empezar a hablar del método Strasberg, primeramente se

deberá hablar sobre el método Stanislavski.

Konstantín Stanislavski fue un director teatral, actor y director de escena ruso que creó un método de interpretación revolucionario, además de ser el cofundador del Teatro de Moscú. Stanislavski basó su método en la búsqueda de la verdad escénica, promovida por el contexto social y político que vivía la Rusia de la época. Escritores como Tolstoi y Dostoievski le inspiraron para conseguir encontrar la manera de llenar de sentimiento a le espectadore. Esta búsqueda de la verdad escénica se conseguirá a través del naturalismo y de las vivencias emocionales y personales de le propie intérprete. Así pues, intérprete y personaje con un mismo concepto (Bauçà, 2015).

A lo largo de los años, Stanislavski quiso modificar e ir puliendo su teoría interpretativa, pero cada vez contradecía más sus afirmaciones, por lo que nunca terminó de finalizar su método.

Lee Strasberg fue un director de teatro y actor estadounidense que siguió las directrices del método Stanislavski para reformularlo y crear el método Strasberg (Ruiza, Fernández y Tamaro, 2004). Creador del Actor's Studio, fue el profesor de grandes generaciones de actores; tales como Al Pacino, Jane Fonda y Marlon Brando. A grandes rasgos, el método de Strasberg se caracteriza principalmente, en que todo actor siempre realiza una acción y, para que esta acción sea auténtica, se deberá tratar desde los sentimientos más profundos de les intérpretes. Así pues, la forma de realizar una acción física se debe y depende únicamente de la acción emocional. Strasberg sugiere que le intérprete debe sentir y vivir lo que el personaje siente, debe convertirse en él, y, para hacerlo, debe buscar en su interior, en su sí creativo.

Sin Señal pretende recoger esta idea del sí creativo para descubrir qué están sintiendo los personajes en todo momento. Se quiere analizar la psicología del personaje para conocer sus sentimientos. Ahora bien, nunca se pedirá al *cast* que se conviertan en sus personajes, pues puede resultar una práctica peligrosa.

#### 3.4.10.2. Método Meyerhold

Vsévolod Meyerhold fue un director de teatro nacido en Rusia en el año 1874, que se opuso a las rectitudes del método Stanislavski (Braun, 1998). Meyerhold proclamó la “muerte al psicologismo” que tanto defendía Stanislavski, y también se alejó de las reglas firmes, pues no permitían al intérprete ser libre. Para Meyerhold, las dos condiciones *sine qua non* del trabajo como intérprete son la improvisación y el poder dirigirse a uno mismo sin perderse en su pasado. Para Stanislavsky, tal como se ha visto, era esencial que intérprete y personaje fuesen una misma persona, hecho que podía provocar una terrible pérdida de una misma. Meyerhold fue considerado un innovador en los métodos de interpretación y en la puesta en escena, pues añadió un sentido moderno a todas sus obras y reformuló la forma de ver el teatro.

Así pues, Sin Señal va a beber de la idea de libertad e interpretación que deben tener los intérpretes mientras están actuando. Evidentemente tienen un guion y marcas, así como movimientos predeterminados, pero no es necesario ahogar la capacidad creativa de los intérpretes.

### 3.5. Diseño de guion

#### 3.5.1. Escribir una narrativa transmedia

##### 3.5.1.1. Paso a paso: ¿Porqué una historia transmedia?

Antes de especificar los beneficios de una narrativa transmedia (*transmedia storytelling*) o razonar en qué momentos tiene sentido crear este tipo de relatos, es interesante hacer un pequeño recordatorio de qué son y así diferenciarlas de otras narrativas parecidas que puedan causar confusión. Para empezar, una narrativa transmedia no deja de ser un tipo de relato que se distribuye a través de diferentes soportes y/o formatos, es decir una narrativa multiplataforma. Esto implica, tal y como señalan Piñeiro y Costa (2013), que la misma historia debe adaptarse al lenguaje-forma de cada formato.

No obstante, esta definición no es suficiente para explicar qué es el transmedia, puesto que las narrativas crossmedia también se desarrollan a través de diversos medios. Lo que diferencian a ambas formas de narrar es el contenido y la forma de consumirlo. Esto hace referencia al hecho de que mientras el crossmedia es un tipo de narrativa que obliga a los receptores a consumir todo el contenido, independientemente de su formato o estilo, y así poder experimentar el relato completo, las narrativas transmedia guardan independencia narrativa y sentido completo (García y Heredero, 2015). En otras palabras, cada fragmento de la historia puede experimentarse de forma individual, aunque todos ellos forman parte de un relato global (Belsunces, 2011).

Una vez aclarado qué es una narrativa transmedia, tocaría explicar porqué funciona y en todo caso, mencionar qué tipo de historias se pueden beneficiar de esta estructura. En primer lugar, se debe reconocer el hecho de que los consumidores más jóvenes se han convertido en un tipo de público que, al contrario de lo esperado de un espectador, tiene un papel activo. Son recolectores de información, ya no sirve consumir un contenido audiovisual, como ahora una serie lineal, y olvidarse del mundo que se ha construido a su alrededor.

Jenkins (2007) argumenta que los jóvenes ahora buscan experimentar una historia: rastrear los antecedentes de los personajes, buscar pistas escondidas en las tramas, hacer conexiones entre diferentes textos dentro de la misma franquicia, crear su propio contenido, etc. Las narrativas transmedia además de poder proporcionar todo este contenido que exige este nuevo público, son una increíble oportunidad para juntar individuos y potenciar la era de inteligencia colectiva, tal y como acuña el término Pierre Levy, en palabras de Long (2007). Esto hace

referencia a las nuevas estructuras sociales que permiten la producción y circulación del conocimiento dentro de una sociedad en red, funcionando como un modo de atraer a personas con ideas o gustos afines y así, formar nuevas comunidades de conocimiento (Jenkins, 2007). Así mismo, la creación de estos grupos, no ha hecho más que potenciar la creación de una identidad alrededor de un conjunto de narrativas. Las narrativas transmedia, con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento coordinada y unificada, potencian el vínculo entre las audiencias y las historias, convirtiéndose así en un artefacto social que contiene el relato de la cultura, de la sociedad y de sus individuos (Hernández, 2020).

Teniendo en mente esto, la narrativa transmedia funciona mejor en historias con mundos grandes, puesto que tal y como aclara Carlos Scolari (2013), cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo, a pesar de que las aportaciones de cada medio o plataforma de comunicación difieran entre sí. Si se crea un mundo ficticio con muchos detalles, personajes y lugares interesantes, el transmedia ayudará a potenciar esos detalles, permitiendo así a le espectador ahondar en aquello que le interese más de la historia principal.

Un buen ejemplo de narrativa transmedia sería todo el mundo de Matrix, de las hermanas Wachowski. A la hora de planificar su historia, primero de todo observaron qué tipo de media en torno a una franquicia tenía éxito y luego esbozaron un plan transmedia con cada uno de estos componentes como medios adicionales (Long, 2007). Esto permitió que la franquicia de Matrix creciera en contenido, pero con un sentido propio que no estropeará la experiencia de la historia principal. Cada uno de los componentes de medios adicionales, como ahora comics, serie de anime y videojuegos, añadió valor general y proporcionó a su público diferentes puntos de entrada a la narrativa. Lo interesante de toda esta estrategia transmedia es, que tal y como se espera de una narrativa así, cada uno de los medios tenía su propia historia, usando o no los personajes principales de la saga pero jamás olvidando la importancia de seguir una misma línea, buscando esa coherencia y cohesión tan importante en una narrativa transmedia. No obstante, siempre está la opción de crear una “transmedia *brand*”, en la que se puede usar diferentes formatos y que mientras estos estén a servicio de una misma franquicia, no exijan que todas esas historias paralelas tengan sentido entre ellas, es decir, que no haya una misma narrativa (Long, 2007). Un buen ejemplo de qué es aquello que no se busca en una narrativa transmedia sería toda la franquicia de Marvel, en la cual un mismo personaje puede tener diferentes relatos, motivaciones, trasfondo, amistades, enemigos, etc.

#### 3.5.1.1.1. Antes de escribir: normas del transmedia.

Una vez se ha entendido qué ventajas puede tener la narrativa transmedia, toca localizar aquellas normas a seguir para que funcione. Tal y como se ha mencionado en el punto anterior, una narrativa no es transmedia si cada uno de sus componentes no está diseñado de forma que todos sean canon en relación a la historia principal, si es que la hay. En el caso

de Matrix, el formato principal eran las películas, pero entre entregas salía más contenido en diferentes formatos, como ahora el cómic. Este acogió ciertos “plot points” de la primera película y ahondó en ellos, consiguiendo que les fans que consumieron dicho contenido obtuvieron un entendimiento mucho más pleno del mundo Matrix (Long, 2007). Esto se debe a que las audiencias adquieren una idea clara de dónde y cuándo se ubica cada componente en relación con los demás, incluso si estas mismas no incorporan referencias explícitas a eventos que ocurren en el contenido de otro media, puesto que la línea temporal que comparten proporciona la conexión necesaria. Tal y como elabora Daniel Mackay, explicado por Long (2007), los mundos o los “escenarios ficticios” deben cambiar con el tiempo como si fueran lugares reales, incluso si aparecen en otros formatos, puesto que cada uno de ellos debe estar en comunicación con los demás ya que contribuyen al crecimiento, la historia y el estado del entorno.

Por otra parte, esto implica que el mundo de las narrativas transmedia esté abierto. Deberá tener el suficiente carácter como para que puedan crearse extensiones de contenido, problema que puede aparecer si no se ha pensado de antemano cómo diseñar la historia y la experiencia del usuario. Para ello, se dispone de diferentes opciones para cambiar los parámetros de ese mundo y así crear transmedia: hacer referencias a ciertos eventos o plot points o crear personajes curiosos que despierten la imaginación e interés del público y así cuestionar motivaciones, ahondar en el pasado de los personajes, crear personajes secundarios en una parte del mundo y convertirlos a principales en alguno de los formatos, explorar zonas del mundo, etc (Long, 2007).

Para acabar, se podría resumir las normas de la narrativa transmedia a cinco puntos claros:

- I. Determinar si el mundo de la historia es abierto, si no lo es, deberá buscarse maneras de abrirlo.
- II. Inevitablemente, las extensiones de una historia transmedia deben ser canon (Long, 2007) y mantener el tono del mundo como si fuera un personaje más.
- III. Desarrollar personajes fuertes y determinar cómo y por qué actúa cada personaje en particular.
- IV. Utilizar códigos hermenéuticos (Long, 2007), o dicho de otra forma, generar componentes que impulsen a las audiencias a plantearse preguntas bien sea en relación a ciertos eventos, al carácter de un protagonista, a la cultura del mundo creado, a los aspectos geográficos y ambientales, etc.
- V. Plantear preguntas nuevas en otras extensiones, de forma que cada respuesta aborde más temas.



### 3.5.1.1.2. Diseño Narrativa

Una vez se ha decidido crear una narrativa transmedia, toca diseñar qué tipo de estructura seguirá y cómo será la experiencia del usuario. Para empezar, mientras las escenas en los guiones de cine se organizan según su localización, ya que esto es lo que mejor se relaciona con el proceso de producción, con una narración transmedia se deberá tejer la historia teniendo en cuenta la cantidad de información que recibe la audiencia con cada plataforma. El objetivo es hacer que las escenas sean significativas en términos de revelaciones y desarrollo de la historia. Una vez se tenga esto claro, se debe empezar a escribir para la plataforma con la que uno se sienta más cómodo. Al acabar este primer paso, muy probablemente se tenga una base narrativa (macrohistoria) con suficiente material como para identificar qué contenido puede explorarse más a fondo en otras plataformas y de qué forma (Pratten, 2015).

Scolari (2009), en palabras recogidas por García y Heredero (2015), afirma que puede ampliarse dicha narrativa a través de cuatro vías diferentes:

- I. La creación de microhistorias intersticiales. Cuando se explica lo que le ha ocurrido a los personajes de por ejemplo una trilogía entre cada una de las entregas de la misma.
- II. La creación de historias paralelas que pueden narrar otra historia que se desarrolla al mismo tiempo que la macrohistoria.
- III. La creación de historias periféricas, es decir, pequeñas historias que tan solo tienen una ligera relación con la historia central.
- IV. A través de contenido generado por los prosumidores.

Otro punto importante a tener en cuenta a la hora de diseñar una narrativa transmedia son las llamadas “primeras escenas” y por consiguiente, las “últimas escenas”. Esto hace referencia a que si se quiere enganchar a la audiencia de inmediato es esencial intentar que tomen una decisión lo antes posible y empezar así a incluirles en la experiencia. Puede ser tanto una decisión pequeña, personalizar un avatar, como decidir si van por el camino A o B, decisión que marcará el resto de la experiencia. Por otro lado, la escena final debe pensarse al inicio también puesto que deberá ser una que proporcione una conclusión satisfactoria, teniendo en cuenta el viaje que haya tenido el usuario. Así mismo, es interesante guardarse un as bajo la manga y dejar preguntas sin contestar para así poder crear algo de contenido adicional en otra plataforma.

Adicionalmente, aunque la participación no sea una característica obligatoria del transmedia, es interesante diseñar cómo la audiencia puede interaccionar con la historia y de qué forma se puede personalizar su experiencia. Según Robert Pratten (2011), primero se debe decidir entre:

- I. Pensar en una historia y luego el mecanismo de cómo se contará o...
- II. Pensar en una experiencia y luego en una historia que la mantendrá unida.

Una vez se ha decidido el orden, aunque hay diferentes maneras de afrontar la interactividad, Pratten (2011) defiende seguir estos cuatro pasos:

### **1. Escribir una sinopsis tanto de la historia como de la participación de la audiencia.**

Escribir teniendo en cuenta la interacción que pueda tener una usuaria es una faena ardua, puesto que una debe preguntarse ciertas preguntas antes de ponerse a diseñar la experiencia. Por ejemplo, ¿qué acciones se quiere estimular en el público? ¿Cómo se piensa involucrar a la audiencia? ¿Qué conocimiento de la historia necesitará la audiencia para participar en ciertas interacciones?

### **2. Dividir la experiencia de la historia en actos, escenas y ritmos.**

Si ponemos ritmo a la experiencia, lo que se consigue es diferenciar los momentos intensos de los momentos de reflexión, además de identificar cuándo las usuarias podrían interaccionar con la historia.

### **3. Crear diagramas adecuados para documentar la experiencia.**

Este paso servirá para hacerse una imagen completa del viaje del usuario, de manera que no haya cabos sueltos que pueda estropear la experiencia o la historia misma.

### **4. Implementar la tecnología y crear el contenido adecuado para esta.**

Este último punto es significativo puesto que cada plataforma podrá ponerse al servicio de la historia de diferente manera y es trabajo de quien escribe darse cuenta de estas decisiones. Habrá plataformas que puedan soportar momentos narrativos decisivos, o dicho de otra forma, los “Kernels Key events” mientras que habrá otros formatos que sirvan para dar cuerpo a las consecuencias y detalles de las semillas plantadas en la historia principal, es decir, los “Satellites Minor events” (Pratten, 2011).

Por último, como es evidente que una narrativa transmedia puede ser difícil de diseñar y producir, se han seleccionado dos estructuras que no solo siguen a la perfección las normas antes mencionadas, sino que además fomentan la interacción y permiten personalizar la experiencia sin poner dificultades extra a la creadora.

#### ***Narrativa en Hilo (Mestre, 2018):***

Describe historias que se dividen en pequeños fragmentos, quizás con varios arcos de trama que pueden o no cruzarse. La usuaria puede personalizar su experiencia eligiendo qué caminos seguir y en qué orden. Como toda estructura, la narrativa en hilo tiene pros y contras:

- **Pros:** una misma historia puede tener múltiples comienzos, nudos y desenlaces, según donde entre el usuario y la combinación que decida hacer. Esto implica que le creadore no tendrá que escribir todas esas combinaciones, sino que diseñará toda una experiencia y permitirá a le usuarie crear un camino.
- **Contras:** Puede que le usuarie pierda el hilo y siga un orden difícil de seguir, de manera que la narrativa no tenga demasiada sentido. El espectador puede perderse partes de la trama si no se hacen los saltos con mucho cuidado.

### ***Narrativa Paralela (Mestre, 2018):***

Con esta estructura, las decisiones de le usuarie alteran el recorrido narrativo elegido, pero siempre se vuelve al hilo principal de la historia para momentos decisivos y/o hechos comunes que tode usuarie debe experimentar para entender la historia. Es una buena opción para plantear la expansión transmedia de, por ejemplo, una ficción en la que siempre hay que volver a los puntos de contacto del contenido primigenio.

- **Pros:** es más manejable y le usuarie pasará por los puntos claves que nos interesan como creadores: giros de guion, información importante de une personaje o hechos decisivos en la trama.
- **Contras:** es necesario diferenciar bien las líneas narrativas para evitar la sensación de repetición y ampliar el contenido con otras plataformas de forma que el usuario no sienta que simplemente “está dando una vuelta”.

Un ejemplo explicativo sería el caso de ‘Sigue la pista’ el juego transmedia de *La Zona*, la nueva serie de los hermanos Sánchez Cabezudo, producida por Movistar+ en colaboración con FLUOR Lifestyle (Fluor, 2020). Se trata de un componente adicional a la serie que ha conseguido tanto la inmersión como la participación de le usuarie. Tal y como explican en su página web, los trabajadores de FLUOR enumeran la cantidad de preguntas que tuvieron que hacerse antes de empezar a desarrollar esta trama externa, puesto que dependiendo de cómo enfocasen la experiencia la narrativa sería de una forma u otra. Al final decidieron escribir una narrativa paralela para así conseguir que cada decisión que tomase le usuarie tuviese un valor imprescindible a la hora de descubrir la historia, volviendo al hilo principal cada vez que se necesitase para seguir con la trama. Lo interesante de este proyecto es que, a pesar de ser paralelo a la serie y contener muchísimo contenido nuevo, es totalmente complementario a la historia base.

“En ‘Sigue la pista’, se descubre a través de 8 misiones, con 28 personajes, 211 fotografías, 24 localizaciones de 360°, 163 vídeos y 434 pantallas diferentes, en total, más de 2 millones de posibilidades para descubrir un universo de corrupción, secretismos y radiación” (Fluor, 2020).

### 3.5.1.1.3. Construir una historia

Ponerse a escribir una narrativa transmedia es difícil, pero más complicado es si no se tiene una buena base de cómo escribir un guion. Este punto sirve para plasmar las reglas y/o ideas principales que se han tenido en cuenta para crear la parte narrativa de este proyecto, tanto en relación a la trama, al equilibrio de la información y a las diferentes formas de afrontar el diálogo en un guion de ficción.

Según Robert McKee (2009), el primer paso a tomar es descifrar cuáles son los acontecimientos narrativos que darán significado a la trama. Puesto que son los que producen cambios en la situación de vida de un personaje, debe planificarse el significado y el valor narrativo de cada uno de ellos. No deben ser acontecimientos accidentales, sino todo lo contrario, así es como se consigue que hasta el menor de los elementos cumpla con su cometido. De todas formas, siempre es interesante tener algunos momentos destacados, los llamados clímax, que producen un cambio completo e irreversible en el acto.

A su vez, aunque las variaciones del diseño de los acontecimientos son innumerables, existe un triángulo de posibilidades formales que limita y conforma el mapa del universo narrativo.

#### ***El triángulo narrativo***

En la parte superior del triángulo narrativo se encuentran los principios que constituyen un diseño clásico o arquitraba, aquel con el cual se construye una historia que gira alrededor de un protagonista activo que lucha contra una fuerza antagonista y que persigue su deseo, todo ocurriendo en un tiempo continuo, en una realidad coherente y con un final absoluto.

Otra forma narrativa más minimalista sería la minitraba, en la cual se comprime y recorta los rasgos más prominentes de la arquitraba. Se trata de una corriente que persigue la simplicidad, a la vez que mantiene suficientes aspectos clásicos como para que la película satisfaga al público (McKee, 2009).

Por último, tal y como se ve en la figura 34 de abajo, falta la antitraba, la cual podría corresponderse a la estructura del teatro absurdo. A pesar de que no reduce lo clásico, si que lo contradice y ridiculiza hasta el punto de no parecerse en nada.

Otro aspecto importante a tener en cuenta cuando se habla de tramas son las tramas secundarias. Son tan importantes como el tema principal de la historia, ya que con ellas se contradice la idea controladora de la trama central y enriquece así el relato (McKee, 2009). De igual forma, también ayuda a introducir el incidente incitador de la trama principal, además de -potencialmente- complicar la acción de forma directa o paralelamente. Esa relación entre tramas secundarias y trama principal es lo que logra mantener unida la obra, o directamente crearla, si es que hablamos de una historia construida enteramente de tramas secundarias con personajes independientes unos de otros.

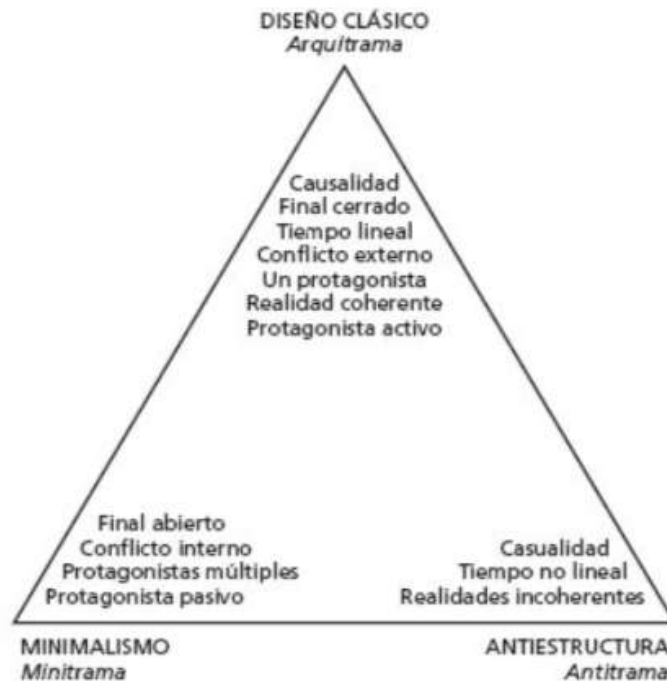


Figura 34. Tomada de "El Guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones", por Robert McKee, 2009, pg. 40.

Ahora bien, a medida que se va construyendo la trama, también se deberá empezar a escalonar las explicaciones por actos. Estas deberán seguir una pauta progresiva, los hechos menos importantes se presentan primero, después aparecen los siguientes en importancia y por último los críticos. Tal y como anota Robert McKee (2009) las explicaciones no tendrán que ser verbales, es decir el personaje no debería explicar los secretos de su mundo o persona a través de un monólogo, sino que se mostrará toda esa información a través de escenas naturales. La clave es el famoso axioma "Se muestra, no se cuenta" (McKee, 2009, pg. 252).

Asimismo, si la historia que se está escribiendo es un *thriller* o un relato con misterios a descubrir, es conveniente pensar en si los personajes y los espectadores comparten o no el mismo conocimiento. El público descubre las explicaciones cuando las descubren los personajes (creando empatía) o ¿ya saben qué ha pasado y solo queda descubrir el porqué? La ironía dramática anima a los espectadores a analizar con mayor detenimiento las motivaciones y las fuerzas causales que operan en las vidas de los personajes (McKee, 2009). Si se opta por esta estrategia, siempre se puede añadir dimensiones a los personajes y complicar su caracterización y/o personalidad metiendo contradicciones coherentes.

El último punto a tratar en este apartado es el temido diálogo, la parte de toda creación que en un momento u otro debe afrontarse. Le guionista que tiene experiencia sabrá que el diálogo, que no es sinónimo de conversación, debe posponerse durante todo el tiempo que sea posible puesto que puede matar la creatividad si se redacta demasiado pronto (McKee, 2009). Ahora bien, si se quiere dominar el arte de escribir diálogos para productos audiovisuales, la primera regla a tener en cuenta es que el diálogo en pantalla exige limitaciones y economías. Se debe decir lo máximo con el menor número de palabras posible. En segundo lugar, debe ser un diálogo que siga una dirección. Esto hace referencia a que cada línea escrita debe hacer

crecer y cambiar la escena, tiene que tener un propósito e, incluso, ayudar a sembrar las semillas del subtexto. Lo que no se debe hacer es escribir por escribir, cuanto más diálogo se escriba, menor será el efecto que tenga y más difícilmente se conseguirá transmitir una idea. A veces es incluso mejor buscar metáforas visuales para, estratégicamente, comunicar con sutileza una emoción o idea complicada.

#### 3.5.1.2. *Escribir una historia: el mundo y sus personajes.*

Cuando se escribe una historia, transmedia o no, se debe tener muchas cosas en cuenta, como ahora qué incluir y qué no, qué va primero y qué después, cuántos actos tendrá, cómo acabará, etc. Pero el corazón de toda historia, aquello que le da forma y que conforma su ritmo y trama, es el mundo en el que se desarrolla y los personajes que viven en él.

##### 3.5.1.2.1. Universo

Tal y como cita Geoffrey Long (2007) a Henry Jenkins (2006), la narración transmedia es el arte de crear mundos, motivo por el cual sea tan importante dedicarle un tiempo. Se debe buscar formas de convertirlo en un protagonista más, un lugar con cultura y políticas propias, que cambie a medida que la historia progresa y que demuestre tener capas de contenido. El mundo de una historia es el tejido de detalles que hacen que esta sea creíble, donde los personajes se pierden y se descubren a sí mismos.

Dependiendo de cómo se diseñe el mundo de una narrativa transmedia le creadore podrá beneficiarse de este y generar más contenido externo a la historia principal (en el contexto de transmedia). En definitiva, si se quiere alcanzar la originalidad y la excelencia resulta fundamental conocer desde dentro el mundo en el que se desarrolla la historia (McKee, 2009). Un ejemplo práctico que demuestra los beneficios de crear un universo bien redondo es la serie del Ministerio del Tiempo escrita por Pablo Olivares i Javier Olivares. Se trata de una serie que ha logrado derribar muchas barreras, pero ninguna de esas paredes hubiesen caído si no fuese por los seguidores fieles al mundo del Ministerio del Tiempo.

A pesar de la amplia variedad de formatos utilizada para construir este universo, lo cierto es que una de las apuestas de los creadores de *El Ministerio del Tiempo* se ha basado en el *engagement* del público, es decir, su participación en el proyecto, clave en su éxito (LaSalle, 2020).

##### 3.5.1.2.2. Personajes

Según Aristóteles, es más importante centrarse en las acciones de los personajes que en sus cualidades, puesto que lo que ocurre es lo que adelanta la trama y le da sentido (Long, 2007). No obstante, toda historia mejora cuando sus personajes tienen un carácter que proporcione profundidad al relato. Así mismo, es habitual que el público se involucre con la historia si se identifica con alguno de los personajes. Así pues, aunque el qué ocurre es importante, también lo es el cómo y por qué cierto personaje reacciona en una acción.



Es más, la identificación con uno o más personajes de un relato es esencial en el ámbito audiovisual. Como usuario, aunque no confundas su propia identidad con la del personaje, sí que puedes imaginar cómo es ser ellos y simpatizar con su arco. Básicamente, el público se identifica con la personalidad profunda de los personajes, con las cualidades innatas que quedan desveladas al tomar decisiones en situaciones de gran presión (Pratten, 2015). El punto de mencionar esto es que se debe crear personajes con los que la audiencia pueda identificarse y en el caso de invitarles a participar y jugar un rol, permitirles que elijan qué personaje quieren ser. Se trata de crear un mundo y personajes que faciliten al usuario escapar de una realidad y meterse en una realidad ficticia coherente y llena de significado. Pero ¿cómo se crea un buen personaje? Para contestar esta pregunta hay varios puntos a tener en cuenta antes de ponerse a escribir. Primero de todo, se debe diferenciar entre personalidad y caracterización. Todos los rasgos que conforman a una persona haciéndola única es la caracterización, mientras que la verdadera personalidad se desvela a través de las opciones que se eligen bajo presión. Un truco para conseguir crear un personaje interesante es darle una vuelta y poner en bandeja la expresión de “lo que *parece* no es lo que *es*” (McKee, 2009). Darle un giro al personaje permite alterar la naturaleza interna de la narración, puesto que el diseño de los acontecimientos va de la mano con el de los personajes. Ningún personaje o personalidad puede expresarse con profundidad si no es a través del diseño narrativo.

Por otro lado, cabe dejar claro que los protagonistas tienen deseos conscientes que en algún momento conocerán y querrán llevar a cabo. Incluso si es un deseo subconsciente, y por lo tanto más complejo, el público ha de poder percibir ese conflicto interno.

Al mismo tiempo, tal y como recalca McKee (2009) los protagonistas han de ser capaces de perseguir, de forma convincente, dicho deseo. Para ello su caracterización deberá ser adecuada, sus habilidades y su voluntad le deben ayudar a lograr el objetivo. Incluso si fracasa, la audiencia debe creer que como mínimo tiene oportunidad de conseguirlo. Nadie cree que no se tenga la más mínima posibilidad de satisfacer los sueños (McKee, 2009).

Un buen ejemplo para esto podría ser el personaje de *SpiderMan*, cualquiera de sus versiones (cómic, cine, dibujos animados, multiversos, etc.) tienen una cosa en común: Peter Parker es un superhéroe muy humano. El público es capaz de sentir simpatía por él y le animan a que logre sus objetivos y/o deseos, puesto que gracias a su personalidad y caracterización saben que es posible.

Falta añadir un último detalle en cuanto a la creación de personajes: su mundo interno. Se trata de una serie de figuras que marcan los niveles de conflicto en la vida de un personaje (McKee, 2009). En primer lugar, como se puede ver en el gráfico de abajo, el conflicto más interno es el propio yo, la mente, el cuerpo y los sentimientos. En segundo lugar, hace referencia a las relaciones personales, los vínculos que se generan con otros personajes y las

convenciones sociales que les rodean. Por último, está el tercer nivel, que corresponde a los conflictos extrapersonales: conflictos con instituciones, con personas o incluso con entornos artificiales o naturales (el tiempo, el espacio, etc.).

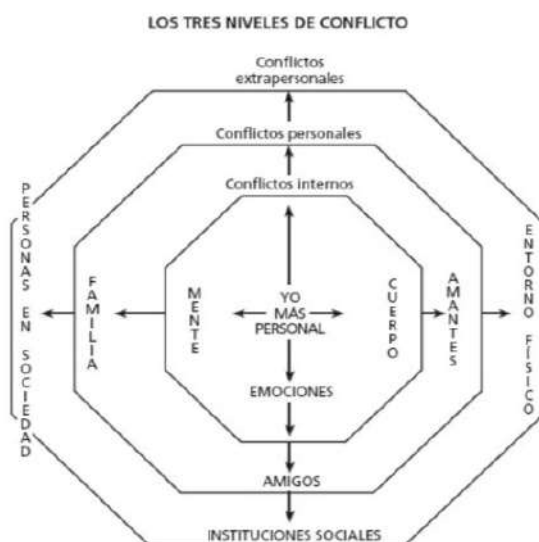


Figura 35. Tomada de "El Guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones", por Robert McKee, 2009, pg. 109

### 3.5.1.3 La co-escritura

Dos cerebros imaginan más que uno, pero la co-escritura de una historia es un trabajo complicado de llevar a cabo si no se tienen ciertas pautas. Si se tiene planeado escribir a cuatro manos, lo primero que se debe hacer es ver si se comparte un mismo objetivo. ¿Qué tipo de historia se quiere escribir? ¿Para qué medio? ¿Qué género será? No obstante, hay mil una barreras si no se tiene en cuenta el criterio de cada uno. Incluso si se comparte un mismo deseo, es importante respetar el estilo de cada escritor y las ideas que puedan surgir.

Si se ha generado un buen equipo, el siguiente paso a hacer es crear un planning de trabajo con el que ambos estén de acuerdo. Esto implica dividir faena, roles, reuniones y fechas límite. Esto ayudará a que, a medida que se desarrolle la historia, no haya dudas de quién hace qué y para cuándo. Una buena organización es tan importante como el avenirse.

En el mundo de la narrativa transmedia nos encontramos con muchos proyectos creados por varias personas, es extraña la historia que haya sido escrita por una sola persona, menos aún un universo entero. En los límites españoles nos encontramos con varios ejemplos, como ahora estos dos:

- ***Si fueras tú* (Llamas, 2017), escrita por Javier Olivares, Javier Pascual y Anaïs Schaaff.**

Se trata de una adaptación de la ficción neozelandesa *Reservoir Hill* (Robins y Stubbs, 2009), producida por RTVE. Es una de las primeras webseries transmedia interactivas españolas, puesto que durante su emisión, además de generar contenido en las redes sociales, permitieron a los usuarios elegir cómo seguía la trama capítulo tras capítulo a través de votaciones. Este proyecto fue un todo un reto para los guionistas, que tuvieron que escribir de antemano todos los posibles caminos que decidía el público.

- ***Les de l'hoquei* (Azemar, Boadas, Vivet y Anglada, 2019-2020), escrita por Laura Azemar Sánchez, Natàlia Boadas Prats, Marta Vivet i Ona Anglada i Pujol.**

Una serie catalana de TV3, resultado del trabajo final de carrera de las creadoras, que además de tener los episodios televisivos semanales, también tenía una estrategia transmedia que extendía el universo de los protagonistas a las redes sociales (véase *Anexos 7.1.2 Entrevista a Ona Anglada y Natàlia Boadast*). Todo este contenido fue diseñado por las guionistas de antemano y generado por Anna Canudas, social media strategist (Azemar, Boadas, Vivet y Anglada, 2021).

### 3.6. Desarrollo de producción ejecutiva

Para llevar a cabo un proyecto, además de tener clara la idea, se necesita tener un plan de financiación y, para ello, es necesario contabilizar los gastos derivados de la producción. En el marco de este trabajo se han desarrollado dos presupuestos, uno perteneciente a lo invertido en la creación de las piezas audiovisuales que funcionan como muestra de Sin Señal y otro en el que se realiza una aproximación del coste de producir un capítulo a nivel profesional.

En primer lugar se van a exponer los resultados del primer presupuesto y el plan de financiación que se ha seguido. Seguidamente se desarrollará toda la justificación tras el presupuesto estimado de la producción de un capítulo.

#### 3.6.1. Presupuesto real

Para contabilizar los gastos derivados de la producción del producto audiovisual de este trabajo se ha decidido trabajar con una tabla de elaboración propia basado en el modelo oficial de presupuesto del Ministerio de Cultura y Deporte. Al contrario que con la presupuestación estimada del capítulo completo, no se ha utilizado el modelo oficial puesto que muchos de los capítulos quedan vacíos y se dificulta su lectura. En cambio, la Tabla 6 facilita la rápida visualización de los gastos desglosados y ha supuesto una ventaja para el equipo.

**Tabla 6**

*Gastos de la producción Sin Señal*

GASTOS				
Nº	TIPO	FECHA	CONCEPTO	PRECIO
CAPÍTULO 06, -Maquinaria de rodaje				
06.01	Material alquilado	25/03	Gimbal	70,00
06.02	Material adquirido	25/03	Barra luces LED	130,00
06.03		25/03	Cable HDMI Monitor	9,00
TOTAL:				209,00
...				
TOTAL GLOBAL:				1793,19

Tabla 6. Elaboración propia.

Aquí se puede ver una extracción de la Tabla 6 (véase Tabla 6 completa en *Anexo 6.11.1. Presupuesto Real.Tabla de Gastos*). La tabla se ha dividido por los capítulos y partidas del modelo oficial de presupuesto que se han utilizado en la producción. El total asciende a 1793,19€ correspondiente a gastos de transporte y dietas, promoción, varios de producción, maquinaria de rodaje y escenografía.

### Presupuesto real

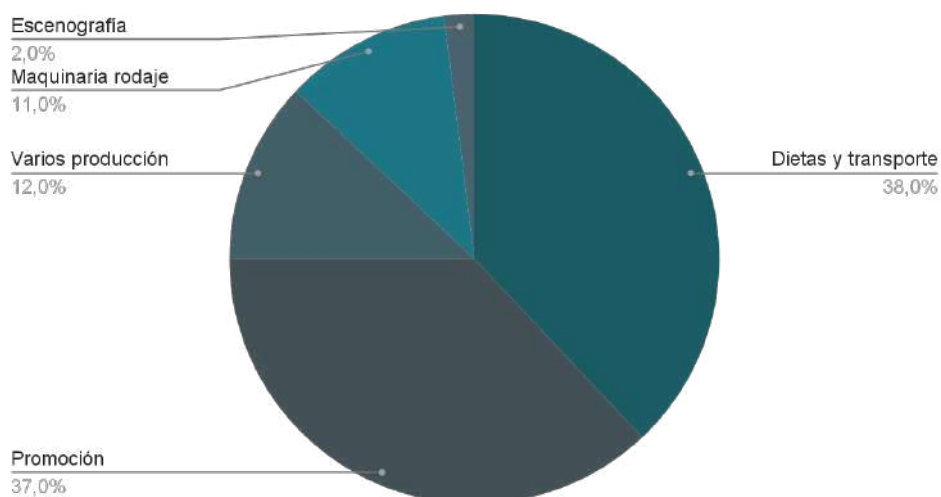


Figura 36. Gráfico de elaboración propia.

En este gráfico se puede comprobar el porcentaje que se ha destinado a cada capítulo, siendo las dietas y transportes en rodaje el gasto mayor debido a la cantidad de localizaciones

requeridas. Los gastos en promoción, sin apenas diferencia, están en segundo lugar dado que una gran parte del presupuesto total se ha dedicado a la creación de *merchandising* utilizado como recompensas del método de financiación empleado, el micromecenazgo.

Desde un inicio se ha intentado conseguir un resultado profesional con los recursos limitados de los que se disponían aún así, durante el proceso de producción han habido costes inevitables que han sido asumidos por el equipo. Si bien es cierto que la participación de los actores y actrices, las personas que vinieron de refuerzo técnico y el uso de las localizaciones, han habido otros costes como transporte, dietas o material fungible que han elevado el presupuesto poco a poco y que actualmente se está intentando recuperar.

Para ello se ha lanzado recientemente una campaña de recaudación económica a través de la plataforma Verkami dedicada al micromecenazgo. Se trata de un modelo que ayuda a financiar proyectos gracias a pequeñas aportaciones de personas que reciben recompensas relacionadas con aquello que ayudan a subvencionar. Por ejemplo, el Verkami de Sin Señal propone aportaciones desde 5€ donde se obtiene el link al contenido audiovisual del proyecto hasta cantidades de más altas con un máximo de 100€ donde se obtienen postales y sudaderas personalizadas de la webserie.

La campaña aún se encuentra en etapa de creación a la espera de ser lanzada a principios de junio y se pretende, además de recuperar lo invertido, conseguir una cantidad extra con la que se retribuirá el trabajo de las personas que han colaborado de manera altruista.

### 3.6.2. Presupuesto estimado

Tal y como se verá más adelante en la biblia transmedia de Sin Señal en el apartado 4.8.2. *Costes de producción y financiación*, se ha realizado un presupuesto para aproximar el coste de producir una temporada entera de la webserie de forma profesional. Esta estimación se ha hecho a partir de contabilizar un capítulo 2 multiplicado por cada uno de los personajes que se pueden escoger y extrapolado a los demás capítulos de una temporada.

En el apartado 4.8.2. *Costes de producción y financiación* de la biblia transmedia se expondrá un resumen de este presupuesto junto con el plan de financiación, por lo que es necesario explicar en esta sección cada capítulo del presupuesto por separado. De esta forma el lector es capaz de comprender cuáles son los parámetros más relevantes que se han tenido en cuenta a la hora de establecer una cifra u otra.

Se ha utilizado el modelo base de presupuesto para producciones audiovisuales que ofrece el Ministerio de Cultura y Deporte de España. Para establecer los sueldos de cada persona del equipo se han calculado las equivalencias entre el tiempo trabajado y la cifra salarial estipulada en el Boletín Oficial del Estado para cada puesto de trabajo. Todos los sueldos han

sido extraídos de resoluciones BOE (BOE, 20 de mayo de 2021) y BOE (BOE, 23 de enero de 2020), por lo que no se citarán cada vez que se mencionen.

#### Presupuesto estimado de uno de los capítulos 2 de SIN SEÑAL

Título:	Sin Señal
Formato:	Webserie Transmedia
Empresa productora:	Señoras Palante
Directoras:	Laia Junquera y Cristina Villalobos
País:	España

SIN SEÑAL

Figura 37. Elaboración propia.

Para realizar los cálculos salariales se han tenido en cuenta los siguientes periodos de tiempo:

- 1 mes de creación del guión por capítulo.
- 3 semanas de preproducción por capítulo.
- 6 días de rodaje por capítulo + 1 de preparación en ciertos puestos (especificado a continuación).
- 2 semanas de postproducción por capítulo.

A continuación se desglosan las justificaciones y explicaciones de los cálculos más relevantes del presupuesto estimado de la producción de un capítulo. La no inclusión de algunos capítulos del presupuesto en este apartado se debe a su fácil comprensión a partir de mirar únicamente el documento de presupuestos (véase Anexo 6.11.2 Presupuesto estimado. Capítulo 2 Sin Señal).

#### **CAPÍTULO 01, -Guion y música**

El sueldo mensual de un guionista es de 1.640,00€. Dado que esta producción precisa contar con dos co-guionistas, este sueldo se multiplica y no se divide entre ambas, puesto que la carga de trabajo no se reparte.



**Tabla 7**

Presupuestos para guion y música para el capítulo 01.

CAPÍTULO 01, -Guion y música		REMUNERACIONES BRUTAS
Núm. cuenta		
	<b>01.01 Guion</b>	3.280,00
01.01.01	Guionista	1640,00
01.01.02	Guionista	1640,00
	<b>01.02 Música</b>	59,29
01.02.01	Licencia música BSO	59,29
<b>TOTAL CAPÍTULO 01.....</b>		<b>3.339,29</b>

Tabla 7. Elaboración propia.

## CAPÍTULO 02, -Personal artístico

El rodaje de un capítulo se realiza en 6 días, no obstante, no todo el cast viene todos los días. Es por ello que a partir de dividir entre 5 jornadas el sueldo semanal de cada cargo, se ha realizado su equivalencia según los días que vienen al rodaje.

**Tabla 8**

Presupuestos para personal artístico para el capítulo 02.

CAPÍTULO 02, -Personal artístico		REMUNERACIONES BRUTAS	POR JORNADA	
Núm. cuenta				cant.
	<b>02.01 Protagonistas</b>	10.593,20		
02.01.01	Alex	2.118,64	529,66	4
02.01.02	Dani	2.118,64	529,66	4
02.01.03	Irene	2.118,64	529,66	4
02.01.04	Alba	2.118,64	529,66	4
02.01.05	Victor	2.118,64	529,66	4
	<b>02.02 Secundarios</b>	1.705,84		
02.02.01	Mario	426,46	426,46	1
02.02.02	Montse	426,46	426,46	1
02.02.03	Susana	426,46	426,46	1
02.02.04	Lluïsa	426,46	426,46	1
	<b>02.03 Pequeñas partes</b>	493,12		
02.03.01	Policia 1	123,28	123,28	1
02.03.02	Policia 2	123,28	123,28	1
02.03.03	Hombre 1	123,28	123,28	1
02.03.04	Hombre 2	123,28	123,28	1
<b>TOTAL CAPÍTULO 02.....</b>		<b>12.792,16</b>		

Tabla 8. Elaboración propia.

### CAPÍTULO 03, -Personal técnico

Los sueldos de los cargos mayores presentes en la preproducción de Sin Señal se han calculado a partir de tres semanas de trabajo, excepto el trabajo de la directora al que se le ha añadido una semana extra de trabajo durante la postproducción, donde también tiene que estar presente.

Los sueldos de postproducción se han calculado a partir de dos semanas de trabajo.

**Tabla 9**

*Presupuestos para personal técnico para el capítulo 03*

CAPÍTULO 03, -Equipo técnico		REMUNERACIONES BRUTAS		POR SEMANA	
Núm. cuenta				cant.	
<b>03.01 Dirección</b>		4.405,43			
03.01.01	Directora	3.368,36	842,09		4
03.01.02	Ayudante dirección	643,95	643,95		1
03.01.03	Secretarie de rodaje	393,12	393,12		1
<b>03.02 Producción</b>					
03.02.01	Productora ejecutiva	1.892,60	*5% del subtotal		
03.02.02	Directora producción	2.526,27	842,09		3
03.02.03	Ayudante producción	419,52			1
<b>Suma y sigue CAPÍTULO 03 .....</b>		4.405,43			

Tabla 9. Elaboración propia.

A partir de haber realizado el presupuesto de uno de los capítulos 2, tal como se verá en el apartado 4.8.2. *Costes de producción y financiación* de la biblia transmedia, se calcula la equivalencia respecto al coste de realizar una temporada entera, explicado en detalle en dicho apartado.

## 3.7. Diseño de sonido

### 3.7.1. El concepto “diseño de sonido”

Antes de desglosar las diferentes fases y tareas relativas a la dirección de sonido es importante definir el concepto “diseño de sonido”. Se trata de un término que se ha popularizado recientemente, pero pocas personas tienen claras las características que se le atribuyen. Ayala expone en palabras de Alten que dicho concepto “representa el estilo artístico global del material sonoro en una producción de audio. Similar al director de fotografía que es responsable del aspecto visual global de un video o de una película, el diseñador de sonido es responsable del sonido general de un video o película (después del productor y del director)” (Ayala, 2010).

¿Cuáles son entonces las funciones de un diseñador de sonido? Lo cierto es que a pesar de que puede ser un rol que pasa desapercibido, sus tareas no son pocas. Debe encargarse de seleccionar aquellos sonidos que aparecerán en escena (calidades, origen, autoría, etc.), conseguir relacionar todos estos elementos entre sí para conseguir integrarlos dentro de un diseño de sonido propio, elaborar los documentos relacionados con el equipo de sonido (desgloses, plantas, *scripts*, etc.) y obtener las músicas y efectos sonoros preexistentes necesarios (Iglesias, 2004).

El diseñador de sonido tiene contacto directo con el director y productor, por tanto será un intermediario esencial para la comunicación bidireccional entre estos y el resto de la plantilla. Por otro lado, también debe supervisar el trabajo del resto de componentes del equipo de sonido. Sus cargos incluyen desde llevar el control de la grabación de los efectos foley, hasta comunicarse con el compositor de la BSO en caso de que sea necesario (Iglesias, 2004). Dependiendo de las dimensiones del proyecto y del equipo, las funciones del diseñador de sonido se centrarán más en supervisar o en ejecutar las tareas. Es decir, si el equipo está formado por muy pocas personas, será probablemente él quien se encargue de la edición y mezcla de los audios brutos, del montaje final e incluso de manejar la pértiga durante el rodaje. En cambio, si es una producción en la que participan muchas personas, su responsabilidad principal será coordinar todos los trabajos individuales para obtener un resultado uniforme y completo.

En el caso de *Sin Señal*, el equipo de sonido está formado por una sola persona y, por tanto, deberá tomar todas las responsabilidades teniendo en cuenta siempre las directrices marcadas por el equipo de dirección. Durante el proceso de rodaje, personas externas al equipo harán de soporte técnico actuando como pertiguistas.

### 3.7.2. Fases de la producción de sonido

Antes de la realización de *Sin Señal*, el equipo no se había enfrentado a una producción de esta envergadura. Con el objetivo de asegurar que todas las fases de la producción se realizaban de manera profesional y correcta se entrevistó al director de sonido Óscar de Ávila. Tras años de probar y probar distintas profesiones, el diseñador de sonido descubrió que el mundo del audio le apasionaba y actualmente trabaja como montador y diseñador de sonido en la productora audiovisual Edicam Producciones. Además, ejerce de productor audiovisual independiente realizando tareas relacionadas con el doblaje, la postproducción y el montaje de sonido. Ha participado en proyectos como *Vaca mugiendo entre ruinas* por Ramón Lluís Bande o *In Memoriam* de Marcos M. Merino.

De la entrevista realizada a Óscar de Ávila (2021) (véase en el anexo 7.1.1. *Entrevista a Óscar de Ávila*) se extraen gran parte de las ideas recogidas en los siguientes apartados.

### 3.7.2.1. *Preproducción*

La fase de preproducción se define por ser una etapa de trabajo basada en el análisis de necesidades y dificultades a las que se debe enfrentar en las etapas posteriores. Una de las tareas consiste en la lectura atenta de los guiones literarios y técnicos para confeccionar desgloses en los que se indiquen todas las necesidades técnicas y artísticas del proyecto. El resultado de este trabajo se muestra en los Anexos *6.7 Desgloses Sonido*. A banda de la lectura exhaustiva de guiones, son muy importantes las reuniones con dirección que tienen como objetivo definir las líneas artísticas del proyecto.

Además, todos los equipos de trabajo deben comunicarse para intercambiar opiniones y necesidades. Por ejemplo, sonido debe hablar con producción para negociar los materiales y tiempos de los que se dispone o con el equipo de atrezzo para saber si hay algún elemento en escena que pueda entorpecer el trabajo de sonido como pueden ser elementos que produzcan ruidos molestos (Ávila, 2021).

Finalmente, el punto al que más importancia le da Óscar es la tarea de ir a localizar junto al equipo de producción. Es esencial conocer el lugar donde se va a realizar el rodaje, dónde está situado, qué características especiales tiene, cuáles son sus propiedades sonoras, etc. Óscar le da mucha importancia a avisar a le directore sobre cuáles son los problemas que se pueden dar y asegurarse de que esté dispuesto a lidiar con ello. Se puede dar el caso de encontrar una localización ideal a nivel de imagen pero que tenga unas obras justo al lado e imposibiliten el rodaje. Esto es algo que debe prevenirse (Ávila, 2021).

### 3.7.2.2. *Producción*

Por lo que respecta a la fase de producción, durante las explicaciones de Óscar quedó clara una conclusión fundamental: la tarea realmente importante para el equipo de sonido durante el rodaje es asegurarse de que los diálogos se captan correctamente. Desde que se aprieta el botón de REC, el pertiguista y el director de sonido deberán coordinarse para obtener la mejor captación posible de las palabras de los actores y actrices (Ávila, 2021).

Tras explicar de manera detallada las condiciones de trabajo y necesidades (número de personajes, localizaciones, material del que se dispone, etc.), Óscar recomienda olvidarse del registro de los efectos sonoros. El material y tiempo del que se dispone no permite grabar todo con calidad y, por tanto, es preferible centrarse en los diálogos y olvidarse del resto en ese momento (Ávila, 2021).

Concretamente, dadas las necesidades del proyecto, lo ideal sería contar con un par de micrófonos de cañón y cinco micrófonos lavalier inalámbricos.

Con esta configuración se tiene por un lado los micrófonos de cañón supercardioides que se encargan de captar los diálogos de forma “natural”. Es decir, integrados en el ambiente. El pertiguista, procurando siempre que el micrófono y la percha queden fuera del encuadre, dirige el cañón hacia las personas interlocutoras. Debido a la gran direccionalidad de este tipo de micrófonos se consigue aislar el sonido ambiental.

Por el otro lado, cada uno de los personajes en escena lleva un micrófono lavalier inalámbrico escondido bajo la ropa que registra las voces desde un punto muy cercano a la fuente. Sin embargo, debido a sus características técnicas y su posición respecto al origen del sonido, el audio registrado por este tipo de micrófonos no es fiel a la realidad. Un micrófono omnidireccional como este realza las frecuencias graves de la voz y es una cualidad que se aprovecha en postproducción para conseguir darle cuerpo a la voz. Con la combinación de estos dos micrófonos, en el proceso de postproducción, se trabaja para conseguir una voz natural a la vez que gruesa.

Sin embargo, para la producción de Sin Señal se contaban con recursos limitados y todo el equipo técnico se vio obligado a reducir el material a mínimos. El equipo de sonido tuvo que renunciar a la propuesta ideal que se había planteado y prescindir de los micrófonos lavalier inalámbricos ya que se pasaban de presupuesto y requerían de más personas en el equipo técnico de sonido para encargarse de microfonear y monitorizar la señal.

Por lo tanto, finalmente el material sonoro que se ha utilizado para el rodaje de Sin señal cuenta con dos micros de cañón, que se han combinado para captar los diálogos. En consecuencia, se debe trabajar más tarde en la fase de postproducción para conseguir un buen resultado a pesar de los recursos mínimos.

#### 3.7.2.3. *Postproducción*

Con el objetivo de preparar el método de trabajo de la fase de postproducción se realizó una entrevista a Jaume Duque (2021) (véase *Anexo 7.1.2 Entrevista a Jaume Duque*), un diseñador de sonido especializado en postproducción de sonido para cine y televisión. Trabaja en los campos de foley, ADR, doblaje y mezcla de sonido. Jaume ha participado en proyectos como *La Jauría* de Carlos Martin Ferrera y *A casa de Raül Busquets*. En ambos largometrajes se ha encargado de los roles de supervisor, diseñador de sonido y artista foley.

El DAW (*Digital Audio Workstation*) escogido para el trabajo de postproducción de sonido de Sin Señal es *Pro Tools*. Se trata del programa más extendido a nivel profesional, además de ser el más conocido por parte del equipo. A continuación, se expone de manera esquemática el modo de trabajo seguido en la fase de postproducción de Sin Señal tras

seguir los consejos de Jaume Duque y Óscar de Ávila. El proceso de postproducción de audio se compone de las siguientes partes:

### Organización

Tanto Jaume Duque como Óscar de Ávila insisten repetidas veces en que es muy importante ordenar muy bien el espacio de trabajo. Antes siquiera de importar ningún archivo, se crean pistas mono y/o estéreo con las siguientes nomenclaturas: “DIALOGUE 1,2,3...” para las voces, “AMBIENT M/ST 1,2,3...” para los ambientes, “SFX M/ST 1,2,3...” para los efectos de sonido, “ROOMTONE M/ST 1,2,3...” para los *room tones* y “MUSIC 1,2,3...” para las músicas. Se crean tantas pistas y grupos como se piensen necesarios.



Figura 38. Elaboración propia.

A continuación, se crean grupos auxiliares que recogen las señales de todos los canales pertenecientes a un subgrupo. Por ejemplo, un canal auxiliar al que se dirijan todos los canales con efectos de sonido. Finalmente, se crea un canal master al que se enviarán todas las señales de los canales auxiliares.



Figura 39. Elaboración propia.

La agrupación de canales resulta muy útil cuando se quieren hacer modificaciones en varias pistas simultáneamente de cara a la mezcla final. Aunque no se utilicen hasta más tarde, es muy útil tenerlo preparado todo antes de empezar para agilizar el proceso de mezcla una vez iniciado.

Además, una vez importado el vídeo de la escena, es importante añadir marcadores que indiquen los inicios de las diferentes escenas para poder navegar más rápidamente por la línea de tiempo.



Se crea una plantilla con la configuración explicada y, una vez se tiene todo organizado y preparado es el momento de importar el material y ponerse manos a la obra.

## 1. Diálogos

Una vez se recibe el montaje por parte de los montadores de imagen, se puede empezar a sincronizar los diálogos. Se trabaja con un archivo tipo AAF que permite intercambiar proyectos entre los diferentes programas de postproducción y, por tanto, el proyecto creado viene con todos los ficheros de audio captados por la cámara.

Después de sincronizar las voces usando los diálogos de referencia y añadir aquellas intervenciones que no van sincronizadas (voces en off, fuera de campo, etc.), llega el momento de limpiarlas. Mediante la edición de cada uno de los audios por separado se quitan ruidos molestos como pueden ser roces o golpes de micro.

Lo último que se debe hacer con los diálogos es conseguir que la transición entre ellos sea fluida. Esto se consigue gracias a los *room tones* que sirven como colchón sonoro entre intervención e intervención.



Figura 40. Elaboración propia.

## Ambientes

El siguiente paso es trabajar con los ambientes. A través de grabaciones de campo y/o bibliotecas se añaden elementos para construir entornos sonoros que consigan que el espectador se introduzca en la escena.

## Efectos de sonido

El trabajo realizado con los efectos de sonido es lo que le da realismo a la escena y es por ello que resulta un proceso muy importante. A pesar de que muchas veces pase desapercibido, absolutamente todos los movimientos y acciones generan ruido y es trabajo de le diseñador de sonido el saber detectarlos y recrearlos o encontrarlos en buenas librerías para obtener efectos sonoros fieles a la realidad.

## Mezcla final

Una vez se tienen los anteriores elementos en su lugar, toca empezar a mezclar cada uno de los grupos por separado. En primer lugar, se mutean todos los grupos excepto los diálogos y se trabaja con ellos. Es el momento en que se añaden efectos como ecualizadores, compresores, automatización, paneo estéreo, etc. Todos estos procesos con nombres técnicos consisten en modificar parámetros como el timbre o el tono de los audios para conseguir un equilibrio entre inteligibilidad y realismo o bien con un fin artístico como puede ser recrear un entorno acústico concreto.



Figura 41. Elaboración propia.



Figura 42. Elaboración propia.

A continuación se desmutea el grupo de los ambientes y se sigue el mismo proceso descrito anteriormente. Después se repite con el resto de grupos uno a uno hasta tener la mezcla completa. Finalmente, una vez se tienen todos los grupos arreglados se hace un repaso completo y la mezcla queda lista para exportar.

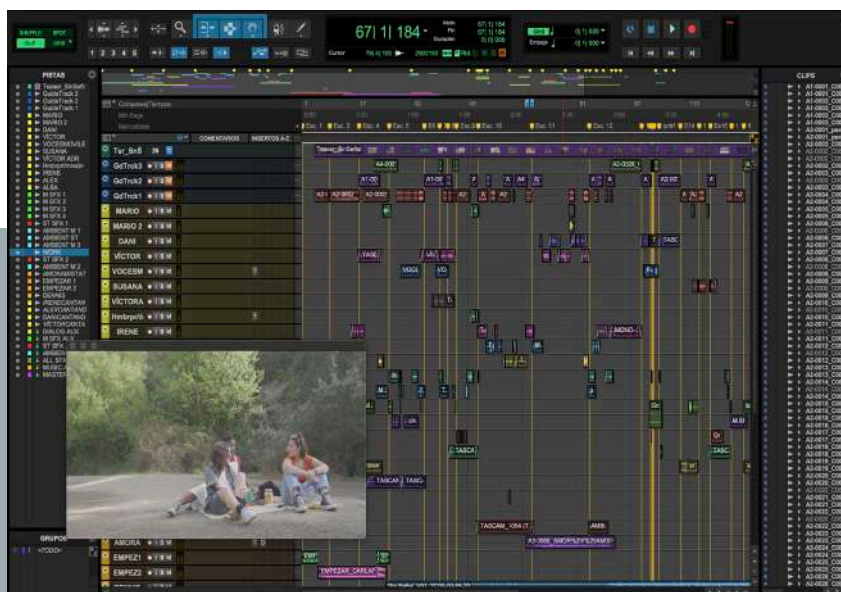


Figura 43. Elaboración propia.

### 3.7.3. Equipo sonoro utilizado en Sin Señal

Como se ha explicado en un apartado anterior, tras valorar con el equipo de producción cuáles eran las necesidades y los recursos con los que se contaban, el material que se decidió utilizar es el siguiente:

- Micrófono de cañón Sennheiser MKE 600 (x2)
- Pértiga (x2)
- Zepelín y peluche (x2)
- Cables XLR (x3)
- Grabadora TASCAM DR-40
- Auriculares Audio-Technica ATH-M50x

Teniendo en cuenta que las necesidades de todas las escenas no son las mismas, se han establecido dos juegos de materiales entre los cuales se elegirá el que sea necesario en base al número de personajes en escena, interior/ exterior, condiciones atmosféricas, etc. A continuación se exponen cada uno de ellos.

#### 3.7.3.1. Set. 1: equipo y material reducido

En este juego se incluye un micrófono de cañón con pértiga, su cable XLR y la grabadora Tascam. Este micrófono, al ser direccional, enfocará el registro a la persona que esté hablando en cada preciso momento. Esta opción se elegirá cuando únicamente haya una persona en escena que tenga diálogo, ya sea porque está sola o porque el resto de personas no tienen frases. De normal, el micrófono está protegido con un antiviento de espuma para proteger la cabeza del micrófono contra siseos y ruidos pop. En caso de que el rodaje tenga lugar en exterior se utilizará el zepelín y el peluche para proteger del ruido del viento.

Finalmente, se incluye un cable XLR de recambio por si se necesitara en caso de fallo. Por lo que respecta al equipo humano, en este caso se requieren dos personas. Una de ellas ejerciendo el rol de pertiguista y la otra controlando los parámetros desde la grabadora.

#### 3.7.3.2. Set. 2: equipo y material ampliado

En este juego se incluye dos micrófonos de cañón con sus pértigas, dos cable XLR y la grabadora Tascam. Esta opción se elegirá cuando dos o más personas en escena tengan diálogo. En caso de ser un diálogo entre dos personajes, cada uno de los micrófonos enfocará el registro a una persona. Cuando sean más de dos personas hablando en escena se deberá coordinar el uso de los micrófonos en base al diálogo para poder captar a cada personaje en el momento preciso.

De la misma manera que en el caso anterior, los micrófonos están protegidos con un antiviento de espuma para proteger la cabeza del micrófono contra siseos y ruidos pop. En caso de que el rodaje tenga lugar en exterior se utilizará el zepelín y el peluche para proteger del ruido del viento.

Finalmente, se incluye un cable XLR de recambio por si se necesitara en caso de fallo. Por lo que respecta al equipo humano, en este caso se requieren tres personas. Dos de ellas ejerciendo el rol de pertiguistas y la otra controlando los parámetros desde la grabadora.

#### 3.7.4. Grabaciones fuera de rodaje

Hasta ahora únicamente se ha hablado de la captación de diálogos, pero ¿qué pasa con los ambientes y efectos de sonido que completan el entorno sonoro? Óscar de Ávila sostiene que los efectos y ambientes son secundarios en el momento de rodaje. Es una vez acabado el momento de la acción, entre toma y toma o en cualquier momento disponible, cuando el equipo de sonido se encarga de conseguir todo aquel material extra que necesite.

Llegades a este punto, es pertinente hacer una diferenciación entre: foley, *wildtracks*, *room tones* y ADR. En primer lugar, tal y como argumenta Ayala (2010) el foley o efectos de sala hacen referencia a aquellos “efectos sonoros que no se graban en el momento del rodaje bien sea porque el micro se sitúa solo para grabar el diálogo de los actores o porqué se pierde mucho tiempo de rodaje” (p.36). Los efectos foley se graban al acabar el rodaje en estudios de grabación manteniendo la sincronización exacta con las imágenes grabadas. En el caso de Sin Señal no había tiempo que perder ni micrófonos dedicados a los efectos, por tanto, la inmensa mayoría de efectos de sonido de Sin Señal son obtenidos mediante foley (véase *Anexo 6.8.2. Efectos sonoros*).

En segundo lugar Ayala (2010) también define un *wildtrack* como “una toma de sonido



adicional efectuada en la localización independientemente de la acción, a fin de incorporarla a la banda sonora con o sin posibilidades de sincronía” (p.35). Cuando durante la acción no es posible grabar con calidad un sonido que debe ser registrado necesariamente en la localización, se graba de manera independiente a la imagen. En el caso de Sin Señal, con la intención de optimizar el tiempo de rodaje al máximo, se usan únicamente *wildtracks* en casos muy determinados. Por ejemplo, si se quiere grabar cómo se abre una puerta que tiene un ruido muy característico, se grabará en la localización en lugar de hacer foley después.

En tercer lugar, los *room tones* son grabaciones del ambiente sonoro de las localizaciones en silencio. Incluso cuando una habitación está vacía tiene un sonido que la caracteriza. El uso de el *room tone* como colchón sonoro ayuda a homogeneizar el ambiente sonoro de una escena. En cada una de las localizaciones del rodaje de Sin Señal, se reservan unos minutos para que el equipo de sonido pueda grabar tanto los *room tones* como los *wildtracks* necesarios.

En cuarto lugar, es pertinente hablar del ADR o reemplazamiento automático de diálogos. En la producción de sonido, el doblaje no solamente se utiliza para traducir los diálogos a otro idioma, también sirve para reemplazar voces que se han grabaron mal en directo o para añadir diálogos que no se grabaron en rodaje como pueden ser las voces en off, una conversación telefónica o una conversación grabada en PG. En Sin Señal, se ha utilizado ADR en varias escenas ya que hay muchos personajes que no aparecen en pantalla pero sí se escuchan sus voces (véase Anexo 6.8.1. Lista ADR).

Finalmente, es importante decir que aquellos efectos de sonido y ambientes que no se pueden conseguir de ninguno de los métodos explicados hasta ahora, son buscados en librerías sonoras. En el caso de Sin Señal, se ha recurrido a Freesound, una biblioteca que ofrece efectos con licencias de creative commons (véase anexo X efectos sonoros de Sin señal).

### 3.7.5. La BSO de Sin Señal

#### 3.7.5.1. Referentes

A lo largo de la historia del cine se ha demostrado que las bandas sonoras que acompañan a las imágenes tienen una gran fuerza. Durante los años de cine mudo una canción era capaz de sustituir todos aquellos diálogos y efectos que no se podían escuchar. La música, y el sonido en general, tiene una gran influencia en la psicología humana y muchas veces no se es consciente de ello. Luis Alonso lo expone en palabras de Chion cuando este habla de la audiovisión y sostiene que no se «ve» lo mismo cuando se oye; no se «oye» lo mismo cuando se ve” (Alonso, 1994).

La música tiene múltiples funciones en el mundo audiovisual, pero sobre todo destaca su capacidad de generar sentimientos y emociones. En concreto, la música en el género *thriller* busca provocar tensión en el espectador. El maestro por excelencia del suspense en el

mundo audiovisual es Alfred Hitchcock que supo aprovechar los recursos narrativos de la música desde el inicio de su filmografía cuando dirigía cine mudo. Sus bandas sonoras son famosas por romper con lo esperado y llevar el *thriller* al extremo. Sin embargo, a pesar de ser un gran director a la hora de trabajar con la música, entre los referentes principales de Sin Señal se encuentran bandas sonoras más recientes y algo menos dramáticas.

En primer lugar, la BSO de la serie de Netflix *Gambito de Dama* compuesta por Carlos Rafael Rivera es uno de los trabajos que sirven como referencia al equipo. Entre los temas de la miniserie destaca *Borgov I* que cumple a la perfección con la atmósfera de tensión buscada en este proyecto. También los temas *Playing Girev I* y *The Final Game*, del mismo autor y proyecto, combinan dicho suspense con un añadido de epicidad sin llegar a parecer del género fantástico, algo de lo que se rehuía en Sin Señal. Los tres temas están instrumentados básicamente con piano y cuerda frotada.

En segundo lugar, el trabajo de Alberto Iglesias en *La piel que habito* también ha sido uno de los referentes principales. El compositor es capaz de provocar con su música emociones de ansiedad y agobio que hacen que la audiencia sienta incomodidad al ver algunas de las escenas acompañadas de sus temas. Es el ejemplo de *El Asalto del Hombre Tigre* que aumenta la tensión a medida que avanza la acción llegando a un nivel energético mayor que el ejemplo anterior. En este caso la instrumentación es más completa y cuenta con instrumentos de viento metal además de *samples* y *loops* electrónicos.

El último trabajo que se expone como referente de la BSO de Sin Señal es la música de *Julieta*, también compuesta por Alberto Iglesias. En este caso, el autor mezcla el suspense con la emotividad. Este ejemplo sirve para combinar las partes más propias del *thriller* de Sin señal junto con aquellas otras que muestran el mundo interior de los personajes y del grupo como personaje en sí mismo. La instrumentación de esta pieza vuelve a ser más simple basada en instrumentos de cuerda frotada.

#### 3.7.5.2. Músicas de las piezas producidas

Una vez terminados los guiones de las piezas que se iban a grabar comenzó la ideación de la BSO de Sin Señal. Tras leer el guion, el diseñador de sonido realizó esquemas indicando cuáles eran las claves emocionales de los capítulos 1 y 2. En estos documentos, (véase Anexos 6.9.2. Propuesta puntos clave. Teaser y 6.9.3. Propuesta puntos clave. Capítulo 2), se indica la premisa clave de cada una de las secuencias y las emociones que se quieren transmitir con la música en cada momento (*tension-building sections*). Tras la entrega de dicha propuesta por parte del diseñador de sonido a dirección, se realizó una reunión para acabar de definir algunos detalles y consensuar el estilo musical definitivo.

Por lo que respecta a la instrumentación, se debe diferenciar entre la composición original



creada para Sin Señal y los temas buscados en la librería Jamendo. Por un lado, el presupuesto inexistente de Sin Señal provocaba que no se pudieran grabar instrumentos acústicos como los que aparecen en los temas referentes. En consecuencia, y con tal de evitar abusar de los instrumentos virtuales, nuestro compositor compuso un tema instrumental con el piano como instrumento principal adornado de *samples* y *loops* electrónicos. Por otro lado, las canciones rescatadas de internet cuentan con mayor variedad incluyendo instrumentos de cuerda acompañando al piano además de los elementos electrónicos.

Sin Señal es un *thriller* y, como tal, pretende construir tensión mediante el buen uso de la música. Sin embargo, no se debe olvidar que es también una webserie juvenil y es por ello que se diferencian dos atmósferas. De la misma manera que las paletas de color diferencian entre escenas propias de *thriller* y otras más cálidas y desenfadadas, con la música se ha diferenciado entre las escenas más (in)tensas que son propias del género *thriller* y escenas más despreocupadas que son propias de la temática juvenil.

Para la composición del tema principal del primer capítulo se cuenta con la participación de Dennis Gleiss, un compositor con una filmografía a las espaldas que incluye largometrajes como *White Pillow* de Tobias Kerll o *Plantas, monstruos y rock&roll* de Edu Marín. El equipo de sonido y dirección estuvo de acuerdo desde el inicio con que debían encontrar alguien que compusiera el tema principal para este capítulo. La pieza audiovisual está formada por varios trozos de escenas incompletas muchas de ellas sin diálogos, por ello se buscaba una canción que se adecuara al ritmo y a los niveles emocionales a la vez funcionara como hilo conductor que uniera todos los planos que podrían parecer inconexos.



Figura 44. Tema principal de Sin Señal. Elaboración propia.

Una vez se consiguió que Dennis Gleiss se embarcara en el proyecto, se le pasó el guion, la información general con referentes (véase Anexo 6.9.1. Ficha inicial BSO.) y los esquemas que exponían la idea artística completa que el equipo de Sin Señal buscaba (véase *Anexos 6.9.2. Propuesta puntos clave. Teaser* y *6.9.3. Propuesta puntos clave. Capítulo 2*). Después de varias reuniones y propuestas de banda a banda, nació el tema principal de Sin Señal.

Por otro lado, la banda sonora del capítulo 2 no estaba tan relacionada con el género *thriller* sino con las problemáticas de cada personaje. La primera escena del capítulo sí trata sobre la investigación que se desencadena en la webserie y, por tanto, se han reaprovechado fragmentos de las melodías de Dennis. Sin embargo, las partes individuales de cada personaje sirven para presentar con mayor profundidad el mundo interior de cada uno de los protagonistas. La música debía acompañar esas atmósferas únicas.

En este caso no se contaba con la ayuda de ningún compositor, por tanto se recurre a Jamendo, una librería de músicas con derechos *creative commons*. La búsqueda tenía dos premisas. En primer lugar, encontrar temas que pudieran empastar bien con el tema de Dennis Gleiss del primer capítulo, evitando que se notara excesivamente el cambio de autor. En segundo lugar, encontrar una canción para cada personaje que le representara a él y a su mundo interno. Tras una búsqueda exhaustiva por parte del diseñador de sonido y dirección, se decidió la BSO completa de Sin Señal (véase *Anexo 6.9.4. Cue Sheet*).

# BIBLIA TRANSMEDIA SIN SEÑAL

## 4.1. ONE PAGE

# SIN SEÑAL

Tú decides qué verano vivir.

### CONTACTO

**Correo:**  
sinsenalwebserie@gmail.com  
**Instagram:** @sinsenalwebserie

### WEBSERIE de 10 capítulos

Capítulo 1 y capítulo 10: 40min.  
Resto de capítulos: 20 minutos.

**Opción de escoger una de las cinco focalizaciones disponibles, correspondientes a los cinco protagonistas.**

**Estrategia transmedia basada en redes para adentrarse en el mundo de Sin Señal.**

### UNA EXPERIENCIA INTERACTIVA



Sin Señal es una **webserie transmedia de thriller juvenil** en la que, mediante una plataforma web propia, le **espectadore podrá escoger qué personaje es su protagonista** y qué trama quiere vivir.

### UN PUEBLO LLENO DE SECRETOS

En un pueblo no puedes esconder nada, y Alba, Alex, Dani, Irene y Víctor lo saben muy bien. Pasarán el verano juntos investigando la extraña desaparición de su amigo Mario mientras, a su vez, intentarán encontrarse a ellos mismos en sus luchas personales. Las pistas les dirigen hacia la poderosa e intocable familia Riells e intentarán rescatar a Mario, pero ya será demasiado tarde.

### SEIS PERSONAJES MUY PARTICULARES

#### ALEX



@dorito.alex

Alex (19) es sensible y aprecia la sinceridad. Ayudará antes a los demás que a él mismo, pero eso no siempre es bueno. Durante el verano intenta buscar la respuesta a una pregunta siempre presente en su vida y sale del armario como persona agénita.



#### DANI



@puerta\_a\_todo

Dani (19) siente muchas cosas, pero son pocas las veces que las sabe gestionar. No solo esconde sus ataques de ansiedad, sino que se esconde a sí mismo bajo una fachada que solo el arte puede romper. Vive en una jaula de oro de la que intentará escapar este verano.



#### IRENE



@iree.planas

Irene (18) necesita conectar con el mundo y la gente que le rodea. Ha pasado toda su adolescencia junto a su pareja y ahora que lo han dejado, no sabe ser ella misma. Durante el verano intentará luchar contra esta dependencia y encontrarse a sí misma.



#### VÍCTOR



@zheng.tattoo

Víctor (22) es un solitario nato, predispuesto a todo y siempre con energía. De naturaleza curiosa, cuando descubre que su padre biológico es del pueblo, no se lo piensa dos veces y busca hasta encontrarlo. Durante el verano, aprenderá a malis que hay vacíos que no se llenan con un nombre y un apellido.



#### ALBA



@albaboschino

Alba (21) es una persona difícil de leer. A veces las personas que más quieres son las que más cosas quieren esconder. Pocas veces es sincera consigo misma y nunca abre sus sentimientos a los demás. Durante el verano luchará para buscar su futuro lejos del hostal de su familia, que tanto tiempo le quita para vivir.



#### MARIO



@mmario.diaz

Mario (22) tiene un gran espíritu investigador y crítico, es extrovertido y atrevido, por lo que no dudará ni un segundo en hacer todo lo necesario para llevar su investigación hasta el final. Tanto que terminará desapareciendo. Esto provocará que sus cinco amigos le busquen sin descanso. Mario no tendrá localización propia.



## 4.2. Argumento

Es un día normal en el pueblo. Hace calor, Alba va al mercado, Irene, Alex, Dani y Víctor pasan el día juntas. Sin embargo, Mario sigue con una investigación que mantiene en secreto. El grupo de amigos queda para tomar algo por la noche y Víctor recibe una llamada de su madre, que le quiere quitar las esperanzas de encontrar a su padre. Al día siguiente, Víctor desayuna en el bar del pueblo y toma notas de les policías que están a su lado. Ve a Mario cruzar la Plaza Mayor y entrar por un callejón. Irene, Alba y Alex van al río y hablan sobre el padre de Alba, que les abandonó a ella y a su madre cuando era pequeña y les dejó a cargo del hostel del pueblo, sobre la novia de Irene y sobre la llegada de Alex al pueblo, pues es el primer año que va. Por la noche, Marta, la novia de Irene, la deja por WhatsApp. Al día siguiente Susana, la alcaldesa del pueblo, entra en el bar en el que trabaja Mario. Este le sirve un café y le escribe la palabra “Pyrénées Rst.” en el ticket. Susana se lo lleva al Ayuntamiento y acuerdan un trato para entrar en la mansión de les Riells. Alba busca a Mario por la noche, pues no ha dado señales de vida, pero no lo encuentra. Dani sufre un ataque de ansiedad porque su padre descubre que está estudiando Bellas Artes en contra de sus reglas y Alex reúne a les amigas en el hostel. Un hombre desconocido intercepta a Mario en la mansión y Mario desaparece.

El grupo de amigos se dividen para buscar a Mario. Acaban encontrando pistas sobre su investigación y deciden denunciar su desaparición. Alex se enfrenta a su disforia en la piscina del pueblo. Dani encuentra a Rafael, chófer de su familia, delante de su casa y le pide que suba al coche de vuelta a Madrid, pero este se niega. Irene cruza por una calle y ve que unos hombres están acosando a una chica. Se ayudan mutuamente y vuelven a casa juntas. Al ver que la policía no actúa, les amigas investigan por su lado y conocen a Marc cuando les interrogan en comisaría. Toni, el Jefe de Policía e hijo menor de la familia Riells, amenaza a Susana y la presiona para que deje la prensa alejada del caso. Susana sospecha de su implicación con la desaparición de Mario. Llega la prensa al pueblo. Eduard, hijo mayor de la familia Riells y marido de Susana, y Carmen, cabeza de familia de les Riells, se despiden de la familia de Dani después de cerrar tratos en Madrid. Les amigas señalan a les Riells como posibles culpables. Susana intenta hablar con Eduard. Víctor avanza en la investigación sobre su padre. Irene busca desesperadamente compañía en todo momento para no estar sola y pensar en Marta. Alba se enfada con su madre porque la obliga a trabajar a pesar de todo. Dani investiga sobre la relación de su familia con los Riells.

La investigación de les amigas avanza. Alba, Irene y Alex buscan pistas en casa de Mario, cuando aparece, de repente, Susana. La dejan inconsciente y, al despertar, la interrogan. La dejan ir tras haberle pinchado el móvil. Susana roba un gorro de Mario y les amigas se ponen



en contacto con Marc. Susana pill a Marc en su casa con Eduard. Alex e Irene descubren, gracias al móvil pinchado, que Eduard está implicado en la desaparición de Mario y Marc es su amante. La comisaría se divide en dos: los que van con Toni y los que van con Marc. Los amigos deciden infiltrarse en casa les Riells y recuperan el portátil de Mario mientras Dani distrae a Eduard. Marc les ve salir de la casa a escondidas. Alba está trabajando en el hostel y conoce a Raquel, una periodista con sospechas de la policía. Se dan el teléfono. Marc vuelve a comisaría y se enfrenta a Toni.

*Flashback* a cuando Toni secuestra a Mario y cómo sigue las indicaciones de Carmen. Marc llamó a su hermana Raquel para pedirle ayuda con el caso de Mario y el de su padre. Eduard y Susana se enfadan. De vuelta al presente, Irene corta el pelo Alex y se besan. Víctor descubre que Toni es su padre. Marc y Raquel siguen investigando a les Riells y la posible relación con el caso de su padre, antiguo Jefe de Policía. Raquel persigue a Toni y Alba le pill a. Los amigos conocen a les hermanes y cooperan para salvar a Mario. Víctor va a hablar con Toni.

Carmen visita a Mario en la bodega, sitio donde lo tienen secuestrado, y le da un ultimátum. Los amigos admiten saber sobre la relación sobre Marc y Eduard. Dani recuerda la bodega de les Riells y los amigos deciden ir mientras Marc va a casa de Eduard. Dani recibe una llamada de su padre. Le propone un trato: si vuelve le dejarán estudiar y ser lo que quiera. Si no, seguirá sin blanca y fuera de la familia. Dani empieza a hacer las maletas, pero Alex le pill a. Hablan de los miedos de Dani y Alex le ofrece ayuda. Alex sale del armario como persona no binaria. De camino a la bodega, Víctor le agradece a Dani la ayuda con lo de su padre. Víctor le ofrece ir a vivir con él en Barcelona. Irene y Alex deciden que no están listos para una relación y se abrazan. Alba hace las paces con su madre. Víctor llama a su madre y le explica lo ocurrido con Toni. Marc y Eduard se reconcilian y Eduard admite estar involucrado con la desaparición de Mario. Junto con Susana, deciden ir a la bodega. Los amigos llegan a la bodega y ven a Toni arrastrar a Mario y meterlo en un coche. Los amigos cogen el coche e intentan escapar, pero Toni se da cuenta y dispara. Llegan Susana, Eduard y Marc, que dispara a Toni. Carmen revela cómo envenenó a su marido para tomar el mando de la familia. Los amigos miran los brazos de Mario y los ven llenos de pinchazos. Carmen les propone un trato y aceptan. Susana dispara a las ruedas del coche de Carmen, para que no puedan escapar.

Los amigos llevan a Mario al hospital, pero muere antes de llegar en brazos de Alba. Por la mañana, en el hospital, los amigos ven como todas las personas cercanas a Mario lloran su muerte mientras se ve por las ventanas el pueblo lleno por la prensa y los colores de la policía tiñendo el escenario.

## 4.3. TRATAMIENTO

### 4.3.1. Personajes: Caracterización y Actitud en redes

#### 4.3.1.1. Personajes principales

IRENE	
Edad	18 años.
Orientación sexual	Lesbiana.
Ocupación	Estudiante de primer año en la carrera de Psicología



Figura 45.  
Elaboración propia

Tabla 10. Ficha técnica de Irene. Elaboración propia

#### DESCRIPCIÓN GENERAL

Irene es una chica negra cis que tiene 18 años y estudia psicología en Zaragoza con su familia. Irene es lesbiana y lleva con su novia, Marta, desde los 13 años. Es una de esas personas que se lleva bien con todo el mundo y que siempre está dispuesta a escuchar y ayudar a los demás, sin embargo, echa en falta tener un grupo de amigos de verdad, suyo propio. Irene tiende a reservar sus pensamientos para ella misma, aún así, con su grupo de amigos y amigas del pueblo consigue sentirse parte de algo. Irene comienza la serie siendo una persona reservada en cuanto a sus sentimientos. Se siente muy apegada a su novia y no lleva bien la distancia. En el piloto, su novia corta la relación y es a partir de ese momento que Irene comenzará a reforzar su personalidad y a sentirse más segura de sí misma.

#### PERSONALIDAD

**Amigos y enemigos:** Irene lleva compartiendo grupo de amigos con su pareja desde los 13 años, no había tenido una relación de amistad externa a este grupo hasta que conoce durante el verano al grupo del pueblo. Irene es una de esas personas que siempre se lleva bien con todos, no tiene problemas con casi nadie y sabe resolver bien los dramas de otros, motivo por el cual suelen acudir a ella. Sin embargo, no ha tenido una relación estrecha con nadie, además de su (ahora ex) novia, motivo que la hace sentirse desplazada de sus



supuestos amigos. Con el grupo del pueblo Irene aprende a sentirse parte de algo, sin ser una simple espectadora, se implica en las relaciones de amistades, poniendo el esfuerzo que requiere tener amigos y sintiendo el mismo interés por parte de los demás por su persona. Irene no tiene enemigos en general, la única persona que la hace enfadar es su ex novia.

**Apariencia:** Irene es una chica de estatura media-alta, de pelo rizado oscuro, de media melena, al cual suele destinar tiempo por gusto a la moda. Le gusta maquillarse de vez en cuando con colores vivos, prestando especial atención a sus ojos. Irene viste con ropa atractiva, le gusta combinar estampados con prendas clásicas o básicas.

**Visión del mundo:** Irene tiene un espíritu luchador, cree en el esfuerzo colectivo y la búsqueda del bien común. Al ser hija de una pareja negra migrante se ha cruzado con gente despreciable, racista, y aunque sus padres siempre la han protegido de ese mundo feo, Irene reconoce esa gente como algo real que no siempre podrá obviar o eludir. Intenta ser positiva ante la vida, pero sabe que el mundo no es de color rosa. Está muy puesta en la lucha feminista.

**Manera de ser:** Irene es una persona que tiene a reservar sus pensamientos para ella misma, pero al mismo tiempo tiene una personalidad extrovertida. Le gusta quedar con sus amigos, recupera las energías cuando está con personas e interactúa con ellas. Ansía esa conexión, la sensación de pertenecer a un grupo. Es buena persona, tiende a poner el confort de los demás por delante de sus propias necesidades. Al mismo tiempo, desarrolla un egoísmo emocional, provocado por esa falta de atención a su persona y el creer que no merece apoyo, Irene ansía la necesidad de ser amada y le cuesta reconocer sus propias faltas.

**Sentido del humor:** Irene adora reírse, pasar un buen rato. Tiende a reírse de sus propias desgracias, en parte porque es una manera de quitarles importancia.

**Niveles de tensión:** Irene parece que vive en un tiovivo, da vueltas sobre sí misma. A veces es muy sincera, otras no dice ni mu, otras es un mix. Así mismo, reconoce estas faltas en su persona e intenta resolverlas, motivo por el cual le interesa la salud mental lo suficiente como para estudiar psicología.

**Uso del lenguaje:** Es una persona educada, no dice demasiadas palabrotas. Al ser aragonesa tiene expresiones propias que usa a diario y que la difiere de los madrileños o catalanes.

**Pasatiempos y pasiones:** Irene tiene claro cuál es su vocación, le gusta ayudar a los demás, en parte porque eso la ayuda a ella. Por otro lado, es una fanática del cine y las series en general, le encantan las sesiones de palomitas y sofá, ir al cine, etc. A veces le da por editar vídeos de sus amigos y siempre lleva consigo una cámara.

**Ilusiones:** Irene es una romántica y aunque su meta en la vida no sea casarse, si que desea encontrar el amor, el compañerismo entre dos personas que se apoyan la una a la otra. Por otro lado, su gran ilusión en la vida es marcar la diferencia en el mundo, aunque sea a pequeña escala.

**Autoengaños:** Cree que será digna de obtener aquello que anhela si es buena con todos. Su valor como persona viene del valor que le dan los demás.

### RELACIONES CON EL RESTO DE PROTAGONISTAS

#### Relación 1: Irene y Alex

La relación entre estos dos personajes empieza siendo de desconocidas. Ese desconocimiento entre ambas provoca que no haya lazos que puedan romperse, de manera que Irene se permite el hablar con Alex sobre cosas que no hablaría con otros que la conocen, por miedo a ser juzgada. Así mismo, los secretos y el compañerismo entre ambas desemboca en una profunda amistad que evolucionará a una relación amorosa llena de comprensión. Son personas que se animan la una a la otra a afrontar miedos, problemas, emociones, etc.

#### Relación 2: Irene y Dani

La relación entre estos dos personajes es puramente de amistad. Al ser Dani el mejor amigo de Alex, Irene se involucra en alguno de los dramas de Dani. Construye con él una amistad en el que fluye, poco a poco, la confianza. Tienen en común a Alex y su deseo de que sea feliz.

#### Relación 3: Irene y Victor

La relación entre estos dos personajes es de iguales, se ven como personas alejadas el uno del otro pero con personalidad parecidas. Es fácil llevarse bien entre ellos, no requiere esfuerzo. Victor ve a Irene como una especie de hermana pequeña, la cuida a su manera.

#### Relación 4: Irene y Alba

La relación entre estos dos personajes es de amistad. Ambas son personas extrovertidas que disfrutan del tiempo entre amigos. Su mayor diferencia es la visión ante el amor, así mismo suelen ser las primeras en buscarse la una a la otra para hablar de sus dramas.

#### Relación 5: Irene y Mario

La relación entre estos dos personajes es de amistad. Si Irene tuviese que señalar qué persona se parece menos a ella, sería Mario. Aunque disfruta de la frescura de Mario y le encanta cuando está presente en las quedadas, Irene no consigue entablar una relación profunda con él. Lo ve tan sociable y agradable que no puede evitar compararse. Es una especie de “quiero pero no puedo” con la personalidad de Mario.

Tabla 11. Relaciones de Irene con los otros protagonistas. Elaboración propia.

## ACTITUD EN LAS REDES

Irene usa Instagram principalmente para compartir información relacionada con el movimiento feminista antirracista, subir fotografías con Marta o sus amigas y de vez en cuando alguna suya propia. Por otro lado, también disfruta compartiendo con sus mejores amigos la música que escucha o opiniones personales sobre mil y un temas.

No es una persona que busque expresamente crear un Instagram perfecto, pero sí que le dedica un tiempo para que esté bonito. La gran mayoría de la gente a la que sigue son amigos, familiares, cuentas feministas y artistas varios.

En el semáforo de actividad, Irene se posiciona en el amarillo.

No usa las redes	Ocasionalmente	Le dedica horas	Siempre online
------------------	----------------	-----------------	----------------

Tabla 12. Semáforo de actividad en redes de Irene. Elaboración propia.

ALEX		 <p>Figura 46. Elaboración propia.</p>	
Edad	19 años.		
Orientación sexual	Sin especificar.		
Ocupación	Estudiante de Ingeniería de Programación		

Figura 46.  
Elaboración propia.

Tabla 13. Ficha técnica de Alex. Elaboración propia.

## DESCRIPCIÓN GENERAL

Alex (Alexandra de nacimiento) tiene 19 años y estudia Ingeniería de Programación en Madrid con una beca. Alex, aunque no se sabrá hasta más avanzada la temporada, se define como una persona no binaria. Es alta, de constitución atlética y de pelo largo. Ha vivido en primera persona las diferencias de clase y sabe lo que es luchar para sobrevivir. Alex siempre se ha

cuestionado el mundo en el que vive, sobre todo en cuanto a lo que sexualidad y género respecta. Es inteligente, observador y perspicaz. Cuando conoce a alguien destina gran parte del tiempo a escuchar y analizar a esa persona, pues no se fía de las primeras impresiones. Alex es una persona que no necesita la aprobación de los demás, no le gusta depender demasiado de otra gente. Alex es presentado en el piloto como la amiga de Dani y la nueva incorporación al grupo de amigos y amigas de verano, quienes no tardarán en cogerle cariño. Esto se va a notar en su relación con el grupo y, sobre todo, con Irene, el interés romántico de Alex.

Alex encuentra en el pueblo un entorno en el que sentirse seguro hasta el punto de conseguir definirse a sí mismo como persona no binaria.

## PERSONALIDAD

**Amigos y enemigos:** Alex no es fan de hacer amigos, pero tampoco lo evita. Simplemente pasa por la vida de la gente y elige quién vale la pena y quién no. Dani es la única persona que ha valido la pena siempre, siendo el único al que le dedica la mayoría de su tiempo. Confía en él y se siente cómodo a su lado.

**Apariencia:** Alex es alto, con una constitución atlética y el pelo largo. No presta mucha atención a las modas, se viste como más cómodo se sienta: vestimenta minimalista (vaqueros, colores neutrales, camisa blanca, etc) y deportiva, algo que ha adoptado de la natación.

**Visión del mundo:** Alex es una persona estricta. No cree en las medias verdades y le desagrada la gente que no se posiciona o se acomoda en sus privilegios. Ha vivido y visto en primera persona las diferencias de clases, sabe lo que es luchar para sobrevivir y desacredita el mito del esfuerzo o “la economía del esfuerzo”.

**Manera de ser:** Alex es inteligente, observador y perspicaz. No confía demasiado en las primeras impresiones, así que destina tiempo a escuchar y analizar a las personas nuevas. Es una persona que no necesita la aprobación de los demás, no le gusta depender de otras personas. Paralelamente, no disfruta de las afrentas, en parte porque no sabe cómo manejarlas, sobre todo si lo que lo ha provocado ha sido una equivocación. Le cuesta contestar.

**Sentido del humor:** Como a todos, a Alex le gusta pasar un buen rato con gente que le agrada. Sin embargo, tiene un sentido del humor “cerrado”: no le gustan los chistes verdes ni la comedia “de mente abierta” que se basa en el racismo, el sexismo, etc. Es de los primeros en alzar la ceja si escucha algo que no le gusta.

**Niveles de tensión:** Alex es una persona tranquila, no suele perder los estribos, sabe mantener

a raya sus emociones, algo que ha aprendido de observar a Dani, que es el completo opuesto. Sabe leer a la perfección las emociones y los pensamientos de los demás, motivo por el cual tiene trucos para esconder los suyos. Esa máscara ha provocado que no sepa expresar bien sus preocupaciones, pero lo intenta.

**Uso del lenguaje:** Que Alex sea reservado no significa que sea bien hablada, le gusta expresarse con claridad y a veces recurre a las palabrotas o expresiones fuertes para hacerse entender. No obstante no grita. Al ser de Madrid, tiene un castellano muy de centro. De vez en cuando usa el inglés, acostumbrado a leerlo en su carrera.

**Pasatiempos y pasiones:** Alex siempre ha sido un cerebritito con las máquinas, ordenadores y los números en general, lo cual ha desembocado en una pasión inaudita por ese mundo. Siente que es más fácil controlar las matemáticas que las personas. Por otro lado, es un muy buen nadador, entrena a diario y ha ganado algunas competiciones.

**Ilusiones:** La mayor ilusión de Alex, aunque no sepa verlo al principio, es ser honesta con su persona. Vivir bajo sus propias expectativas y/o deseos. Crear una vida, sea como sea esta, en la que se sienta cómoda. Sus aspiraciones en la vida profesional es la de crear mecanismos que ayuden a mejorar la calidad de vida de las personas.

**Autoengaños:** La gran mentira en la vida de Alex es su género: no entiende el concepto de “ser mujer”, no sabe cómo sentirse respecto a ello. Es agénero.

## RELACIONES CON EL RESTO DE PROTAGONISTAS

### Relación 1: Alex e Irene

La relación entre estos dos personajes empieza siendo de: desconocidas. Alex, como siempre observadora, advierte enseguida que Irene está pasando por un mal momento. Lo que empieza siendo un interés repentino, causado por el alcohol y la amabilidad, acaba convirtiendo a Alex en el mayor apoyo de Irene. Al mismo tiempo, Alex saldrá de su burbuja y contará a Irene sus preocupaciones y sensaciones. Así mismo, los secretos y el compañerismo entre ambas desemboca en una profunda amistad que evolucionará a una relación amorosa llena de comprensión. Son personas que se animan entre ellas para afrontar miedos, problemas, emociones, etc.



<p><b>Relación 2: Alex y Dani</b></p> <p>La relación entre estos dos personajes es de "hermanos". La confianza y el cariño que se tienen entre ellos es mayor que el de amigos, pero jamás ha derivado al amor romántico. Se conocieron cuando eran parvulitos y han compartido toda una vida. Se cuidan entre ellos y saben que siempre estarán para lo que sea.</p>
<p><b>Relación 3: Alex y Victor</b></p> <p>La relación entre estos dos personajes es de amistad. A Alex le cae muy bien Victor, siente que es una persona que encaja mucho con Dani y aprecia que se hayan hecho tan amigos. Alex ve en Victor un amigo con el que puede contar, confía en él.</p>
<p><b>Relación 4: Alex y Alba</b></p> <p>La relación entre estos dos personajes es de amistad. A pesar de ser quizás las dos personalidades más diferentes del grupo, Alex respeta mucho a Alba y siente por ella una especie de cariño parecido al que se tendría por una madre. En realidad simplemente son dos personas muy diferentes que se complementan perfectamente, lo que no tiene una, lo tiene la otra.</p>
<p><b>Relación 5: Alex y Mario</b></p> <p>La relación entre estos dos personajes es de amistad. Alex siente curiosidad por la persona de Mario, debido a que siente que esconde muchas cosas, al igual que ella. No puede evitar tener cierta reticencia a su persona, pero admira el hecho de que sea tan sincero con sus emociones.</p>

Tabla 14. Relaciones de Alex con los otros protagonistas. Elaboración propia.

## ACTITUD EN LAS REDES

Alex es una persona que pocas veces se preocupa de compartir lo que hace, así que Instagram no es uno de sus fuertes. Se creó una cuenta porque Dani se lo suplicó y desde entonces ha subido contenido en contadas ocasiones. Su perfil se basa en fotografías con amigos, fotografías del mar y de vez en cuando alguna suya hecha por Dani.

Alex usa Instagram básicamente para mirar lo que hace el resto de gente, buscar artistas nuevos que le interesen, seguir cuentas relacionadas con el ámbito tecnológico y, sin que nadie lo sepa, leer en una cuenta de personas no binarias las historias que envían a modo de confesiones.

En el semáforo de actividad, Alex se posiciona en el naranja.



No usa las redes	Ocasionalmente	Le dedica horas	Siempre online
------------------	----------------	-----------------	----------------

Tabla 12. Semáforo de actividad en redes de Irene. Elaboración propia.


<b>VÍCTOR</b>	
<b>Edad</b>	22 años.
<b>Orientación sexual</b>	Heterosexual.
<b>Ocupación</b>	Tatuador profesional en Barcelona y ilustrador <i>freelancer</i> .

Figura 47.  
Elaboración propia.

Tabla 16. Ficha técnica de Víctor. Elaboración propia.

### DESCRIPCIÓN GENERAL

Víctor tiene 22 años y vive solo en Barcelona, trabaja como tatuador e ilustrador freelancer. Es un chico de estatura media, moreno con un corte de pelo diferente cada dos por tres. Su madre es china y su padre biológico español, blanco. Es un chico de constitución delgada. Víctor ha crecido siendo el niño chino de clase y quiera o no, es una etiqueta que le ha marcado, afectando a la forma en la que interactúa con la gente. No es antisocial, al contrario: es muy social, pero es muy selectivo con aquellas personas a las que se permite coger cariño. Víctor es una persona con mucha personalidad, tanta que a veces no sabe qué hacer con ella. Es una persona muy trabajadora, se esfuerza por lograr aquello que quiere, pero un poco cabezota. Víctor siente que necesita encontrar su espacio, que hay algo que le falta, es por ello que decide ir al pueblo ese verano, para encontrar a su padre biológico. A lo largo de la temporada se irá acercando más a él hasta descubrir que se trata de Toni, el jefe de policía del pueblo, el cual está involucrado en la desaparición de Mario.

## PERSONALIDAD

**Amigos y enemigos:** Victor ha crecido siendo el niño chino de clase y quiera o no, es una etiqueta que le ha marcado, afectando a la forma en la que interactúa con la gente. Son pocas personas a las que considera amigos, de hecho, las tres personas con las que comparte piso. No es antisocial, se lleva bien con la gran mayoría de gente que conoce, pero es muy selectivo con aquellas personas a las que se permite coger cariño. Su mayor enemigo es cualquier persona racista o xenófobo, aunque también guarda rencor a la gran mayoría de sus ligues.

**Apariencia:** Victor es un chico de estatura media, moreno con un corte de pelo diferente cada dos por tres. Su madre es china y su padre biológico español, blanco. Es un chico con una constitución delgada. Victor suele vestirse con colores apagados, tiene un estilo chic/ grunge, complementa su *outfit* con accesorios. Suele llamar la atención cuando va al pueblo.

**Visión del mundo:** Victor es una persona un poco negativa en cuanto al “estado del mundo”, pero tampoco tiene las ganas ni la motivación para hacer algo al respecto. Es una persona centrada en su pequeño mundo.

**Manera de ser:** Victor es una persona con mucha personalidad, tanta que a veces no sabe qué hacer con ella. Siente que hay dos Victors en su cabeza y no siempre sabe a cuál de ellos hacer caso. Es una persona muy trabajadora, se esfuerza por lograr aquello que quiere, es cabezota. Por otro lado, está muy unido a su lado femenino, sensibilidad que aplica en su rama artística.

**Sentido del humor:** Victor tiene un sentido del humor un poco absurdo, se ríe de lo más insospechado. Es de esas personas que, si está triste, lo mejor que puedes hacer es mandarle una recopilación de sus memes favoritos. Se puede pasar horas mirando vídeos de TikTok.

**Niveles de tensión:** Victor es una persona directa cuando tiene que dejar claro algo a alguien, no le da miedo enfrentarse y no se lo piensa dos veces cuando tiene que defender a alguien. No es de dar puñetazos por eso, sino que te hará replantearte tu vida con una sonrisa. No tiene pelos en la lengua. Así mismo, rehuye de sus fracasos y no les dedica el tiempo que debería, lo cual acumula estrés.

**Uso del lenguaje:** Victor ha crecido toda su vida en Cataluña así que a veces le salen expresiones catalanas. En su casa habla en chino, así que domina la lengua. Su forma de expresarse es bastante directa, pero suele pensarse las cosas antes de decirlas. Si dice algo, la dice porque así la siente.

**Pasatiempos y pasiones:** Victor siempre ha disfrutado pintando, es un hobby que ha logrado

convertir en su elección académica y de lo que trabaja por el momento. Otro de sus hobbies más recientes es la cocina, aunque este ha nacido de la necesidad de alimentarse de otra cosa que no sea comida recalentada.

**Ilusiones:** Victor quiere encontrar su espacio, siente que falta algo en su vida. Le gustaría conocer a su padre biológico, a pesar de que la pareja de su madre le haya hecho de padre y le quiera como tal. Por otro lado, desea buscar un balance entre su identidad china y su nacionalidad española.

**Autoengaños:** Cree que sus miedos o flaquezas desaparecerán una vez encuentre a su padre biológico. Vuelca todas sus desgracias en una búsqueda externa, en vez de reconocer que es un problema interno.

## RELACIONES CON EL RESTO DE PROTAGONISTAS

### Relación 1: Victor e Irene

La relación entre estos dos personajes es de amistad, a pesar de que Victor ve a Irene como una hermana pequeña que protege, no por ser la más joven del grupo, sino por su carácter. Es con la única del grupo que sabe de entrada que podrá hablar de temas ásperos (racismo) sin sentirse un extraño. Se entienden sin tener que hablar demasiado, aunque a veces se piquen.

### Relación 2: Victor y Dani

La relación entre estos dos personajes es de amistad. Victor conoce a Dani del verano pasado y es con la persona que más peña hizo, se sintió cómodo. Vio en él una persona sensible, al igual que él, con el cual podía tener conversaciones que con otras no se atrevía a tener. Es su mayor apoyo y confidente a la hora de encontrar su padre, maquinando y llevando a cabo planes extraños que rozan la ilegalidad.

### Relación 3: Victor y Alex

La relación entre estos dos personajes es de amistad. Victor es de los primeros en ver cómo Alex e Irene son algo más que amigas, así que vigila un poco la relación y les echa una mano. Le cae bien y le gusta su manera de pensar.

#### Relación 4: Victor y Alba

La relación entre estos dos personajes es de amistad. Al ser ambos directos, son capaces de hablarse entre ellos con mucha broma sin que haya resentimiento. Aunque no hará ningún avance con Alba, Victor la ve como una persona atractiva. No se atreverá a hacer nada porque sabe que Alba está enamorada de Mario. La ayudará más de una vez en el hostel y será de los primeros en entender a Alba en cuanto al tema “padre” (se fue cuando era pequeña).

#### Relación 5: Victor y Mario

La relación entre estos dos personajes es de amistad. Victor encajó también muy bien con Mario el verano pasado, aunque a un nivel un poco más superficial. Aunque el nivel de confianza era menor, Victor no podrá evitar fijarse en la actitud extraña que tiene Mario este verano, coincidiendo con él en ciertos sitios cuando está investigando el paradero de su padre biológico. No se acaba de fiar pero son dudas que se guarda para sí mismo.

Tabla 17. Relaciones de Víctor con los otros protagonistas. Elaboración

### ACTITUD EN LAS REDES

Víctor es una persona que, debido a su trabajo de artista, tiene que estar atento a las nuevas modas. Instagram es una herramienta esencial para aquellas personas que quieran ganarse la vida haciendo arte, así que no le queda otra.

Tiene dos perfiles, uno personal donde cuelga fotografías suyas, de cosas que le gustan o directamente de memes. Usa esta cuenta para estar en contacto con sus amigos, ver vídeos de TikTok y cotillear la vida de los demás. Por otro lado, su cuenta creativa la usa para colgar fotografías de sus tatuajes e ilustraciones, promocionarse y estar en contacto con posibles clientes. Al final del día, tiene que cuidar de no pasarse horas enganchado al móvil.

En el semáforo de actividad, Víctor se posiciona en el verde.

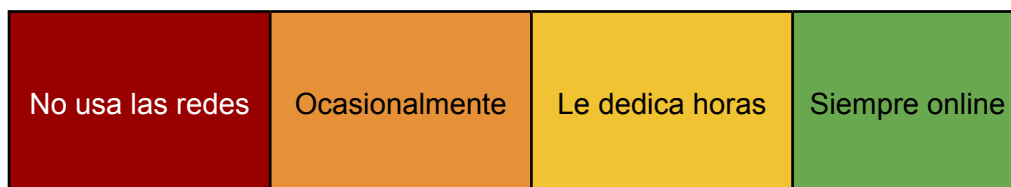


Tabla 18. Semáforo de actividad en redes de Víctor. Elaboración propia.


MARÍO	 <p><i>Figura 48. Elaboración propia.</i></p>
<b>Edad</b>	22 años.
<b>Orientación sexual</b>	Heterosexual.
<b>Ocupación</b>	Estudiante Periodismo. Le falta entregar el TFG.

Tabla 19. Ficha técnica de Mario. Elaboración propia.

## DESCRIPCIÓN GENERAL

Mario es un chico cis y hetero de 22 años. Es de piel blanca, con melena larga y morena, de constitución delgada. Nació en Barcelona en una familia de clase media y estudia periodismo en Barcelona. Al inicio de cada verano, Mario va al pueblo para trabajar en el bar y poder pagarse los estudios. Es gracias a este empleo que es conocido por todos/todas los/las habitantes del pueblo y tiene su afecto. Mario tiene un gran espíritu investigador y crítico, es extrovertido y atrevido, por lo que no dudará ni un segundo en hacer todo lo necesario para llevar su investigación hasta el final. El arco de Mario no se desarrolla en cuanto a personalidad sino en cuanto a trama, ya que, al desaparecer en el primer capítulo, solo está presente en forma de flashbacks. Mario desaparece en el piloto y en los siguientes capítulos, mediante la investigación de sus amigos, se va descubriendo el por qué de sus actos y qué le ha pasado. En el capítulo final se conoce que Mario ha muerto.

**Ocupación:** estudiante de 4º de Periodismo en la Universidad de Barcelona. Se ha dejado el TFG para el próximo año.

**Situación socioeconómica:** Nació en Barcelona en una familia de clase media y cursará su último año de periodismo en la Universidad de Barcelona. Al inicio de cada verano, Mario va al pueblo para trabajar en el bar y poder pagarse los estudios. Gracias a este empleo, es conocido por todos los habitantes y tiene su afecto.

## PERSONALIDAD

**Amigos y enemigos:** mantiene una gran relación con sus amigos del pueblo y siempre les echa de menos. Es el primer del grupo en llegar al pueblo todos los veranos, a excepción de Alba, que vive allí. Por esta misma razón y por la necesidad de pasar un buen rato con chicos y chicas de su edad, que decidió formar un grupo a medida que iba llegando gente al pueblo.. Tiene un vínculo muy fuerte con ellos y los aprecia muchísimo; forman parte de su verano y de sus recuerdos. Su enemigo principal será la familia Riells.

**Visión del mundo:** conoce perfectamente el mundo en el que vive; sus cosas buenas y, sobretodo, sus cosas malas. Su interés y espíritu investigador crítico son lo que le llevan a estudiar periodismo. En general, se podría decir que su visión del mundo es realista, con un punto de optimismo al querer cambiar las cosas.

**Manera de ser:** Mario es una persona extrovertida, de mentalidad abierta, emprendedora, observadora y que disfruta investigando. Por otro lado, es un poco inconsciente, confía demasiado en que las cosas saldrán bien. Cuando es secuestrado hace todo lo posible para salir con vida, pero el miedo se apodera de él en momentos críticos.

**Sentido del humor:** es un chico con un sentido del humor muy abierto. Todo le hace gracia y se ríe de sí mismo y de sus bromas constantemente. Sin embargo, sabe muy bien cuando utilizar el humor y cuando no. Sus amigos le consideran una persona graciosa y suele utilizar el humor para ligar y flirtear.

**Niveles de tensión:** es una persona que tiene un gran control sobre sí misma. Sabe que explotar no es la solución de nada y que solo le alejará más de sus objetivos. Eso sí, con sus amigos (un ambiente cercano y de confianza) se desahoga y se queda muy a gusto.

**Uso del lenguaje:** habla en castellano y catalán, utiliza expresiones de su ciudad, Barcelona. Sabe cambiar de registro con facilidad y se adecúa a las situaciones formales rápidamente.

**Pasatiempos y pasiones:** su pasión es la investigación y desvelar cualquier secreto que pueda evidenciar una mala conducta y hacer crítica de la sociedad con ello. Sería el clásico periodista que vive para su trabajo. También disfruta del cine (ficción y documental) y de salir de fiesta con sus amigos.

**Ilusiones:** ser un periodista de investigación reconocido y realizar trabajos muy importantes dentro del sector para destapar corrupciones, extorsiones, etc. A nivel más personal, desea mantener una relación seria con Alba y que le acepte, crecer como personas juntos.

**Autoengaños:** su ambición le será muy útil en algunas situaciones, pero le traicionará en otras. Pensar que siempre es el más bueno en todo le hará caer desde más alto.



## RELACIONES CON EL RESTO DE PROTAGONISTAS

### Relación 1: Mario e Irene:

Irene es una gran amiga de Mario, su sentido del humor se complementa muy bien y siempre se ríen el uno con el otro. Irene conoce la intrepidez de Mario e intenta que se le pegue un poco. Mario vio (el verano pasado) en Irene una sed por encajar enorme y le da pena.

### Relación 2: Mario y Dani:

Dani y Mario son muy amigos, ya que comparten un interés por el arte muy grande. Se conocen muy bien y Mario no teme al preguntarle a Dani por su futuro, que sabe que es un tema quisquilloso. Pretende ayudar a Dani a encaminar su futuro alejado de la alta sociedad si este es lo que quiere.

### Relación 3: Mario y Alex:

Con Alex mantendrá una relación de amistad no muy fuerte, ya que Alex es nueva en el pueblo y Mario desaparece. Así pues, no han tenido tiempo para fortalecer la relación. No obstante, ha oído historias sobre elle muchas veces por boca de Dani y le parece una persona interesante.

### Relación 4: Mario y Alba:

Mantuvo un lío con Alba el pasado verano. Al encontrarse este año en el pueblo, deciden retomar la relación y se plantean formalizarla. Alba será su confidente y le confesará sus miedos y sus intenciones respecto a la investigación.

### Relación 5: Mario y Víctor:

Desde el verano pasado, sabe que Víctor no está contento con su vida y ambos se han ido viendo por Barcelona a lo largo del invierno. Sin embargo, por cosas de la universidad o falta de tiempo, las quedadas rutinarias después del verano eran menos frecuentes.

Tabla 20. Relaciones de Mario con los otros protagonistas. Elaboración

## ACTITUD EN LAS REDES

Mario es una persona ocupada, así que Instagram no es una herramienta que use demasiado. Tiene una cuenta un tanto olvidada, solo cuelga fotografías con sus amigos, de fiesta o de paisajes cuando hace alguna excursión. Entra a su cuenta cuando se acuerda o cuando alguno de los amigos envía un mensaje por el grupo privado que tienen.

En general, sigue a sus amigos y a cuentas de periódicos, a pesar de que prefiere usar el ordenador para leer las noticias online. De vez en cuando mira la cuenta de Alba y Dani para ver qué hacen durante el año, comenta sus post y responde a los Insta Stories que suben.

En el semáforo de actividad, Mario se posiciona en el naranja, rozando el límite con el rojo.

No usa las redes	Ocasionalmente	Le dedica horas	Siempre online
------------------	----------------	-----------------	----------------

Tabla 21. Semáforo de actividad en redes de Mario. Elaboración propia.


ALBA		 <p>Figura 48. Elaboración propia.</p>
Edad		21 años.
Orientación sexual		Bisexual.
Ocupación		Trabaja en el hostel con su madre Montse.

Tabla 22. Ficha técnica de Alba. Elaboración propia.

## DESCRIPCIÓN GENERAL

Alba tiene 21 años y vive en el pueblo todo el año, trabajando en el hostel de su madre. Es una chica cis, de estatura baja y corpulenta, media melena morena y de tez pálida. Alba es bisexual. No se relaciona demasiado con los jóvenes del pueblo, no acaba de encajar,

pero tiene algunas amigas. Es por esa razón que siempre espera la llegada de su grupo de amigos en verano. Alba es una persona que tiene una visión del mundo realista, pero suele tirar más hacia lo pesimista y crítico. Alba es una persona muy espabilada, con las ideas claras, organizada, de carácter fuerte, sensible emocionalmente, pero con un complejo de padre que la persigue desde que las abandonó y que la afecta psicológicamente, aunque no quiera reconocerlo y lo esconda. Tiene una relación muy fuerte con su madre. El negocio de su madre, a causa de la falta de turistas, va cada vez a peor, factor que hace que Alba deba estar más pendiente a medida que avance la temporada. Alba mantuvo una relación amorosa con Mario el verano pasado, lo dejó ella. No obstante, este verano surgen nuevas emociones, motivo por el cual su desaparición le afectará más que al resto y se implicará al 100% en su búsqueda.

**Situación socioeconómica:** vive con su madre y llevan el hostel del pueblo juntas, pero el negocio ha ido a peor debido a la despoblación que padece el pueblo desde hace un par de años.

## PERSONALIDAD

**Amigos y enemigos** es la única integrante del grupo que reside en el pueblo. La guarida del grupo es el trastero del hostel, ubicado fuera del edificio del hostel propiamente. Tiene algunos amigos que conserva de sus estudios (ESO y Bachiller) pero su grupo de amigos real son con los que veranea. Su enemigo principal es la familia Riells, la familia más poderosa del pueblo.

**Visión del mundo:** es una persona que tiene una visión del mundo realista, pero suele tirar más hacia lo pesimista y crítico. No está a gusto en el mundo en el que vive a gran escala, pero ha aceptado la realidad de su vida diaria. No se arrepiente de las decisiones que toma.

**Manera de ser:** Alba es una persona muy espabilada, con las ideas claras, organizada y de carácter fuerte. Eso no significa que Alba no sea sensible. Es un aspecto de su persona que conoce de sobras y que lucha por mantener a raya para evitar salir dolida. No supera que su padre las abandonara cuando era pequeña, un complejo que le afecta a la hora de establecer relaciones afectivas con otros hombres. Así mismo, tiene una relación/vínculo muy estrecho con su madre. Le gusta explicarle sus líos.

**Sentido del humor:** tiene un sentido del humor muy sarcástico. Hace uso del humor para criticar lo que no le gusta. Sin embargo, con sus amigos siempre se reirá a carcajadas.

**Niveles de tensión:** ante momentos de tensión, Alba siempre tiene una respuesta apunto. Nunca se dejará pisar por nadie, aunque a veces habla más de la cuenta. Por otro lado, esto provoca que no sepa gestionar las emociones fuertes: se guarda el estrés y acaba saliendo de forma fea.

**Uso del lenguaje:** Alba tiene un fuerte acento de pueblo y utiliza expresiones propias de su lugar de residencia.

**Pasatiempos y pasiones:** disfruta y valora mucho pasar tiempo con sus amigos. Le gusta mucho ir a pasear por la montaña, conoce todas las rutas posibles. Por otro lado, tiene como hobby tocar la guitarra. Este año no tendrá demasiado tiempo para otras cosas que no sea el hostel y el caso de Mario.

**Ilusiones:** Alba desea que el negocio vuelva a ir bien y poder dedicarse al aspecto más turístico: guías por la montaña, rutas, etc. Si el negocio sale adelante, traerá estabilidad y tranquilidad en la familia. En el terreno emocional, Alba tiene otras prioridades antes que tener pareja. Sin embargo, este año sentirá cosas muy intensas por Mario y le romperá todos los esquemas. Se planteará seriamente si empezar una relación con él, sabiendo que sería a distancia durante el invierno.

**Autoengaños:** creer que lo tiene todo controlado. Sabe que es un arma de doble filo. Sin embargo, como armadura, Alba siempre debe tenerlo todo controlado. Cuando algo se sale de control, se pierde en sí misma .

#### RELACIONES CON EL RESTO DE PROTAGONISTAS

##### Relación 1: Alba e Irene:

Las dos son personas muy extrovertidas, aunque personalidades diferentes. De fiesta serán las más cañeras y siempre se buscarán la una a la otra para hacer el tonto y para hablar de sus dramas. En sus lados más opuestos se encuentra al mismo tiempo, lo que las acerca: Irene que ama amar pero que niega tener emociones negativas o ser egoísta vs Alba, que niega saber amar y se esconde tras una máscara.

##### Relación 2: Alba y Dani:

Alba y Dani son amigos. Alba sabe que algo preocupa terriblemente a Dani e intentará averiguar qué es. Se conocen desde hace años, jugaban juntos de pequeños cuando Dani venía con su familia de veraneo. Son un par de payasos entre ellos, se lo pasan bomba cuando están juntos. Sin embargo, habrá un punto de conflicto entre ambos debido a los secretos que ocultan individualmente respecto a sus relaciones con la familia Riells.

### **Relación 3: Alba y Alex:**

Alba empieza a quedar mucho con Alex y hacen migas, pues ambas comparten aficiones en común y tienen personalidades compatibles. Alba considera que es fácil llevarse con Alex, cree que es una persona sencilla. A veces le sale su lado más maternal y contesta cuando Alex no se atreve.

### **Relación 4: Alba y Mario:**

Mantuvieron una relación amorosa no formal con Mario el verano pasado. A pesar de que Mario quisiera una relación seria, Alba cortó con él a finales de verano para centrarse en el negocio familiar y sacar adelante el hostel. A parte de la relación sexo-afectiva, Alba disfruta de la personalidad de Mario, además de sufrirla. Son personas bastante diferentes, pero saben entenderse en sus momentos más bajos.

### **Relación 5: Alba y Víctor:**

La relación entre estos dos personajes es de amistad. Aunque no pasará nada entre estos dos personajes, Víctor la ve como una persona atractiva. No se atreverá a hacer nada porque sabe que Alba está enamorada de Mario. Alba sabe de los sentimientos de Víctor, pero hace ver que no.

*Tabla 22. Relaciones de Alba con los otros protagonistas. Elaboración propia.*

## **ACTITUD EN LAS REDES**

Alba también es una persona ocupada, pero eso no significa que deba olvidar sus redes sociales. Instagram es una pequeña ventana al mundo exterior, donde ocurren cosas fuera del pueblo y las cuatro paredes del hostel. Alba tiene una cuenta dedicada a su persona, sube fotografías suyas, sobre lo que hace o ve y, de vez en cuando, promociona las actividades que se hacen en el hostel para animar a sus seguidores a que vengan en verano.

Alba suele usar Instagram cuando no trabaja, aunque a veces incluso cuando trabaja le echa un vistazo u otro para leer los mensajes de sus amigos o contestar a los comentarios que le dejan. Alba disfruta de Instagram porque le distrae de la vida monótona, puede seguir a sus

artistes favoritos, reírse con los TikTok de sus amigos y ponerse al día subiendo sus propias payasadas.

En el semáforo de actividad, Alba se posiciona en el amarillo.

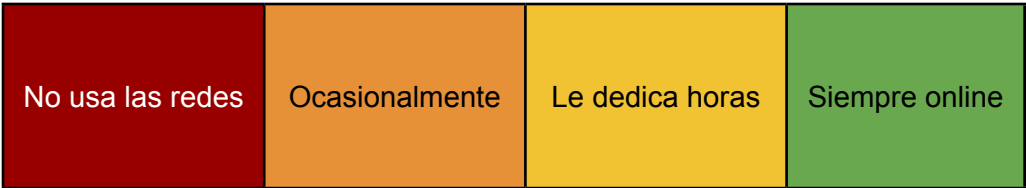


Tabla 24. Semáforo de actividad en redes de Alba. Elaboración propia.


DANI			
Edad		19 años.	
Orientación sexual		Bisexual.	
Ocupación		Estudiante Bellas Artes	

Figura 48.  
Elaboración propia.

Tabla 25. Ficha técnica de Dani. Elaboración propia.

**Situación socioeconómica:** vive en Madrid con su familia, perteneciente a clase alta. Pasa cada verano en el pueblo con sus abuelos y este año invita a su mejor amiga Alex para que le acompañe.

DESCRIPCIÓN GENERAL

Dani tiene 19 años y estudia bellas artes en Madrid, aunque sus padres no lo saben. Pertenecer a la clase alta y pasa cada verano en el pueblo con sus abuelos. Dani es un chico cis, alto, de pelo castaño, tez morena y constitución atlética. Dani es bisexual, salió del armario hace dos años, pero su familia se niega a aceptarlo y quieren mantener las apariencias. Así pues, la familia piensa que solo es una fase para llamar la atención. Dani sufre fuertes ataques de ansiedad cuando las cosas se complican. Es una persona sencilla, abierta, amable y muy



sensible; le gusta expresar sus emociones mediante el arte. El mayor miedo de Dani es no poder conseguir la vida que quiere sin la aceptación de sus padres. El pueblo y sus amigos de allí son su salvación a la vida opresiva que vive en Madrid. Dani pasará el verano en el pueblo en la casa de sus abuelos junto con su amiga Alex. Sus ansias de independizarse y no depender de sus padres le llevan a descubrir todo lo que conlleva la vida adulta y a ver que no será tan fácil como pensaba. A lo largo de la temporada Dani va fijando sus objetivos de futuro.

## PERSONALIDAD

**Amigos y enemigos:** el pueblo y sus amigos de allí son su salvación a la vida opresiva que vive en Madrid. Así pues, su relación con sus ellos es clave para que Dani se mantenga en pie y emocionalmente estable. Sus enemigos son su propia familia y la familia Riells. Y en parte, él mismo.

**Visión del mundo:** Dani tiene una visión de la vida un poco idealizada. Ha crecido en una familia rica, sin problemas, más allá de los que se encuentra en casa. Aunque él siempre ha intentado estar atento a la vida fuera de esas cuatro paredes, nota que le falta trabajo una vez entra en la facultad de bellas artes. Allí conoce todo tipo de perfiles, de los que aprende y además, coge energías para reconocer, por ejemplo, su propia sexualidad.

**Manera de ser:** Dani tiene un complejo de farsante: debido que en su entorno familiar se toman partes de su personalidad como una fase y no se lo toman en serio (bisexualidad, artista, etc). Él siente que es una constante decepción en los ojos de sus padres y sufre ataques de ansiedad por ello. El mayor miedo de Dani es no poder conseguir la vida que quiere sin la aceptación de sus padres. Por otro lado, aunque él odie admitirlo, sigue siendo un poco el niño mimado del grupo. Intenta trabajarse en este sentido.

**Sentido del humor:** Dani tiene un sentido del humor un poco tonto, que se intensifica con sus amigos. Con Alex se ríe más que con nadie más.

**Niveles de tensión:** lo que pone en tensión a Dani es su relación con su familia, las apariencias de la clase alta y tener que ocultar sus estudios a sus padres. Es demasiado para él y termina por no saber gestionarlo para nada.

**Uso del lenguaje:** Dani tiene acento de Madrid. Habla poco, solo cuando hace falta y es necesario; de forma concisa y ahorrando palabras. Menos cuando bebe, ahí se le escapan las palabras.

**Pasatiempos y pasiones:** la gran pasión de Dani es el arte, en concreto, la pintura. El arte es su vía de escape y le servirá para expresar sus miedos, su rabia y su tristeza. Le gusta ir a museos, dar largos paseos, fumar con amigos y reírse de la vida.

**Ilusiones:** su máxima ilusión es escapar de su mundo, dejar de sufrir en un entorno que no le quiere ni le respeta y sentir que forma parte de algo de verdad. Desea sentirse querido y

alejarse de un ambiente opresor. Dani quiere construirse una vida como artista.

**Autoengaños:** Dani se autoengaña pensando que su vida se va a solucionar, aunque sabe que, si no hace nada, no va a cambiar. No sirve solo quejarse.

## RELACIONES CON EL RESTO DE PROTAGONISTAS

### Relación 1: Dani e Irene:

La relación entre estos dos personajes es puramente de amistad. Al ser Dani el mejor amigo de Alex, Irene se involucra en alguno de los dramas de Dani y viceversa. Construye con él una amistad en la que fluye, poco a poco, la confianza. Tienen en común a Alex y su deseo de que sea feliz. Su relación de confianza irá incrementando, también, porque Irene le confía a Dani su amor por Alex y le pide ayuda.

### Relación 2: Dani y Mario:

Dani y Mario son muy amigos, ya que comparten un interés por el arte muy grande. Se conocen muy bien y Mario no teme al preguntarle a Dani por su futuro, que sabe que es un tema quisquilloso. Pretende ayudar a Dani a encaminar su futuro alejado de la alta sociedad.

### Relación 1: Dani y Alex:

Alex y Dani fueron juntos al colegio y al instituto y sus padres son también amigos, por lo que han pasado prácticamente toda su vida juntos y son inseparables. Se consideran familia.

### Relación 4: Dani y Alba:

Alba y Dani son amigos. Alba sabe que algo preocupa terriblemente a Dani e intentará averiguar qué es. Se conocen desde hace años, jugaban juntos de pequeños cuando Dani venía con su familia de veraneo. Son un par de payasos entre ellos, se lo pasan bomba cuando están juntos. Sin embargo, habrá un punto de conflicto entre ambos debido a los secretos que ocultan individualmente respecto a sus relaciones con la familia Riells.

### Relación 5: Dani y Víctor:

A lo largo de este verano se hará muy amigo de Víctor, al que verá como referente de independencia. Víctor será un pilar fundamental para Dani y le ayudará a enfrentarse a sí mismo y conseguir una paz interior que le permitirá vivir su vida.

Tabla 26. Relaciones de Dani con los otros protagonistas. Elaboración propia.

## ACTITUD EN LAS REDES

Dani es una mezcla de Alba y Víctor, puesto que también usa las redes para expresarse libremente, conectar con el resto del mundo y publicar sus obras de arte. Su cuenta personal está en privado, de manera que su madre y padre no puedan descubrir qué hace y con quién.

Dani le dedica bastantes horas al móvil, puesto que es su manera de ver qué hacen otros artistas, hablar con sus amigos y interactuar con sus compañeros de arte. Dani sabe que es importante tener una plataforma bonita si quieres triunfar como artista, pero como tiene que esconderse de su familia, es complicado abrirse paso en el mundo artístico en las redes. No obstante, eso no significa que no se pase horas en Instagram navegando lo que publica el resto del mundo.

En el semáforo de actividad, Dani se posiciona en el verde.

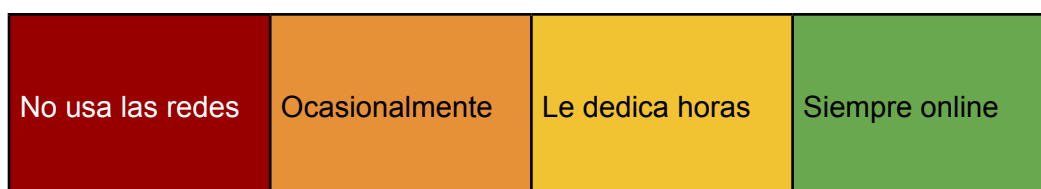


Tabla 27. Semáforo de actividad en redes de Dani. Elaboración propia.

### 4.3.1.2. Personajes secundarios

SUSANA FABREGAT	
Edad	42 años.
Orientación sexual	Heterosexual.
Ocupación	Alcaldesa del pueblo.

Tabla 28. Ficha técnica de Susana. Elaboración propia.

## CARACTERIZACIÓN

Susana es una mujer adulta que lleva ejerciendo como alcaldesa en el pueblo desde hace unos años. Está casada con Eduard, el hijo mayor de la familia Riells. A pesar de habérselo planteado alguna vez, Susana no tiene hijos/as. Es una conversación que nunca ha acabado de tener con Eduard, puesto que ella sabe que su matrimonio no es más que una tapadera.

Cuando eran más jóvenes se conocieron en la universidad y se hicieron muy amigos, crearon una bonita conexión en el que primaba la amabilidad y el compromiso. Pasaron los años y por algún motivo, parecía que casarse era el resultado evidente. No obstante, aunque Eduardo jamás dijo nada, Susana sabía que era homosexual y que se casaba con ella por mantener las apariencias con su familia. Susana tiene expectativas altas en su faceta profesional y aunque sabía que su matrimonio no iba a haber amor romántico, decidió que casarse con un hombre como Eduardo le abriría puertas. Además, seguía siendo su mejor amigo, un hombre dulce y amable. No hubo acuerdo hablado, pero aceptaron que cada uno/a de ellos podría tener los amantes que quisieran; con la condición de que no ocasionara problemas a ninguno de los dos.

Así pues, Susana es una mujer que vive por su profesión y ama todo lo que tiene que ver con ello. Es una mujer idealista, que cree poder cambiar las cosas, si es que tienes las herramientas y el poder necesario para ello. Sin embargo, a pesar de ser una persona inteligente y capaz, cae en las tramas de Carmen: la matriarca de la familia Riells, su suegra.

Susana consiguió empezar su carrera política gracias a la influencia de la familia sobre el pueblo y a pesar de que no se notara al principio, eso fue un favor que iba a tener que devolver. Cuando se dio cuenta que su puesto como alcaldesa era, más que nada, un pieza más en el tablero de poder de Carmen, ya era tarde.

Susana ha tenido que soportar los sobornos y las amenazas. Hay cosas que hizo de joven que la tienen contra la espada y la pared. Ahora, con todo el trapicheo de dinero que está ocurriendo en el pueblo Susana se ha visto obligada a firmar papeles y aceptar tratos que no benefician al pueblo que preside. No obstante, Susana intenta luchar a su manera. Sabe que no puede hacer nada hasta que tenga pruebas de las transiciones y las malversaciones que están ocurriendo así que intenta hacerse con el libro de cuentas de los Riells.

Cuando aparece Mario en su despacho y le desvela saber algunos de sus secretos, ve que puede aprovecharse de este periodista primerizo y mandarlo a hacer la faena sucia que ella no se atreve a hacer por miedo. Cuando descubre que Mario ha desaparecido por su culpa y que lo tienen retenido, su primer instinto le dice que calle. A medida que sucede la serie, Susana sale de esta cristalización que la oprime contra la pared y con ayuda del grupo de jóvenes y otros adultos, decide reconocer sus faltas y hacer lo correcto.

Así pues, Susana tiene una “ética comprometida”, no es buena ni mala. Es una mujer que intenta sobrevivir y conseguir sus metas por encima de todo, incluso si por el camino se equivoca y hace daño a otros.

MONTSE BOSCH	
Edad	52 años.
Orientación sexual	Heterosexual.
Ocupación	Propietaria del Hostal.

Tabla 29. Ficha técnica de Montse. Elaboración propia.

## CARACTERIZACIÓN

Montse es una mujer adulta, madre de Alba Bosch y propietaria del Hostal del pueblo. Se casó con un hombre cuando tenía 21 años y se quedó embarazada de Alba al poco. El hombre las abandonó a ambas pasados los tres años.

Montse es una mujer alegre, trabajadora y muy manitas. Sabe gestionar todo tipo de problemas y nunca ha necesitado que nadie le dijera cómo llevar su hostal. Tampoco lo habría permitido. Montse es resiliente, aunque peca de intentar ser más fuerte de lo que quizás es. Es una madre que, aunque admite que no podría tirar adelante sin su hija, no quiere compartir con ella todas sus penas.

Ella, junto a su hija y algún/a empleado/a tiran adelante el hostal, con ciertas dificultades económicas. El negocio no va demasiado bien desde hace unos años, el turismo en el pueblo ha bajado significativamente y Montse ha tenido que prescindir de ciertas comodidades. Estuvieron a punto de perder el hostal. Por este motivo tuvo que recurrir a pedir dinero, como “favor”, a la familia Riells, puesto que el banco no le concedió el préstamo. Desde entonces Montse ha tenido que aguantar la presión de deber dinero a la familia más poderosa del pueblo.

Montse, aunque ha tenido alguna que otra pareja y algún que otro lío pasajero, jamás se ha vuelto a casar. Sin tiempo o ganas, Montse decidió hace tiempo dedicar gran parte de su vida a la construcción del hostal, además de la crianza de su única hija Alba. Para Montse estos son sus dos pilares fundamentales y no quiere a nadie que le quite ese balance que tanto aprecia. Está cómoda con su situación, si no fuese por la situación económica que le pisa los talones y no la deja dormir tranquila por las noches. Una de sus grandes ilusiones sería el poder tirar adelante el hostal sin la necesidad de tener a Alba enjaulada. Aunque adora tenerla cerca, sabe que Alba ha tenido que sacrificar cosas para quedarse en el hostal a trabajar y desea poder darle más libertad. Bien sea en el pueblo o fuera de este.

CARMEN RIELLS	
Edad	76 años.
Orientación sexual	Heterosexual.
Ocupación	Cabeza de la familia Riells.

Tabla 30. Ficha técnica de Carmen. Elaboración propia.

## CARACTERIZACIÓN

Carmen es la madre de Eduard y Toni, hijos que tuvo con Pedro Riells, el cual murió hace diez años a causa de un cáncer. A pesar de que Carmen es una mujer muy tradicional y clasicista, siempre ha llevado ella las riendas del negocio familiar. Tiene mucho orgullo, siempre busca maneras de subir una escalera más en la pirámide social. Su mayor logro es hacer crecer la familia y conservar el nombre de los Riells, que tanto significan en el pueblo.

Tiene el carácter perfecto para decidir con rapidez y frialdad, nunca deja perder una oportunidad. Cuando las cosas se complican, Carmen no pierde tiempo en ponerse nerviosa, sino que piensa en su situación y lo que quiere evitar a toda costa y entonces, actúa en consecuencia.

En cuanto sus hijos se hicieron un poco más mayores, fue la primera en proponerles los puestos de trabajo que tienen actualmente, sabiendo que en un futuro les iría bien tener a dos personas de la familia en el mundo judicial y policiaco. Este es otro de los motivos por los cuales aceptó a Susana en su casa, casándola con su hijo Eduard a pesar de saber de su sexualidad.

Carmen es una mujer con las ideas claras, pero siente tal obsesión con cuidar del apellido Riells, que en su lucha por sobrevivir al desastre inminente se olvida de su familia y en consecuencia a ella misma. Aunque nunca pierde sus valores, con el asesinato de Mario, Carmen pasa de ser una persona calculadora a una persona sin escrúpulos.

EDUARD RIELLS	
Edad	45 años.
Orientación sexual	Homosexual.
Ocupación	Abogado, se encarga de los negocios de la familia Riells.

Tabla 31. Ficha técnica de Eduard. Elaboración propia.

## CARACTERIZACIÓN

Eduard es el hijo mayor de Carmen y el marido de Susana. Es una persona introvertida y un tanto torpe con las relaciones humanas. Ha crecido teniendo que ser el sucesor de los Riells, una responsabilidad que a pesar de haber aceptado gratamente, ha significado renunciar a otras tantas cosas.

Eduard tiene unos valores parecidos a su madre, pues así ha sido criado, hará lo que haga falta para que los Riells no perezcan, pero sus razones difieren a las de Carmen. No lo hace por posición social o orgullo, sino por miedo a perder lo que tiene y hacer sufrir a su familia. Es una persona bastante sensible, a pesar de no saber cómo demostrarlo y fallar una vez tras otra. Esto es algo que Susano no ve como un problema, se entienden entre ellos y Eduard aprecia la amistad que perdura con su mujer.



En cuanto a su sexualidad, Eduard sabe que jamás podrá estar con un hombre siendo el hijo mayor de los Riells. Todos sus amantes han sido escondidos, amándose en las sombras pero nunca durando demasiado. Aunque sabe que Susana no se enfadaría, respeta a su persona y nunca permite que se cruce con los hombres que quiere.

Eduard es una persona compleja, no queda claro el bando en el que está nunca, al igual que con varios aspectos en su vida, le cuesta tomar una decisión que pueda poner en peligro el suelo que pisa y que le permite seguir su vida tranquilamente. No obstante, cuando vea que esa misma tranquilidad se verá destruida por su propia familia, Eduard entrará en una crisis y decidirá hacer lo imposible por proteger a Susana y a Marc.

TONI RIELLS	
Edad	41 años.
Orientación sexual	Heterosexual.
Ocupación	Jefe del Departamento de Policía en el pueblo.

Tabla 32. Ficha técnica de Toni. Elaboración propia.

## CARACTERIZACIÓN

Toni es el hijo menor de Carmen y el padre biológico de Víctor, a pesar de no saberlo hasta que este le confronta y hablan sobre su madre.

A diferencia de Eduard, Toni nunca ha sentido la presión de ser un Riells por parte de su madre, aunque eso no significa que haya vivido su vida con tranquilidad. Toni siempre ha sentido envidia de su hermano mayor y de la relación que tiene con Carmen, así que desde pequeño ha intentado contentar a su madre en todo lo que se le pedía y más. Por este motivo, Toni acepta encargarse de Mario e inventarse todo un caso policial, poniendo en juego su posición como Jefe de Policía, con tal de ayudar a su familia y ganarse el respeto de Carmen.

Aunque Toni se ha pasado toda su vida buscando aprobación y reconocimiento, nunca se ha mostrado como una persona tímida. Es un hombre muy extrovertido, sabe cómo hablar con las personas y desde bien pequeño ha sido una persona rodeada de gente. Sin embargo esto no se aplica a su vida amorosa, puesto que es todo lo contrario. Toni no sabe mantener una relación romántica, mucho menos confiar en una persona lo suficiente para tratarla como un igual. Por este y otros motivos, Toni no tiene pareja ni la busca.

Toni es una persona brusca, directa y torpe. Sabe anteponer su persona por el bien de la familia, en concreto su madre, pero la falta de sentido común provocará que Toni sufra y cometa delito tras delito. En cuanto a Víctor, Toni no quiere saber nada sobre él o su madre más allá de lo formal, pero no puede evitar prestar atención a Víctor y preocuparse de que acabe metiéndose demasiado en el lío.

LLUÏSA SOLER	
Edad	62 años.
Orientación sexual	Bisexual.
Ocupación	Gerente biblioteca del pueblo.

Tabla 33. Ficha técnica de Lluïsa. Elaboración propia.

## CARACTERIZACIÓN

Lluïsa es una mujer que lleva 30 años viviendo en el pueblo. Se instaló en una casita con su marido, que nació en el pueblo, y allí compartieron una vida juntos hasta que él murió de cáncer. Lluïsa podría haberse ido a un lugar a empezar de nuevo, pero decidió quedarse en el pueblo y su gente. Había algo en las montañas o en los susurros de la plaza, que le habían obligado a echar raíces.

Lluïsa trabaja en la biblioteca del pueblo, lugar en el que mientras no ordena libros o regaña a alguien por hablar demasiado alto, se dedica a observar a la gente que viene y va. De vez en cuando se permite acercarse a alguna de ellas y ofrecer ayuda, bien sea relacionada con libros o para dar consejos sobre la vida. Lluïsa es una persona curiosa, sensible y muy perspicaz. Quizás por esto es conocida por todo el pueblo, después de 30 años relacionándose con la misma gente es imposible no crearse cierta reputación.

Como hobby, a Lluïsa le encanta tirar las cartas. No se considera una pitonisa, sino más bien la mujer con la que vas a hablar cuando tienes preguntas, dudas o si simplemente te apetece comer unas galletas con buena compañía. No juzga a las personas, motivo por el cual los vecinos frecuentan su puerta. Lluïsa cree que tiene más clientela que la propia iglesia.

Los jóvenes del grupo (Alba y Víctor) se presentan en su casa para pedirle ayuda, Mario ha desaparecido y no saben qué le ha pasado. Lluïsa, que ya había visto a Mario dar vueltas y hacer preguntas por el pueblo, no se sorprende de la noticia y les invita a pasar. Después de todo, cuando te llegan tantos secretos a tu hogar, es imposible no hacerse una idea de los trapos sucios que esconde el pueblo.

RAFAEL PÉREZ	
Edad	40 años.
Orientación sexual	Heterosexual.
Ocupación	Empleado de la familia Puerta.

Tabla 34. Ficha técnica de Rafael. Elaboración propia.

## ***CARACTERIZACIÓN***

Rafael es un hombre que lleva trabajando con la familia de Dani (los Puerta) desde hace unos 10 años. Se encarga de hacer todo aquello que los padres de Dani no tienen tiempo para: hacer trámites, recoger a Dani del colegio, llevarlos en coche a alguna reunión, etc. Rafael es una persona pasional, reservada, profesional y aunque nunca critica a los Puerta, no puede evitar reconocer que no son lo que él llamaría una “familia”.

Rafael tiene su propia familia, sus propios hijos, sus propias preocupaciones. No obstante, ha visto crecer a Dani y se ha dado cuenta de que el joven no tiene mucho apoyo dentro de su propia casa. No es que Rafael ejerza una figura paterna en él, pero sí que siente simpatía hacia el chaval y quisiera que lograra sus sueños. Rafael trata de encontrar un balance entre la profesionalidad y la amabilidad, no quiere inmiscuirse en los problemas de Dani pero tampoco quiere abandonarlo a su suerte. De vez en cuando le da un toque, puesto que aunque vé en el chico potencial, sigue siendo un niño de familia rica y tiene salidas de niño mal criado. Porque lo es, definitivamente lo es. Y Rafael no tiene tiempo para criar a un niño pijo que quiere escapar de una jaula de oro, pero sí que puede recordarle cuando va por mal camino.

### **4.3.2. Mundo y contexto**

#### ***Época***

La historia de Sin Señal transcurre durante un verano en un pueblo de los Pirineos Catalanes. Se trata de un relato contemporáneo que plantea personajes con los que los jóvenes de hoy en día puedan identificarse.

#### ***Espacios principales***

##### **Local**

El local de Alba es el espacio en el que transcurren más tiempo juntos el grupo de amigos. Lo que era antes un antro lleno de muebles viejos y basura de hotel acumulada por años, se convirtió poco a poco en un pequeño refugio para ellos.

Es un local sencillo, con un baño, zona de estar y una mini nevera que cumple la función de cocina. Como todo local, cuenta con una zona con sofás, cojines, mantas, una mesita y un televisor para las noches de cine en grupo. También se vislumbra un colchón al fondo de la estancia, reposado contra la pared para no ocupar demasiado espacio pero preparado en caso de que se quiera pasar la noche en el local. Se nota que el local se ha ido llenando con muebles encontrados y reparados o donados directamente, puesto que ninguno de ellos comparte un mismo estilo. Es un local hecho a trozos, así que contiene un poco del alma de cada una de las protagonistas. La decoración además de ser muy juvenil, llega a rozar el desastre. La estancia está empapelada con posters que han ido comprando los amigos, banderas del colectivo LGBT que han traído ellos mismos, fotografías suyas por todas partes

y una estantería abarrotada de objetos a cada cual menos funcional. No obstante, el local sufre un gran cambio al empezar la serie. Mientras que empieza siendo un lugar en el que les amigos pueden ir y disfrutar de su compañía, hacer fiestas o esconderse del mundo cuando este se les hace demasiado grande, acaba convirtiéndose en una guarida en la que investigan el paradero de Mario cuando este desaparece. Las fotos se retiran y en su lugar se cuelga un tablero de corcho repleto de pistas, anotaciones y suposiciones respecto a la razón de por qué Mario no aparece.

### **Hostal**

El hostal de Alba y su madre Montse se encuentra en las periferias del pueblo, pero llegar a él es tan fácil como empezar desde la plaza del ayuntamiento y subir recto. Es un edificio antiguo, lleva en el pueblo tanto o más que Montse, pero tiene un encanto rural que llama la atención de los turistas.

Cuando Montse se casó con su marido Robert, antes de que naciera Alba, decidieron invertir en el edificio y convertirlo en un pequeño hostal. Cuando Robert las abandonó, Montse no se rindió y puso todo su esfuerzo en sacar adelante el proyecto. De estancia en estancia, el hostal fue cobrando forma, hasta acabar siendo la pequeña joya que es.

Es un hostal familiar que cuenta con la recepción, la cocina, el comedor para los desayunos, una lavandería y veinte habitaciones para dos o cuatro personas. Tiene una estética muy rural, con paredes de piedra y armarios de madera, camas con cabeceras altas y suelos un tanto fríos. Tanto Montse como Alba viven en el hostal, teniendo cada una sus propia habitación con baño. Aunque siguen teniendo la misma estética que el resto del hostal, están decoradas al gusto, reflejando la personalidad de cada una. El rincón favorito de Alba para comer es el pequeño acceso que hay en el porche de la entrada, el cual da al río del pueblo. Como está prohibido el paso a los turistas, suele estar libre de miradas indiscretas o ruido.

### **Piso Mario**

El piso de Mario es un duplex con dos habitaciones y dos baños, uno con ducha y otro sin. Se encuentra en el centro del pueblo y aunque no es muy grande, tiene muy buenos accesos a todas las zonas turísticas del pueblo. Es en realidad el piso que usaban sus tíos para pasar las vacaciones cuando sus primos eran pequeños, pero desde hace un tiempo que no van. Mario pidió darle uso los veranos a cambio de hacerse cargo del piso y mantenerlo en buen estado, a lo que sus tíos accedieron.

Es un piso un poco vacío, pero es acogedor. Se nota que fue decorado en los 2000, puesto que gran parte de los muebles se han quedado un tanto anticuados. Mario probó de comprar alguna planta para alegrar las estancias, pero entre el trabajo, los amigos y su investigación

no pasa casi tiempo en el piso y se mueren todas. Cuando desaparece Mario lo primero que hace la policía es acordonar el piso y registrarlo en busca de pistas que puedan ayudar a encontrarle. El grupo se cuela un par de veces, pero no vuelven a entrar hasta que acompañan a la familia de Mario para recoger sus cosas.

### **Casa Dani**

Dani pasa gran parte de las vacaciones en la antigua casa de verano de su familia, lugar en el que disfrutó de sus padres cuando era pequeño. Es un bonito chalet, no muy alejado del centro, alineado con el resto de casas caras del pueblo en una residencia privada.

Es una casa medianamente grande, con tres habitaciones y dos baños, una cocina larga que ya casi nadie usa, un comedor con una mesa enorme y una sala de estar presidida por un televisor que ocupa media estancia. Toda la casa está iluminada por grandes ventanales, que dan a un balcón que rodea todo el chalet. De vez en cuando Dani y Alex desayunan ahí fuera, en una mesita que adorna el espacio, mirando las vistas a las montañas que tiene la casa. Aparte del interior, el chalet también cuenta con parking propio y una terraza con hierba, flores y un árbol que da la sombra suficiente para no sudar en verano.

Así mismo, es un chalet muy elegante y minimalista. Fue decorado por una diseñadora de interiores cuando los padres de Dani compraron el chalet y así sigue amueblada. Juega con los colores de madera y la piedra tan característica del pueblo, pero con estilo y gusto. Dani considera que es una casa poco acogedora y vacía. Sus padres ya no quieren pasar las vacaciones allí, así que suele tener el sitio para él solo, motivo por el cual siempre invita a sus amigos a comer, cenar o simplemente a pasar la tarde.

### **Bar Racó del Borell**

El bar Racó del Borell está regentado por Pol, el jefe de Mario. Es un bar poco especial, pero sirven buenos cafés y abren pronto, razón por la cual siempre está lleno por las mañanas. Está muy cerca del Ayuntamiento y de la comisaría del pueblo, así que suele encargarse de servir el desayuno a los currantes de turno. Mario empezó a trabajar en el bar hace tres años, se enteró que buscaban gente una tarde que tomaba unas cervezas con Alba y Dani y desde entonces trabaja en él cada verano.

Es un bar sencillo, sin demasiadas pretensiones. Siempre está impoluto y las vidrieras que dan a la calle consiguen que el lugar siempre sea acogedor y cálido. Les residentes del pueblo siempre hablan bien del bar, pero gran parte de los elogios se los llevan Pol y Mario, puesto que a pesar de tener tanta gente pasar por allí se acuerdan de los nombres de todos. Es un bar como otro cualquiera y como tal, es el sitio designado para los cotilleos y las quedadas en grupo.

### **Ayuntamiento**

El Ayuntamiento del pueblo es un edificio alto, de fácil acceso situado en el centro del pueblo. Está decorado por arcos y columnas en su base, ventanas de madera y una fachada de piedra gris. No es un edificio lujoso, sino que cumple con su función.

Está compuesto por varios despachos, baños en sus dos plantas y unas cuantas salas de reuniones grandes. El único despacho que es un poco más elegante es el de Susana, la alcaldesa del pueblo.

A pesar de ser un edificio público, sigue teniendo una gran recepción por la cual se tiene que pasar para avisar del motivo de la visita, burocracia que a veces la familia Riells evita entrando por la puerta trasera. El edificio fue construido con ayuda de los antepasados de la familia, así que como con otros edificios emblemáticos del pueblo, los Riells conservan las llaves de todas sus puertas.

### **Comisaria de policía**

La comisaria del pueblo es un edificio de dos plantas, dividiendo la zona de trabajo y pública por un lado, y la zona de interrogatorios y la sala de archivos por otra. No se encuentra muy lejos del Ayuntamiento, de modo que es fácil de localizar en el mapa.

Es un sitio amueblado con poco gusto, es un lugar gris que ha sido diseñado para ser funcional. Nada más entrar hay una sala de espera con máquinas de café, un revistero y sillas atornilladas a la pared. No hay muchas ventanas, pero las pocas que hay dejan respirar al edificio.

La comisaria no suele ser un sitio muy concurrido, los días que hay más movimiento es en verano con los turistas, pero nada exagerado. Es un pueblo tranquilo y su comisaría, con sus agentes, es un reflejo de este. No obstante, la desaparición de Mario rompe con esa tranquilidad y al empezar con la investigación la comisaría, junto con su gente, se convierte en el epicentro del pueblo.

### **Casa Riells**

La casa de la familia Riells es conocida por todos los residentes del pueblo, es tan llamativa que incluso algunos turistas se paran enfrente para hacerle fotos. Es una casa de tres plantas, con parking propio y para invitados, además de un patio detrás de la casa. Los Riells son una familia poderosa desde hace generaciones y su casa representa todo lo que son.

La casa está llena de pasillos largos, escaleras escondidas y puertas en los rincones más insospechados. Es una casa que parece un castillo, con secretos detrás de cada puerta. No obstante, esto no la hace una casa desagradable, puesto que los Riells tienen un gusto



impecable. La casa está amueblada con amor, decorada al más mínimo detalle, como si la casa fuese también parte de la familia. La zona más acogedora es la sala de estar, presidida por una chimenea clásica hecha de piedra, lugar en el que suelen recibir a las visitas.

Así mismo, la casa Riells tiene puertas cerradas. Hay estancias, como ahora los estudios de los hijos o Carmen que están cerrados con llave, además de la biblioteca, las habitaciones personales o la bodega en la que encierran a Mario. Es una casa privada, por mucho que sus puertas parezcan estar abiertas a las visitas.

## 4.4. Mapa de tramas

Para poder estructurar la trama completa de la serie se ha creado un mapa de tramas que narra los puntos claves de las sinopsis (véase *Anexos 6.2. Sinopsis capítulos*), de manera que quede recopilado en un gráfico toda la trama de Sin Señal. En la figura 61 se observa la leyenda de colores que sigue el mapa de tramas, de manera que su lectura sea más sencilla. La gama de colores siguen la paleta de colores designados a los personajes durante el desarrollo de Sin Señal.

Para poder leer el mapa de tramas página por página y en grande véase *Anexos 6.3 Mapa Tramas*.



Figura 51. Mapa de tramas. Elaboración propia.

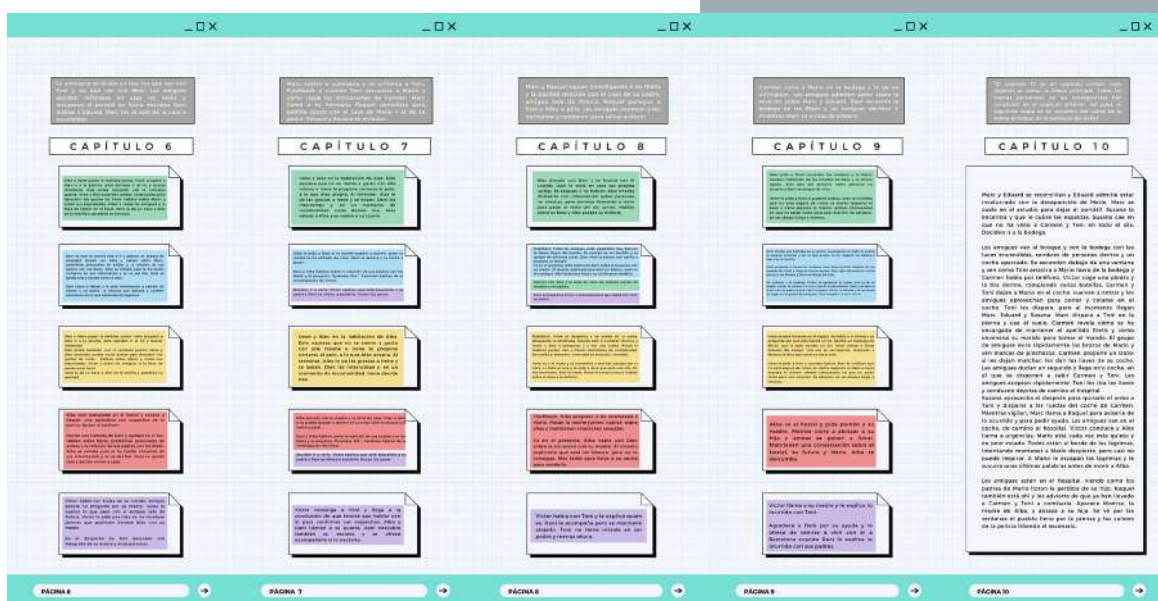
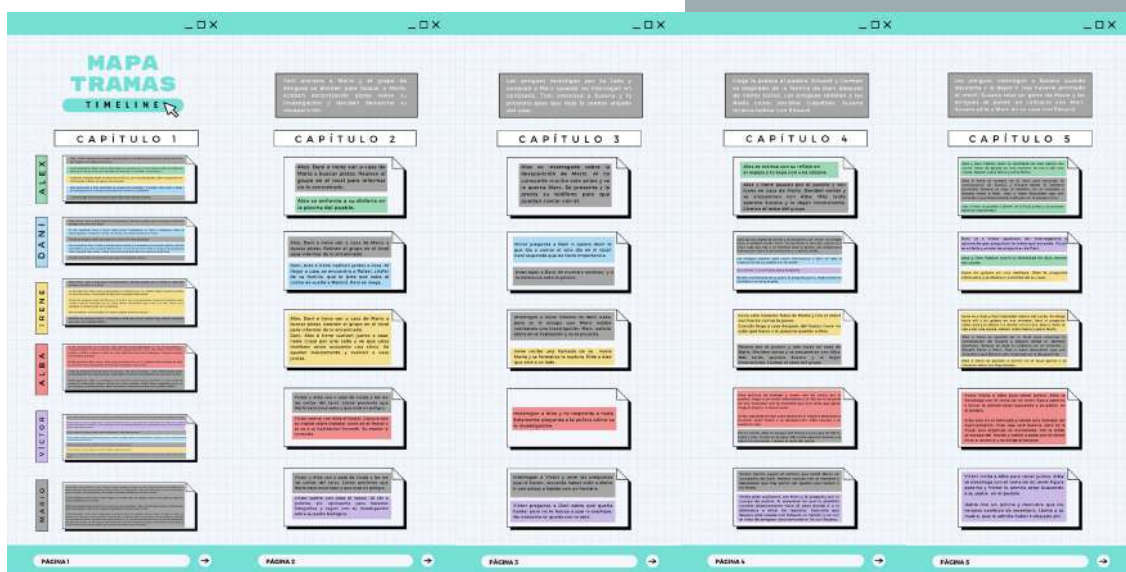


Figura 52. Mapa de tramas. Elaboración propia

Figura 53. Mapa de tramas. Elaboración propia.

Figura 54. Mapa de tramas. Elaboración propia.

Figura 55. Mapa de tramas. Elaboración propia.

Figura 56. Mapa de tramas. Elaboración propia.

Figura 57. Mapa de tramas. Elaboración propia.

Figura 58. Mapa de tramas. Elaboración propia.

Figura 59. Mapa de tramas. Elaboración propia.

Figura 60. Mapa de tramas. Elaboración propia.

Figura 61. Mapa de tramas. Elaboración propia.

## 4.5. ESPECIFICACIONES FUNCIONALES

### 4.5.1. Plataformas y canales

Como ya se ha mencionado en diversos apartados, Sin Señal es una webserie que se desarrolla en más de una plataforma. A continuación se presenta una lista de las diversas plataformas de las que se hace servir el proyecto y qué contenidos se muestran en cada una de ellas. Esta información complementada con el viaje de le usuarie (véase apartado 4.5.2. *Viaje de le usuarie*) son clave para entender los canales en los que se desarrolla Sin Señal y la relación de la audiencia con estos.

#### **Web propia**

La plataforma principal es la web propia de la webserie a partir de la cual se va a poder acceder al resto de canales. La web funciona como un lugar desde el que trasladarse al resto de los contenidos y plataformas disponibles.

Por una parte, antes de haberte registrado, se tiene acceso al capítulo piloto en el que se conocerán a los personajes. Esta primera interfaz de la web es igual para cualquier espectadore que llegue a Sin Señal. A partir de la visualización del primer capítulo y, tras el registro en la propia web, cada usuarie accederá a una interfaz diferente, cada una dedicada a une de les 5 protagonistas.

A pesar de haber cambiado la interfaz, la plataforma sigue siendo la misma página web propia de la webserie (véase apartado 4.6.3 *Storyboard* para ver las especificaciones de cada web). En estas cinco versiones de las web se podrá encontrar el contenido referente a cada personaje. En primer lugar, el capítulo semanal diferente para cada personaje. Y, en segundo lugar, se accede a una previsualización de los contenidos extras que se podrán encontrar en otras plataformas que a continuación se expondrán. Es decir, si en Instagram se verán fotos y vídeos de la vida personal de les protagonistas, en la web se recogerán las publicaciones más recientes desde las que podrán acceder al Instagram completo. Lo mismo ocurrirá con Spotify y Discord, explicadas ambas más adelante.

#### **YouTube**

El capítulo piloto recogido en la web estará colgado en YouTube en modo público, de forma que también se pueda acceder a Sin Señal sin saber de la plataforma web.

El resto de capítulos, que serán diferentes según el personaje con el que se registre le usuarie, también estarán colgados en YouTube pero en modo oculto.

A pesar de ser contenido colgado en YouTube, se accederá a él mediante los links de la plataforma web, de esta forma, le espectadore está viendo su capítulo a través de la web de Sin Señal pero el vídeo se encuentra en YouTube. Así se consigue recoger la información de visualización mucho mejor y se evita el exceso de peso en la plataforma web.

## **Instagram**

Instagram tiene el objetivo de hacer realidad los personajes que forman parte de la ficción. Cada uno de ellos tendrá su perfil en el que irá colgando contenido del día a día, tanto posts como historias. Algunos de los contenidos tendrán relación directa con la trama, de forma que el espectador podrá hacer suposiciones sobre lo que puede pasar a través de investigar en las redes sociales. No obstante, esta relación con la trama es innecesaria para comprender la historia de la webserie, se puede seguir la trama perfectamente únicamente viendo los capítulos, es contenido extra.

Otros contenidos servirán únicamente para conocer más al personaje, sus gustos y aficiones y las relaciones que puedan haber entre ellos. Gracias a utilizar Instagram se le da al personaje ese realismo que consigue que formen parte del día a día de la audiencia, como si fuese un amigo más a quien siguen.

## **Discord**

El objetivo principal de Discord es crear comunidad, conseguir que la audiencia se integre en Sin Señal y que, a la vez, puedan crear sus propias comunidades para potenciar el fenómeno fan. Discord se va a utilizar de dos formas diferentes, una que tiene relación con la trama y otra relacionada con la propia audiencia.

En primer lugar, se creará un servidor en el que cada usuario podrá acceder a los chats personales del personaje con el que se ha identificado. Es decir, si se ha escogido el personaje de Víctor, a través de Discord y por diferentes canales se verán las conversaciones que Víctor tiene con sus amigos, tanto individualmente como en grupo. Estas conversaciones forman parte del contenido extra creado en torno a la trama de Sin Señal. Este será un canal únicamente de visualización, no se podrá participar.

Por otro lado, se va a crear otro canal dentro del mismo servidor que funcionará como lugar de reunión para todas las personas que ven la webserie y que se han identificado con el mismo personaje. En este canal sí se podrá participar, de forma que, aquellos espectadores identificados con el personaje de Víctor podrán intercambiar teorías sobre la trama.

Estos son los dos canales que se crearán desde la dirección de Sin Señal, sin embargo, no es el único uso que se le podrá dar a Discord. Dado que el objetivo principal de este formato es completar el puzzle gracias a la información de la que disponen los diferentes personajes, se espera que la misma audiencia cree de forma espontánea servidores y canales de Discord. En estos canales generados por la audiencia se podrán juntar personas que se han registrado con diferentes personajes de forma que podrán comentar el contenido (tanto del capítulo como de las redes sociales) y crear teorías al respecto.

## Spotify

La función principal de compartir contenido en Spotify es que la audiencia conozca los gustos musicales de cada personaje. Una lista de música puede decir mucho de una persona, de sus gustos y sus estados de ánimo. Es por ello que cada personaje tiene su propia cuenta de Spotify en la que se crearán listas acorde a su personalidad. Tal como se explicará en el viaje de le usuarie (véase apartado 4.5.2 *Viaje de le usuarie*), esta se actualizará según el momento de la trama en el que se encuentre la webserie.

El contenido compartido a través de esta plataforma no tiene relación con la trama, es adicional para que le espectador pueda sentir a su personaje más cercano y disfrutar de la música que escucha. Este contenido es público para cualquier persona, no importa el personaje con el que se haya registrado, se tendrá acceso a todos los perfiles y a todas las listas.

### 4.5.2. Viaje de le usuarie

La experiencia de le usuarie con Sin Señal, al tratarse de una narrativa transmedia, puede tomar varios caminos dependiendo de lo implicado que esté con la trama.

No obstante, se ha creado un diagrama que ilustra el orden que debe seguir le usuarie para entender la trama principal, además de añadir las tres plataformas secundarias que complementan la historia y enriquecen con contenido extra la experiencia. Para entender las figuras y la separación de información por colores, se ha diseñado una leyenda que facilita la lectura fluida del diagrama.

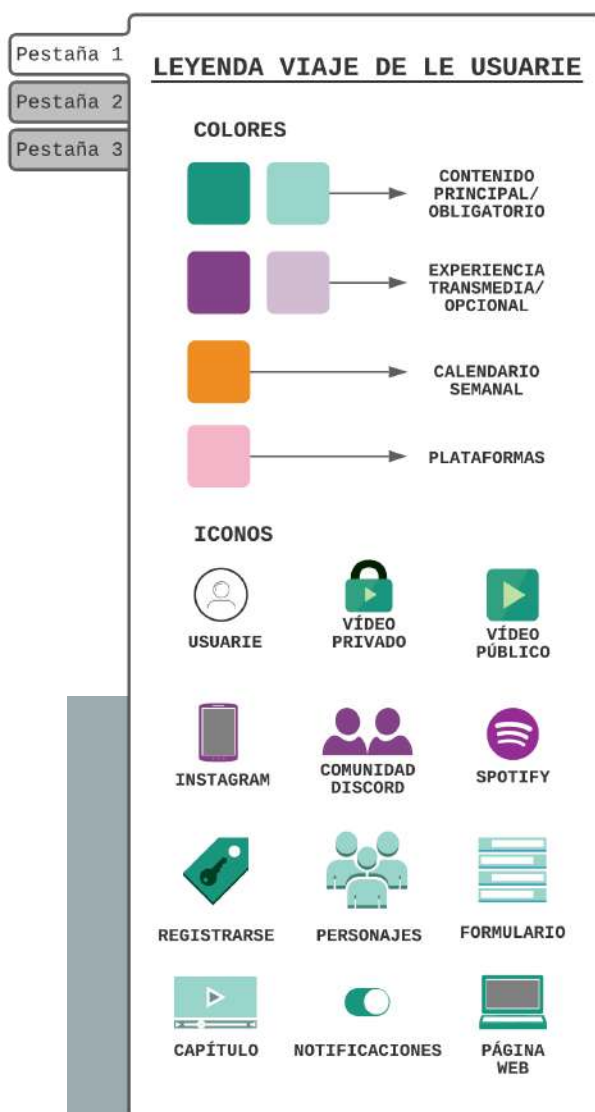


Figura 62. Leyenda Diagrama Viaje de le Usuariae Elaboración propia.

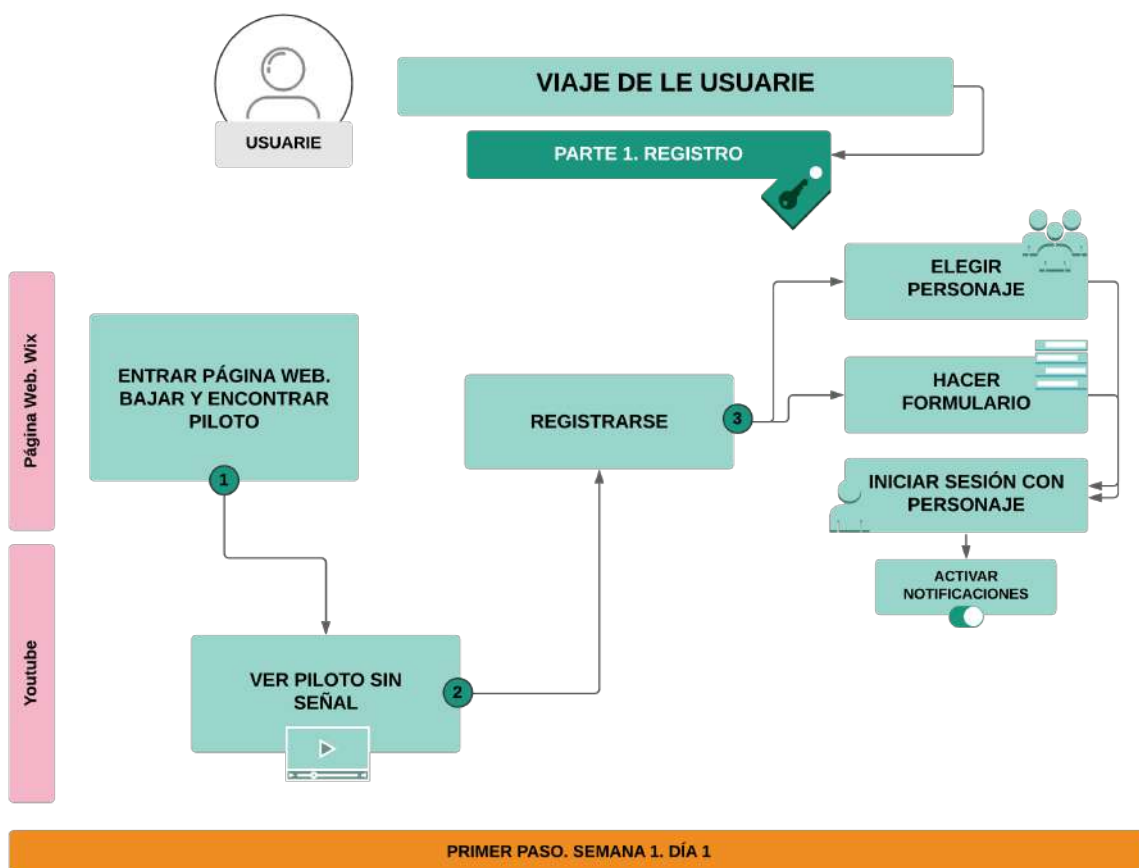


Figura 63. Leyenda Diagrama Viaje de le Usuarie: 1 Elaboración propia.



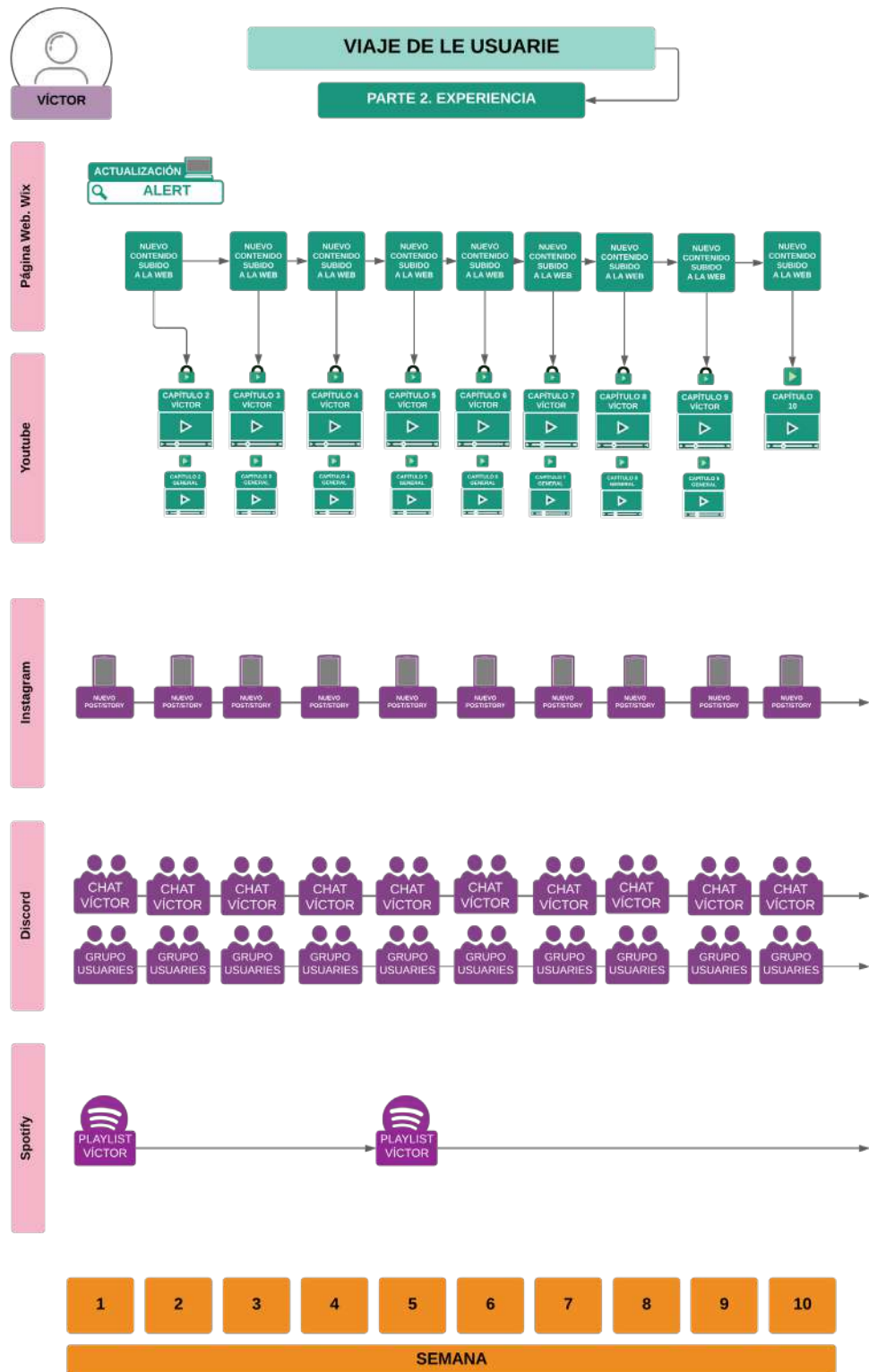


Figura 64. Leyenda Diagrama Viaje de le Usuarie: 2 Elaboración propia.

#### 4.5.2.1. Puntos Clave

Tal y cómo se ha podido ver en los diagramas anteriores, hay dos secciones muy marcadas. Primeramente, el apartado verde: este hace referencia a todo el contenido principal, es decir, los diez capítulos de la serie. Esta franja de contenido es obligatoria de consumir si se quiere entender la trama completa de Sin Señal. En segundo lugar está el apartado violeta, color que hace referencia al personaje de Víctor (ya que se siguen los códigos de colores de los personajes). Esta segunda franja de contenido no es obligatoria de visualizar, sino que complementa a la trama principal y ofrece a le usuarie expandir su conocimiento y descubrir más detalles sobre les protagonistas.

En cuanto a las llamadas a la acción, solo hay tres obvias y todas se encuentran en la primera fase del diagrama: ver el piloto, registrarse para poder seguir la historia y activar las notificaciones. Es cierto que se ofrecen dos vías de registro, pero la acción importante sigue siendo la misma: elegir un personaje. En la segunda fase del diagrama no hay misterio, si se han activado las notificaciones de la página web le usuarie recibirá avisos de cuando haya contenido nuevo y desde su perfil podrá visualizarlo. En cuanto al contenido transmedia (Instagram, Spotify y Discord), como no es obligatorio su consumo, no hay llamadas a la acción claras y simplemente evolucionan en su propia línea. No obstante, en los capítulos de cada personaje se hace referencia a la tecnología y a las redes sociales, bien sea con conversaciones de WhatsApp que comparten les protagonistas o con imágenes de estes mismos usando su móvil. De esta forma se le recuerda a le usuarie del transmedia que les espera, si es que desean descubrir más sobre el universo de Sin Señal.

Por último, a pesar de que ya se explica en la leyenda del punto anterior, es pertinente especificar la diferencia entre los vídeos (episodios) privados y públicos. Tal y como se ha explicado, los capítulos uno y diez son generales y todes pueden verlo, mientras que del capítulo dos al ocho solo se podrá ver el episodio acorde a le protagonista que se haya elegido, motivo por el cual tiene un icono con candado. Así mismo, de esos mismos capítulos también podrá acceder a los clips de contenido compartido que todes ven independientemente del personaje, motivo por el cual este icono no tiene candado.

## 4.6. ESPECIFICACIONES DE DISEÑO

La página web es el pilar principal del proyecto. Por esta razón es interesante analizar cómo funcionará, teniendo en cuenta el formato elegido y la interacción que se pretende conseguir con la audiencia.

En este punto, se describe estéticamente la plataforma web necesaria para poder disfrutar plenamente de este formato. Antes de empezar, debe hacerse una aclaración: se han generado 6 webs a modo de muestra, para facilitar y presentar esquemáticamente cómo

funciona el formato. En los siguientes apartados se incluyen ejemplos de estas. Sirvan solo como plantillas, pues cuentan con limitaciones técnicas. Aún así, es la mejor manera de poder plasmar las ideas estéticas imprescindibles en este proyecto.

#### 4.6.1. Diseño estético

##### 4.6.1.1. Visión general: estilo del conjunto

Teniendo en cuenta que hay un total de 6 páginas webs, se requiere una correlación estética entre todas ellas. Siguiendo las mismas pautas que se han establecido desde el equipo directivo, de fotografía y arte, se sigue en todas ellas un estilo limpio y sencillo, con una gama casi monocroma, combinada con los colores identificativos.

Aunque se detalla la estructura de cada web en el apartado 4.6.3. *Storyboard*, a continuación se describe brevemente el uso de cada una de ellas.

Por un lado, la página principal expone toda la información útil para poder disfrutar de la experiencia completa de la webserie. Así mismo, esta interfaz incluye el registro para acceder a uno de los perfiles de personaje.

De este modo se crean 5 planas web que corresponden a los 5 perfiles de los personajes. Es decir, una vez le usuaria se registra y selecciona un personaje, solo tiene acceso a la web de su protagonista. Por tanto, se necesita generar 5 webs diferentes que sigan un mismo estilo visual, unificando el diseño de todas mediante la tipografía, animaciones, estructura y contenido, pero añadiendo toques personales a cada perfil. (véase apartado 4.6.5 *Guía de estilo* para ver su aplicación).

##### 4.6.1.2. Justificación de la elección de la interfaz.

#### Comparar diseño con *SKAM*

Debido al carácter transmedia de esta serie, se ha tomado como referencia la interfaz de *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018). Por ello, se procede a describir brevemente el diseño web de su interfaz.

Para contextualizar, *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018) tiene una protagonista por temporada. Todas las temporadas están agrupadas dentro de una misma web, accesibles a través del menú.

El primer contacto al acceder a la web de [SKAM España](#) (Álvarez y Ayerra, 2018) es el banner. Este es impactante debido a que es grande, llamativo y se diferencia cromáticamente del resto de la web, siendo el elemento principal de color. Se sitúa en la parte superior y le usuaria obtiene directamente la información de qué temporada está viendo, tanto textualmente como

a través de la fotografía de le protagonista, a excepción de la primera temporada que incluye a todos los protagonistas. Sin embargo, cada temporada sigue un diseño estético distinto en el *banner*.

A continuación, aparece el contenido de la temporada, organizado cronológicamente. En el menú, existe la opción de reorganizarlo, únicamente de manera ascendente o descendente. De este modo, cada vez que se sube contenido nuevo, aparece al inicio de la web. Este contenido es de 3 tipos: publicación de Instagram, chat de WhatsApp o clip de vídeo en YouTube. No existe la posibilidad de dividir este contenido. Aún así, se especifica el tipo de contenido con un icono y la fecha de publicación. También permite interactuar a través de botones de “me gusta” y “comentarios” en cada publicación.

Por último, la web contiene una barra con diferentes botones, vinculados a otros apartados de la web. Esta barra se mantiene anclada, facilitando el acceso a cualquiera de estos apartados, por mucho que le usuaria haya navegado por la web. Estos apartados son: “Capítulos” y “Menú”. Le usuaria no sabe si ha clicado, pues no aparece ningún cambio de color que identifique esta acción. Al clicar a “Menú”, aparece un desplegable que contiene una herramienta para buscar, un botón para cerrar el desplegable y una lista con los siguientes apartados: “Temporadas”, “Perfiles” y “Capítulos”. Cada temporada está acompañada de la cara de la protagonista y redirige a todo el contenido de esta. Al clicar sobre “Perfiles”, se accede a una lista de todas las cuentas de Instagram con la siguiente información: foto, nombre completo y fecha de nacimiento. Por último, al clicar sobre “Capítulos” se accede a una lista de todos los capítulos de la serie, organizados por temporadas, cronológicamente, acompañados del título, sinopsis y fecha de publicación. Se puede acceder a este apartado tanto desde el menú como desde la barra.

En definitiva, esta interfaz tiene un diseño sencillo, quizá incluso demasiado. No sigue una misma coherencia entre temporadas y es difícil navegar o encontrar contenidos concretos. Sirve más bien como carpeta donde almacenar todo el contenido. La web no incita a le usuaria a interactuar. Esto se ve reflejado en la poca participación que hay en los botones de “me gusta” o “comentarios” dentro de la web, en comparación con otras redes como YouTube, Instagram o Twitter.

Después de hacer un análisis, se han seleccionado aquellos elementos que se consideran puntos fuertes a añadir en este proyecto. En cambio, se han modificado aquellos puntos que, en este caso, deben cambiar. Así pues, el proyecto debe tener una organización clara e intuitiva del contenido. También debe mantener la continuidad y coherencia estética durante todo el proyecto. Le usuaria debe estar informada en qué punto del proceso se encuentra durante toda su experiencia en la web. Es muy importante crear comunidad, permitir e incentivar la

participación de la audiencia. Por último se quiere implementar la opción de activar y recibir notificaciones cuando haya una nueva publicación en al web.

En definitiva, la interfaz debe ser sencilla, intuitiva, funcional y atractiva para que le espectadore se sienta cómodo haciendo uso de ella y tenga menor probabilidad de perderse información o parte de la historia. Por eso, se considera necesario agrupar todo el contenido generado por cada personaje en su página web. Este contenido debe estar dividido y organizado, de manera que sea más fácil ir a buscar un tipo de contenido concreto. De este modo, es más sencillo informar a le espectadore de qué novedades han habido durante la semana en las diferentes redes sociales de su personaje. Además, con el condicionante añadido de este formato, es indispensable crear un espacio donde le espectadore tenga acceso a una información individualizada según el personaje desde el cual visualiza la serie y así bloquear el contenido de las diferentes focalizaciones. Por último, esta plataforma permitirá enviar notificaciones a le usuarie cuando haya nuevo contenido incitando a visualizarlo. Teniendo en cuenta que uno de los objetivos de este formato para que funcione es la necesidad de interactuar y crear comunidad entre les otros usuaries, se habilita la opción de suscribirse a canales de chat y grupos y se les invita a que compartan sus emociones y pensamientos sobre la historia y las expectativas o teorías que se vayan generando, pudiendo tener un *feedback* con la comunidad de fans. Es por todo ello que se necesita una página web independiente para cada uno de les protagonistas.

Siempre se puede volver a la página principal para recordar cómo funciona el formato, conocer la trama o buscar información de les protagonistas.

#### 4.6.2. Branding

Sea cual sea el proyecto, como si se trata de una persona particular, es importante que se tenga una imagen de marca bien definida. Gracias a ello se consigue una fácil identificación de la marca, así como una mayor persistencia en la memoria del público al que va dirigido. La existencia de elementos identificatorios son clave para ello, desde elementos estéticos hasta aspectos ideológicos.

En el caso de Sin Señal se ha creado la estrategia de *branding* en base a dos ejes estructurales. En primer lugar, los elementos identificatorios en cuanto a la imagen y primeras impresiones estéticas. Forman parte de la identidad visual de Sin Señal el logotipo, la gama cromática tanto del producto audiovisual como de las redes sociales y plataforma web y el ritmo y movimiento de todas las piezas audiovisuales que conforman la webserie.

En segundo lugar se encuentra lo referente a la filosofía de Sin Señal, centrado en el uso del lenguaje y en la presentación del proyecto ante la audiencia potencial.

A continuación se explicarán en detalle cómo se han tratado cada uno de los anteriores aspectos con el objetivo de crear una estrategia de *branding* exitosa.

# SIN SEÑAL

Figura 65. Elaboración propia.

En cuanto al logotipo, se ha usado una tipografía con estilo de neón. El logo está constituido únicamente por el nombre del proyecto y la base de este es el grupo de amigos. El neón referencia las luces que tienen por todo el local, incluyendo textos y siluetas propiamente de neón. Este espacio es el más importante para el grupo. Además, el neón recuerda a la noche, con estrecha relación al *thriller* y al suspense. Como cualquier elemento eléctrico, si el cable no funciona, no hay luz. Se ha querido referenciar de esa forma el título, Sin Señal. El color utilizado es el identificativo de la marca. Teniendo en cuenta que el uso de la luz y el color tiene especial relevancia en todo el proyecto, es lógico que el logo contenga esa esencia.

Siguiendo con los aspectos estéticos y habiendo hablado un poco de la gama cromática del logotipo es necesario comentar que se ha tratado de seguir esta coherencia tonal tanto en el producto audiovisual como en las redes sociales y en la página web. El color principal que define el proyecto es el azul en sus distintas tonalidades, dejando un tono más llamativo en el logo y utilizando los más oscuros para todo lo demás.

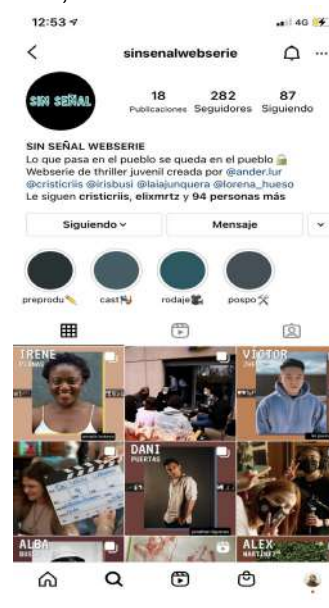


Figura 66. Captura de pantalla de la cuenta de Instagram de Sin Señal. Elaboración propia.



Figura 67. Captura de pantalla de la cuenta de Instagram de Sin Señal. Elaboración propia.

En Sin Señal hay dos grandes conjuntos de tramas bien diferenciados, lo referente al *thriller* y lo referente al drama juvenil. Este factor se ha querido reflejar también en los colores que representan al proyecto, sobre todo en redes. En Instagram se ha optado por combinar colores fríos, azules, con tonos más calientes que se acercan más al rojo y al marrón.

Gracias a esta combinación de paletas diferentes se consigue marcar una clara línea de estilo que pretende jugar con los contrastes. De esta forma se da a entender a le espectador que en un momento puedes encontrar una cosa y acto seguido algo completamente diferente, tal como pasa en la webserie.



Finalmente, todo el proyecto está marcado por un ritmo visual. Se ha jugado con la combinación de diferentes técnicas para conseguir dinamismo y movimiento, con el objetivo de captar la atención de le espectador en todo momento. Las transiciones forman parte de la identidad de Sin Señal. Unas piezas audiovisuales cargadas de movimiento, con un montaje rápido y fresco. Se busca una sensación de querer saber más, saber cuál es el paso siguiente.

En cuanto al proyecto web, se presentan los elementos utilizando la técnica del *scroll down*. Le usuarie se desplaza verticalmente, mientras que los elementos aparecen con combinaciones entre efectos *parallax* y disoluciones. Y toda acción tiene respuesta. Al pasar el cursor por encima de los elementos se desvela información.

Cerrados los elementos característicos en cuanto a la estética, toca el turno a los componentes ideológicos, es decir, a los factores que definen Sin Señal teniendo en cuenta la filosofía que sustenta el proyecto.

La característica definitoria de la forma de presentar el proyecto en redes es el uso del lenguaje inclusivo para hacer referencia a cualquier persona que tenga relación con Sin Señal, ya sea parte del equipo o de la audiencia. Las personas que están detrás del proyecto sostienen que el uso del lenguaje inclusivo, con la decantación por el género neutro, es esencial para que todas las identidades se sientan apeladas.

El hecho de ser un lenguaje al que no está acostumbrada gran parte de la población juega a favor de la propuesta ya que consigue que quien lee un texto de Sin Señal se pare a comprobar cómo está escrito. Quizás incluso se pare a reflexionar y a investigar al respecto.

Véase ejemplos en el siguiente apartado 4.6.3. *Storyboard*.

#### 4.6.3. *Storyboard*

##### [Página web principal de Sin Señal](#)

Esta web funciona como página principal y presentación de proyecto. A través de un simple movimiento como es el *scroll down*, le usuarie tendrá acceso a toda la información que necesite para vivir la experiencia de este formato al completo.

*Captura 1:*



Figura 68. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

Al entrar en la web, lo primero que aparece es una animación de entrada, a modo de portada identificativa de la serie. En esta aparece el logo de la serie, que contiene el título, acompañado de un texto que describe el formato. Además aparece el *tagline* de esta. En este primer impacto se muestra la marca corporativa del proyecto y debe ser visualmente atractivo.



Figura 69. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.



Figura 70. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.



Figura 71. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

En la parte superior hay una barra semitransparente que contiene el menú de la página web. Esta barra se mantiene anclada a la parte superior de la ventana, desplazándose y acompañando a le usuarie durante toda su experiencia en la página. En ella se encuentra el logo y las diferentes secciones de este menú. Estas son: trama, personajes, formato, originalidad, transmedia y *target*. Estos botones están vinculados a secciones de la misma plana, ubicadas más abajo. Debido a que la barra se mantiene anclada, estas secciones serán de fácil acceso para le usuarie, independientemente del punto de la web donde se encuentre. Además, el color indica a le usuarie en qué punto de la web se encuentra, pasando a ser de color blanco una vez llegas a esa sección.

## Captura 2:

Esta vez, se muestra la primera sección que se encuentra a la izquierda de la barra semitransparente: la trama. Esta sección contiene el teaser del capítulo piloto. De este modo se

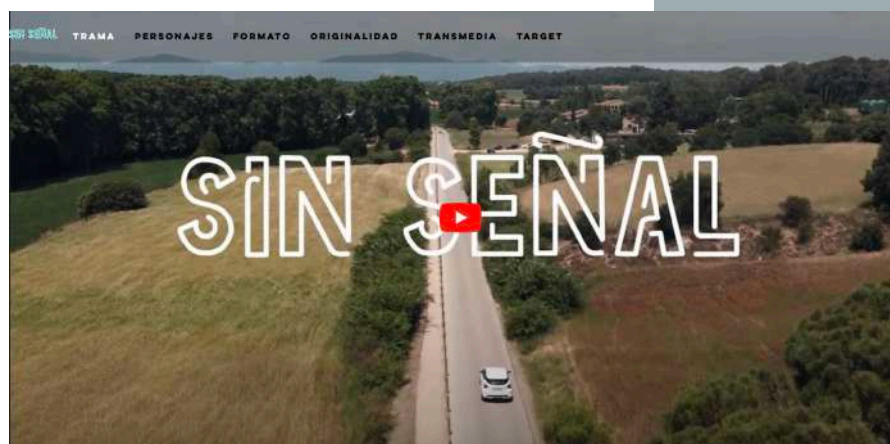


Figura 72. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

introduce el proyecto y a los personajes, lo más importante del formato. También se presenta la estética visual del proyecto, los colores y el ritmo.

A continuación se presentan los personajes.

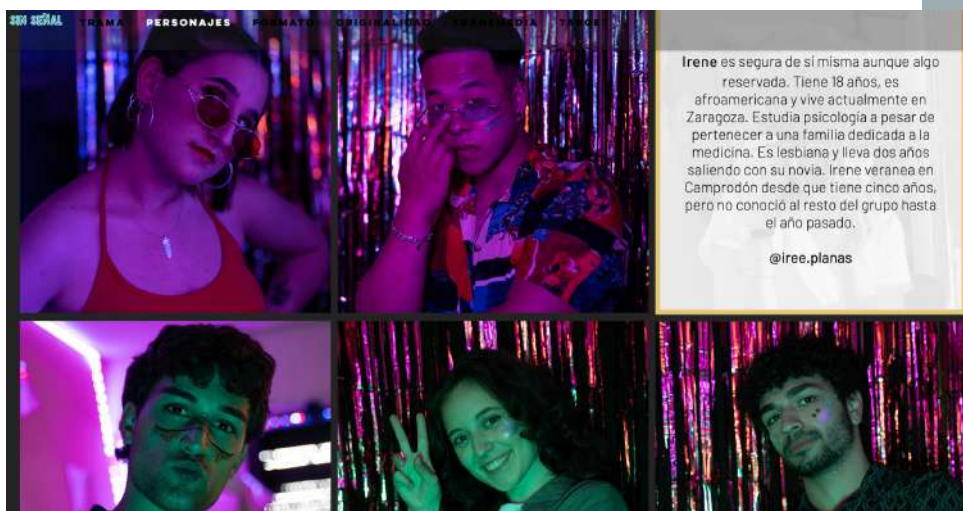


Figura 73. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

encima, aparece primero el color identificativo de cada uno y seguidamente se deja paso a un breve texto con sus rasgos y características principales. Además, aparece escrito el nombre de la cuenta de Instagram. Si se clicla sobre el texto, se redirige al perfil de la red social. Como excepción, la información de Mario no está disponible, utilizando una animación estética de “fallo”.

En este apartado aparecen seis cuadrados con una foto de cada personaje, las mismas que se usan en las páginas individuales de cada uno de ellos. Al pasar el ratón por



Figura 74. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

La siguiente sección se presenta con el título “¿Cómo disfrutar de Sin Señal?”. En este apartado se explica el formato de la webserie. La intención es ejemplificar, de forma muy visual y concisa, los pasos que se deben seguir para ver la webserie. Se utiliza una infografía-esquema en la que, conforme se pasa el ratón de un paso a

otro, se desvela la información que hay tras cada uno de ellos.

Al seguir deslizando por la web, aparece una imagen del grupo con una transición de Parallax. En este caso, el fondo es semitransparente.



Figura 75. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

De este modo, conforme le usuarie se desplaza hacia abajo, van apareciendo frases en forma de lista superpuestas en esta imagen. Las frases de la figura 75 expresan los puntos fuertes del proyecto.



Figura 76. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

El último apartado que se ilumina en la barra superior es el de “Target”. Este apartado está más enfocado a presentar el proyecto y no tanto al contenido de este. Siguiendo el estilo de botones, tecnológico e interactivo, se presentan dos mensajes en un chat. Al pasar el ratón por encima del mensaje, este invierte el color y se desvela información acompañada de iconos. Se da una explicación de cuál es el público al que se dirige la webserie y se argumenta mediante el uso de análisis de datos de audiencia.



Figura 77. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

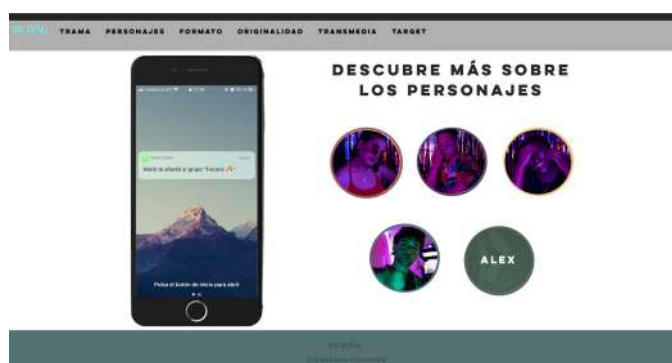


Figura 78. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

Finalmente aparece un vídeo que simula una notificación de mensaje: se invita a le usuarie a unirse al chat de grupo de les amigos. Una metáfora para invitar a le usuarie a consumir la serie. Este apartado se enlaza con el registro, al escoger un personaje directamente. (véase apartado 4.6.4 Wireframes).

Al entrar en la web, lo primero que aparece es una fotografía en blanco y negro que describe al personaje, junto con su nombre en el color identificativo.



En la parte superior hay una barra semitransparente que contiene el menú de la página web.



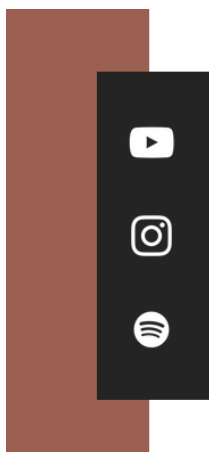
Figura 79. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

Esta barra se mantiene anclada a la parte superior de la ventana, desplazándose y acompañando a le usuarie durante toda su experiencia en la página. En la parte izquierda se encuentra el nombre del personaje, en color blanco y con un punto. Este botón funciona como “HOME” o “inicio”, redirigiendo a le usuarie de nuevo a la primera plana. En el otro extremo se encuentran las diferentes secciones de este menú.



Figura 80. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

Estos botones están vinculados a secciones de la misma plana -ubicadas más abajo- o a otras ventanas diferentes a las que solo se puede acceder a través de este botón -por ejemplo, “Todos los capítulos” o “Móvil”. Debido a que la barra se mantiene anclada, estas secciones serán de fácil acceso para le usuarie, independientemente del punto de la web donde se encuentre. Además, el color indica a le usuarie en qué punto de la web se encuentra, pasando a ser de color blanco una vez llegas a esa sección.



En el lado izquierdo aparece un recuadro con 3 iconos. Estos corresponden a las tres redes sociales principales del personaje: YouTube, Instagram y Spotify. Cada icono está vinculado al perfil del personaje en la red social respectiva (véase 4.7.2. *Arquitectura del sistema*). Este recuadro se mantiene anclado en la misma posición mientras le usuaria se desplaza por la web verticalmente, igual que la barra superior. De este modo, le usuaria puede acceder a la red que quiera cuando le apetezca.

Figura 81. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

### Captura 3

La primera sección que aparece es la de “ÚLTIMOS CAPÍTULO”. Esta sección coincide con el primer apartado de la barra superior, desde el cual también se tiene acceso. Esto se indica mediante el color blanco en ese apartado en la barra superior.

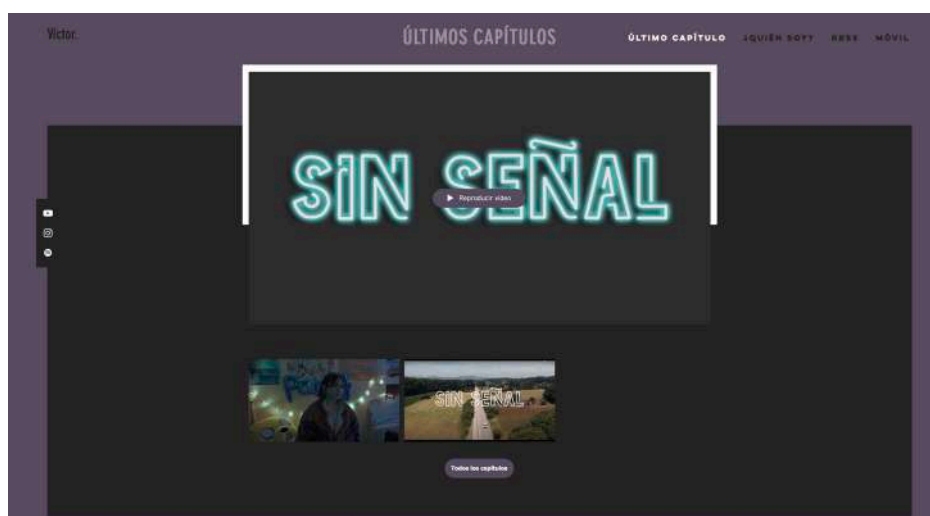


Figura 82. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

Esta sección contiene un contenedor vinculado al canal de YouTube. En él aparece un vídeo principal, con dimensiones más grandes, y los 3 últimos videos debajo. Los videos están ordenados cronológicamente: el más actual arriba. Estos vídeos son los capítulos de este personaje. Al deslizar hacia abajo, el fondo oscuro va desapareciendo, desvelando el título de estos capítulos. Al clicar sobre uno de estos vídeos, se accede a él. Finalmente, puedes clicar sobre el botón “Todos los capítulos” para acceder a otra ventana, desde la que solo se accede a través de este botón. Esta ventana agrupa todos los capítulos, también ordenados cronológicamente.



La siguiente sección corresponde al apartado “¿Quién soy?”.

En esta, aparece una descripción escrita en primera persona. Tanto esta como la foto que la acompaña muestran la esencia del personaje, para que le usuarié pueda conectar al máximo con este.



Figura 83. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

Junto a la descripción aparece un botón que dirige al móvil, un apartado al que también se puede acceder desde la barra superior.

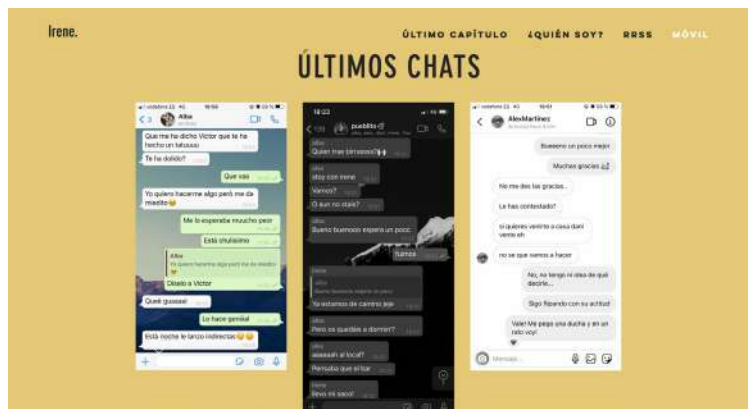


Figura 84. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

Haciendo un salto, accedemos a la ventana de “Móvil”. Esta ventana contiene, como indica su título, los últimos chats del personaje, tanto de WhatsApp como de Instagram. De este modo, le usuarié siempre tiene acceso a todos ellos y puede buscar concretamente lo que desee. Además, si es una

espectadore que ha comenzado a seguir la serie una vez empezada, puede ponerse al día del contenido transmedia con más facilidad. Todos estos chats están en blanco y negro. Al pasar el ratón por encima, se colorea, para indicar a le usuarié cuál está leyendo.

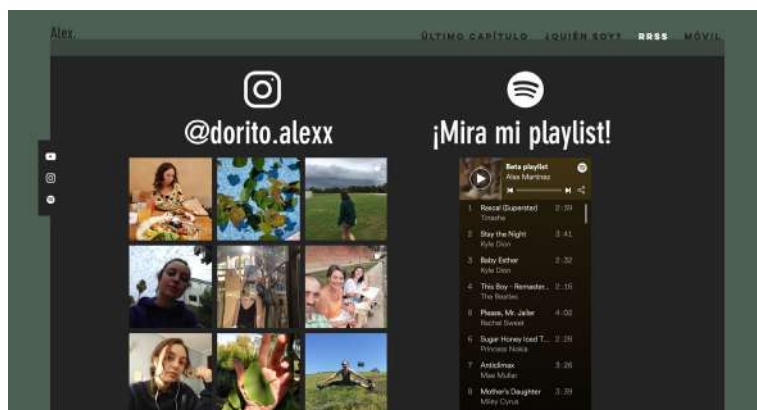


Figura 85. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

Volviendo a la página principal, el siguiente apartado que aparece es el de “Redes Sociales”. Desde aquí se muestra el feed de Instagram y la playlist del personaje, actualizándose cada vez que hay novedades. Cada red está indicada con su logo, que además está vinculado al perfil del personaje en esa red.

Finalmente, aparece una última sección. Mediante un clip multimedia, se invita a le usuarie a interactuar, pudiéndose unir al canal de Discord de la comunidad de fans de Víctor, o como espectadore del cada chat del personaje. Al clicar sobre el logo de Discord, le usuarie se une a vivir la experiencia transmedia al completo (véase 4.5.2 *Viaje de le usuarie*). Esta sección se mantiene anclada en todas las ventanas, tanto la pantalla principal, como en el apartado de “Todos los capítulos” como en el de “Móvil”, para que le usuarie siempre tenga presente el objetivo de este formato: interactuar y completar el puzzle con la comunidad de fans.

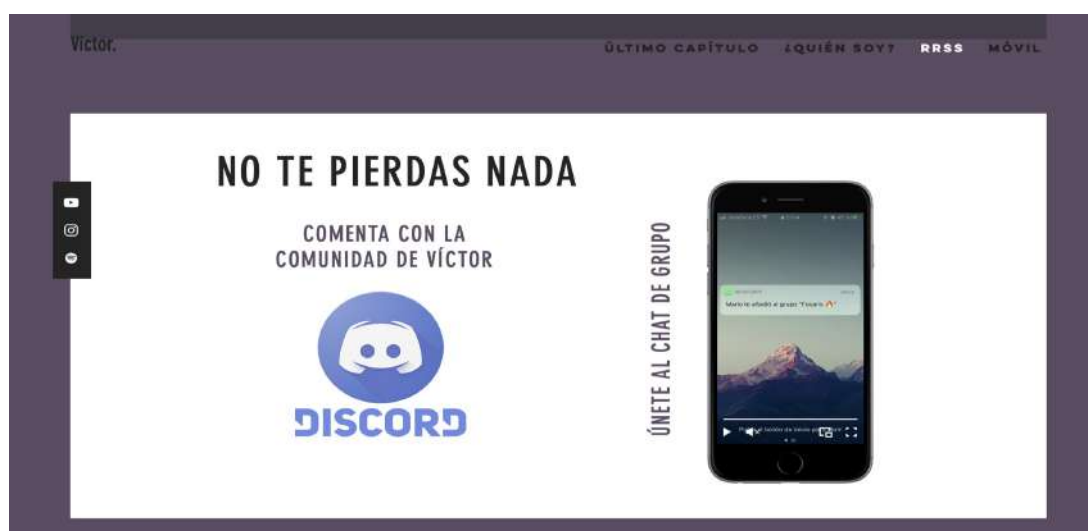


Figura 86. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

#### 4.6.4. Wireframes

Una de las características más importantes de este proyecto es la creación de una usuarie para poder disfrutar del formato. Como se ha explicado anteriormente, es necesario un registro en la web para consumir esta webserie. Este registro permite escoger a le espectadore el personaje desde el cual visualizará la serie. El objetivo de este es que le espectadore elija el personaje con el que se sienta más identificade. Se trata de empatizar con la problemática principal de algune de los personajes. Por lo tanto esta elección se podrá realizar a partir de una decisión concreta o a través de un formulario. A continuación se muestra esquemáticamente cuál sería el diseño estético de este registro y se detalla el uso de cada paso.

Al entrar en la página principal se reproduce un vídeo de fondo con el título del proyecto superpuesto. Si se continúa para abajo se accede a toda la información. En la esquina superior derecha se sitúa un botón con un icono de 3 barras. Estas indican que al clicar aparecerá un menú desplegable.

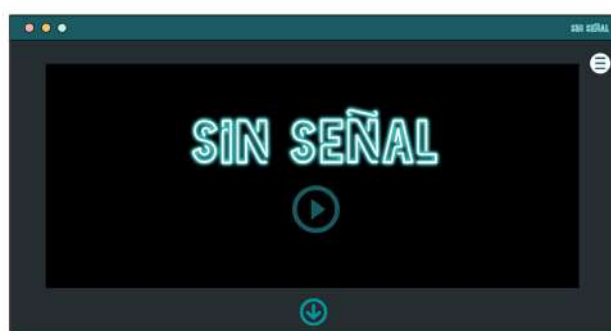


Figura 87. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

Al hacer clic sobre el icono, este cambia automáticamente de color, indicando así que ha sucedido algo. Una cuadro lateral aparece por la derecha. A su vez, la opacidad de todos los elementos que quedan de

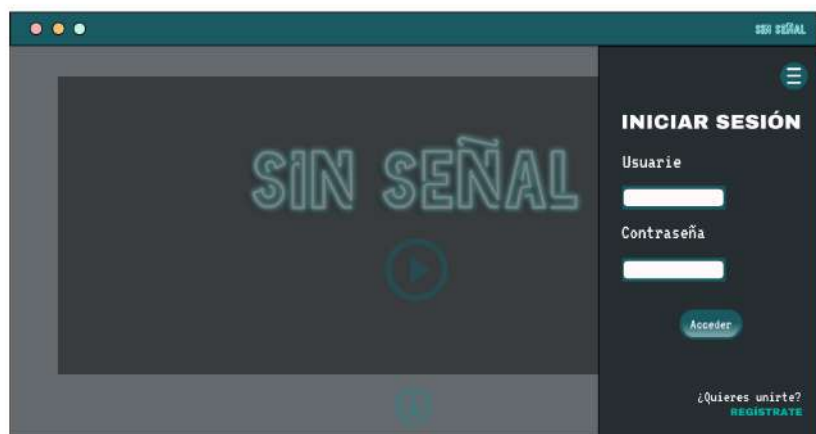


Figura 88. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

fondo disminuye. Este es el cuadro para iniciar sesión, incluyendo el nombre de usuario y la contraseña. Una vez introducidos estos datos, se debe clicar al botón “Acceder”. Este botón redirige a la web del personaje con el que la cuenta esté registrada.

Por otro lado, en la parte inferior derecha de este cuadro se encuentra la opción para acceder al registro, en caso de no tener ninguna cuenta.

En caso de clicar sobre “REGÍSTRATE”, aparece la siguiente pantalla. Se invita a le usuario a escoger un personaje. Cuando el ratón pasa por encima de uno de los iconos, se desvela una pequeña descripción de cada uno, ubicada detrás. La aparición es rotatoria, quedando el icono detrás. El color de la información es el identificativo de cada uno, tal y como se muestra en el apartado previo (véase 4.6.3. Storyboard).



Figura 89. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.



Figura 90. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

En caso de no saber cuál escoger, en la parte inferior derecha le usuario puede clicar para rellenar el formulario (Véase Anexos 6.1 Guion Formulario Página Web).

Finalmente, tanto si se le clica a un personaje directamente, como si se decide rellenar el formulario, la ventana se desplaza hacia arriba, arrastrando con ella esta, que se queda en su posición. Esta pantalla está dividida en dos. De este modo, le usuarie que ha seleccionado un personaje previamente, puede decidir si quiere rellenar el formulario también.



Figura 91. Captura de pantalla de la web de Sin Señal. Elaboración propia.

Para saber qué personaje se ha elegido, aparecería el nombre al lado de “REGISTRO” y, automáticamente, toda la gama cromática pasaría a ser del color identificativo de ese personaje, como se muestra en la figura 91.

Si se decide crear la cuenta con ese personaje, se debe rellenar los datos obligatorios, como nombre de usuarie, correo electrónico y contraseña. Una vez apretado el botón de “Crear”, ese correo queda vinculado a una web específica, la de su personaje. Si, en cambio, se decide rellenar el formulario sin haber elegido un personaje, los colores continúan como en el ejemplo (Figura 90). El primer paso es contestar a las preguntas que el formulario pide, a través de opciones desplegables. Una vez contestadas, se debe pulsar el botón de “¿Quién soy?” y la web revelará un nombre. Automáticamente, toda la gama cromática cambiará y se deberá rellenar la información para crear la cuenta. Para elegir otro personaje, le usuarie puede volver atrás con la flecha que aparecerá en la parte inferior.

#### 4.6.5. Guía de estilo

##### 4.6.5.1. Paleta de colores

Para poder determinar la paleta de color (en este caso, paletas), el proyecto se ha estructurado y dividido en tres partes. Por un lado, siendo la base de todo el proyecto, se encuentran los cinco personajes principales, a quienes se les ha asignado un color representativo, tomando la psicología del color como punto decisivo. Por otro lado, se utiliza una misma intensidad cromática en todos, siendo estos colores apagados y oscuros, en sintonía con la paleta general, la de *thriller*. Además se utilizan para narrar tramas dramáticas.



Figura 92. Paleta Colores de Sin Señal. Elaboración propia.

Figura 93. Paleta Colores de Sin Señal. Elaboración propia.



El color que se ha asignado a cada personaje es el siguiente:

PERSONAJE	COLOR	HEX
Víctor	Lila	594D61
Dani	Azul	566C85
Alex	Verde	4C6053
Irene	Amarillo	E4C875
Alba	Rojo	A35C4C

Tabla 35. Colores de los protagonistas de Sin Señal. Elaboración propia.



Figura 94. Paleta Colores de Sin Señal. Elaboración propia.

Debido al género de la trama principal, se creó otra paleta para reflejar el tono de la trama. Se han escogido colores adecuados para el *thriller*.

Estos son oscuros, donde predominan los azules y grises. En cuanto a la iluminación, se ha intentado evitar un excesivo contraste, levantando las sombras.



Figura 95. Paleta Colores de Sin Señal. Elaboración propia.





Figura 96. Paleta Colores de Sin Señal. Elaboración propia.

En cuanto a la iluminación, se ha querido transmitir cierto realismo. Predomina la luz natural, con altas luces.

**A continuación se describe el uso de cada paleta en las diferentes partes del proyecto:**

Finalmente, la última paleta se sitúa en la línea de acción de las subtramas de cada personaje y sus relaciones. En este caso, se ha querido transmitir la vitalidad de la juventud en el pueblo, utilizando colores vivos, con una paleta llena de colores tierra.



Figura 97. Paleta Colores de Sin Señal. Elaboración propia.

En la parte audiovisual, como se ha explicado en el apartado 3.4.6.1. *Propuesta estética*, el equipo de fotografía ha querido diferenciar en qué espacio narrativo se encuentra cada escena. Mediante luz artificial, concretamente un foco de luz led RGB, se ha iluminado acorde a la paleta “Personajes”, según la trama y focalización de esa escena. Por ejemplo, pongamos el caso de un espectador registrado en el perfil de Alex. Si este espectador está viendo una escena que narra el conflicto de Alex (género disidente), se utiliza luz de color verde. Ahora bien, si el espectador está viendo una escena que muestra la trama de Mario, se utiliza una iluminación en base a la paleta “Thriller”.

Por último, si se visualiza una escena que muestra la vitalidad juvenil se utilizará una iluminación correspondiente a la paleta “Vida”. De este modo, el espectador identifica cada parte del capítulo según la iluminación utilizada.



Figura 98. Fotograma de Alex. Elaboración propia.



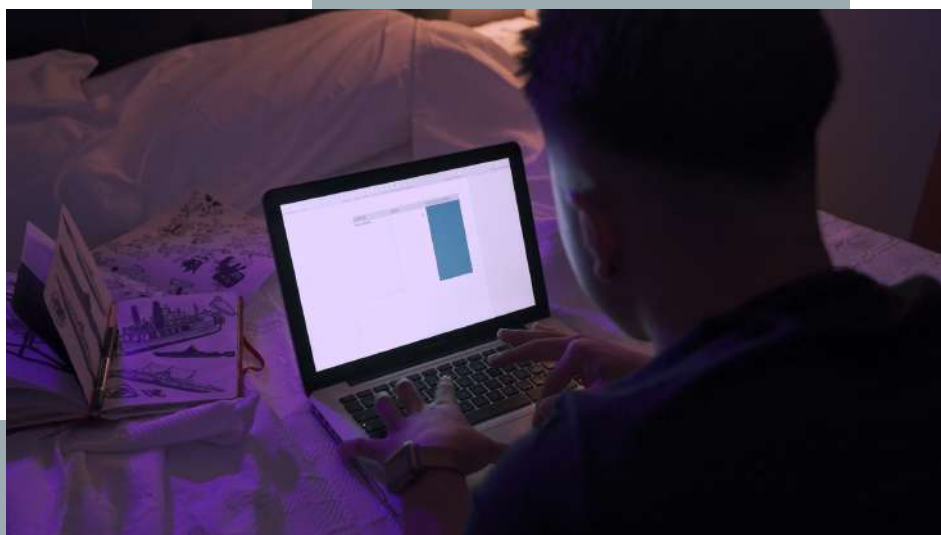
**En cuanto a la parte artística, han predominado los colores específicos de cada personaje.**



*Figura 99. Fotograma de Alba. Elaboración propia.*

El equipo de arte ha querido plasmar en escena estas paletas, siguiendo el mismo criterio que el equipo de fotografía.

Es decir, en consecuencia a la trama, se han buscado unas localizaciones que incluyeran la gama cromática específica.



*Figura 100. Fotograma de Víctor. Elaboración propia.*



*Figura 101. Fotograma de Mario. Elaboración propia.*

Se ha hecho un trabajo de atrezzo para crear espacios acordes a cada paleta.

En cuanto a vestuario, se ha basado en la paleta “Personajes”. Se ha querido transmitir el color identificativo de cada uno en el primer contacto de le espectador con el personaje. Así pues, en la primera aparición del personaje en pantalla, se le ha vestido con una pieza de su color.



Figura 102. Fotograma de Dani. Elaboración propia.

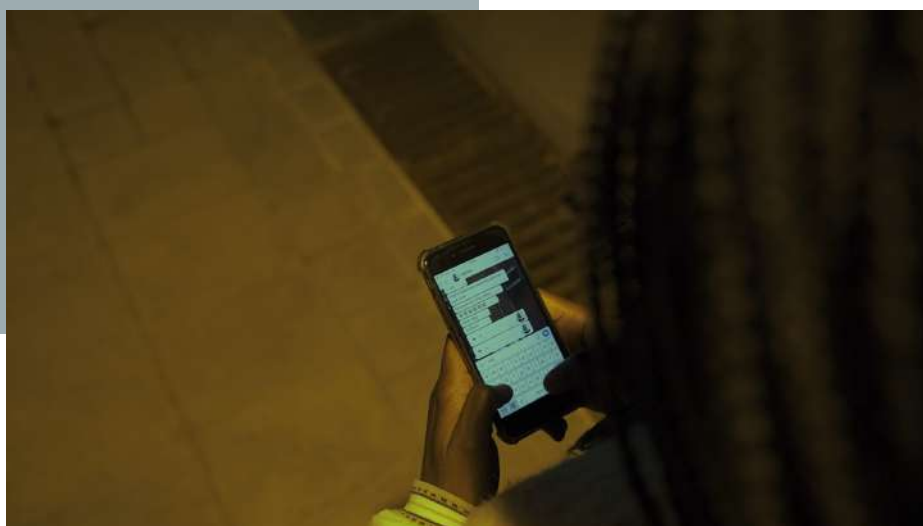


Figura 103. Fotograma de Irene. Elaboración propia.

Finalmente, en postproducción se ha hecho especial hincapié en la parte de etalonaje.

De este modo, se ha ajustado la iluminación y el color de las escenas para que, además de mantener la continuidad entre

escenas, se enfatice este uso del color. Gracias a la planificación previa del equipo de fotografía y de arte, es más sencillo establecer unos LUTS claros que representen esta atmósfera que el equipo directivo ha marcado.



Figura 104. Fotograma de Irene sin editar. Elaboración propia.



Figura 105. Fotograma de Irene editado. Elaboración propia.



Figura 106. Fotograma de Sara sin editar. Elaboreción propia.



Figura 107. Fotograma de Sara editado. Elaboreción propia.



Figura 108. Fotograma de Alba sin editar. Elaboreción propia.



Figura 109. Fotograma de Alba editado. Elaboreción propia.

En cuanto al diseño estético de las webs, se han seguido las mismas pautas que en el proyecto audiovisual. En este caso, se han utilizado únicamente dos paletas: “Personajes” y “Thriller”.

Por un lado, como se muestra en los ejemplos del apartado 4.6.3. *Storyboard*, en la página web principal predominan los colores azulados y oscuros. Como en este caso se presenta el proyecto y se expone el conflicto principal, la desaparición de Mario, se ha usado la gama cromática acorde al “Thriller”.



Figura 110. Captura de pantalla de la web de Sin Señal: Victor. Elaboreción propia.

Por otro lado, se encuentran las cinco páginas webs de cada personaje. Como se ha explicado previamente, el diseño de estas se ha configurado en base a los colores identificativos de cada personaje.

Por lo tanto, en cada interfaz se usa el color asignado de la paleta “Personajes”, acompañados de un gris oscuro (#242424) y el blanco (#FFFFFF). Estos tres colores se van intercalando entre texto, imagen y fondo. Estos colores también están presentes en los botones, de modo que cuando le usuario interactúa con uno de ellos, se invierten.

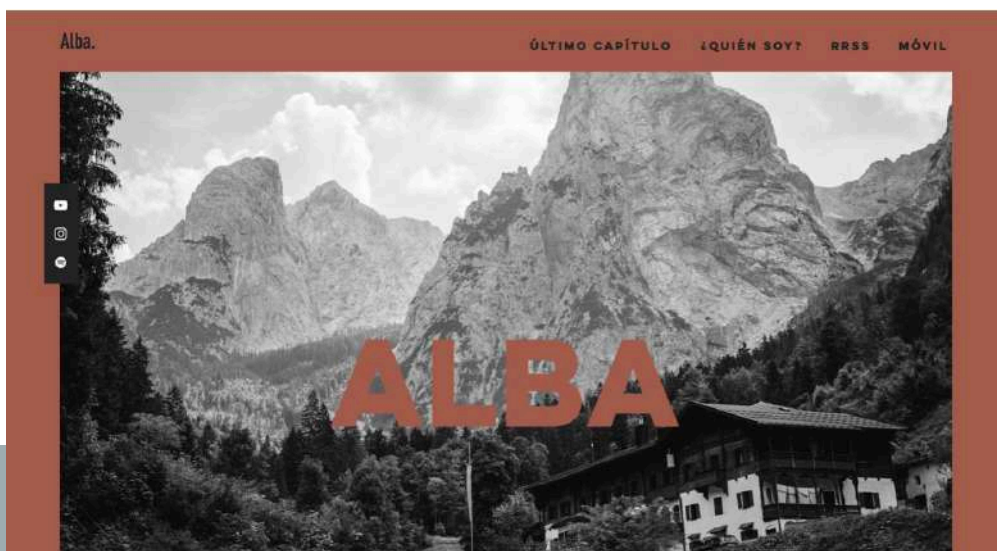


Figura 111. Captura de pantalla de la web de Sin Señal: Alba. Elaboración propia.

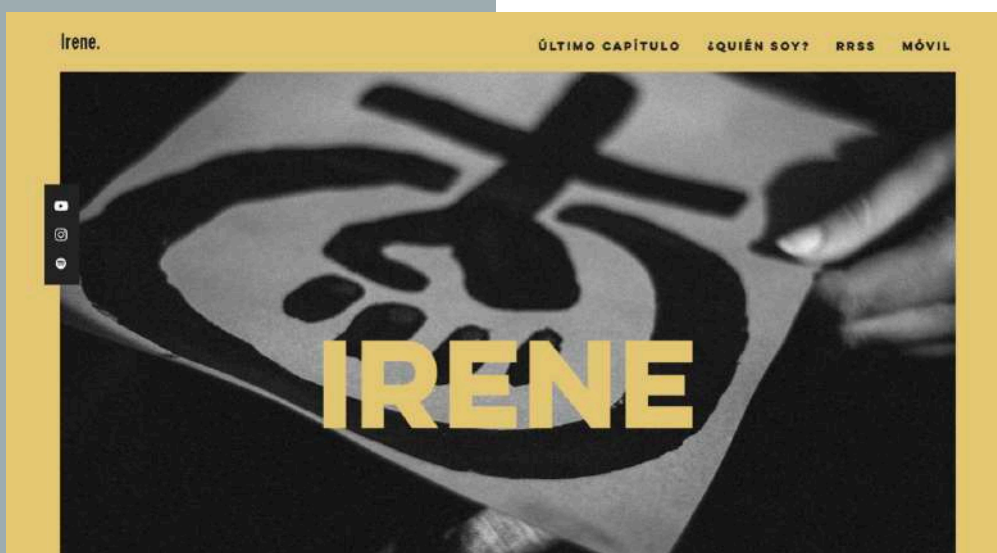


Figura 112. Captura de pantalla de la web de Sin Señal: Irene. Elaboración propia.

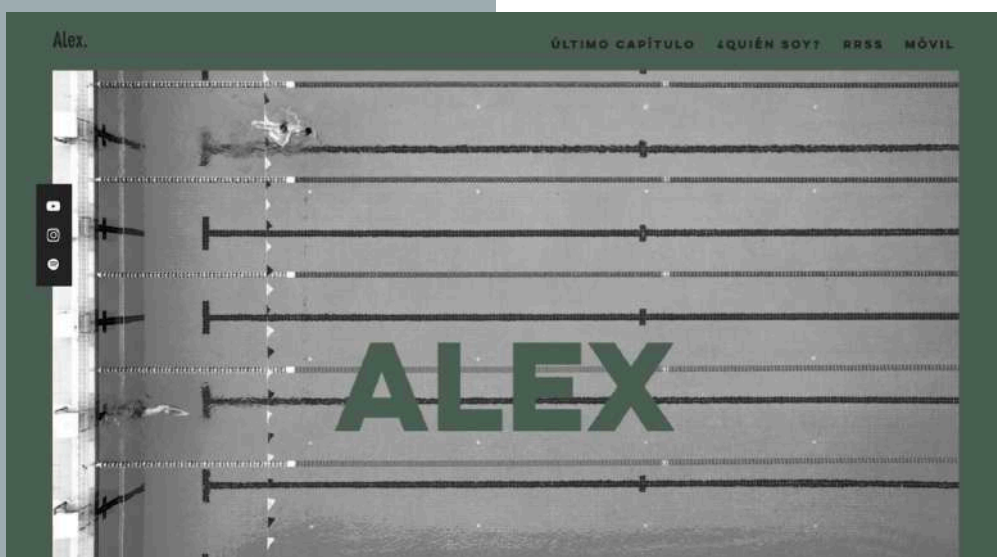


Figura 113. Captura de pantalla de la web de Sin Señal: Alex. Elaboración propia.





Figura 114. Captura de pantalla de la web de Sin Señal: Dani. Elaboración propia.

#### 4.6.5.2. Fuentes

A continuación se presentan las diferentes tipografías utilizadas en el diseño web.

ELEMENTO	FUENTE
Menú	LULO CLEAN
Nombres (Título principal)	LULO CLEAN <b>VÍCTOR</b>
Títulos (apartados)	DIN NEUZEIT GROTESK <b>¿QUIÉN SOY?</b>
Texto	DIN NEXT LIGHT ¡Buenas!

Tabla 36. Tipografía para el diseño web de Sin Señal. Elaboración propia.

Como puede observarse en la tabla, se han escogido un máximo de 3 tipografías. Al buscar un diseño limpio, se ha querido mantener un mismo estilo tipográfico y no sobrecargar utilizando muchas fuentes. Todas ellas comparten que son fuentes sin serifa. Además, con el objetivo de mantener una misma línea, a pesar de ser tipografías distintas, no hay texto en cursiva, ni subrayado. En cambio, si se ha hecho uso de la *negrita*, como herramienta para resaltar ciertas palabras o elementos, como por ejemplo, los botones.

El primer impacto cuando se entra en cada web específica es la aparición del nombre del

personaje. Como texto principal se presenta claro y contrastado. Se ha decidido usar la fuente LULO CLEAN porque tiene una lectura clara de todas las letras, un espaciado (modificable) bastante amplio que permite que, a pesar del grosor de estas, se identifique el nombre. Como este texto se encuentra encima de una fotografía, se necesita que haya un buen contraste. El nombre aparece directamente también en la barra superior, que contiene el menú. Por las mismas razones explicadas previamente, y por una obvia correlación con el título principal, se ha decidido usar la misma tipografía. Ambos textos están en mayúsculas.

Por otro lado, se ha seleccionado la fuente DIN NEUZEIT GROTESK para los títulos que separan cada sección. Esta fuente impacta más, es más alargada y elegante y, aunque tiene gran grosor, es menos legible. Se ha usado el estilo oración. Estos títulos no son tan relevantes, pues sirven para presentar el contenido a le usuari, pero la barra superior que le acompaña permanentemente permite ubicar a le usuari e incita a clicar sobre este texto (vinculado a cada apartado).

Por último, todo el resto del texto utiliza la fuente DIN NEXT LIGHT. Esta fuente es fina, limpia y clara. Su principal uso son descripciones que acompañan el contenido, como fotos o vídeos. Es una tipografía que permite una lectura calmada y agradable.

En la web principal, se han seguido las mismas pautas que en las individuales.

## 4.7. ESPECIFICACIONES TECNOLÓGICAS

En este apartado se tratará la naturaleza de los servicios multiplataforma transmedia en los que se tratan los diferentes contenidos de la webserie Sin Señal. La tecnología es constantemente cambiante, evoluciona y se ramifica, por lo que es necesario focalizar y explicar la planificación técnica que seguirá este proyecto.

### 4.7.1. Plataformas tecnológicas

Sin Señal cuenta con distintas plataformas tecnológicas dirigidas a distintas fases de la producción y consumo de la obra audiovisual transmedia. Tal y como se ha expuesto en el apartado 2.4. *Factores de éxito y ventanas de explotación*, la plataforma escogida para la distribución es Playz. Esta elección se fundamenta en base a que Playz tiene un nicho de mercado joven con una cultura muy fijada en las redes sociales, punto clave para Sin Señal. Además, el *target* de esta plataforma también cuenta con unas características de consumo comunes: el multipantalla y multiplataforma, y el consumo rápido de contenidos. Así pues, mientras que otras plataformas reconocidas como Netflix o HBO siguen trabajando con formatos clásicos, Playz apuesta por webseries con narrativas y contenido transmedia que, además, esté creado por personas jóvenes. En la estrategia de Playz tiene cabida la renovación generacional en los roles de creación y producción. El equipo de Sin Señal es un



equipo joven con poca experiencia pero con un gran potencial y muchas cosas que aportar, por lo que se ajusta perfectamente al perfil de Playz.

En relación al consumo de los contenidos, este será, ante todo, multiplataforma y multipantalla. Evidentemente, estas son características esenciales en el transmedia, pero la trama de Sin Señal está pensada para que, mientras le usuaria consume el contenido principal (capítulo desde la página web) pueda estar consumiendo otro contenido (desde Instagram, por ejemplo) para añadir información extra a la narración. Así pues, el consumo del contenido principal se realizará desde el sitio web de Sin Señal en el que, tal y como se ha explicado en el apartado 4.5. *Especificaciones funcionales*, se van a subir los capítulos individuales semanalmente, pero también se tendrá acceso desde ahí al contenido transmedia. Dicho contenido se encontrará en WhatsApp, Instagram, YouTube y Spotify. La decisión de utilizar una página web como plataforma principal nace de la necesidad de crear un nexo de unión entre los capítulos y el contenido transmedia. Se pretende conseguir un lugar de convergencia entre todas las plataformas y poder dirigirse a cada una de ellas desde un único punto. Eso no quiere decir que se deba acceder obligatoriamente al sitio web para ir a conocer, por ejemplo, la lista de reproducción de Spotify de un personaje concreto. La web sirve para crear un punto de encuentro y facilitar el viaje de la usuaria, explicado en el apartado 4.5. *Especificaciones funcionales*.

Véase con más detalle en el apartado 3. *Diseño de proyecto: Sin Señal, webserie transmedia*, las redes sociales, además de funcionar como ventana para el contenido transmedia, también se usarán para la estrategia de promoción. Usar Instagram y no otra red social favorece a expandir el alcance del proyecto. No todos los espectadores accederán directamente al contenido desde la página web, sino que es posible que accedan a la historia a través de un post del Instagram de alguno de los personajes. Además, el equipo de Sin Señal también ha creado una cuenta oficial para mostrar todo el proceso y fases de producción, y así crear autopromoción y dar a conocer el proyecto. Con ambas funciones de Instagram (promoción del equipo técnico y contenido transmedia de la trama a través de las cuentas de los protagonistas) se pretende, pues, cautivar a la audiencia y provocar una experiencia inmersiva a la usuaria. El objetivo es que se creen que estos personajes son personas reales y conseguir el efecto “boca a boca” entre la audiencia y así provocar un aumento de espectadores. En el caso de *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018), el 40% de la audiencia llegó a consumir el contenido gracias a las recomendaciones de sus amigos.

En el caso de WhatsApp, se colgarán en la web las capturas de las conversaciones entre los protagonistas y las capturas de su grupo de amigos. Además, este contenido no solamente se podrá consumir desde el sitio web, sino que se podrá consumir desde Discord. A diferencia de otros chats en línea, WhatsApp es el más popular en la sociedad española actualmente,

por lo que se debe reflejar esta realidad en pantalla.

En referencia a YouTube, otra plataforma importante para la trama, servirá para reproducir los capítulos semanales. El primer capítulo, el piloto, se colgará de forma pública, para que todos los espectadores puedan consumir el contenido libremente. El equipo de Sin Señal ha escogido YouTube porque es una gran plataforma de creación y consumo de contenido en línea y, si el primer capítulo se cuelga en esta plataforma, es muy probable que llegue a más ojos que si se colgara en otras como Vimeo.

Spotify es la última plataforma que ha escogido Sin Señal para narrar acerca de los protagonistas a la espectore de forma transmedia. Spotify servirá para que la audiencia conozca los gustos musicales y artísticos de los personajes protagonistas. El contenido de las listas de reproducción de cada uno de los protagonistas no tendrá que ver estrictamente con la trama, a no ser que en el capítulo se de importancia a una canción en concreto. El objetivo principal es crear una experiencia mucho más inmersiva. La elección de Spotify se basa en que es la plataforma de reproducción musical gratuita más utilizada entre los jóvenes, por lo que posibilita que más personas terminen conociendo la serie.

Finalmente, la plataforma Discord se ha escogido con una doble intencionalidad: crear una comunidad de fandom y acceder a los chats de los protagonistas. Al escoger a un personaje y entrar en su perfil de Discord se tendrá acceso a todas las conversaciones de ese personaje, pero no se podrá interactuar con él. Sin embargo, en el canal de fandom, sí que se podrá comentar con la comunidad las novedades y misterios de la serie. Actualmente Discord es una plataforma para comunidades de fans muy potente y Sin Señal quiere adherirse a esta tendencia en auge para poder crear fandoms y dar a conocer la webserie desde una gran variedad de plataformas.

### ***La necesidad de le usuaria***

Sin Señal prevé que la usuaria consumirá más de un contenido a la vez, y desde distintas pantallas y/o plataformas. Al conocer este hecho, que en otros formatos clásicos podría resultar problemático, la trama de Sin Señal aprovecha este nuevo hábito de consumo y crea más de un contenido para consumir desde más de una pantalla, plataforma y dispositivo. Ahora bien, ¿qué dispositivos?

La historia de Sin Señal está pensada para ser narrada desde ordenadores, tanto portátiles como de sobremesa, televisores inteligentes, dispositivos móviles y tabletas táctiles. En un estudio hecho por Franco Crespo y Antonio Alexander en 2013, analizaron el uso de los dispositivos entre los jóvenes de entre 12 y 18 años. En la Tabla 37 se segmenta el tiempo de uso de estos dispositivos tecnológicos entre si los jóvenes segmentado por si tenían internet

en casa o no:

**TABLA 37**

*Tiempo de uso de dispositivos en jóvenes, en función de la disponibilidad de Internet*

Tiempo de utilización (en minutos)	Total muestra	¿Posee Internet en casa?	
		Si	No
Teléfono celular	183	208	146
Televisión	152	151	153
Videojuego	49	60	33
Computador	140	183	76
Reproductor de música	106	131	69
Teléfono fijo	34	40	27
Internet	151	198	83

Tabla 37. Tomado de "El uso de la tecnología: determinación del tiempo que los jóvenes de entre 12 y 18 años dedican a los equipos tecnológicos", de Alexander, y Crespo, 2012, p. 119.

U n a

condición *sine qua non* de Sin Señal es poseer internet para poder acceder a los contenidos. Así pues, se puede apreciar que los dispositivos más utilizados, con internet en casa y en base a si se pueden consumir contenidos audiovisuales en ellos o no, son el teléfono móvil, el ordenador y la televisión.

Sin Señal se adapta a todo esto, pues se puede acceder a la página web desde el teléfono móvil, el ordenador y la televisión, siempre que todos estos dispositivos puedan conectarse a internet.

#### 4.7.2. Arquitectura del sistema



Figura 115. Arquitectura del sistema: web. Elaboración propia.

Como se ha indicado previamente en 4.6.4. *Wireframes*, en la página principal, el menú lateral para acceder al inicio de sesión está vinculado con la página web de cada personaje. Dependiendo de a qué personaje esté vinculado la dirección de correo, se redirige a una web o a otra. Por otro lado, al registrarte, el proceso es el mismo que en lo explicado previamente.

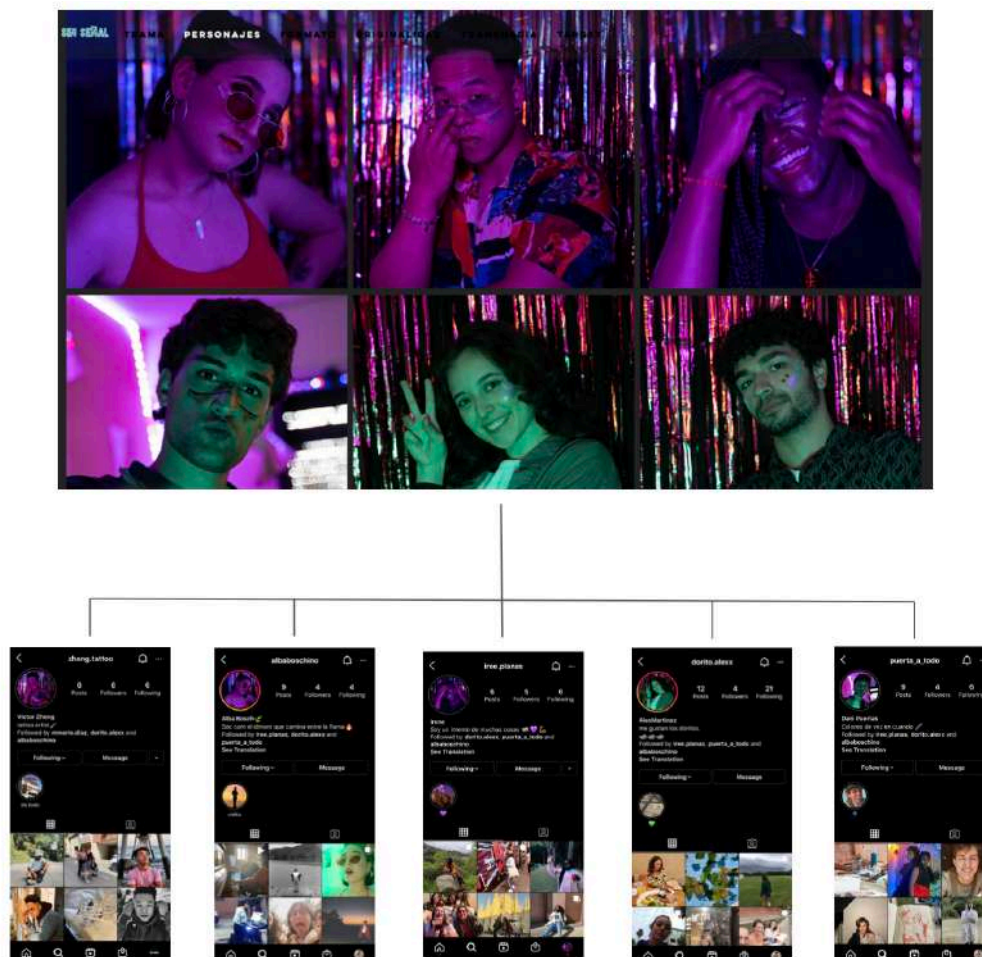


Figura 116. Arquitectura del sistema: redes. Elaboración propia.

Desde esta misma página principal, en la sección donde se presenta a los personajes (véase 4.6.3. *Storyboard*) al clicar sobre cada uno se accede a su perfil de Instagram.

En cuanto a las páginas web individuales, cada página tiene un cuadro lateral anclado con los 3 iconos respectivos a las 3 redes sociales de cada personaje. Al clicar se redirige al perfil de esa red social (véase 4.6.3. *Storyboard*). Además, tanto en la sección “Últimos capítulos”, como en la ventana “Todos los capítulos”, el contenido está vinculado al canal de YouTube. Igualmente, en la sección “Redes Sociales”, puede verse tanto el feed de Instagram como una lista de reproducción de Spotify. Ambas redes están encabezadas por su icono, vinculado directamente con el perfil de cada red (véase 4.5.1 *Plataformas y canales* para saber el contenido de cada sección).

Por otro lado, en la sección que se mantiene anclada en las diferentes ventanas, se invita a le usuarie a unirse a la comunidad de Discord del personaje. El logo esta enlazado al canal de Discord donde puede interactuar con les demás espectadores de Víctor, o acceder a los chats del móvil de Víctor. Desde la ventana “Móvil” también se accede a estos chats. En definitiva, todos estos vínculos están creados para poder experimentar una experiencia transmedia completa. Aún así, como se especifica en el punto 4.5.2. *Viaje de le usuarie*, son opcionales.

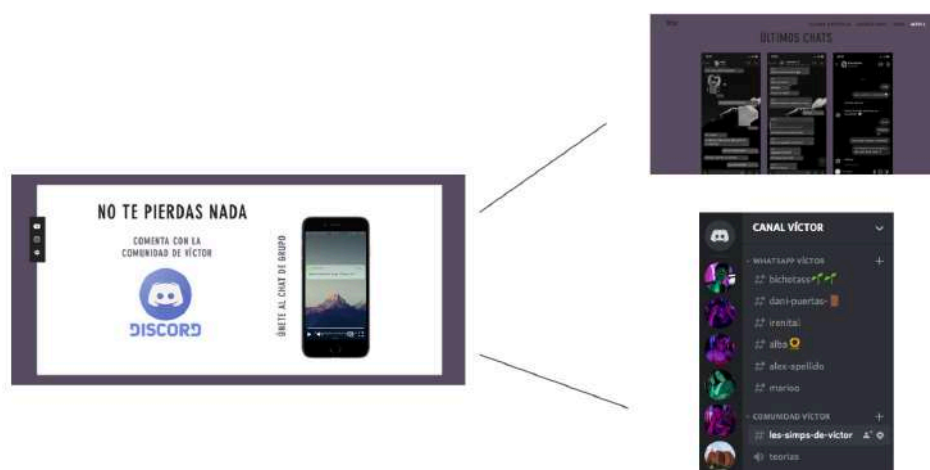


Figura 117. Arquitectura del sistema: redes. Elaboración propia.

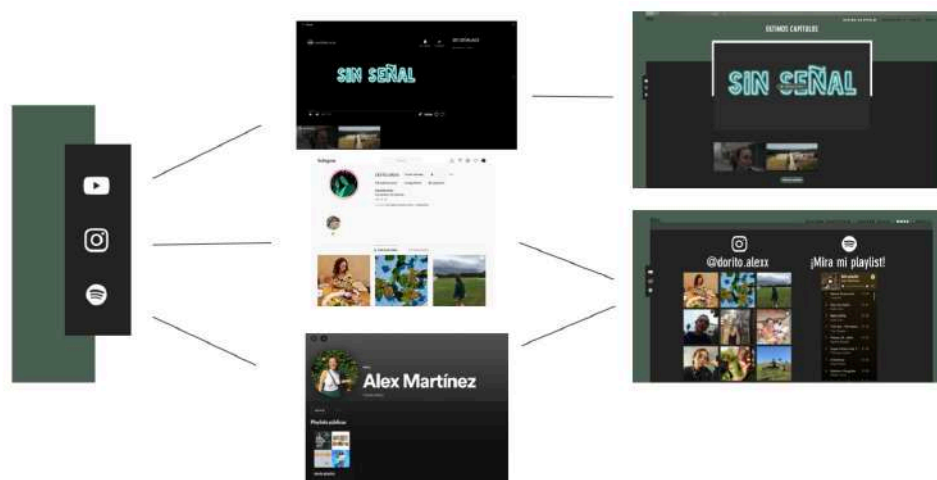


Figura 118. Arquitectura del sistema: redes. Elaboración propia.

### 4.7.3. Magia subyacente en la tecnología

En resumen, es necesaria la creación de esta estructura web para poder disfrutar del formato. El condicionante de bloquear todo el contenido excepto el del personaje escogido no permite publicar los capítulos en otras plataformas online, sino que requiere de una arquitectura cerrada.



Que le espectador se convierta en usuario se materializa al tener que crear una cuenta. Un inicio que deja clara la participación en el proyecto. Este hecho aumenta la sensación de red social e incita a crear comunidad. Además, gracias a la implantación de las notificaciones, le consumidor siempre estará al tanto cuando se publiquen novedades y así no perderse ninguna parte de la historia.

Por otro lado, se establece como canal de comunicación principal Discord. Se necesitan generar cinco canales abiertos a todos los seguidores que tengan el mismo personaje, y así tener un punto de unión entre todos aquellos que quieran participar a conversar, generar expectativas y crear teorías. Así, se asegura no tener un canal común para todos donde puedan hacer *spoilers* de las demás tramas. Aun así, se plantea la opción de poder buscar dentro de la comunidad de fans espectadores que tengan personajes diferentes. De este modo, un seguidor puede crear su propio grupo online y así poder “completar el puzzle”.

Finalmente, como se ha observado en apartados anteriores, es indispensable tener un espacio cerrado para cada personaje donde agrupar todo el contenido personal. Este contenido debe estar muy bien organizado para que el usuario pueda localizarlo con facilidad. De este modo, el consumidor está actualizado constantemente y siempre que quiera puede recurrir a ese apartado. Además, puesto que es mucha información y se requiere saber cómo funciona el formato para poder disfrutarlo, es necesario tener una buena página principal donde acudir para adquirir más información general.

## 4.8. MODELO DE NEGOCIO Y PROMOCIÓN

### 4.8.1. Objetivos

En el siguiente apartado se recogerán las ideas principales de la entrevista realizada a Georgina Elliot (2021), Social Media Manager y responsable transmedia de la webserie *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018). Así pues, dicho apartado se construirá en base a las conclusiones e información obtenida de la entrevista.

El objetivo principal de este proyecto, haciendo referencia a la audiencia, se basa en la creación de una comunidad fiel al mismo. Una comunidad participativa y que, mediante el uso de los canales propios de Sin Señal o la creación de nuevos, sea capaz de generar conversación en torno a la trama de la webserie.

Si bien es cierto que gran parte de la audiencia serán espectadores pasivos, la intención es movilizar a los espectadores a que formen parte activa de la propuesta. Por una parte, consumiendo el contenido transmedia, además del capítulo semanal y, por otra parte, comentando en redes lo que va ocurriendo a lo largo de esta semana.



La intención es que la audiencia de Sin Señal sienta que su personaje es una amiga más y que todo lo que tiene relación con esta forma parte también de su día a día.

Uno de los objetivos más importantes en el momento de creación de los personajes es la transmisión de unos valores concretos. A pesar de tratarse de una historia de ficción con la que la audiencia se entretenga, la intención encubierta es educar y transmitir valores de diversidad y aceptación.

Las tramas de cada personaje tienen la función de dar visibilidad a un tema concreto, a un colectivo concreto. De esta forma, Sin Señal no es únicamente una webserie de *thriller* en la que investigar sobre una desaparición sino que, directa o indirectamente, se insta a los espectadores a reflexionar sobre una problemática en específico.

En relación a este objetivo educador está el objetivo económico. Con la creación de este proyecto no se tiene como objetivo la generación de ingresos, es obvio que es necesario para el mantenimiento del proyecto y las personas implicadas. El beneficio se encuentra en contribuir a la conciencia social de la audiencia de forma que se tenga en consideración aspectos que hasta ahora no han estado lo suficientemente representados en las ficciones. El objetivo comercial se basa en atraer a posibles productoras o entidades interesadas en llevar adelante una propuesta innovadora.

#### 4.8.2. Costes de producción y financiación

En este apartado se va a explicar, de forma resumida, el presupuesto estimado para la creación de una temporada completa de Sin Señal. Antes de empezar es necesario hacer un recordatorio de la tipología de los capítulos.

Sin Señal está formada por 10 capítulos, de los cuales, el primero y el último, son iguales para todos los espectadores. Los 8 capítulos restantes se multiplican por 5 ya que cada personaje cuenta con un capítulo diferente, por lo que en total se obtienen 40 capítulos. No obstante, de estos 40 capítulos, la mitad del tiempo son escenas comunes entre todos los personajes por lo que, a la práctica es como si se tuvieran solo 20 capítulos.

Para realizar la estimación del coste de producción de una temporada se ha calculado el presupuesto necesario para la creación de un capítulo, se ha multiplicado por los 20 capítulos efectivos (la mitad de los 40 capítulos reales) y se han sumado dos capítulos más, los correspondientes al capítulo 1 y 10. En total se ha multiplicado el coste de un capítulo por 22. A continuación se expone la hoja de resumen del presupuesto estimado de una temporada. En ella se muestra el total de cada capítulo del presupuesto de la temporada entera y, a su derecha, el desglose de un solo capítulo.

**TABLA 38***Resumen presupuesto estimado de Sin Señal*

RESUMEN PRESUPUESTO ESTIMADO (1)			PRODUCTORA	
			Señoras Palante	
		Nacionalidad española	TEMPORADA ENTERA	POR CAPÍTULO
CAP. 01.- GUIÓN Y MÚSICA .....			73.464,38	3.339,29
CAP. 02.- PERSONAL ARTÍSTICO .....			281.427,52	12.792,16
CAP. 03.- EQUIPO TÉCNICO .....			439.626,66	19.983,03
CAP. 04.- ESCENOGRAFÍA .....			24.420,00	1.110,00
CAP. 05.- EST. ROD/SON. Y VARIOS. PRODUCCION .....			36.520,00	1.660,00
CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES .....			47.386,68	2.153,94
CAP. 07.- VIAJES, HOTELES Y COMIDAS .....			28.600,00	1.300,00
CAP. 08.- GASTOS GENERALES .....			25.850,00	1.175,00
CAP. 09.- GASTOS EXPLOTACION COMERCIO Y FINANCIACION .....			98.450,00	4.475,00
TOTAL .....			1.055.745,24	47.988,42
Viernes 28 de mayo de 2021, Barcelona				
Señoras Palante				

Tabla 38. Presupuestos. Elaboración propia.

La fuente principal de financiación del proyecto son las subvenciones de organismos públicos. Puesto que el objetivo de distribución es la plataforma Playz, perteneciente a TVE, no se puede contar con ingresos provenientes de publicidad, sí de patrocinios y colaboraciones con marcas acorde a los ideales de Sin Señal. Otra de las fuentes de financiación es el micromecenazgo a través de contribuciones de particulares o de empresas que vean en Sin Señal un proyecto interesante en el que invertir.

A pesar de parecer un proyecto con un coste de producción elevado debido a la cantidad de capítulos a producir, Sin Señal es una propuesta económicamente atractiva. Esto se debe a que gran parte del material rodado va ser utilizado en diferentes episodios, por lo que el coste de producción y postproducción se reduce.

#### 4.8.3. Distribución y promoción

La distribución y promoción del proyecto Sin Señal se divide en dos apartados. El primero, el que hace referencia al objetivo de la creación de las piezas audiovisuales, que funcionen como muestra para presentar el proyecto a posibles productoras. El segundo forma parte de la promoción y muestra de dichas piezas únicamente como trabajo universitario.

La diferencia entre estos dos apartados son las personas a las que van dirigidas las estrategias de promoción y distribución según su finalidad. En el primer caso, la promoción va dirigida a captar productoras o empresas con recursos para la creación de la webserie completa. En el segundo caso, la estrategia de promoción va dirigida a un público no profesional, personas que puedan sentirse atraídas por el proyecto y que den apoyo, tanto moral como económico para la creación de las piezas de muestra.

A continuación se especifica en una tabla el calendario que se ha seguido, y se seguirá, para llevar a cabo la estrategia durante el desarrollo del proyecto. En la Tabla 39 se muestran las acciones conjuntas, sin dividir las según los dos apartados anteriormente mencionados.

**TABLA 39**

*Calendario de proyecto Sin Señal*

CALENDARIO DE PROYECTO SIN SEÑAL		
MES	ETAPA	DESCRIPCIÓN
Enero - Marzo	Preproducción	Creación de la cuenta de Instagram para mostrar el proceso de creación y presentar por primera vez el proyecto
Marzo - Abril	Rodaje	Publicación en Instagram de imágenes detrás de cámaras
Abril - Junio		Publicación en Instagram de imágenes de montaje
Mayo - Agosto	Lanzamiento Verkami	Lanzamiento y recordatorios en Instagram de la campaña de micromecenazgo
Junio	Premiere	Presentación del proyecto en Sala de Cinema UAB
Junio - Julio	Presentación Pitching Facultat	Inscripción del proyecto al Pitching Audiovisual de la FCC
Agosto	Recompensas Verkami	Entrega de las recompensas a los mecenas del Verkami, entre ellas el link al producto audiovisual

*Tabla 39. Calendario de proyecto de Sin Señal. Elaboración propia.*

El objetivo principal de creación de las piezas audiovisuales en el marco de este trabajo es que se conviertan en algo más, en conseguir los recursos necesarios para poder llevar a cabo la webserie entera. Es por ello que todas las acciones, referentes a este objetivo, van dirigidas al sector profesional, a empresas productoras o compradoras de proyectos. Con la creación de la cuenta de Instagram se trata de forjar una comunidad de personas ya interesadas en el proyecto que respalden el éxito que podría tener. Las redes sociales funcionan como una ventana al mercado y un lugar en el que dar a conocer Sin Señal.

Una vez presentado en redes sociales, empieza la etapa de distribución. Hay dos acciones bien definidas para mover el proyecto, en primer lugar el Pitching de la Facultat de Ciències de la Comunicació de la UAB, paso previo a la acción número dos. En el Pitching de la facultad se presentará el proyecto con la intención de ser seleccionado para su exposición en la Setmana del Talent Audiovisual organizada por el Clúster Audiovisual de Catalunya. Presentar el proyecto ante el Clúster es una gran oportunidad para darlo a conocer ante grandes empresas relacionadas con el mundo del audiovisual.

Al tratarse de un formato que requiere de diversas plataformas para su desarrollo, no es apta cualquier productora o medio audiovisual, hay algunos canales de difusión que encajan mejor con Sin Señal que otros.

Este es el caso de Playz, tal y como se ha explicado en el apartado 2.4.1. *Playz*, se trata de una plataforma que apuesta por propuestas frescas y llevadas a cabo por gente joven. Playz cuenta con su propia plataforma web desde la que se puede redirigir a la plataforma propia de la webserie. La apuesta de RTVE por crear contenido por y para jóvenes ca de la mano con Sin Señal, tanto por su formato transmedia e interactivo, como por los valores que muestra la webserie, criterios descritos en el apartado 2.5. *Criterios ideológicos*.

Otra de las plataformas que funcionarían para llevar a cabo la distribución de Sin Señal es Movistar+. Al tratarse de una plataforma de pago cambiaría las tornas del juego ya que dejaría de ser accesible para toda la población, tal como se había planteado en un principio. No obstante, técnicamente hablando, es un canal que también encaja con el formato de la webserie. Siguiendo la dinámica de *SKAM España* (Álvarez y Ayerra, 2018), Sin Señal contaría con un apartado propio en la plataforma en el que ver el primer capítulo común y desde dónde redirigir a una web propia de la webserie desde la que registrarte con tu personaje y disfrutar de los demás capítulos y contenido extra.

La distribución de las piezas grabadas se llevará a cabo a través de un link privado que se proporcionará a las personas que han participado en la campaña de micromecenazgo a modo de recompensa. Además se va a realizar una *premiere* y presentación del proyecto en el Cine de la UAB donde estarán invitadas amigas y familiares de las personas que conforman el proyecto.

#### 4.8.4. Estado del proyecto y próximos pasos

Actualmente se ha finalizado la producción y posproducción de las piezas audiovisuales que el trabajo de fin de grado se proponía y con ello se puede decir que se ha acabado el primer paso del proyecto. Sin embargo, desde el arranque del trabajo se tenía claro que Sin Señal no acababa tras la entrega de este manuscrito el 1 de junio.

Una vez se han producido una serie de piezas audiovisuales y una biblia transmedia donde se explica el formato detalladamente, se pretende presentar el proyecto en pitchings que permitan llevar Sin Señal a la realidad. Es evidente que un equipo no profesional como es el que ha impulsado este proyecto no puede hacer realidad una webserie transmedia sin ayuda, por tanto el siguiente paso a dar es la búsqueda de productoras y plataformas que sí puedan hacerlo.

Para conseguirlo se ha apostado por propuestas como el Pitching Audiovisual de la Facultad y plataformas como Playz, tal como se ha explicado en el apartado anterior. De momento, el trabajo creativo ha terminado y producir más contenido audiovisual y/o transmedia no es un objetivo a corto plazo. Sin embargo, sí lo es crear materiales que permitan mostrar qué es Sin Señal para poder distribuir de manera atractiva el proyecto. Es decir, formatos como one page o un dossier de proyecto esquemático y de lectura fácil para llegar a nuestro público objetivo: todas aquellas personas que puedan, de una manera u otra, contribuir en el proyecto. En definitiva, el trabajo realizado hasta ahora pretende ser solo una pequeña muestra de lo que podría llegar a ser Sin Señal.

Finalmente, y reiterando el punto anterior, se realizará una proyección del material audiovisual producido. El evento tendrá lugar los días 14 y 16 de junio en el cine de la Universidad Autónoma de Barcelona y se invitará al cast, equipo técnico y conocidos más cercanos para poder compartir en la gran pantalla el resultado de todos estos meses.



Figura 119. Invitación a la proyección del proyecto Sin Señal. Elaboración propia.

PRECIO TICKET  
SOLIDARIO

FECHA  
14/06/21

HORA  
17:00 - 19:00



Figura 120. Invitación a la proyección del proyecto Sin Señal. Elaboración propia.



## 5. CONCLUSIONES

En este apartado se va a realizar la conclusión del proyecto webserie transmedia Sin Señal. Dicha conclusión se dividirá en dos partes: una primera que dará constancia de si se han conseguido los objetivos planteados en el apartado 1.3. *Objetivos*, y una segunda en la que se van a recoger las opiniones, conclusiones, retos y méritos del equipo de Sin Señal durante la elaboración del proyecto.

### 5.1. Conclusión de proyecto

Como se explicita en el apartado 1.3. *Objetivos*, en la introducción del trabajo, uno de los objetivos principales de este proyecto era incentivar y estrechar la relación entre espectadores y trama mediante el formato para que la audiencia pudiera “Completar el Puzzle”. Se ha conseguido realizar este objetivo con éxito y se ha cumplido, pues el formato de Sin Señal permite escoger a la protagonista que la espectadora quiera para ver la historia y formar parte de este rompecabezas. Además, el transmedia proporciona una experiencia mucho más inmersiva y acerca los personajes al público.

Otro objetivo principal era llevar a cabo la producción de la serie en todas sus etapas y realizar un rodaje, a pesar de los obstáculos técnicos, económicos y la situación de emergencia sanitaria. Este objetivo también se ha cumplido, pues se ha conseguido realizar la preproducción, la producción y la postproducción de unas pequeñas piezas de la serie. De esta forma, el producto audiovisual resultante cumple con lo deseado, a pesar de los obstáculos que se han ido superando (pruebas de antígenos, material prestado, Verkami, etc.).

Según el formato, los objetivos eran los siguientes: aprovechar la inmersión en las redes sociales que ofrece la sociedad actual y aplicarlo al transmedia e investigar y desarrollar una documentación contundente para conocer el sector audiovisual, las webseries y el mundo transmedia actuales. Todos estos objetivos se han cumplido, pues el equipo ha realizado una conceptualización antes de realizar la producción del proyecto, para ver si la propuesta de webserie transmedia Sin Señal tendría cabida o no en el contexto audiovisual español actual. Además, las nuevas tecnologías están presentes tanto dentro como fuera de la trama, siendo las redes y el consumo multipantalla características esenciales para entender la trama de Sin Señal.

Respecto a la trama, los objetivos principales eran la creación de una trama racional dentro del formato escogido, visibilizar la diversidad racial, de género y sexualidad dentro de la trama, y escribir una historia de *thriller* adecuada al *target*. El primer objetivo se ha cumplido

correctamente, pues la trama se ha creado única y exclusivamente para este formato. El hecho de que la historia sea un *thriller* permite potenciar, aún más, las características del género y su focalización espectral. De esta forma, el primer objetivo relacionado con la trama se complementa con el último (crear un buen *thriller*). Si bien la intriga está asegurada, la historia de *thriller* debe madurar un poco más para resultar más atractiva, inquietante y atrayente. El segundo objetivo se ha trabajado escena a escena, intentando que la diversidad no se mostrara como característica única de los personajes, sino como uno de los aspectos relevantes que forman parte de sus vidas.

En referencia al mercado, se plantearon los siguientes objetivos: presentar una nueva propuesta de formato adecuado al mercado audiovisual español actual, analizar las características del formato y aprovecharlas, y presentar el proyecto al Cluster Audiovisual. El primero de estos objetivos se cumplió a partir del análisis del mercado realizado en el apartado 2.3. *Análisis de mercado y estudio de audiencia*. Ahí se constató que no existe ningún formato igual al de Sin Señal y permitió ver que sí tiene cabida en el panorama audiovisual español actual. El segundo objetivo se consiguió a partir de analizar distintas webseries transmedia y la propia Sin Señal. A partir de dicho análisis se vieron las ventajas, los defectos y las cosas a mejorar del formato, y así se hizo.

Finalmente, en cuanto a las rutinas profesionales, se propusieron tres grandes objetivos: desarrollar las tres etapas de la producción, realizarlas correctamente y con un resultado lo más profesional posible, y encontrar un equipo técnico y un *cast* adecuado, tanto con la historia como con la ideología del proyecto. Todos estos objetivos, directamente relacionados con los objetivos principales del proyecto comentados anteriormente, se han cumplido. Además, a pesar de todas las dificultades, el equipo está muy satisfecho con el producto y el proyecto presentados.

## 5.2. Memoria de equipo

Una vez terminado el presente Trabajo de Fin de Grado, llega el momento de pararse a reflexionar sobre cuáles han sido los aprendizajes y la evolución realizada por parte del equipo. Sin Señal es el proyecto más cercano al mundo profesional que realizaban los integrantes del grupo y, sin duda, ha sido un proceso tan costoso como satisfactorio.

Desde el inicio hubo múltiples dificultades a las que se tuvo que hacer frente para llevar a cabo la producción del trabajo y, sobre todo, el rodaje de los productos audiovisuales presentados. En primer lugar, un equipo formado por cinco personas no es lo suficientemente grande como para asumir todos los roles necesarios en una producción. Por este motivo, se ha contado con personas que han ayudado de manera desinteresada, implicándose tanto como si el trabajo

también fuese suyo. Además, el equipo no contaba de antemano con los recursos económicos y técnicos necesarios para un rodaje de gran calibre y se ha visto obligado a hacer un esfuerzo económico para poder llevarlo a cabo.

En segundo lugar, es inevitable hablar de las limitaciones bajo las cuales se ha trabajado teniendo en cuenta el estado sanitario actual provocado por la pandemia de la Covid-19. Los protocolos de higiene han acompañado toda la producción y, sin duda, ha sido un hecho que ha ralentizado la logística de la producción. Además, aunque las mascarillas han acompañado a todo el equipo técnico, se tuvo claro desde el inicio que no se quería que el *cast* apareciera en pantalla con medio rostro tapado. En consecuencia, el grupo se ha visto con la obligación de realizar pruebas de antígenos al *cast* para permitir que actuaran conjuntamente y esto también supuso un coste económico extra.

Si se habla sobre los conocimientos adquiridos durante los últimos meses, es pertinente hacer una división. Por un lado, la experiencia adquirida durante los procesos de preproducción, producción y postproducción ha permitido crecer a nivel profesional. Cada uno de los integrantes del grupo se ha documentado sobre su campo de trabajo y ha podido poner en práctica todo lo aprendido. Siempre se ha dicho que se aprende haciendo, y producir *Sin Señal* nos ha hecho crecer. También se han obtenido conocimientos teóricos y académicos. El estudio exhaustivo de los trabajos realizados hasta la fecha en el género del *thriller*, de temática juvenil y en el campo de las webseries transmedia, han permitido conocer mucho mejor la industria audiovisual española actual.

Por otro lado, cabe destacar la evolución personal que el equipo reconoce haber hecho durante la elaboración del trabajo. Durante el proceso de documentación, se estudiaron a fondo las realidades sociales que se querían representar en *Sin Señal*: diversidad cultural, de género, sexual, de clase económica, diversidad racial, etc. Si bien es cierto que los integrantes del grupo forman parte de algunas de dichas diversidades, todo lo indagado y leído les ha ayudado a ser más conscientes de las problemáticas tratadas, presentes en la sociedad actual.

Como conclusión final, el equipo valora que, a pesar de no contar con grandes recursos y no disponer de medios profesionales, se ha conseguido un resultado de una gran calidad narrativa, visual y sonora. Todos los esfuerzos se han centrado en conseguir transformar *Sin Señal* en algo más que un trabajo universitario y el trabajo que queda por delante se centrará en ello. Este proyecto ha sido sin duda un antes y un después para el grupo, que se siente muy orgulloso de todo el trabajo realizado y del resultado conseguido. Definitivamente, no hay mejor manera de terminar el grado universitario.

# LISTADO DE REFERENCIAS

## ARTÍCULOS ACADÉMICOS

Alonso García, Luis (1994). *El Sonido y su Palabra: deriva sobre Chion*. Revista de Ciencias de la Información, Madrid, nº 10, 1994. Pp. 188-191. Recuperado de: [https://www.academia.edu/6197578/la\\_Audiovisi%C3%B3n\\_Michel\\_Chion\\_1990\\_1994\\_12\\_](https://www.academia.edu/6197578/la_Audiovisi%C3%B3n_Michel_Chion_1990_1994_12_)

Bauçà, M. (2015). *La acción en el método de las acciones físicas de Constantin Stanislavski desde la perspectiva de las neurociencias*. Universidad Internacional de la Rioja: España. Recuperado de: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3507/BAUZA%20AMENGUAL%2c%20MARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Busquet, J. (2012). *El fenómeno de los fans e ídolos mediáticos: evolución conceptual y génesis histórica*. Revista de Estudios de Juventud, 96. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/272357919\\_El\\_fenomeno\\_de\\_los\\_fans\\_e\\_idolos\\_mediaticos\\_evolucion\\_conceptual\\_y\\_genesis\\_historica](https://www.researchgate.net/publication/272357919_El_fenomeno_de_los_fans_e_idolos_mediaticos_evolucion_conceptual_y_genesis_historica)

Carrera, P., Limón, N., Herrero, E. y Sáinz de Baranda, E. (2013). *Transmedialidad y ecosistema digital*. Historia y Comunicación Social, 18 (Especial de Noviembre), 535-545. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/44257>

Company, J.M. (1981). *Los géneros cinematográficos*. Cuadernos de cine. p. 55-60. Recuperado de: [https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/42546/CUADERNOS\\_DE\\_CINE\\_001\\_006.pdf?sequence=4](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/42546/CUADERNOS_DE_CINE_001_006.pdf?sequence=4)

Cuevas, E. (2001). *Focalización en los relatos audiovisuales*. Trípodos, número 11: Barcelona. Recuperado de: <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/4366/1/Focalizaci%C3%B3n%20-Tr%C3%adpodos.pdf>

Diego-González, P., y Herrero-Subías, M. (2010). *Desarrollo de series online producidas por el usuario final: el caso del videoblog de ficción*. Universidad de La Sabana, Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/21135/1/64916989007.pdf>

Discépola, M. (2017). *La dirección de actores de Cine*. (s.ed.). (s.f.). Recuperado de: <https://aguasfuerte.files.wordpress.com/2010/08/10-discepola.pdf>

Fernandez-Planells, A. y Figueras-Maz, M. (2012). *La televisión e Internet hoy: diferentes roles. Usos y consumos en el tiempo libre de jóvenes de Barcelona y Lima*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4102882>

Galán, E. (2006). *La representación de los inmigrantes en la ficción televisiva en España*. Propuesta para un análisis de contenido. «El Comisario» y «Hospital Central».

Revista Latina de Comunicación Social, 61. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81996108>

García-Orta, M. J.; García-Prieto, V.; Suárez-Romero, M. (2019). *Nuevos hábitos de consumo audiovisual en menores: aproximación a su análisis mediante encuestas*. Doxa Comunicación, 28, pp. 241-260. Recuperado de: [https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/10452/1/Nuevos\\_MJGarcia\\_VGarcia%26MSuarezDoxa\\_2019\\_es.pdf](https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/10452/1/Nuevos_MJGarcia_VGarcia%26MSuarezDoxa_2019_es.pdf)

García, J. y Heredero, O. (2014). *Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia*. Icono 14, Vol. 13 Núm. 2 (2015): Comunicación y Redes sociales, pp. 260-285. Recuperado de: <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/745>

Guarinos, V. (2009). *Las mujeres y los medios de comunicación. Una mirada de veinte años*. Instituto Andaluz de la Mujer: Junta de Andalucía. Universidad de Sevilla, Sevilla. Recuperado de: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/26775/mujerycine.pdf?sequence=1>

Hernández-Sellés, N. (2020). *Narrativas Transmedia: Fantasías animadas de ayer y hoy*. Indivisa: Boletín de estudios e investigación, 20. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7785115>

Hernández, N. (2020). *Narrativas Transmedia: Fantasías animadas de ayer y hoy*. Indivisa, Boletín de estudios e investigación, 20, 211–233. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7785115.pdf>

Hernández, P., Morales, F. (2012). *La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red*. Congreso Internacional de la Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales (Red INAV). Málaga-Sevilla. Recuperado de: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/34320/Pages%20from%201-12.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, P. (2011). *Las Webseries: Evolución y características de la ficción española producida para Internet*. REVISTA EL F@RO N°13 (2011). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4159110>

Ibarra, M. (2016). *La dirección de cine: un oficio difícil de definir*. Inmóvil: Fuera de foco. Vol. 2, Núm. 2. Recuperado de: <https://inmovil.org/index.php/inmovil/article/view/15/26>

Ives, E. L. S. (2014). *La identidad del Adolescente. Cómo se construye*. Revista de Formación Continuada de la sociedad Española de Medicina de la Adolescencia, vol. 3, nº

2. Recuperado de: <https://www.adolescenciasema.org/usuario/documentos/02-01%20Mesa%20debate%20-%20Eddy.pdf>

Jenkins, H. (2003). *Transmedia storytelling*. Technology Review. Recuperado de: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>

Lacalle, C. (2004). *Comunicación y diversidad cultural*. En Fórum Barcelona 2004. Recuperado de: [www.forumbcn2004.org/](http://www.forumbcn2004.org/)

Long, G. (2007). *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company* (TFM). B.A. English and Philosophy Kenyon College. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/38004738\\_Transmedia\\_storytelling\\_business\\_aesthetics\\_and\\_production\\_at\\_the\\_Jim\\_Henson\\_Company](https://www.researchgate.net/publication/38004738_Transmedia_storytelling_business_aesthetics_and_production_at_the_Jim_Henson_Company)

Marín, C. (2016). ¿Cómo crear un guion? 02 Géneros Cinematográficos. Comunidades Digitales para el aprendizaje en educación superior. Recuperado de: [https://lumen.uv.mx/recursoseducativos/crear-guion/pdf/02\\_generos.pdf](https://lumen.uv.mx/recursoseducativos/crear-guion/pdf/02_generos.pdf)

Maroto, I., y Rodríguez-Martelo, T. (2018). *Estrategias de desarrollo de la televisión pública española: El caso de la plataforma Playz*. Actas del III simposio internacional sobre gestión de la comunicación la innovación de la innovación: del medio al contenido predictivo. Recuperado de: <https://xescom2018.files.wordpress.com/2019/01/actas-2-edicion-completo-662-676.pdf>

Naval, C., y Sádaba, C. (2005). *Jóvenes y medios de comunicación*. Revista de Estudios de Juventud, 68, 6-. Recuperado de: [http://www.injuve.es/sites/default/files/revis-ta68\\_completa.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/revis-ta68_completa.pdf)

Quintana, A. (2020). *SKAM España: análisis de la estrategia transmedia*. Universitat Politècnica de València, Valencia. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/handle/10251/150024#>

Zavala, L. (2012). Tradiciones metodológicas en el análisis cinematográfico. La Colmena 74: España. Recuperado de: <https://lacolmena.uaemex.mx/article/view/5605/4206>

## **ARTÍCULOS PERIODÍSTICOS**

Fominaya, C. (2019). *Adolescentes y redes sociales: ni pueden, ni quieren dejarlas*. Diario ABC. Recuperado de: [https://www.abc.es/familia/padres-hijos/abci-adolescentes-y-redes-sociales-pueden-quieren-dejarlas-201901230230\\_noticia.html](https://www.abc.es/familia/padres-hijos/abci-adolescentes-y-redes-sociales-pueden-quieren-dejarlas-201901230230_noticia.html)

Friess, S. (2014). *Don't Applaud Jared Leto's Transgender 'Mammy'*. TIME: Opinion. Recuperado de: <https://time.com/10650/dont-applaud-jared-letos-transgender-mammy/>



Horriilo, E. (2010). *Qué vida más triste' era lo más antitelevivo que existía*. El País. Recuperado de: [https://elpais.com/elpais/2010/07/30/actualidad/1280481122\\_850215.html](https://elpais.com/elpais/2010/07/30/actualidad/1280481122_850215.html)

Redacción. (2020). Afroféminas: Nuestra sola existencia es resistencia. *Isabel Lola, directora y guionista: "Lo que no aparece en los medios no existe"*. Recuperado de: <https://afrofeinas.com/2020/05/04/isabel-lola-directora-y-guionista-lo-que-no-aparece-en-los-medios-no-existe/>

Roig, A. (2012). *Christy Dena: "Estem creant històries completes integrades, combinant moltes plataformes diferents"*. COMeIN: desembre 2012, núm. 17. Recuperado de: <https://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/ca/numero17/articles/Article-Antoni-Roig.html>

Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). *Biografía de Lee Strasberg*. En *Biografías y Vidas*. La enciclopedia biográfica en línea. Barcelona (España). Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/s/strasberg.htm>

Vacas, M.M. (2018). *Cuando los espectadores sabemos más. El caso de Águila Roja*. Miguel Hernández Communication Journal. Artículo nº 3 (118) - Páginas 71 a 99. Recuperado de: <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/4366/1/Focalizaci%c3%b3n%20-Tr%c3%adpodos.pdf>

## **AUDIOVISUAL**

**Álvarez, B.** (directora), Ayerra, J.R. (director). (2018-2020). *SKAM España* (webserie). España: Zeppelin TV, Movistar +.

Anglada, O. (creadora), Azemar, L. (creadora), Boades, N. (creadora), Vivet, M. (creadora). (2019-2020). *Les de l'hoquei* (serie televisiva). España: Brutal Media.

Anderson, J. (productora), Coatsworth, D. (productor), Goetzman, G. (productor), Hanks, T. (productor), McDormand, F. (productora), Shareshian, S. (productor), y Cholodenko, L. (directora). (2014). *Olive Kitteridge* (miniserie de televisión). Estados Unidos: HBO, Playtone, As Is.

Berg, Q. (productor), Wiedemann, M. (productor), Müsch, J. (productora), y Odar, B. (creador), y Friese, J. (creador). (2019-2021). *Dark* (serie televisiva). Alemania: Wiedemann & Berg Television.

Berger, F. (productor), Hay, P. (productor), Manfredi, M. (productor), y Kusama, K. (directora). (2018). *Destroyer* (película cinematográfica). Estados Unidos: 30West, Automatik Entertainment, Annapurna Pictures.

Bernasconi, C. (productor), Weinstein, H. (productor) y Tornatore, G. (director). (2000). *Manèna* (película cinematográfica). Italia: Miramax, Medusa Produzione.

Bernstein, S. (productor), y Hitchcock, A. (productor y director). (1948). *La Soga* (película cinematográfica). Estados Unidos: Warner Brothers.

Blum, J. (productor), Hamm Jr. E. (productor), McKittrick, S. (productor), y Peele, J. (productor y director). (2017). *Get out* (película cinematográfica). Estados Unidos: Blumhouse Productions.

Bright, K.S. (productor), Crane, D. (productor y creador), y Kauffman, M. (productora y creadora). (1994-2004). *Friends* (serie de televisión). Estados Unidos: NBC.

Buckley, H. (productora), Fessenden, L. (productor), Snead, A. (productor), van den Houten, A. (productor), y Wexler, J. (productora y directora). (2018). *The Ranger* (película cinematográfica). Estados Unidos: Hood River Entertainment, Glass Eye Pix.

Calley, J. (productor), Merchant, I. (productor), Nichols, M. (productor), y Ivory, J. (director). (1993). *Lo que queda del día* (película cinematográfica). Reino Unido: Merchant Ivory Productions.

Campbell, J. (productor), y Nunn, L. (creadora). (2019-). *Sex Education* (serie televisiva). Reino Unido: Eleven Film.

Camprubí, A. (productora), Sarsanedas, C. (productora), Fernández de Santaella, M.J. (productora), y Gestmusic (Endemol Shine Iberia) (creador). (2011-). *Tu cara me suena* (programa televisivo). España: Gestmusic.

Carlyle, P. (productor), Kopelson, A. (productor), y Fincher, D. (director). (1995). *Seven* (película cinematográfica). Estados Unidos: New Line Cinema.

Ceyton, K. (productora), Moliere, K. (productora), y Kent, J. (directora). (2014). *The Babadook* (película cinematográfica). Australia: Causeway Films.

Chaffin, C. (productora), Dixon, L. (productora), Montesinos, V. (productor), Papan-drea, B. (productora), Witherspoon, R. (productora), y Fincher, D. (director). (2014). *Gone Girl* (película cinematográfica). Estados Unidos: Regency Enterprises.

Chaplin, C. (productor y director). (1936). *Tiempos Modernos* (película cinematográfica). Estados Unidos: Charles Chaplin Productions.

Clough, C. (productor), Stevens, M. (productor), Brittain, J. (creador), y Elsley, B. (creador). (2007-2013). *Skins* (serie de televisión). Reino Unido.

Cobos, R. (creador) y Rodríguez, A. (creador). (2017). *La peste* (serie de televisión). España: Movistar +.

Coen, E. (productor y director), y Coen, J. (productor y director). *Fargo* (película cinematográfica). Estados Unidos: PolyGram Filmed Entertainment, Working Title Films.

Coppola, S. (productora y directora), y Katz, R. (productor). (2003). *Lost in Translation* (película cinematográfica). Estados Unidos: American Zoetrope, Tohokushinsha Film.

Couvreux, B. (productor), y Sciamma, C. (directora). (2019). *Retrato de una mujer en llamas* (película cinematográfica). Francia: Lilies Films.

de Beauregard, G. (productor), Ponti, C. (productor), y Varda, A. (directora). (1962). *Cleo de 5 a 7* (película cinematográfica). Francia.

Dubeicki, D. (productor), Novick, M. (productor), Reitman, J. (productor), y Kusama, K. (directora). (2009). *Jennifer's body* (película cinematográfica). Estados Unidos: Fox Atomic, Dune Entertainment.

Duffer, M. (creador), Duffer, R. (creador). (2016-). *Stranger Things* (serie televisiva). Estados Unidos: 21 Laps Entertainment, Monkey Massacre.

Dwyer, F. (productora), Hansen, D. (productor), Japhet, W. (productora), Laurensen, J. (productor), Levy, C. (productora), Posey, A. (productora), Stern, J.D. (productor), Thompson, D.M. (productor), y Scherfig, L. (directora). (2009). *An Education* (película cinematográfica). Reino Unido: Sony Pictures Classics.

Feige, K. (productor), Boden, A. (directora), y Fleck, R. (director). (2019). *Capitana Marvel* (película cinematográfica). Estados Unidos: Marvel Studios.

Fortenberry, D. (productora), y Miller, B. (creador). (2017). *El cuento de la criada* (serie de televisión). Estados Unidos: Daniel Wilson Productions, Inc., The Littlefield Company, White Oak Pictures, MGM Television.

Fox, J. (productora), Roeg, L. (productor), Salerno, B. (productor), y Ramsay, L. (directora). (2011). *Tenemos que hablar de Kevin* (película cinematográfica). Reino Unido, Estados Unidos: BBC Films, UK Film Council, Footprint Investment, Piccadilly Pictures, Lipsync Productions, Independent, Artina Films, Rockinghorse Films.

Frank, S. (creador), Scott, A. (creador). (2020). *Queen's Gambit* (serie televisiva). Estados Unidos: Netflix.

Furevold-Boland, M. (productora), y Andem, J. (creadora y directora). *SKAM* (webserie). Noruega: NRK P3.

Gamero, M. (productora), Guerra, A. (productor), Valls, N. (productora), Lejarza, M. (productor), Nadermann, P. (productor) y Fernando González, F. (director). (2017). *El Guardián Invisible* (película cinematográfica). España: Coproducción España-Alemania; Nostromo Pictures, Atresmedia Cine, ZDF, ARTE.

Georges, E. (productor), Ivory, J. (productor), Morabito, M. (productor), Rosenman, H. (productor), Spears, P. (productor), Teixeira, R. (productor), y Guadagnino, L. (productor y director). (2017). *Call me by your name* (película cinematográfica). Estados Unidos, Italia, Francia, Brasil: Frensy Film Company, La Cinèfacture, RT Features, Water's End Productions.

Halfon, L. (productora), Malkovich, J. (productor), Smith, R. (productor), y Chbosky, S. (director). (2012). *Las ventajas de ser un marginado* (película cinematográfica). Estados Unidos: Mr. Mudd.

Halsey, C. (productor), Hanley, C. (productor), Pressman, E.R. (productor), y Harron, M. (directora). (2000). *American Psycho* (película cinematográfica). Estados Unidos: Edward R. Pressman Productions, Muse Productions.

Hampson, L. (productora), Hammond, S. (productora), y Waller-Bridge, P. (creadora). (2016-2019). *Fleabag* (serie de televisión). Reino Unido: BBC Studios.

Harjani, L. (productora), y Kawase, N. (directora). (2015). *Una pastelería en Tokyo* (película cinematográfica). Japón, Francia, Alemania: Comme des Cinemas, Nagoya Broadcasting Network, Twenty Twenty Vision Filmproduktion, ZDF/Arte, MAM, Aeon Entertainment, Asahi Shimbun.

Hitchcock, A. (productor y director). (1942). *La ventana indiscreta* (película cinematográfica). Estados Unidos: Patron Inc.

Hitchcock, A. (productor y director). (1960). *Psycho* (película cinematográfica). Estados Unidos: Shamley Productions.

Hughes, J. (productor y director). (1985). *The Breakfast Club* (película cinematográfica). Estados Unidos: Universal Pictures.

Jénart, C. (productora), Paul, E. (productora), y Akerman, C. (directora). (1975). *Jeanne Dielman, 23 Quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (película cinematográfica). Bélgica: Paradise Films, UNITE 3.

Jingo, M. (productor), y Kurosawa, A. (director). (1950). *Rashomon* (película cinematográfica). Japón: Daiei Film.

Joan, J. (creador), y Sánchez, J. (creador). (1999-2002). *Plats Bruts* (serie de televisión). España: Kràmpack, El Terrat, Televisió de Catalunya.

Johns, G. (productor), Snyder, D. (productor) y Jenkins, P. (directora). (2017). *Wonder Woman* (película cinematográfica). Estados Unidos: DC Films, RatPac Entertainment, Atlas Entertainment, Cruel and Unusual Films, Tencent Pictures, Wanda Pictures.

Joon-ho, B. (productor), Sin-ae, K. (productor) y Joon-ho, B. (director). (2019). *Parasite* (película cinematográfica). Corea del Sur: Barunson E&A, CJ Entertainment.

Kelley, D.E. (creador). (2017). *Big Little Lies* (serie de televisión). Estados Unidos: Pacific Standard, Blossom Films, David E. Kelley Productions.

Knight, S. (creador y director). (2013-). *Peaky Blinders* (serie televisiva). Reino Unido: BBC Studios, Caryn Mandabach Productions, Tiger Aspect Productions.

Kroll, S. (productora), Robbie, M. (productora), Unkeless, B. (productor), y Yan, C. (directora). *Birds of Prey* (película cinematográfica). Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, DC Films, LuckyChap Entertainment, Clubhouse Pictures, Kroll & Co. Entertainment.

Lazar, A. (productor), y Junger, G. (director). (1999). *10 Things I Hate About You* (película cinematográfica). Estados Unidos: Touchstone Pictures, Mad Chance, Jaret Entertainment.

Levinson, S. (creador). (2019). *Euphoria* (serie televisiva). Estados Unidos: HBO, A24.

Llamas, J. (director). (2017). *Si fueras tú* (webserie). España: RTVE, Atomis Media.

Macy, T. (productor), Berf, J. (productor) y Flanagan, M. (director). (2019). *Doctor Sleep* (película cinematográfica). Estados Unidos: Intrepid Pictures, Vertigo Entertainment.

Madigan, A. (productora), Rosellini, A. (productora), y Granik, D. (directora). (2010). *Winter's Bone* (película cinematográfica). Estados Unidos: Anonymous Content, Winter's Bone Productions.

Martínez, S. (productora), Ambrossi, J. (creador), y Calvo, J. (creador). (2020). *Veneno* (serie televisiva). España: Atresmedia Studios, Suma Latina.

Medavoy, M. (productor), y Scorsese, M. (productor y director). (2010). *Shutter Island* (película cinematográfica). Estados Unidos: Paramount Pictures, Columbia Pictures, Phoenix Pictures.

Michaels, L. (productor), Rosner, L. (productora), y Waters, M. (director). (2004). *Mean Girls* (película cinematográfica). Estados Unidos: SNL Studios.

Montero, C. (productor y creador), y Madrona, D. (creador). (2019-). *Élite* (serie televisiva). España: Zeta Ficción TV.

Ossard, C. (productor), Meerkamp, A. (productore) y Jeunet, J-P. (director). (2001). *Amélie* (película cinematográfica). Francia, Alemania: Claudie Ossard Productions, Union Générale Cinématographique.

Peña, I. (productora y creadora), y Sorogoyen, R. (creador). (2020). *Antidisturbios* (serie de televisión). España: Caballo Films, The Lab Cinema.

Pizzolatto, N. (productor y creador), y Fukunaga, C. (directora). (2014-2019). *True detective* (serie televisiva). Estados Unidos: HBO.

Robin, J.Y. (productor), Schwartz, M.E. (productor), Stanimirovic, M. (productor), y Fargeat, C. (directora). (2017). *Revenge* (película cinematográfica). Francia, Bélgica: M.E.S. Productions, Monkey Pack Films, Logical Pictures, Charades.

Robins, T. (creador), y Stubbs, D. (creador). (2009-2010). *Reservoir Hill* (webserie). Nueva Zelanda.

Roven, C. (productor), Suckle, R. (productor), y Ayer, D. (director). (2016). *Escuadrón Suicida* (película cinematográfica). Estados Unidos: DC Entertainment, RatPac-Dune Entertainment, Atlas Entertainment.

Sánchez-Cabezudo, A. (creador), y Sánchez-Cabezudo, J. (creador). (2017). *La zona* (serie televisiva). España: Movistar +.

Selznick, D.O. (productor), y Hitchcock, A. (director). (1940). *Rebeca* (película cinematográfica). Estados Unidos: Selznick International Pictures

Seoung-Jae, C. (productor), y Joon-ho, B. (director). (2003). *Memories of Murder* (película cinematográfica). Corea del Sur: CJ Entertainment, Sidus.

Simón, C. (directora). (2017). *Estiu 1993* (película cinematográfica). España: Inicia Films, Avalon P.C.

Suar, A. (productor y creador), Barone, D. (director), y Gil, L. (director). (2014-2015). *Guapas* (serie televisiva). Argentina: Pol-ka Producciones.

Thomas, J. (productor), y Bertolucci, B. (director). (2003). *The Dreamers* (película cinematográfica). Reino Unido, Francia, Italia: Recorded Picture Company.

Vertue, S. (productora), Gatiss, M. (creador), y Moffat, S. (creador). (2010-2017). *Sherlock* (serie televisiva). Reino Unido: BBC Wales.

Villamarín, A. (productora), Forniés, Ó. (producción), Sara, C. (producción), y Estruch,



M. (directora). (2020-). *La Isla de las Tentaciones* (programa televisivo). España: Cuarzo Producciones, Banijay Group, Mediaset España.

Wallis, H.B. (productor), y Huston, J. (director). (1941). *El Halcón Maltés* (película cinematográfica). Estados Unidos: Warner Bros.

Watson, E. (productor), West, P. (productor). y Aronofsky, D. (director). (2000). *Réquiem por un sueño* (película cinematográfica). Estados Unidos: Artisan Entertainment, Thousand Words, Truth and Soul Pictures.

## **DICCIONARIOS, GUÍAS DE ESTILO, GUÍAS DE ACTUACIÓN Y GLOSARIOS**

Federación Española de Agrupaciones de Familiares y Enfermos mentales. (2008). *Salud Mental y Medios de Comunicación. Guía de Estilo. Utiliza las palabras con sentido. Es tu responsabilidad*. FEAFES. Recuperado de: [https://www.1decada4.es/plugin-file.php/263/mod\\_page/content/12/FEAFES\\_2008.pdf](https://www.1decada4.es/plugin-file.php/263/mod_page/content/12/FEAFES_2008.pdf)

Martínez, A. y de Paúl, J. (1993). *Maltrato y Abandono en la Infancia*. Ed. Martínez Roca: España.

Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. (2018). *Glosario de términos sobre diversidad afectivo sexual*. Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, Gobierno de España Recuperado de: <https://www.mscbs.gob.es/ciudadanos/enfLesiones/enfTransmisibles/sida/docs/GlosarioDiversidad.pdf>

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23a ed.). Definición de 'arte'. Recuperado de: <https://dle.rae.es/arte>

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23a ed.). Definición de 'entretenimiento'. Recuperado de: <https://dle.rae.es/entretenimiento>

## **ENCUESTAS**

Instituto Nacional de Estadística. (2019). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. Recuperado de: [https://www.ine.es/prensa/tich\\_2019.pdf](https://www.ine.es/prensa/tich_2019.pdf)

## **ENTREVISTAS**

Anglada, O., y Boadas, N. (2021). Entrevista realizada a Ona Anglada y Natàlia Boadas, guionistas de la serie catalana *Les de l'Hoquei*, producida por *Televisió de Catalunya* y *Brutal Media*. Universitat Autònoma de Barcelona, en el día 17 de marzo de 2021.

Elliot, G. (2021). Entrevista realizada a Georgina Elliot (*Gominuke*), Social Media Manager y responsable transmedia de la webserie SKAM España. Universitat Autònoma de Barcelona, en el día 4 de mayo de 2021.

de Ávila, O. (2021). Entrevista realizada a Óscar de Ávila, diseñador de sonido. Universitat Autònoma de Barcelona, en el día 9 de febrero de 2021.

Duque, J. (2021). Entrevista realizada a Jaume Duque, diseñador de sonido, artista foley y técnico especializado en postproducción de sonido para cine y televisión postproducción. Universitat Autònoma de Barcelona, en el día 2 de febrero de 2021.

Prado, E. (2019). En la entrevista realizada al catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad en la Universitat Autònoma de Barcelona. Universitat Autònoma de Barcelona, en el día 3 de diciembre de 2019.

## **ESTUDIOS**

Costa, C. (2013). *Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso*. Historia Y Comunicación Social, 18, 561-574. Recuperado de: [https://doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2013.v18.44349](https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44349)

Gonzales, R.J. (2019). *Nuevas Representaciones en el Ecosistema Mediático: el Documental Transmedia como Narrativa Social - Estudio de caso "Proyecto Quipu"*. Universidad de San Martín de Porres: Lima. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/profile/Rosa-Julian-Gonzales/publication/330259993\\_Nuevas\\_representaciones\\_en\\_el\\_ecosistema\\_mediatico\\_el\\_documental\\_transmedia\\_como\\_narrativa\\_social\\_Estudio\\_de\\_caso\\_Proyecto\\_Quipu/links/5c361d6e92851c22a3676f69/Nuevas-representaciones-en-el-ecosistema-mediatico-el-documental-transmedia-como-narrativa-social-Estudio-de-caso-Proyecto-Quipu.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Rosa-Julian-Gonzales/publication/330259993_Nuevas_representaciones_en_el_ecosistema_mediatico_el_documental_transmedia_como_narrativa_social_Estudio_de_caso_Proyecto_Quipu/links/5c361d6e92851c22a3676f69/Nuevas-representaciones-en-el-ecosistema-mediatico-el-documental-transmedia-como-narrativa-social-Estudio-de-caso-Proyecto-Quipu.pdf)

Pérez, S., Hidalgo, A., y Calderón, M. J. (2006). *La economía de las personas jóvenes*. Instituto de la Juventud. Recuperado de: <http://www.injuve.es/sites/default/files/estudio-economiapersonasjovenes-completo.pdf>

Piñeiro, T. y Costa, C. (2013). *De series españolas de éxito a producciones audiovi-*

suales transmediáticas. *Análisis de Águila Roja, El Barco y Amar en tiempos revueltos*. Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 19 (especial abril), 925-934. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4614607>

## **INFORMES**

Barlovento Comunicación. (2020). *Audiencias de enero 2020*. (Informe nro. enero 2020). Barlovento Comunicación: Barlovento Comunicación. Recuperado de: <https://www.barloventocomunicacion.es/wp-content/uploads/2020/02/barlovento-analisisaudiencias-enero2020-1.pdf>

Barlovento Comunicación. (2020). *Informe Barlovento Comunicación: Consumo de internet v.s. televisión*. (Informe nro. marzo 2020). Barlovento Comunicación: Barlovento Comunicación. Recuperado de: <https://www.barloventocomunicacion.es/wp-content/uploads/2020/04/Informe-Barlovento-consumo-Internet-Comscore-y-Televisi%C3%B3n-Marzo-2020.pdf>

Barlovento Comunicación. (2020). *Informe Barlovento Comunicación: Consumo de televisión especial Coronavirus*. (Informe nro. viernes 10 de abril de 2020). Barlovento Comunicación: Barlovento Comunicación. Recuperado de: [https://www.barloventocomunicacion.es/wp-content/uploads/2020/04/CONSUMO-TV\\_especial-Coronavirus-viernes-10-abr-20.pdf](https://www.barloventocomunicacion.es/wp-content/uploads/2020/04/CONSUMO-TV_especial-Coronavirus-viernes-10-abr-20.pdf)

Barlovento Comunicación. (2020). *Informe TV: EL ROSCO del Consumo Audiovisual*. (Informe nro. octubre 2020). Barlovento Comunicación: Barlovento Comunicación. Recuperado de: <https://www.barloventocomunicacion.es/wp-content/uploads/2020/11/Informe-TV-Consumo-Audiovisual-Octubre-2020.pdf>

Barlovento Comunicación. (2020). *Informe consumo: Internet vs Televisión*. (Informe nro. marzo 2020). Barlovento Comunicación: Barlovento Comunicación. Recuperado de: <https://www.barloventocomunicacion.es/audiencias-mensuales/informe-consumo-internet-vs-television-marzo-2020/>

Barlovento Comunicación. (2020). *Informe TV: EL ROSCO del Consumo Audiovisual*. (Informe nro. febrero 2020). Barlovento Comunicación: Barlovento Comunicación. Recuperado de: <https://www.barloventocomunicacion.es/wp-content/uploads/2020/04/Informe-TV-Consumo-Audiovisual-Febrero-2020.pdf>

Instituto Nacional de Estadística. (2020). *España en cifras 2020*. Recuperado de: [http://www.ine.es/prodyser/espa\\_cifras](http://www.ine.es/prodyser/espa_cifras)

Instituto Nacional de Estadística. (2020). *Principales series de población desde 1998*. Recuperado de: <https://www.ine.es/jaxi/Tabla.htm?path=/t20/e245/p08/&file=02002.px&L=0>

Ontsi. (2019). *Informe anual del sector de los Contenidos Digitales en España* (Audio-visual, cine, video, música, publicaciones, videojuegos y publicidad online). Ministerio de asuntos económicos y transformación digital: Gobierno de España. Recuperado de: [https://www.ontsi.red.es/sites/ontsi/files/2020-01/PresentacionContenidosDigitales2019\\_0.pdf](https://www.ontsi.red.es/sites/ontsi/files/2020-01/PresentacionContenidosDigitales2019_0.pdf).

## **INVESTIGACIONES**

Medrano, C., Airbe, A., y Palacios, S. (2008). *El perfil de consumo televisivo en adolescentes, jóvenes y adultos: implicaciones para la educación*. Revista de Educación, 352, pp. 545-566. Recuperado de: [http://www.revistaeducacion.educacion.es/re352/re352\\_24.pdf](http://www.revistaeducacion.educacion.es/re352/re352_24.pdf)

## **LIBROS**

Arredondo, V. (1998). *En Maltrato Infantil: Elementos básicos para su comprensión*. Consecuencias del maltrato infantil. (pp. 46–53). Viña del mar, Chile: ONG PAICABI. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/308874205\\_Maltrato\\_Infantil\\_Elementos\\_basicos\\_para\\_su\\_compension](https://www.researchgate.net/publication/308874205_Maltrato_Infantil_Elementos_basicos_para_su_compension)

Ayala, A. (2010). *Manual de Postproducción de Audio*. Editorial Galisgamdigital: Córdoba, España. Recuperado de: [http://biblioteca.conatel.gob.ve/ABCD/bases/biblo/texto/manual\\_de\\_postproduccion\\_de\\_audio.pdf](http://biblioteca.conatel.gob.ve/ABCD/bases/biblo/texto/manual_de_postproduccion_de_audio.pdf)

Barudy, J. (1990). *El Enfoque Sistémico del Maltrato Infantil: Una Intervención Alternativa a la Violencia Familiar*. S/Ed.

Braun, E. (1998). *Meyerhold on theatre*. Bloomsbury: Reino Unido. Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=-C2hAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=meyerhold&ots=HAKUNvSqn&sig=ZF-TVQG8i98frh3cZEGo9MVyzEY#v=onepage&q=meyerhold&f=false>

Cristóbal Rodríguez, J. M. (2012). *Capítulo 11: Nuevos medios: el audiovisual, la revolución digital y la implantación de las nuevas tecnologías*. Distribución y marketing cinematográfico. Manual de primeros auxilios. Publicacions UB.

García Matilla, A. y Molina Cañabare, J.P. (2008). Los jóvenes y las pantallas. Comunicar. 32 XVI, 83-90.

Genette, G. (1972). *El discurso del relato: Ensayo de Método (orden, duración, frecuencia, modo)*. Figures III. Editions du Seuil: Paris, pp. 65-224. Recuperado de: [https://inscastelli-cha.infod.edu.ar/sitio/prof-silvia-andorno/upload/Discurso\\_del\\_relato.pdf](https://inscastelli-cha.infod.edu.ar/sitio/prof-silvia-andorno/upload/Discurso_del_relato.pdf)

González, J. S., Navas, J. S. G., Mazera, L., Farinango C., L. E. F., Bueno, A., Apolo, D., y Tapia, D. S. (2018). *La investigación cualitativa en la comunicación y sociedad digital nuevos retos y oportunidades*. Ediciones Egregius.

Iglesias, Pablo. (2004). *El diseñador de sonido: función y esquema de trabajo*. ADE-Teatro No 101. Julio-Agosto 2004. Págs. 199-215.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Searching for the Origami Unicorn The Matrix and Transmedia Storytelling (pp. 93–130). NYU Press: United States. Recuperado de: <https://www.hse.ru/data/2016/03/15/1127638366/Henry%20Jenkins%20Convergence%20culture%20where%20old%20and%20new%20media%20collide%20%202006.pdf>

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture*. Barcelona: Paidós.

Jost, F. (1998). *Nuevo discurso del relato*. p. 121-131. Cátedra: Madrid.

Lacanna, Leonel. (2014). *Televisión Social: Psicología, Ficción y Nuevas Tecnologías*. Publishing S.L., Argentina. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/195835989/Television-Social-Psicologia-Ficcion-y-Nuevas-Tecnologias>

Lira, G. (1998). *En Maltrato Infantil: Elementos básicos para su comprensión*. Factores de riesgo y modelos explicativos en maltrato infantil (pp. 28–45). Viña del mar, Chile: ONG PAICABI. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/308874205\\_Maltrato\\_Infantil\\_Elementos\\_basicos\\_para\\_su\\_compension](https://www.researchgate.net/publication/308874205_Maltrato_Infantil_Elementos_basicos_para_su_compension)

Menéndez Hevia, T. (2014). *Jóvenes y medios de comunicación: El desafío de tener que entenderse*. La presentación de los jóvenes en los medios de comunicación. prensa, radio y televisión. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud: Madrid. Recuperado de: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3677134>

Mckee, R. (2009). *El Guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (2.a ed.). ALBA EDITORIAL.

Mollá, D. (2012). *La producción cinematográfica: las fases de creación de un largometraje*. Editorial UOC: España. Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5ca-6KHjCboC&oi=fnd&pg=PA19&dq=producci%C3%B3n+ci->

[nematogr%C3%A1fica&ots=VKy-3j6sAB&sig=VS2h1oicTeZjLvztNNrayyuyfRE#v=onepage&q=producci%C3%B3n%20cinematogr%C3%A1fica&f=false](http://nematogr%C3%A1fica&ots=VKy-3j6sAB&sig=VS2h1oicTeZjLvztNNrayyuyfRE#v=onepage&q=producci%C3%B3n%20cinematogr%C3%A1fica&f=false)

Pestaña, B., Sánchez Rueda, M., y Sanmartín, A. (2014). *Jóvenes y medios de comunicación: El desafío de tener que entenderse*. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad: Madrid. Recuperado de: <http://doi.org/10.5281/zenodo.3677134>

Pratten, R. (2015). *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners* (2.a ed.). Createspace Independent Publishing Platform: Inglaterra.

Rifkin, J. (2000). *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*. Paidós: Barcelona.

Rodríguez, E., Navaro, J., Megías, I. (2001). *Jóvenes y medios de comunicación. La comunicación mediática de los jóvenes madrileños*. FAD: Madrid.

Roig, A. (2009). *Cine en Conexión: Producción industrial y social en la era 'cross-media'*. UOC Press: Barcelona.

Rubin, M. (2003). *Thrillers*. Cambridge University Press: Estados Unidos. Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=0qVywT97eMAC&oi=fnd&pg=PA5&dq=thriller+genero&ots=jjVoGDdpkM&sig=NggNWJbPEowcqeBuRN0qGv-CR8IM#v=onepage&q=thriller%20genero&f=false>

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan* (1.a ed.). Deusto Editorial: Barcelona.

Truffaut, F. (1966). *El Cine Según Hitchcock*. Alianza Editorial: España.

Tubella, I., Tabernero, C. y Dwyer, V. (2008). *Internet i televisión: la guerra de les pantallas*. Barcelona: Ariel.

## **PÁGINAS WEB**

Ajuntament de Barcelona. (2020). *Simulador de precios públicos con tarificación social para el curso escolar 2020-2021*. Recuperado de: <https://ajuntament.barcelona.cat/escolesbressol/es/simulador>

Congreso sobre vulnerabilidad y cultura digital. (2018). De las audiencias de televisión a las redes sociales. Coordinación: Comunicaciones. Recuperado de: <http://congreso.provuldig.com/simposio/de-las-audiencias-de-television-a-las-redes-sociales/>

Contis. (2020). *Auge del Sector Audiovisual en España*. Contis: Correduría de Seguros. Recuperado de: <https://seguroscontis.es/auge-sector-audiovisual-espana/>



iFP. (2019). *El auge de la industria audiovisual en España*. iFP: Blog. Recuperado de: <https://www.ifp.es/blog/el-auge-de-la-industria-audiovisual-en-espana>).

Jenkins, H. (2007). Confessions of an aca-fan: *Transmedia Storytelling 101*. Henry Jenkins. Recuperado de: [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)

Jenkins, H. (2009). Confessions of an aca-fan: *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)*. Henry Jenkins. Recuperado de:

[http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)

Jenkins, H. (2009). Confessions of an aca-fan: *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)*. Henry Jenkins. Recuperado de: [http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)

Jenkins, H. (2010). Confessions of an aca-fan: *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*. Henry Jenkins. Recuperado de: [http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia\\_education\\_the\\_7\\_pri.html](http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html)

Movistar +. (s. f.). *La Ruta de La Peste*. Recuperado de: <https://larutadelapeste.com>

Movistar +. (s. f.). *La Zona*. Recuperado de: <https://lazona.movistarplus.es>

Movistar +. (s. f.). *SKAM España*. Recuperado de: <https://skamespana.movistarplus.es/>

León, N. (2019). We are testers: *Consumo de televisión tradicional, pago y streaming y sus diferencias por generaciones de edad*. Recuperado de:

<https://www.wearetesters.com/wat-open-data/consumo-de-television-tradicional-pago-y-streaming-y-sus-diferencias-por-generaciones-de-edad>

Marín, F. y Cortés, H. (2017). ¿Qué es y cómo funciona Playz, la nueva televisión por internet de TVE?. ABC Play. Recuperado de: [http://www.abc.es/play/television/noticias/abci-y-como-funciona-playz-nuevatelevision-digital-201711050100\\_noticia.html](http://www.abc.es/play/television/noticias/abci-y-como-funciona-playz-nuevatelevision-digital-201711050100_noticia.html)

Mestre, J. (2018). *Narrativas interactivas: ¿cuál usar y por qué?*. FLUOR Lifestyle. <https://fluorlifestyle.com/narrativas-interactivas-usar/>

Nicestream. (2016). Nicestream: *Televisión social: entre redes sociales y tv*. Recuperado de: <http://nicestream.com/blog/television-social-redes-sociales-tv/>

Pixel (2019). Pixel: *Pasamos 50 días al año mirando internet y las redes sociales*. El

Mundo. Recuperado de: <https://www.elmundo.es/tecnologia/2019/05/31/5cf1389ffc6c-83950d8b462d.html>

Proyectos Fluor. (2020). “*Sigue la pista*”, el juego transmedia de storytelling interactivo para “La Zona” (la serie de Movistar+). FLUOR Lifestyle. Recuperado de: <https://fluor-lifestyle.com/la-zona-movistar/>

Redacción. (2016). *Las redes sociales son ya más importantes que la televisión en las campañas de lanzamiento*. PuroMarketing. Recuperado de: <https://www.puromarketing.com/42/28071/redes-sociales-son-mas-importantes-televisio-campanas-lanzamiento.html>

Redacción. (2019). *Más de la mitad de los jóvenes españoles ya no ve la televisión lineal*. Panorama audiovisual. Recuperado de: <https://www.panoramaaudiovisual.com/2019/05/09/mas-mitad-jovenes-espanoles-no-ve-televisio-lineal/>

Salle, L. (2020). *El Ministerio del Tiempo: ¿cómo ha generado su universo transmedia?* Lasalle. Recuperado de: <https://infogrados.lasallecentrouniversitario.es/transmedia/el-ministerio-del-tiempo-como-ha-generado-su-universo-transmedia>

Significados. (2019). Significados: *Significado de Hashtag (#)*. Recuperado de: <https://www.significados.com/hashtag/>

Zamora, A. (2012). ‘*Sexo en Chueca*’, humor para cualquier orientación sexual. Cien Megas: Series. Recuperado de: <https://cienmegas.es/sexo-en-chueca-humor-para-cualquier-orientacion-sexual/>

Zecchi, B. (2016). *Bio-filmografía de Icíar Bollaín*. Gynocine Project. Recuperado de: <https://www.gynocine.com/iciar-bollain>

## **TRABAJO DE FIN DE GRADO, FINAL DE MÁSTER Y TESIS**

Bejarano, C. (2012). *De los realismos cinematográficos. / Diégesis, ontología y construcción* (Tesis de Postgrado). Universidad Nacional de la Plata, Argentina. Recuperado de: [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/44074/Documento\\_completo.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/44074/Documento_completo.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

Belsunces, A. (2011). *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica* (Trabajo de Final de Máster). Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona. Recuperado de: <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/8581/1/abelsuncesTFM0611.PDF>

Dena, C. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. (Tesis). University of Sydney, Australia. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/256600225\\_Transmedia\\_Practice\\_Theorising\\_the\\_Practice\\_of\\_Expressing\\_a\\_Fictional\\_World\\_across\\_Distinct\\_Media\\_and\\_Environments](https://www.researchgate.net/publication/256600225_Transmedia_Practice_Theorising_the_Practice_of_Expressing_a_Fictional_World_across_Distinct_Media_and_Environments)

Fontán, A. (2018). *Análisis de figuras LGTBI+ en webseries españolas de 2005 a 2014 y su correlación con la aceptación de dicho colectivo en la sociedad española*. (Trabajo de Fin de Grado). Universitat Autònoma de Barcelona, España. Recuperado de: [https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2018/195704/TFG\\_Fontan\\_Dominguez\\_Alejandro.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2018/195704/TFG_Fontan_Dominguez_Alejandro.pdf)

Gallego, B. (2012). *La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red*. (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Extremadura, España. Recuperado de: [http://dehesa.unex.es/bitstream/10662/2151/1/TFGUEx\\_2014\\_Gallego\\_Delgado.pdf](http://dehesa.unex.es/bitstream/10662/2151/1/TFGUEx_2014_Gallego_Delgado.pdf)

Navia, C.J. (2017). *El vídeo bajo demanda en televisión: test de causalidad de Granger en los ciclos de vida de un servicio de vídeo bajo demanda* (Tesis Doctoral). Recuperado de: <https://bit.ly/2QVSo3c>

Pino, J. (2017). *Estrategias de comunicación aplicadas a la promoción de productos audiovisuales. El caso de Netflix en Twitter*. (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Sevilla, España. Recuperado de: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/65324/TFG%20Javier%20del%20Pino%20Silva.pdf?sequence=1>

Rivadeneira, S.A. (2020). *El uso de elementos psicológicos para potenciar la construcción de personaje dentro del género thriller* (Trabajo de Grado). UdlA. Recuperado de: <http://dspace.udla.edu.ec/jspui/bitstream/33000/12194/1/UDLA-EC-TLC-2020-06.pdf>

# ANEXO 1

## PREPRODUCCIÓN

### SIN SEÑAL





## 6.1. GUION FORMULARIO WEB

Demostración de las preguntas que deben contestar les usuaries en el formulario. Esta es una opción disponible si no saben qué personaje elegir a la hora de registrarse en la Página Web.

### CONTIENE

#### 6.1 Guion Formulario Página Web

## 6.1 Guion Formulario Página Web

Si le usuarie no sabe qué personaje elegir después de ver el Piloto de Sin Señal, se le ofrece la opción de contestar un formulario y seguir la serie con le personaje que le salga dependiendo de lo que conteste. Las preguntas del formulario son doce y para que salga un personaje u otro, mínimo han de haber contestado afirmativo tres veces en relación a este.

### ***Las preguntas:***

- ¿Eres feminista o te interesa las temáticas relacionadas?
- ¿Pertenece al colectivo LGBT?
- ¿Consideras difícil definir el concepto de “género”?
- ¿Pertenece a un colectivo vulnerable?
- ¿Te consideras una persona creativa?
- ¿Llevas trabajando desde joven?
- ¿Te consideras una persona curiosa o testaruda?
- ¿Te llevas bien con los ordenadores, eres una persona manitas?
- ¿Te gustan las tramas policiales?
- ¿Pertenece a una familia monoparental?
- ¿Complacer a los demás vs vivir tu vida?
- ¿Pizza con piña vs sin?

### ***Las preguntas según los personajes:***

¿Eres feminista o te interesa las temáticas relacionadas?

IRENE  
ALBA

¿Pertenece al colectivo LGBT?

IRENE  
ALEX  
DANI  
ALBA

¿Consideras difícil definir el concepto de “género”?

ALEX

¿Pertenece a un colectivo vulnerable?

IRENE



¿Te consideras una persona creativa?

DANI

VÍCTOR

¿Llevas trabajando desde joven?

ALBA

VÍCTOR

¿Te consideras una persona curiosa o testaruda?

ALBA

DANI

VÍCTOR

¿Te llevas bien con los ordenadores, eres una persona manitas?

ALEX

VÍCTOR

¿Te gustan las tramas policiales?

VÍCTOR

¿Pertenece a una familia monoparental?

ALBA

¿Complacer a los demás vs vivir tu vida?

Complacer: IRENE, ALBA, DANI

Vivir tu vida: VÍCTOR, ALEX

¿Pizza con piña vs sin?

Con: ALEX, DANI

Sin: ALBA, VÍCTOR, IRENE

Tu horóscopo entra del elemento...

FUEGO: VÍCTOR (Sagitario)

TIERRA: ALEX (Tauro)

AIRE: IRENE (Libra)

AGUA: DANI (Piscis), ALBA (Escorpio)

***A le usuaria le saldrá Irene si:***

Si es feminista, si pertenece al colectivo LGBT, si pertenece a un colectivo vulnerable, si complace a la gente, si prefiere la pizza sin piña y si su zodiaco es del elemento aire.

***A le usuaria le saldrá Alex si:***

Si pertenece al colectivo LGBT, si no sabe definir el concepto de “género”, si es manitas o se lleva bien con la tecnología, si prefiere vivir su vida, si prefiere la pizza con piña y si su zodiaco es del elemento tierra.

***A le usuaria le saldrá Dani si:***

Si pertenece al colectivo LGBT, si se considera una persona creativa, si se considera curioso o testature, si complace a la gente, si prefiere la pizza con piña y si su zodiaco es del elemento agua.

***A le usuaria le saldrá Víctor si:***

Si pertenece a un colectivo vulnerable, si se considera una persona creativa, si trabaja desde joven, si se considera curioso o testature, si es manitas o se lleva bien con la tecnología, si le gustan las tramas policiacas, si prefiere la pizza sin piña y si su zodiaco es del elemento fuego.

***A le usuaria le saldrá Alba si:***

Si es feminista, si pertenece al colectivo LGBT, si trabaja desde joven, si se curioso o testature, si pertenece a una familia monoparental, si complace a la gente, si prefiere la pizza sin piña y si su zodiaco es del elemento agua.



## 6.2. SINOPSIS CAPÍTULOS

Recopilación de las sinopsis de todos los capítulos por personaje, de manera que se pueda observar las diferentes tramas y cómo estas se relacionan entre ellas.

### CONTIENE

**6.2.1. Sinopsis Alex**

**6.2.2. Sinopsis Víctor**

**6.2.3. Sinopsis Alba**

**6.2.4. Sinopsis Dani**

**6.2.5. Sinopsis Irene**

## 6.2. Sinopsis por capítulos

### 6.2.1. Sinopsis Alba

#### **CAPÍTULO 1**

Es día de mercado en el pueblo. Alba aparece apresuradamente en una de las paradas y compra tomates. Vuelve corriendo al hostel. Ahí se encuentra con su madre y sigue trabajando. Dani, Víctor, Irene y Alex llegan en coche a casa de Dani, cantando una canción y deciden pedir pizza para comer. Juegan a la consola e invitan a Alba y a Mario. Alba dice que está trabajando y Mario utiliza la misma excusa, aunque no es verdad. Este se encuentra en su habitación, solo, transcribiendo una entrevista sobre unos tal Riells en el ordenador. Deciden, pues, quedar todes juntes por la noche en el bar del pueblo donde trabaja Mario.

Les amigues están en el bar, bebiendo y jugando a juegos cuando Víctor recibe una llamada de su madre. Discuten sobre un tema que preocupa a Víctor, pero este termina cortando la llamada. Vuelve con sus amigues y siguen bebiendo. Por la mañana, Víctor se levanta temprano y va a desayunar al bar. Presta atención a les policías que hay a su lado y toma notas. Gira la cabeza y ve pasar a Mario por la plaza mayor a través del ventanal. Mario se dirige hacia un callejón, llama a una puerta y entra con mucho cuidado de no ser visto. Por su parte, Alba, Irene y Alex están en un río, pasando la mañana. Hablan sobre el padre de Alba, la novia de Irene y la decisión de Alex de ir al pueblo este verano. Dani y Víctor están en el comedor de casa de Dani fumándose un porro y hablando sobre la emancipación, pues Víctor vive solo. Tienen la idea de montar una fiesta esa misma noche en el local y la comunican por el grupo de WhatsApp. Todes les amigues están de fiesta en el local y van muy borraches. Alba y Mario hablan sobre una investigación que está llevando a cabo Mario y sobre los sentimientos de une hacia le otre. Irene está bailando, pero recibe muchos mensajes de su novia, Marta, diciéndole que corta con ella. Irene corre llorando al lavabo, Alex lo ve, la sigue y la consuela. Por la mañana, todo el mundo está dormido y Mario es el primero en levantarse. Llega tarde al trabajo y se da prisa en irse, no sin antes dar un beso a Alba. El resto del grupo se levanta más tarde y se marchan a sus respectivas casas. Víctor queda con Irene y hablan sobre las pérdidas de pareja. Alex y Dani están en el comedor y Dani recibe una llamada amenazadora de su padre. Sufre un ataque de ansiedad, Alex le ayuda y acuerdan comunicar el problema de Dani con el resto del grupo. Alba va a trabajar en el hostel. Mientras tanto, Mario está trabajando en el bar y entra la alcaldesa, Susana, por la puerta. Ambos se quedan petrificados. Mario le lleva un café y un tiquet, en el cual ha escrito la palabra “Pyrénées Rst.”.

Susana reacciona y le pide discreción. Se dirigen hacia el Ayuntamiento y en el despacho de Susana hablan sobre la pedida ilegal de impuestos a la población y el proyecto Pyrénées Rst. Susana expone su situación de apuro con la familia Riells y se hacen aliados. Acuerdan un plan para que Mario entre esa misma noche en la mansión de los Riells y tome fotografías del libro de cuentas de la familia. Mientras, Alex reúne a todes les amigues en el local. Mario se dirige hacia la mansión y se dispone a entrar. Una vez dentro, con miedo a ser visto, llega al

despacho, donde Susana le ha indicado que estaría el libro de cuentas. Todos los amigos llegan al local, a excepción de Mario y Alba. Mario entra en el despacho, encuentra el libro de cuentas y empieza a hacer fotos. Alba está buscando a Mario por todo el pueblo, pues lleva todo el día sin dar señales de vida, y lo llama. Mario sigue tomando fotos cuando, de repente, suena el teléfono. Lo intenta apagar como puede y recoge lo más rápido posible. Alba se dirige hacia el local. Mario está recogiendo intentando no hacer ruido pero, en un instante, entra una persona en el despacho. Alba llega al local, abre la puerta de golpe y explica a sus amigos que cree que algo le ha pasado a Mario.

## **CAPÍTULO 2**

Alba comunica a sus amigos que no encuentra a Mario. Intentan tranquilizarla, pero Alba mantiene firmes sus argumentos. Se separan en dos grupos, unos buscan en su habitación y los otros van a hablar con la pitonisa del pueblo. Alba y Víctor se dirigen a ver a la pitonisa que fueron a entrevistar al principio del verano. La señora les dice que Mario ha entrevistado a mucha gente. Víctor se muestra escéptico a lo que dice, y la pitonisa le dice que no se está inventando nada, que lo que les está explicando se lo han dicho las personas del pueblo que la van a visitar. La pitonisa tira las cartas del Tarot y advierte que Mario corre un grave peligro. Víctor se queda descolocado.

Toni, el Jefe de Policía, está en el despacho de la mansión de los Riells sujetando una porra y respirando agitadamente. Mario está estirado en el suelo, inconsciente. Toni suelta la porra temblando y saca el móvil de su bolsillo. Marca apresuradamente un número y llama a Carmen para comunicarle los hechos. Los espectadores no saben que Toni y Carmen son ellos. Ya es de madrugada y los amigos se reúnen en el local para poner en común sus búsquedas. Hacen un mapa de sospechosos y hechos. Llegan a la conclusión de que ha desaparecido y que deben acudir a la policía por la mañana. Todos se van a sus casas a descansar. Alba y Víctor se van hacia el hostel. Al llegar, se encuentran con dos policías hablando con la madre de Alba. Pasan sin decir nada por el lado y se van hacia las escaleras que dan a las habitaciones. Víctor ve a Alba muy afectada y le pregunta si quiere hablar un rato. Alba dice que no y decide ir a ayudar a su madre. Víctor se va a su habitación, pero no duerme. La madre de Alba entra con ella en el comedor del hostel y mantienen una discusión sobre la situación y los problemas económicos del hostel. Alba explota y se va a su habitación. Poco después, aparece su madre y la consuela.

Susana está en su despacho desesperada y recibe una llamada. No mira quién está confiando en que sea Mario. Sin embargo, suena la voz de una señora y la expresión de esperanza de Susana cambia drásticamente (es Carmen, pero el espectador no lo sabe). Carmen le pregunta a Susana por el dinero de los impuestos y le recuerda que debe mantener la prensa alejada del pueblo. Por la mañana, los amigos van a comisaría y denuncian la desaparición. De camino se cruzan con un grupo de excursionistas en la Calle Mayor. Sin embargo, les comunican que alguien ya lo hizo de madrugada. Todos los amigos preguntan que quién, pero el policía no les dice nada en detalle, solo que una amiga suya dio el aviso.

### CAPÍTULO 3

Todes les amigues están en comisaría en la sala de espera. Los padres de Mario aparecen de golpe preguntando por su hijo. El padre de Mario, que está gritando, se atraganta y empieza a toser. Dani coge un vaso de agua y se acerca rápidamente para ofrecérsela. Alba intenta conseguir información sobre la supuesta amiga que denunció la desaparición, pero no da resultado.

Les amigues siguen en la sala de espera y Alba propone un plan para conseguir fotos del informe de Mario. Dani coge un café ardiendo y se tropieza intencionalmente con un policía mientras el resto de amigues van a preguntar cómo está y lo despistan para que Alba tome la fotografía del informe. Salen de comisaría y se meten por un callejón. Miran la foto y Alba reconoce el nombre de la chica. Deciden ir a hablar con ella. Todes les amigues van al supermercado donde trabaja la chica y la interrogan. Después de insistir, la chica admite que un policía les chantajeó a ella y su grupo de amigos; si denunciaba la desaparición, el hombre les dejaría libres a pesar de drogarse en plena calle. Alba presiona, pero la chica no se acuerda de la cara del poli. Les amigues deciden ir a desayunar al bar y oyen murmullos sobre la noticia, que ya se ha extendido entre la gente del pueblo. Justo en ese momento, todes reciben una llamada. Les han citado para interrogarles en comisaría. Una vez allí, Marc, un policía joven, les indica el procedimiento a seguir en el interrogatorio. Toni aparece para preguntarle sobre un informe a Marc. Les amigues se separan y cada una sigue a un policía. Dani, Alba y Víctor ven a Irene y Alex marcharse. Hablan sobre qué hacer ahora. Víctor recuerda que Dani quería decirles algo y le pregunta por ello. Dani evita la conversación. Alba insiste en que puede contar con ellos. Dani lo agradece. Alba se sienta en la sala de interrogatorio. El policía le indica que están allí para declarar como testigos, que no es un interrogatorio en sí. Le preguntan sobre cómo era Mario y qué relación tenían con él. Seguidamente le preguntan sobre la noche de la desaparición y dónde estaba. Se hace un silencio y Alba pregunta al policía como va la investigación. El policía responde que es confidencial. El policía pregunta a Alba sobre la investigación de Mario, pero dice que no sabe nada. Le indican que ya puede salir de la sala y volver a la sala de espera. Alba se encuentra, de camino, a todes les amigues exceptuando a Alex. Al llegar a la sala de espera, Alex está sentada en una de las sillas y se levanta al verles llegar. Les pregunta qué tal ha ido y todes hacen una mueca. Deciden marcharse.

Toni observa a les cinco amigues y miente a sus compañeres diciendo que va a fumar. Susana está en su despacho, en el Ayuntamiento. Toni llama a la puerta. Mantienen una conversación tensa y Toni termina culpando a Susana de la intrusión de Mario en la mansión de los Riells. Susana pregunta si Mario está bien y Toni desvía el tema. Finalmente, amenaza a Susana y la obliga a utilizar la desaparición de Mario como anzuelo comercial. Después del interrogatorio les cinco amigues vuelven al local con más sospechas que nunca sobre la relación entre la desaparición de Mario y el Ayuntamiento. Alex les explica sobre la existencia de Marc y su oferta.



## CAPÍTULO 4

Es de noche y Alba está terminando de recoger las mesas del comedor del hostel. Lo hace muy lentamente, como si todo le pesara. Se frota los ojos y bosteza, tira el trapo con fuerza, coge el móvil y se dirige hacia fuera. Su madre le pregunta a dónde va, pero no dice responde. Alba camina sola por el pueblo, sin nadie por las calles y observa a su alrededor. En la Calle principal, se detiene ante un stand informativo del pueblo y se fija en el papel de la excursión guiada planificada para el día antes por la mañana. Se fija en el nombre de la guía de montaña y ve escrito Alba Bosch. Coge el papel con rabia, lo hace una bola y lo tira con fuerza al suelo.

Es por la mañana y el bar del pueblo está repleto de periodistas; todos los diarios puestos en la barra tienen la desaparición de Mario en portada. En Madrid, los padres de Dani están desayunando. Rafael entra al comedor y los padres de Dani preguntan por su hijo. Mantienen una discusión, pero llega el periódico y leen el titular. Los padres de Dani llaman a Carmen, que está en un taxi con Eduard de camino al aeropuerto. Carmen critica a Susana por no haber mantenido la prensa fuera. Carmen no coge la llamada porque Eduard le dice que él se encarga. Alba está en el hostel con muchas ojeras, sirviendo el desayuno a sus clientes. Les amigos llegan y se ponen a desayunar todos juntos. Alba les explica que ha estado investigando toda la noche, pero que no ha encontrado nada. Sabe que los Riells están relacionados, pues controlan todos los poderes del pueblo, aunque no comprende por qué. Les amigos preguntan qué es Pyrenées Rst. y Alba niega con la cabeza. Dani quiere intervenir, pero se calla la información sobre la implicación de su familia. Les amigos se marchan y Alba se queda en el hostel. La madre de Alba le indica que debe hacer unas tareas para antes del mediodía y Alba responde muy seca. Su madre se preocupa e intenta establecer una conversación sobre la desaparición de Mario. Alba desvía el tema. Son las cuatro de la tarde y Alba está mirando el móvil, leyendo noticias sobre Mario y tomando apuntes en una libreta. Entran unos chicos jóvenes residentes del pueblo y se sientan en una mesa a tomar algo. Alba les toma nota, les sirve unas cervezas y sigue con la investigación. Los chicos empiezan a murmurar sobre la desaparición de Mario y a reírse de Alba, haciendo bromas sobre que estaba enamorada de él y que Mario estará fingiendo su desaparición para escabullirse de ella, pues dicen que Alba es una “rarita”. Alba se contiene pero las burlas no cesan y llega un momento que estalla y les empieza a gritar. Su madre entra en el comedor rápidamente y obliga a Alba a irse a su dormitorio. Los chicos bromean con la situación y la madre de Alba les echa fuera del hostel. Seguidamente, le dice a Alba, de forma muy seca, que no olvide sus tareas para antes del turno de cena. Alba se seca las lágrimas, mira fijamente a su madre y coge una bayeta sin apartar la mirada.

Susana está en el comedor de su casa y Eduard está en la cocina. Están hablando sobre la prensa y Mario, pero Eduard le quita importancia al asunto. Susana le dice que tiene que hacer unos recados. Eduard llama a los padres de Dani y habla con ellos. Mientras habla, se dirige hacia su despacho y se sienta en su silla. Eduard les asegura que no habrá complicaciones con el proyecto por la polémica de la desaparición. También les asegura que ellos no tienen más información que la que sale en el periódico y esperan que el chico esté bien.

En un momento de despiste de su madre, Alba se va del hostel hacia casa de Mario. Allí entra intentando no ser vista y empieza a buscar pistas. Oye unos ruidos y coge una navaja para defenderse. Irene y Alex entran en la habitación y Alba les echa bronca por no haberla avisado. En ese momento escuchan a otra persona entrar en la casa y se esconden. Al ver que es la alcaldesa, Alba actúa sin pensar y le asesta un golpe con una botella de alcohol vacía en la cabeza. Susana se desmaya y los tres deciden atarla por el momento y llamar a Víctor y Dani para pedir ayuda.

## **CAPÍTULO 5**

Dani es el último en llegar a casa de Mario. Los cinco se enfadan entre ellos y buscan una solución a la situación. Deciden atar a Susana en una silla y esperar a que despierte para interrogarla.

Alex aprovecha para coger el móvil de Susana y pincharlo. Cuando Susana se despierta, le hacen preguntas sobre Mario y qué hacía en su casa. La intentan chantajear, pero Susana se ríe. Toma el mando de la situación y les expresa que ni a ellos les interesa que se sepa lo que le han hecho, ni a Susana le interesa que se sepa que ha estado ahí. Les propone un trato para que la liberen y empezar a cooperar. Susana les da su teléfono y los amigos aceptan y la desatan. Justo antes de irse Susana coge un gorro de Mario sin que la vean y se va. Víctor vuelve con Alba al hostel, pero la invita a cenar con él. Alba se desahoga con Víctor sobre la falta de una figura paterna, el estrés de tener que llevar el negocio con su madre y admite estar cansada de llevarse decepciones. Víctor le confiesa la existencia de su padre biológico y el hecho de no haberle conocido nunca. Víctor y Alba se pasan gran parte de la noche hablando sobre ellos. Al día siguiente, los amigos piden ayuda a Marc y le confían parte de la información que poseen hasta el momento. Marc les escucha y les explica sus dudas sobre la investigación que está llevando a cabo la policía. Por la tarde, Susana vuelve a su casa y se encuentra a Marc saliendo. Susana le pregunta qué hacía ahí y Marc responde que le estaba haciendo cuatro preguntas a Eduard para la investigación. Susana entra en casa y cuestiona a Eduard, el cual desvía el tema preguntando a Susana por sus recados.

Alba está en la Plaza Mayor, pues es día de mercado y está comprando comida para el hostel. De repente, le suena el teléfono y ve que es una llamada del Ayuntamiento. Su cara cambia de repente; mira hacia el edificio del Ayuntamiento, descuelga el teléfono y responde. Suena una mujer al otro lado de la línea preguntando por qué no fue a guiar la excursión del otro día con los excursionistas. Alba respira aliviada y expone que no se ve con fuerzas para realizarla. Por la tarde, Alba termina de trabajar, coge los papeles de la investigación y decide ir a recorrer las calles por las que caminaba Mario, a la espera de que se le haya olvidado algo. Pasa por la Calle Mayor y ve que en el stand de información han vuelto a poner el cartel de la excursión, pero con un sello que marca que se ha aplazado hasta nuevo aviso. Alba se queda mirando fijamente el cartel durante un rato, mira los papeles que lleva encima, mira enfrente y empieza a andar decididamente. Llega al inicio de una ruta, de un camino rural, y se detiene.

Coge aire y entra en el denso bosque.

## **CAPÍTULO 6**

El cuerpo de policía está reunido discutiendo la desaparición de Mario, alimentando la falsa posibilidad de que se haya escapado. Marc sospecha de Toni y pide no descartar el secuestro. Al concluir la reunión, Toni recibe una llamada de Carmen que le pregunta cómo está la situación en comisaría y si han surgido problemas.

Alba deja el móvil y sigue trabajando. Tiene más trabajo que nunca, pues todos los periodistas están hospedados en el hostel. Hay muchos periodistas en el comedor y, al entrar, todo el mundo le pregunta sobre la desaparición. Alba intenta ignorar todas las preguntas y lleva el café a una periodista sentada al fondo de todo del comedor. La periodista empieza una conversación breve con Alba y le expresa su teoría sobre que todo es más profundo de lo que parece. Alba se queda sorprendida. La periodista le da su tarjeta. En ese momento recibe una llamada de Dani, preguntando si quiere ir a tomar un café. Alba mira a su madre con rabia y acepta. Quedan en el bar del pueblo y hablan sobre la relación entre Alba y Mario. Alba añade lo de la periodista que ha conocido y saca el tema del enfado con su madre. Argumenta que, a pesar de todo lo que está sucediendo, la hace trabajar en el hostel. Dani también se sincera y le explica a Alba lo de los ataques de ansiedad y la relación de sus padres con los Riells. Alba se enfada pues le ha hecho cómplice de esa información y se va del bar.

Mientras tanto, Alex e Irene citan al resto de amigos a la hora de comer en el local para hablar lo descubierto sobre Susana, Eduard y Marc. El grupo de amigos llegan a la conclusión de que deben infiltrarse en casa de los Riells y se preparan para ello. Dani se inventa una excusa con lo que sabe de sus padres y le es permitido reunirse con Eduard. El resto se cuela por una ventana sin ser vistos y roban el portátil de Mario, escondido en el despacho de Toni. Al escuchar pasos, salen a toda prisa por donde han entrado y se esconden. Toni entra en el despacho y observa por la ventana a Marc pasar con su coche.

Los amigos se vuelven al local pensando que no han sido vistos, pero Marc les observa irse desde su coche. Al percatarse de Toni, enciende el motor y va en dirección al bosque. Los amigos llegan a la conclusión de que Mario ha sido secuestrado por los Riells, pero se estancan sin saber a quién acudir.

## **CAPÍTULO 7**

Marc está en la comisaría a altas horas de la noche, repasando el caso de Mario y anotando lo que no cuadra. Toni aparece y encara a Mario sobre su presencia por el bosque, el cual se defiende explicando que antes vivía aquí con su familia. Marc remarca ineptitudes en la investigación y hace ademán de irse. Toni golpea la pizarra con la información del caso y se mira una foto de Mario.

Unos días atrás. Toni vuelve del trabajo, se encuentra a Mario haciendo fotos a los libros de

cuentas de la familia y le asesta un golpe en la cabeza. Llama a Eduard, pero le contesta Carmen, que le indica qué hacer con Mario. Toni le encierra en la bodega y tras interrogarlo, se cuela en su piso para llevarse el portátil sin ser visto por los amigos que también están ahí. De vuelta a casa, se cruza con unos compañeros que llevan a un grupo de jóvenes a comisaría por consumo de drogas. Después de borrar los documentos del ordenador, sigue con las indicaciones de Carmen y soborna a la chica del supermercado, una de las denunciadas por consumo de drogas, para que dé el aviso sobre Mario. Al mismo tiempo, cuando Marc le ve salir de la zona de celdas, esconde unos papeles con fotografías de los Riells y su propio padre. Marc llama a su hermana Raquel, periodista de un periódico. La invita a que extienda la noticia de lo que ha pasado en el pueblo y se venga unos días a investigar si todo esto tiene relación con lo ocurrido hace años a su padre, el antiguo Jefe de Policía. De vuelta al presente, Marc y Toni siguen en comisaría. Comparten un par de palabras incómodas y se despiden. De camino al coche, Marc saca el gorro de Mario que escondía en la chaqueta y lo observa. Por su parte, Alba está en su habitación y no encuentra salida a toda la investigación. Grita de desesperación y tira todos los papeles al suelo. Sale de la habitación, se dirige al comedor, coge una botella de ron de la barra y se marcha. Empieza a beber, sola, en un parque e insulta a algunas personas que pasan por su lado y la miran mal. Es de noche y la madre de Alba está preocupada por su hija, que todavía no ha llegado. De repente, Alba entra por la puerta muy borracha. Su madre, enfadada, le empieza a reprochar que no ha ido a trabajar y que está muy borracha. Alba se ríe y empiezan a discutir. La conversación se termina cuando la madre de Alba le dice que puede coger sus cosas e irse. Alba se marcha y se dirige a casa de Dani. Le pide si se puede quedar a dormir, pues su madre le ha echado de casa. Dani la abraza y la invita a pasar. Hacen la cena y Alex e Irene bajan al comedor. Se sorprenden de verse y se fijan en que Alex se ha cortado el pelo. Dani sonríe. Irene se marcha y Alex sube a su habitación a dormir, pues está muy cansado. Dani y Alba se quedan hablando y Alba le pregunta sobre la relación de sus padres con los Riells. Dani le cuenta que no sabe los detalles, ni si tienen relación con la desaparición de Mario, pero sí que están relacionados con el proyecto "Pyrénées Rst.". También sale el tema de la investigación de Víctor. Deciden ir a verle. Alba llama discretamente a la puerta de Víctor junto con Dani, para que no les vea la madre de Alba. Preguntan si pueden quedarse un rato con él. Víctor guarda todo pero Alba ve las fotografías y le pregunta si ha encontrado a su padre biológico. Víctor afirma creer que sí, pero le preocupa que sea cierto. Dani se sorprende al descubrir lo que escondía Víctor, pero ofrece ir con él si decide hablar con Toni.

Eduard está en su despacho. Tiene problemas con algunos inversores, quieren abandonar el proyecto. Susana entra y le intenta calmar, ofreciendo la idea de parar, pero Eduard niega poder hacerlo sin el consentimiento de Carmen. Susana le advierte sobre la realidad de Carmen y cómo está afectando a su amistad.

## **CAPÍTULO 8**

En el pasado, Mario está trabajando en el bar. Alba le ve trabajando desde fuera y se lo queda mirando un rato. Entra en el establecimiento y le propone ir de acampada. Mario se dispone

a comunicarlo por el grupo de amigos, pero Alba le frena, pues solo quiere que vayan ellos dos. Mario se sonroja y acepta. Ambos preparan las mochilas en sus respectivos dormitorios y se encuentran en la Calle Mayor. Más tarde, ya están los dos en el bosque y Mario está intentando montar la tienda, pero no lo consigue. Alba le dice que se aparte, bromeando sobre que es de ciudad. Por la noche están sentados uno al lado del otro, y hablan sobre el verano pasado. Sale el tema de su breve rollo y Mario confiesa los sentimientos que tiene hacia ella. Alba le planta un beso y mantienen relaciones sexuales. De vuelta al presente, Alba está estirada en la cama de la habitación de invitados de casa de Dani. Está despierta, con ojeras.

Alba baja a la cocina y habla con Dani sobre lo sucedido. Alba confiesa que está agotada y que su sueño no es trabajar en el hostel y que con todo lo de Mario está hecha un lío y lo está pagando con ella. Dani le recomienda que hagan las paces, pues argumenta en primera persona que estar peleado con la familia no trae nada bueno. Dani intenta explicarle a Alba que está sin blanca, pero no consigue reunir fuerzas. Por su parte, Marc está en el cuarto de Raquel en el hostel, aclarando información tanto sobre los Riells como los amigos. Marc está convencido de que los Riells están detrás de la desaparición de Mario y pide a Raquel que vigile a Toni, puesto que ya no se fía de él. Se desvela que el antiguo Jefe de policía, su padre, fue echado del cuerpo acusado por algo que no hizo y por qué Marc ha venido a investigar a los Riells. Raquel sigue a Toni sin ser vista, tomando fotos, anotando a dónde va y con quién queda. Alba se percata de ello y la acorrala para preguntarle sobre sus verdaderas intenciones. Alba reúne al grupo de amigos y presenta a Raquel y Marc como personas en quien confiar. Marc les enseña el gorro de Mario, el cual encontró en el bosque después de verles salir por la ventana. Unos días atrás encontró una nota en su buzón con indicaciones de dónde debía ir y por qué. Los amigos reconocen el gorro pero advierten de que estaba en su cuarto después de ser secuestrado, así que llegan a la conclusión de que la mensajera secreta debe ser Susana.

Marc les convence de devolver el ordenador a casa Riells, puesto que así no sirve de prueba. Se ofrece para ir, hablar con Eduard y dejarlo en su sitio sin ser visto.

## **CAPÍTULO 9**

Alba está delante de la puerta del hostel, suspira y entra. Su madre se queda petrificada, a la expectativa de que Alba diga algo. Ambas se quedan en silencio, que termina rompiendo Alba pidiendo perdón a su madre. La madre de Alba corre a abrazar a su hija y ambas se ponen a llorar. Mantienen una conversación sobre el hostel y Alba se derrumba.

Carmen está a solas con Mario en la bodega, el cual tiene muy mala cara. Carmen le advierte de que esta es su última oportunidad de aceptar su trato, sino tendrá que afrontar las consecuencias. Carmen le avisa de que tiene unas horas para pensárselo y se va.

Marc se está preparando para ir a ver a Eduard cuando los amigos le confiesan haberlo espiado, descubriendo su relación con Eduard. Raquel se encarga de avisar al grupo de confianza

que tiene Marc dentro de la comisaría de la verdad. Cuando se van ambos, Dani confiesa que cree saber dónde está Mario. Recuerda que los Riells tienen una bodega, cerca del sitio dónde Susana dejó el gorro. Deciden prepararse e ir a por Mario.

## **CAPÍTULO 10**

Marc y Eduard se reconcilian y Eduard admite estar involucrado con la desaparición de Mario. Marc se cuela en el estudio para dejar el portátil. Susana lo encuentra y le cubre las espaldas. Susana cae en que no ha visto a Carmen y Toni en todo el día. Deciden ir a la bodega.

Les amigos van al bosque y ven la bodega con las luces encendidas, sombras de personas dentro y un coche aparcado. Se esconden debajo de una ventana y ven como Toni arrastra a Mario fuera de la bodega y Carmen habla por teléfono. Víctor coge una piedra y la tira dentro, rompiendo varias botellas. Carmen y Toni dejan a Mario en el coche, vuelven a entrar y les amigos aprovechan para correr y colarse en el coche. Toni les dispara, pero al momento llegan Marc, Eduard y Susana. Marc dispara a Toni en la pierna y cae al suelo. Carmen revela cómo se ha encargado de mantener el apellido Riells y cómo envenenó a su marido para tomar el mando. El grupo de amigos mira rápidamente los brazos de Mario y ven marcas de pinchazos. Carmen propone un trato: si les dejan marchar, les dan las llaves de su coche. Les amigos dudan un segundo y llega otro coche, en el que se disponen a subir Carmen y Toni. Les amigos aceptan rápidamente, Toni les tira las llaves y conducen deprisa de camino al hospital.

Susana aprovecha el despiste para quitarle el arma a Toni y disparar a las ruedas del coche de Carmen. Mientras vigilan, Marc llama a Raquel para avisarle de lo ocurrido y para pedir ayuda. Les amigos van en el coche, de camino al hospital. Víctor conduce y Alex llama a urgencias. Mario está cada vez más quieto y en peor estado. Todes están al borde de las lágrimas, intentando mantener a Mario despierto, pero casi no puede respirar. A Mario le escapan las lágrimas y le susurra unas últimas palabras antes de morir a Alba.

Les amigos están en el hospital, viendo como los padres de Mario lloran la pérdida de su hijo. Raquel también está ahí y les advierte de que ya han llevado a Carmen y Toni a comisaría. Aparece Montse, la madre de Alba, y abraza a su hija. Se ve por las ventanas el pueblo lleno por la prensa y los colores de la policía tiñendo el escenario.



## 6.2.2 Sinopsis Dani

### CAPÍTULO 1

Es día de mercado en el pueblo. Alba aparece apresuradamente en una de las paradas y compra tomates. Vuelve corriendo al hostel. Ahí se encuentra con su madre y sigue trabajando. Dani, Víctor, Irene y Alex llegan en coche a casa de Dani, cantando una canción y deciden pedir pizza para comer. Juegan a la consola e invitan a Alba y a Mario. Alba dice que está trabajando y Mario utiliza la misma excusa, aunque no es verdad. Este se encuentra en su habitación, solo, transcribiendo una entrevista sobre unos tal Riells en el ordenador. Deciden, pues, quedar todos juntos por la noche en el bar del pueblo donde trabaja Mario.

Los amigos están en el bar, bebiendo y jugando a juegos cuando Víctor recibe una llamada de su madre. Discuten sobre un tema que preocupa a Víctor, pero esta termina cortando la llamada. Vuelve con sus amigos y siguen bebiendo. Por la mañana, Víctor se levanta temprano y va a desayunar al bar. Presta atención a los policías que hay a su lado y toma notas. Gira la cabeza y ve pasar a Mario por la plaza mayor a través del ventanal. Mario se dirige hacia un callejón, llama a una puerta y entra con mucho cuidado de no ser visto. Por su parte, Alba, Irene y Alex están en un río, pasando la mañana. Hablan sobre el padre de Alba, la novia de Irene y la decisión de Alex de ir al pueblo este verano. Dani y Víctor están en el comedor de casa de Dani fumándose un porro y hablando sobre la emancipación, pues Víctor vive solo. Tienen la idea de montar una fiesta esa misma noche en el local y la comunican por el grupo de WhatsApp. Todos los amigos están de fiesta en el local y van muy borrachos. Alba y Mario hablan sobre una investigación que está llevando a cabo Mario y sobre los sentimientos de una hacia la otra. Irene está bailando, pero recibe muchos mensajes de su novia, Marta, diciéndole que corta con ella. Irene corre llorando al lavabo, Alex lo ve, la sigue y la consuela. Por la mañana, todo el mundo está dormido y Mario es el primero en levantarse. Llega tarde al trabajo y se da prisa en irse, pero sin antes dar un beso a Alba. El resto del grupo se levanta más tarde y se marchan a sus respectivas casas. Víctor queda con Irene y hablan sobre las roturas. Alex y Dani están en el comedor y Dani recibe una llamada amenazadora de su padre. Sufre un ataque de ansiedad, Alex le ayuda y acuerdan comunicar el problema de Dani con el resto del grupo. Alba va a trabajar en el hostel. Mientras tanto, Mario está trabajando en el bar y entra la alcaldesa, Susana, por la puerta. Ambos se quedan petrificados. Mario le lleva un café y el tiquet, en el cual ha escrito la palabra “Pyrénées Rst.”.

Susana reacciona y le pide discreción. Se dirigen hacia el Ayuntamiento y en el despacho de Susana hablan sobre la pedida ilegal de impuestos a la población y el proyecto Pyrénées Rst. Susana expone su situación de apuro con la familia Riells y se hacen aliados. Acuerdan un plan para que Mario entre esa misma noche en la mansión de los Riells y tome fotografías del libro de cuentas de la familia. Mientras, Alex reúne a todos los amigos en el local. Mario se dirige hacia la mansión y se dispone a entrar. Una vez dentro, con miedo a ser visto, llega al despacho, donde Susana le ha indicado que estaría el libro de cuentas. Todos los amigos

llegan al local, a excepción de Mario y Alba. Mario entra en el despacho, encuentra el libro de cuentas y empieza a hacer fotos. Alba está buscando a Mario por todo el pueblo, pues lleva todo el día sin dar señales de vida, y lo llama. Mario sigue tomando fotos cuando, de repente, suena el teléfono. Lo intenta apagar como puede y recoge lo más rápido posible. Alba se dirige hacia el local. Mario está recogiendo intentando no hacer ruido pero, en un instante, entra una persona en el despacho. Alba llega al local, abre la puerta de golpe y explica a sus amigos que cree que algo le ha pasado a Mario.

## **CAPÍTULO 2**

Alba comunica a sus amigos que no encuentra a Mario. Deciden separarse en dos grupos: unos buscan en su habitación y los otros van a hablar con la pitonisa del pueblo. En la mansión de los Riells, Toni, el Jefe de Policía, está en el despacho sujetando una porra y respirando agitadamente. Mario está estirado en el suelo, inconsciente. Toni llama apresuradamente a Carmen para comunicarle los hechos.

Alex, Dani e Irene van a casa de Mario a buscar pistas. Escalan la verja y traspasan la propiedad. Una vez dentro, deciden separarse: Alex e Irene van a su habitación y Dani se queda en el comedor. Dani empieza a buscar frenéticamente alguna pista, pero se desploma en el sofá al no encontrar nada. Al girar la cabeza, fija la mirada en una caja, justo al lado del sofá. La abre y encuentra muchos diarios y documentos con frases y palabras marcadas. De repente, Alex e Irene le llaman y sube. Ya es de madrugada y los amigos se reúnen en el local para poner en común sus búsquedas. Hacen un mapa de sospechosos y hechos. Llegan a la conclusión de que ha desaparecido y que deben acudir a la policía por la mañana. Todos se van a sus casas a descansar. Dani, Alex e Irene se marchan juntas. La primera en dejar el grupo es Irene y, seguidamente, Alex, que quiere dar un paseo. Dani se va solo a casa y, al llegar, Rafael, el chófer de la familia de Dani, le está esperando. Mantienen una discusión y Dani se niega a volver con él a Madrid.

Susana está en su despacho desesperada y recibe una llamada. No mira quién es, pues confía que sea Mario. Sin embargo, suena la voz de una señora mayor y la expresión de esperanza de Susana cambia drásticamente. Carmen le pregunta a Susana por el dinero de los inversores y le recuerda que debe mantener la prensa alejada del pueblo.

Por la mañana los amigos van a comisaría y denuncian la desaparición. Sin embargo, les comunican que alguien ya lo hizo de madrugada. Todos los amigos preguntan quién fue, pero el policía no les dice nada más que la denuncia la hizo una amiga de Mario.

## **CAPÍTULO 3**

Todos los amigos están en comisaría en la sala de espera. Los padres de Mario aparecen de golpe preguntando por su hijo. El padre de Mario, que está gritando, se atraganta y empieza a toser. Dani coge un vaso de agua y se acerca rápidamente para ofrecérsela.

Alba intenta conseguir información sobre la supuesta amiga que denunció la desaparición, pero no da resultado.

Les amigos siguen en la sala de espera y Alba propone un plan para conseguir fotos del informe de Mario. Dani coge un café ardiendo y se tropieza intencionalmente con un policía mientras el resto de amigos van a preguntar cómo está y lo despistan para que Alba tome la fotografía del informe. Salen de comisaría y se meten por un callejón. Miran la foto y Alba reconoce el nombre de la chica. Deciden ir a hablar con ella. Todas les amigos van al supermercado donde trabaja la chica y la interrogan. Después de insistir, la chica admite que un policía les chantajeó a ella y su grupo de amigos; si denunciaba la desaparición, el hombre les dejaría libres a pesar de drogarse en plena calle. Alba presiona, pero la chica no se acuerda de la cara del poli. Les amigos deciden ir a desayunar al bar y oyen murmullos sobre la noticia, que ya se ha extendido entre la gente del pueblo. Justo en ese momento, todas reciben una llamada. Les han citado para interrogarles en comisaría. Una vez allí, Marc, un policía joven, les indica el procedimiento a seguir en el interrogatorio. Toni aparece para preguntarle sobre un informe a Marc. Les amigos se separan y cada uno sigue a un policía. Dani, Alba y Víctor ven a Irene y Alex marcharse. Hablan sobre qué hacer ahora. Víctor recuerda que Dani quería decirles algo y le pregunta por ello. Dani evita la conversación. Alba insiste en que puede contar con ellos. Dani lo agradece.

Dani se sienta en la sala de interrogatorio. La policía le indica que están allí para declarar como testigos, que no es un interrogatorio en sí. Le preguntan sobre cómo era Mario y qué relación tenían con él. Seguidamente le preguntan sobre la noche de la desaparición y dónde estaba. Dani se muestra receloso ante la policía. Desconfía de todo lo que le pregunte. La policía lo nota y le pregunta si esa actitud es porque esconde algo. Dani le devuelve la pregunta. El policía anota cosas en su informe. Le indican que ya puede salir de la sala y volver a la sala de espera. Alex está sentada en la salita de espera y se levanta al verles llegar. Les pregunta qué tal ha ido y cada uno contesta de una forma. Deciden marcharse.

Toni observa a los cinco amigos y miente a sus compañeras diciendo que va a fumar. Susana está en su despacho, en el Ayuntamiento. Toni llama a la puerta. Mantienen una conversación tensa y Toni termina culpando a Susana de la intrusión de Mario en la mansión de los Riells. Susana pregunta si Mario está bien y Toni desvía el tema. Finalmente, amenaza a Susana y la obliga a utilizar la desaparición de Mario como anzuelo comercial. Después del interrogatorio los cinco amigos vuelven al local con más sospechas que nunca sobre la relación entre la desaparición de Mario y el Ayuntamiento. Alex les explica sobre la existencia de Marc y su oferta.

#### **CAPÍTULO 4**

Es de noche. Dani decide ir a dar una vuelta para despejar su mente y fumarse un porro. De lejos, ve a Víctor acercándose. Víctor le explica lo que vio y pican a la puerta del hombre que interrogó a Mario. El hombre acaba confirmando que Mario habló con él, pero que solo le

preguntó por su antiguo trabajo en el ayuntamiento. Víctor y Dani se despiden y de camino, discuten sobre lo paranoico que parecía el hombre con el nombre Riells.

Es por la mañana y el bar del pueblo está repleto de periodistas; todos los diarios puestos en la barra tienen la desaparición de Mario en portada. En Madrid, los padres de Dani están desayunando. Rafael entra al comedor y los padres de Dani preguntan por su hijo. Mantienen una discusión, pero llega el periódico y leen el titular. Los padres de Dani llaman a Carmen, que está en un taxi con Eduard de camino al aeropuerto. Carmen critica a Susana por no haber mantenido la prensa fuera. Carmen no coge la llamada porque Eduard le dice que él se encarga. Alba está en el hostel con muchas ojeras, sirviendo el desayuno a sus clientes. Les amigos llegan y se ponen a desayunar todos juntos. Alba les explica que ha estado investigando toda la noche, pero que no ha encontrado nada. Sabe que los Riells están relacionados, pues controlan todos los poderes del pueblo, aunque no comprende por qué. Les amigos preguntan qué es Pyrenées Rst. y Alba niega con la cabeza. Dani quiere intervenir, pero se calla la información sobre la implicación de su familia. Les amigos se marchan y Alba se queda en el hostel.

Alex, Irene, Dani y Víctor salen del hostel y se dirigen a sus respectivas casas. Víctor se queda un poco atrás y se despide. Irene y Dani no le dan importancia, pero Alex se extraña. Una vez en casa, Alex le explica a Dani que Víctor se dirigía hacia la comisaría y comparte sus sospechas. Dani se extraña y se queda intranquilo, por lo que le pide a Víctor de quedar. Víctor responde que no puede, pero no le da ninguna explicación. Dani todavía sospecha más.

Susana está en el comedor de su casa y Eduard está en la cocina. Están hablando sobre la prensa y Mario, pero Eduard le quita importancia al asunto. Susana le dice que tiene que hacer unos recados. Eduard llama a los padres de Dani y habla con ellos. Mientras habla, se dirige hacia su despacho y se sienta en su silla. Eduard les asegura que no habrá complicaciones con el proyecto por la polémica de la desaparición. También les asegura que ellos no tienen más información que la que sale en el periódico y esperan que el chico esté bien.

Dani está estirado en el sofá, intranquilo. Apaga la televisión, mira una revista y fija la mirada en el móvil. Duda un segundo antes de cogerlo, pero finalmente marca un número. El padre de Dani suena al otro lado de la línea. Dani le pregunta sobre los Riells, amenazando. Sin embargo, su padre cambia de tema y le exige que vuelva a Madrid. Discuten y la conversación termina con que le cierran el grifo a Dani y su padre cuelga. Al apartar el móvil de la cara, Dani ve los mensajes de Alex.

## **CAPÍTULO 5**

Dani es el último en llegar a casa de Mario y se encuentra el panorama: Susana atada a una silla y el resto del grupo de amigos sin saber qué hacer. Los cinco se enfadan entre ellos y buscan una solución a la situación. Deciden atar a Susana en una silla y esperar a que despierte para interrogarla. Dani ve a Víctor apartado y aprovecha por preguntarle sobre qué

esconde. Víctor se enfada y evade las preguntas de Dani.

Alex aprovecha para coger el móvil de Susana y pincharlo. Cuando Susana se despierta, le hacen preguntas sobre Mario y qué hacía en su casa. La intentan chantajear, pero Susana se ríe. Toma el mando de la situación y les expresa que ni a ellos les interesa que se sepa lo que le han hecho, ni a Susana le interesa que se sepa que ha estado ahí. Les propone un trato para que la liberen y empezar a cooperar. Susana les da su teléfono y les amigos aceptan y la desatan. Justo antes de irse Susana coge un gorro de Mario sin que la vean y se va.

Alex y Dani suben en el coche de Dani. Ambes sueltan el aire. Dani mira a Alex y le pregunta cómo está, pues hace unos días que no hablan mucho. Alex intenta evadir la conversación, pero termina confesando que está heche un lío. Alex confiesa que no sabe quién es, pero no especifica en qué aspecto. Dani le pregunta qué relación tiene con Irene. Alex se sonroja y se pasa las manos por el pelo, pero solamente responde que le está ayudando en un mal momento. Irene da golpes en la ventana del copiloto, donde está Alex. Este se gira y sale del coche. Dani le pregunta cómo está e Irene se encoge de brazos. Dani le ofrece ir a dormir en su casa unos días, si necesita compañía. Se va con el coche y Alex e Irene se van a dar una vuelta.

Al día siguiente, les amigos piden ayuda a Marc y le confían parte de la información que poseen hasta el momento. Marc les escucha y les explica sus dudas sobre la investigación que está llevando a cabo la policía. Por la tarde, Susana vuelve a su casa y se encuentra a Marc saliendo. Susana le pregunta qué hacía ahí y Marc responde que le estaba haciendo cuatro preguntas a Eduard para la investigación. Susana entra en casa y cuestiona a Eduard, el cual desvía el tema preguntando a Susana por sus recados.

## **CAPÍTULO 6**

El cuerpo de policía está reunido discutiendo la desaparición de Mario, alimentando la falsa posibilidad de que se haya escapado. Marc sospecha de Toni y pide no descartar el secuestro. Al concluir la reunión, Toni recibe una llamada de Carmen que le pregunta cómo está la situación en comisaría y si han surgido problemas.

Dani está en el comedor desayunando y mirando la aplicación del banco y ve que su cuenta está a 0. Deja el móvil encima de la encimera y tiene un ataque de ansiedad. Alex no se da cuenta, pues está en su habitación. Dani coge el móvil para llamar a Víctor, pero finalmente llama a Alba. Quedan en el bar del pueblo y hablan sobre la relación entre Alba y Mario. Alba añade lo de la periodista que ha conocido y saca el tema del enfado con su madre. Argumenta que, a pesar de todo lo que está sucediendo, la hace trabajar en el hostel. Dani también se sincera y le explica a Alba lo de los ataques de ansiedad y la relación de sus padres con los Riells. Alba se enfada pues le ha hecho cómplice de esa información y se va del bar. Dani se queda solo y decide volver a casa.

Mientras tanto, Alex e Irene citan al resto de amigos a la hora de comer en el local para hablar lo descubierto sobre Susana, Eduard y Marc. El grupo de amigos llegan a la conclusión de que deben infiltrarse en casa de los Riells y se preparan para ello. Dani se inventa una excusa con lo que sabe de sus padres y le es permitido reunirse con Eduard. El resto se cuela por una ventana sin ser vistos y roban el portátil de Mario, escondido en el despacho de Toni. Al escuchar pasos, salen a toda prisa por donde han entrado y se esconden. Toni entra en el despacho y observa por la ventana a Marc pasar con su coche. Les amigos se vuelven al local pensando que no han sido vistos, pero Marc les observa irse desde su coche. Al percatarse de Toni, enciende el motor y va en dirección al bosque. Les amigos llegan a la conclusión de que Mario ha sido secuestrado por los Riells, pero se estancan sin saber a quién acudir.

Dani sigue neguitoso por la relación entre sus padres y los Riells. Llama a Rafael y le pide que investigue un poco en casa, a cambio de prometerle llamar a sus padres. Rafael le explica que Eduard y Carmen estuvieron en la casa hablando de negocios con sus padres, no sabe sobre qué exactamente puesto que él estaba con Dani, pero que llevaban unos días intercambiando llamadas con Eduard y el bufete en el que trabajan.

## **CAPÍTULO 7**

Marc está en la comisaría a altas horas de la noche, repasando el caso de Mario y anotando lo que no cuadra. Toni aparece y encara a Mario sobre su presencia por el bosque, el cual se defiende explicando que antes vivía aquí con su familia. Marc remarca ineptitudes en la investigación y hace ademán de irse. Toni golpea la pizarra con la información del caso y se mira una foto de Mario.

Unos días atrás. Toni vuelve del trabajo, se encuentra a Mario haciendo fotos a los libros de cuentas de la familia y le asesta un golpe en la cabeza. Llama a Eduard, pero le contesta Carmen, que le indica qué hacer con Mario. Toni le encierra en la bodega y tras interrogarlo, se cuela en su piso para llevarse el portátil sin ser visto por los amigos que también están ahí. De vuelta a casa, se cruza con unos compañeros que llevan a un grupo de jóvenes a comisaría por consumo de drogas. Después de borrar los documentos del ordenador, sigue con las indicaciones de Carmen y soborna a la chica del supermercado, una de las denunciadas por consumo de drogas, para que dé el aviso sobre Mario. Al mismo tiempo, cuando Marc le ve salir de la zona de celdas, esconde unos papeles con fotografías de los Riells y su propio padre. Marc llama a su hermana Raquel, periodista de un periódico. La invita a que extienda la noticia de lo que ha pasado en el pueblo y se venga unos días a investigar si todo esto tiene relación con lo ocurrido hace años a su padre, el antiguo Jefe de Policía. De vuelta al presente, Marc y Toni siguen en comisaría. Comparten un par de palabras incómodas y se despiden. De camino al coche, Marc saca el gorro de Mario que escondía en la chaqueta y lo observa. Por su parte, Dani está en su casa fumándose un porro, mientras Irene y Alex están en el baño. Dani está intentando mirar una película cuando suena el timbre. Abre la puerta y se sorprende al ver que es Alba. Le pide si se puede quedar a dormir, pues su madre le ha echado de casa. Dani la abraza y la invita a pasar. Hacen la cena y Alex e Irene bajan al co-



medor. Se sorprenden de verse y se fijan en que Alex se ha cortado el pelo. Irene se marcha y Alex sube a su habitación a dormir, pues está muy cansado. Dani y Alba se quedan hablando y Alba le pregunta sobre la relación de sus padres con los Riells. Dani le cuenta que no sabe los detalles, ni si tienen relación con la desaparición de Mario, pero sí que están relacionados con el proyecto “Pyrénées Rst.”. También sale el tema de la investigación de Víctor. Deciden ir a verle. Alba llama discretamente a la puerta de Víctor junto con Dani, para que no les vea la madre de Alba. Preguntan si pueden quedarse un rato con él. Víctor guarda todo pero Alba ve las fotografías y le pregunta si ha encontrado a su padre biológico. Víctor afirma creer que sí, pero le preocupa que sea cierto. Dani se sorprende al descubrir lo que escondía Víctor, pero ofrece ir con él si decide hablar con Toni.

Eduard está en su despacho. Tiene problemas con algunos inversores, quieren abandonar el proyecto. Susana entra y le intenta calmar, ofreciendo la idea de parar, pero Eduard niega poder hacerlo sin el consentimiento de Carmen. Susana le advierte sobre la realidad de Carmen y cómo está afectando a su amistad.

## **CAPÍTULO 8**

En el pasado, Dani está muy borracho en la Fiesta Mayor del pueblo. Está bailando con todos sus amigos, que están igual de borrachos que él. Se lían con un chico que conoce ahí mismo, se hace fotos con Alex, habla con desconocidos, bebe muchos combinados, etc. Dani ríe sin parar. En un momento de la noche, todos los amigos están sentados en un bordillo con las botellas en la mano. Mario se queja de la resaca que va a tener por la mañana, Alba de tener que aguantar a los “pixapins”, Irene de que no hay punto lila y Alex de que no quiere tener que aguantar el pelo de nadie si alguien vomita. Dani mira la escena con cariño y propone un brindis. Los amigos bromean sobre el chico con el que se ha liado, pues Alba le conoce y dice que es un “personaje”. Alex se ríe y argumenta que estas cosas no pasan si no bebes. Brindan, felices, sin preocupaciones. Ya en el presente, Dani coge un vaso de agua con una aspirina. Está despeinado, con ojeras y jaqueca. Alba baja a la cocina y habla con Dani sobre lo sucedido. Alba confiesa que está agotada y que su sueño no es trabajar en el hostel y que con todo lo de Mario está hecha un lío y lo está pagando con ella. Dani le recomienda que hagan las paces, pues argumenta en primera persona que estar peleado con la familia no trae nada bueno. Dani intenta explicarle a Alba que está sin blanca, pero no consigue reunir fuerzas.

Marc está en el cuarto de Raquel en el hostel, aclarando información tanto sobre los Riells como los amigos. Marc está convencido de que los Riells están detrás de la desaparición de Mario y pide a Raquel que vigile a Toni, puesto que ya no se fía de él. Se desvela que el antiguo Jefe de policía, su padre, fue echado del cuerpo acusado por algo que no hizo y por qué Marc ha venido a investigar a los Riells. Dani está haciendo fotos a su coche y las sube a una página de venta de automóviles. Alex está con él y le intenta convencer de hablar con sus padres, pero Dani se niega y echa en cara a Alex que él tampoco es honesto. Alex y Dani se enfadan. En ese momento recibe unos mensajes de Víctor, pidiendo que le acompañe a

comisaría. Dani acepta. Ambos llegan a comisaría y Víctor aprovecha que Toni come siempre en el bar para acercarse y pedirle de hablar. Dani se mantiene alejado. Víctor consigue llamar la atención de Toni cuando menciona el nombre de su madre. Víctor le explica quién es, pero Toni no sabe cómo reaccionar y le pide que no vuelva a molestarle. Víctor le retiene pero Toni le confiesa que no tiene interés ninguno de ser padre. Dani persigue a Víctor cuando este se va y le conforta, hablando él también de sus problemas familiares.

Raquel sigue a Toni sin ser vista, tomando fotos, anotando a dónde va y con quién queda. Alba se percata de ello y la acorrala para preguntarle sobre sus verdaderas intenciones. Alba reúne al grupo de amigos y presenta a Raquel y Marc como personas en quien confiar. Marc les enseña el gorro de Mario, el cual encontró en el bosque después de verles salir por la ventana. Unos días atrás encontró una nota en su buzón con indicaciones de dónde debía ir y porqué. Les amigos reconocen el gorro pero advierten de que estaba en su cuarto después de ser secuestrado, así que llegan a la conclusión de que la mensajera secreta debe ser Susana.

Marc les convence de devolver el ordenador a casa Riells, puesto que así no sirve de prueba. Se ofrece para ir, hablar con Eduard y dejarlo en su sitio sin ser visto.

## **CAPÍTULO 9**

Dani está en la calle y recibe una llamada de su padre. Duda antes de aceptarla. Su padre intenta chantajearle emocionalmente, pero al ver que no funciona, le da un ultimátum. Le dice que su pacto con los Riells sobre el proyecto está a punto de efectuarse, pero que la mala publicidad y que el hecho de que Dani está implicado en la investigación no ayuda. Expone que, si no vuelve esa misma noche, no pertenecerá a esa familia. En caso de que vuelva, recuperará la aceptación, el dinero y le dejarán estudiar bellas artes. Dani se queda sin palabras y su padre cuelga, pues la decisión ya no es suya.

Dani empieza a hacer las maletas, pero Alex le intercepta y le pregunta que qué hace. Dani le explica todos los sucesos y Alex le tacha de vendido y chaquetero. Discuten y Dani explota entre lágrimas. Expone que está perdido en la vida, que no sabe quién es y que todos sus valores han desaparecido. Alex le recuerda su amistad y las muchas cosas que siempre hace por los demás. Le recuerda quién es y por qué están luchando. Dani le pide disculpas. Alex también se sincera y le explica que se ha encontrado. Sale del armario como persona no binaria. Alex y Dani se disculpan mutuamente y vuelven con el grupo con las energías recargadas.

Carmen está a solas con Mario en la bodega, el cual tiene muy mala cara. Carmen le advierte de que esta es su última oportunidad de aceptar su trato, sino tendrá que afrontar las consecuencias. Carmen le avisa de que tiene unas horas para pensárselo y se va.

Marc se está preparando para ir a ver a Eduard cuando les amigos le confiesan haberles espiado, descubriendo su relación con Eduard. Raquel se encarga de avisar al grupo de confianza que tiene Marc dentro de la comisaría de la verdad. Cuando se van ambos, Dani

confiesa que cree saber dónde está Mario. Recuerda que los Riells tienen una bodega, cerca del sitio donde Susana dejó el gorro. Deciden prepararse e ir a por Mario.

De camino, Víctor le agradece haberle ayudado con lo de su padre. Dani se siente mal, pues casi abandona a sus amigos, aunque no dice nada. Víctor le pregunta qué le pasa y esquivo el tema exponiendo su preocupación por estar sin blanca. Víctor le ofrece que vaya a vivir con él en Barcelona. Dani se detiene, le abraza y se pone a llorar. Le confiesa el trato con su padre y que casi lo acepta. Víctor le dice que no se preocupe, que entiende su dilema personal y su necesidad de encajar. Pero le recuerda que en el grupo de amigos siempre tendrá su lugar.

## **CAPÍTULO 10**

Marc y Eduard se reconcilian y Eduard admite estar involucrado con la desaparición de Mario. Marc se cuela en el estudio para dejar el portátil. Susana lo encuentra y le cubre las espaldas. Susana cae en que no ha visto a Carmen y Toni en todo el día. Deciden ir a la bodega.

Los amigos van al bosque y ven la bodega con las luces encendidas, sombras de personas dentro y un coche aparcado. Se esconden debajo de una ventana y ven como Toni arrastra a Mario fuera de la bodega y Carmen habla por teléfono. Víctor coge una piedra y la tira dentro, rompiendo varias botellas. Carmen y Toni dejan a Mario en el coche, vuelven a entrar y los amigos aprovechan para correr y colarse en el coche. Toni les dispara, pero al momento llegan Marc, Eduard y Susana. Marc dispara a Toni en la pierna y cae al suelo. Carmen revela cómo se ha encargado de mantener el apellido Riells y cómo envenenó a su marido para tomar el mando. El grupo de amigos mira rápidamente los brazos de Mario y ven marcas de pinchazos. Carmen propone un trato: si les dejan marchar, les dan las llaves de su coche. Los amigos dudan un segundo y llega otro coche, en el que se disponen a subir Carmen y Toni. Los amigos aceptan rápidamente, Toni les tira las llaves y conducen deprisa de camino al hospital.

Susana aprovecha el despiste para quitarle el arma a Toni y disparar a las ruedas del coche de Carmen. Mientras vigilan, Marc llama a Raquel para avisarle de lo ocurrido y para pedir ayuda. Los amigos van en el coche, de camino al hospital. Víctor conduce y Alex llama a urgencias. Mario está cada vez más quieto y en peor estado. Todos están al borde de las lágrimas, intentando mantener a Mario despierto, pero casi no puede respirar. A Mario le escapan las lágrimas y le susurra unas últimas palabras antes de morir a Alba.

Los amigos están en el hospital, viendo como los padres de Mario lloran la pérdida de su hijo. Raquel también está ahí y les advierte de que ya han llevado a Carmen y Toni a comisaría. Aparece Montse, la madre de Alba, y abraza a su hija. Se ve por las ventanas el pueblo lleno por la prensa y los colores de la policía tiñendo el escenario.

### 6.2.3. Sinopsis Alex

#### CAPÍTULO 1

Es día de mercado en el pueblo. Alba aparece apresuradamente en una de las paradas y compra tomates. Vuelve corriendo al hostel. Ahí se encuentra con su madre y sigue trabajando. Dani, Víctor, Irene y Alex llegan en coche a casa de Dani, cantando una canción y deciden pedir pizza para comer. Juegan a la consola e invitan a Alba y a Mario. Alba dice que está trabajando y Mario utiliza la misma excusa, aunque no es verdad. Este se encuentra en su habitación, solo, transcribiendo una entrevista sobre unos tal Riells en el ordenador. Deciden, pues, quedar todes juntes por la noche en el bar del pueblo donde trabaja Mario.

Les amigues están en el bar, bebiendo y jugando a juegos cuando Víctor recibe una llamada de su madre. Discuten sobre un tema que preocupa a Víctor, pero este termina cortando la llamada. Vuelve con sus amigues y siguen bebiendo. Por la mañana, Víctor se levanta temprano y va a desayunar al bar. Presta atención a les policías que hay a su lado y toma notas. Gira la cabeza y ve pasar a Mario por la plaza mayor a través del ventanal. Mario se dirige hacia un callejón, llama a una puerta y entra con mucho cuidado de no ser visto. Por su parte, Alba, Irene y Alex están en un río, pasando la mañana. Hablan sobre el padre de Alba, la novia de Irene y la decisión de Alex de ir al pueblo este verano. Dani y Víctor están en el comedor de casa de Dani fumándose un porro y hablando sobre la emancipación, pues Víctor vive solo. Tienen la idea de montar una fiesta esa misma noche en el local y la comunican por el grupo de WhatsApp. Totes les amigues están de fiesta en el local y van muy borraches. Alba y Mario hablan sobre una investigación que está llevando a cabo Mario y sobre los sentimientos de une hacia le otre. Irene está bailando, pero recibe muchos mensajes de su novia, Marta, diciéndole que corta con ella. Irene corre llorando al lavabo, Alex lo ve, la sigue y la consuela. Por la mañana, todo el mundo está dormido y Mario es el primero en levantarse. Llega tarde al trabajo y se da prisa en irse, no sin antes dar un beso a Alba. El resto del grupo se levanta más tarde y se marchan a sus respectivas casas. Víctor queda con Irene y hablan sobre las roturas. Alex y Dani están en el comedor y Dani recibe una llamada amenazadora de su padre. Sufre un ataque de ansiedad, Alex le ayuda y acuerdan comunicar el problema de Dani con el resto del grupo. Alba va a trabajar en el hostel. Mientras tanto, Mario está trabajando en el bar y entra la alcaldesa, Susana, por la puerta. Ambos se quedan petrificados. Mario le lleva un café y el tiquet, en el cual ha escrito la palabra “Pyrénéés Rst.”.

Susana reacciona y le pide discreción. Se dirigen hacia el Ayuntamiento y en el despacho de Susana hablan sobre la pedida ilegal de impuestos a la población y el proyecto Pyrénéés Rst. Susana expone su situación de apuro con la familia Riells y se hacen aliados. Acuerdan un plan para que Mario entre esa misma noche en la mansión de los Riells y tome fotografías del libro de cuentas de la familia. Mientras, Alex reúne a todes les amigues en el local. Mario se dirige hacia la mansión y se dispone a entrar. Una vez dentro, con miedo a ser visto, llega al despacho, donde Susana le ha indicado que estaría el libro de cuentas. Totes les amigues

llegan al local, a excepción de Mario y Alba. Mario entra en el despacho, encuentra el libro de cuentas y empieza a hacer fotos. Alba está buscando a Mario por todo el pueblo, pues lleva todo el día sin dar señales de vida, y lo llama. Mario sigue tomando fotos cuando, de repente, suena el teléfono. Lo intenta apagar como puede y recoge lo más rápido posible. Alba se dirige hacia el local. Mario está recogiendo intentando no hacer ruido pero, en un instante, entra una persona en el despacho. Alba llega al local, abre la puerta de golpe y explica a sus amigos que cree que algo le ha pasado a Mario.

## **CAPÍTULO 2**

Alba comunica a sus amigos que no encuentra a Mario. Deciden separarse en dos grupos: unos buscan en su habitación y los otros van a hablar con la pitonisa del pueblo. En la mansión de los Riells, Toni, el Jefe de Policía, está en el despacho sujetando una porra y respirando agitadamente. Mario está estirado en el suelo, inconsciente. Toni llama apresuradamente a Carmen para comunicarle los hechos.

Alex, Dani e Irene van a casa de Mario a buscar pistas. Escalan la verja y traspasan la propiedad. Una vez dentro, deciden separarse: Alex e Irene van a su habitación. Irene busca por las estanterías mientras Alex rebusca entre sus cajones. Irene encuentra un carpesano lleno de apuntes sobre entrevistas y fotografías de gente del pueblo. Llamam a Dani para que venga. Ya es de madrugada y los amigos se reúnen en el local para poner en común sus búsquedas. Hacen un mapa de sospechosos y hechos. Llegan a la conclusión de que ha desaparecido y que deben acudir a la policía por la mañana. Todos se van a sus casas a descansar. Dani, Alex e Irene se marchan juntos. Irene se separa antes y Alex aprovecha para caminar un rato solo. Dani se despide y le deja irse solo. Alex camina por el pueblo hasta que se cruza con la piscina pública. Se cuela y decide darse un baño, pero duda unos instantes al sufrir un poco de disforia con su pecho. Alex termina tirándose con la camiseta puesta.

Susana está en su despacho desesperada y recibe una llamada. No mira quién es, pues confía que sea Mario. Sin embargo, suena la voz de una señora mayor y la expresión de esperanza de Susana cambia drásticamente. Carmen le pregunta a Susana por el dinero de los inversores y le recuerda que debe mantener la prensa alejada del pueblo.

Por la mañana los amigos van a comisaría y denuncian la desaparición. Sin embargo, les comunican que alguien ya lo hizo de madrugada. Todos los amigos preguntan quién fue, pero el policía no les dice nada más que la denuncia la hizo una amiga de Mario.

## **CAPÍTULO 3**

Todos los amigos están en comisaría en la sala de espera. Los padres de Mario aparecen de golpe preguntando por su hijo. El padre de Mario, que está gritando, se atraganta y empieza a toser. Dani coge un vaso de agua y se acerca rápidamente para ofrecérsela. Alba intenta conseguir información sobre la supuesta amiga que denunció la desaparición, pero no da resultado.

Les amigues siguen en la sala de espera y Alba propone un plan para conseguir fotos del informe de Mario. Dani coge un café ardiendo y se tropieza intencionalmente con un policía mientras el resto de amigues van a preguntar cómo está y lo despistan para que Alba tome la fotografía del informe. Salen de comisaría y se meten por un callejón. Miran la foto y Alba reconoce el nombre de la chica. Deciden ir a hablar con ella. Totes les amigues van al supermercado donde trabaja la chica y la interrogan. Después de insistir, la chica admite que un policía les chantajeó a ella y su grupo de amigos; si denunciaba la desaparición, el hombre les dejaría libres a pesar de drogarse en plena calle. Alba presiona, pero la chica no se acuerda de la cara del poli. Les amigues deciden ir a desayunar al bar y oyen murmullos sobre la noticia, que ya se ha extendido entre la gente del pueblo. Justo en ese momento, todes reciben una llamada. Les han citado para interrogarles en comisaría. Una vez allí, Marc, un policía joven, les indica el procedimiento a seguir en el interrogatorio. Toni aparece para preguntarle sobre un informe a Marc. Les amigues se separan y cada una sigue a un policía. Alex se sienta en la sala de interrogatorio. La policía le indica que están allí para declarar como testigos. Le preguntan sobre cómo era Mario, qué relación tenían con él y dónde estaba el día que desapareció. Alex no le conocía mucho, así que termina pronto. Vuelve a la sala de espera y Marc aparece con un vaso de agua. Alex acepta y Marc aprovecha para ofrecer su ayuda si se animan a confiar en él. Alex le mira pero acepta el trozo de papel con su teléfono. Marc sonríe y se marcha para seguir trabajando. Salen el resto de amigues una a una.

Toni observa a les cinco amigues y miente a sus compañeres diciendo que va a fumar. Susana está en su despacho, en el Ayuntamiento. Toni llama a la puerta. Mantienen una conversación tensa y Toni termina culpando a Susana de la intrusión de Mario en la mansión de los Riells. Susana pregunta si Mario está bien y Toni desvía el tema. Finalmente, amenaza a Susana y la obliga a utilizar la desaparición de Mario como anzuelo comercial. Después del interrogatorio les cinco amigues vuelven al local con más sospechas que nunca sobre la relación entre la desaparición de Mario y el Ayuntamiento. Alex les explica sobre la existencia de Marc y su oferta.

## **CAPÍTULO 4**

A la mañana siguiente, Alex está en la habitación de invitados en casa de Dani. Se está acabando de vestir cuando se cruza con el espejo del cuarto. Se mira de reojo y se pone encima una camisa ancha. Alex le da la espalda al espejo pero vuelve a mirarse incómode, se coloca bien la ropa pero acaba poniendo una manta por encima del espejo antes de salir de la habitación.

El bar del pueblo está repleto de periodistas y todos los diarios puestos en la barra tienen la desaparición de Mario en portada. En Madrid, los padres de Dani están desayunando. Rafael entra al comedor y los padres de Dani preguntan por su hijo. Mantienen una discusión, pero llega el periódico y leen el titular. Los padres de Dani llaman a Carmen, que está en un taxi con Eduard de camino al aeropuerto. Carmen critica a Susana por no haber mantenido la prensa



fuera. Carmen no coge la llamada porque Eduard le dice que él se encarga.

Alba está en el hostel con muchas ojeras, sirviendo el desayuno a sus clientes. Les amigos llegan y se ponen a desayunar todos juntos. Alba les explica que ha estado investigando toda la noche, pero que no ha encontrado nada. Sabe que los Riells están relacionados, pues controlan todos los poderes del pueblo, aunque no comprende por qué. Les amigos preguntan qué es Pyrenées Rst. y Alba niega con la cabeza. Dani quiere intervenir, pero se calla la información sobre la implicación de su familia.

Alex e Irene pasean por el pueblo y al cruzarse con la casa de Mario, ven luces en su cuarto. Al entrar descubren a Alba, que insiste en buscar el portátil al borde de las lágrimas. En ese momento escuchan a otra persona entrar en la casa y se esconden. Al ver que es Susana, Alba actúa sin pensar y le asesta un golpe en la cabeza. Susana se desmaya y les tres deciden atarla por el momento y llamar a los chicos para pedir ayuda.

## **CAPÍTULO 5**

Dani es el último en llegar a casa de Mario. Les cinco se enfadan entre ellos y buscan una solución a la situación. Deciden atar a Susana en una silla y esperar a que despierte para interrogarla. Alex aprovecha para coger el móvil de Susana y pincharlo.

Cuando Susana se despierta, le hacen preguntas sobre Mario y qué hacía en su casa. La intentan chantajear, pero Susana se ríe. Toma el mando de la situación y les expresa que ni a ellos les interesa que se sepa lo que le han hecho, ni a Susana le interesa que se sepa que ha estado ahí. Les propone un trato para que la liberen y empezar a cooperar. Susana les da su teléfono y les amigos aceptan y la desatan. Justo antes de irse Susana coge un gorro de Mario sin que la vean y se va. Alex y Dani suben en el coche de Dani. Ambos se preguntan cómo están, pues hace unos días que no hablan mucho. Alex intenta evadir la conversación, pero termina confesando que no sabe quién es, pero no especifica en qué aspecto. Dani le pregunta qué relación tiene con Irene, pero solo responde que le está ayudando en un mal momento y que son amigos.

Al día siguiente, les amigos piden ayuda a Marc y le confían parte de la información que poseen hasta el momento. Marc les escucha y les explica sus dudas sobre la investigación que está llevando a cabo la policía. Por la tarde, Susana vuelve a su casa y se encuentra a Marc saliendo. Susana le pregunta qué hacía ahí y Marc responde que le estaba haciendo cuatro preguntas a Eduard para la investigación. Susana entra en casa y cuestiona a Eduard, el cual desvía el tema preguntando a Susana por sus recados.

Alex e Irene se quedan en el local para escuchar la conversación de Susana y su marido desde el teléfono pinchado, además de hablar entre ellos y sincerarse sobre sus inquietudes. En un momento, escuchan cómo Susana deja el móvil con su marido y cómo este, sin saber lo que ocurre, llama a Marc. Alex e Irene descubren que son amantes y que han discutido.

Eduard le pide perdón a Marc, pero no acepta las disculpas pues ha mentido a las autoridades y, al contárselo, le ha hecho cómplice. Eduard le pide a Marc que confíe en él, pero Marc responde que, en vez de eso, va a empezar a investigarlo. Eduard le amenaza con contárselo a Toni, el Jefe de Policía, pero no responde ante estas amenazas.

Alex está con Irene a solas y deciden avisar a los amigos de lo escuchado al día siguiente. Irene empieza a hablar sobre el amor y las relaciones, a lo que surge una conversación entre los dos sobre el tema. Alex acaba invitando a Irene a pasar la noche juntas en el local, cenar, ver una película y acaban durmiendo juntas.

## **CAPÍTULO 6**

El cuerpo de policía está reunido discutiendo la desaparición de Mario, alimentando la falsa posibilidad de que se haya escapado. Marc sospecha de Toni y pide no descartar el secuestro. Al concluir la reunión, Toni recibe una llamada de Carmen que le pregunta cómo está la situación en comisaría y si han surgido problemas.

Alex e Irene se despiertan en el local. Irene le da las gracias a Alex por estar presente y hacer que todo sea más sencillo. Alex e Irene citan al resto de amigos a la hora de comer en el local para hablar lo descubierto sobre Susana, Eduard y Marc. Mientras tanto, Irene advierte en que Alex ama nadar, así que le invita a la piscina pública. Alex rechaza la oferta e Irene pregunta porqué. Alex admite estar teniendo ciertos problemas con su cuerpo, pero desvía la atención a otra idea. Irene se huele lo que pasa y propone ir al río, donde hay un trozo escondido y así estar solos. Alex se lo piensa y decide aceptar. Ambos van al río y pasan la mañana bañándose, hablando sobre Mario y tomando el sol. Alex no se quita la camiseta en ningún momento pero Irene no presiona ninguna conversación. Alex le pide a Irene que hable de ella y de sus gustos, a lo que Irene no sabe qué contestar. Acaban decidiendo que probarán cosas juntas para descubrir qué le gusta y qué no. Irene le da un beso a Alex en la mejilla y agradece su amistad.

Al volver al local con el grupo de amigos y explicar lo descubierto, llegan a la conclusión de que deben infiltrarse en casa de los Riells y se preparan para ello. Dani se inventa una excusa con lo que sabe de sus padres y le es permitido reunirse con Eduard. El resto se cuela por una ventana sin ser vistos y roban el portátil de Mario, escondido en el despacho de Toni. Al escuchar pasos, salen a toda prisa por donde han entrado y se esconden. Alex cae encima de Irene, la cual le abraza fuerte para que no haga más ruido. Toni entra en el despacho y observa por la ventana a Marc pasar con su coche.

Los amigos se vuelven al local pensando que no han sido vistos, pero Marc les observa irse desde su coche. Al percatarse de Toni, enciende el motor y va en dirección al bosque. Los amigos llegan a la conclusión de que Mario ha sido secuestrado por los Riells, pero se estancan sin saber a quién acudir.

## **CAPÍTULO 7:**

Marc está en la comisaría a altas horas de la noche, repasando el caso de Mario y anotando lo que no cuadra. Toni aparece y encara a Mario sobre su presencia por el bosque, el cual se defiende explicando que antes vivía aquí con su familia. Marc remarca ineptitudes en la investigación y hace ademán de irse. Toni golpea la pizarra con la información del caso y se mira una foto de Mario.

Unos días atrás. Toni vuelve del trabajo, se encuentra a Mario haciendo fotos a los libros de cuentas de la familia y le asesta un golpe en la cabeza. Llama a Eduard, pero le contesta Carmen, que le indica qué hacer con Mario. Toni le encierra en la bodega y tras interrogarlo, se cuela en su piso para llevarse el portátil sin ser visto por los amigos que también están ahí. De vuelta a casa, se cruza con unos compañeros que llevan a un grupo de jóvenes a comisaría por consumo de drogas. Después de borrar los documentos del ordenador, sigue con las indicaciones de Carmen y soborna a la chica del supermercado, una de las denunciadas por consumo de drogas, para que dé el aviso sobre Mario. Al mismo tiempo, cuando Marc le ve salir de la zona de celdas, esconde unos papeles con fotografías de los Riells y su propio padre. Marc llama a su hermana Raquel, periodista de un periódico. La invita a que extienda la noticia de lo que ha pasado en el pueblo y se venga unos días a investigar si todo esto tiene relación con lo ocurrido hace años a su padre, el antiguo Jefe de Policía. De vuelta al presente, Marc y Toni siguen en comisaría. Comparten un par de palabras incómodas y se despiden. De camino al coche, Marc saca el gorro de Mario que escondía en la chaqueta y lo observa.

Irene y Alex están en la habitación de Alex, en casa de Dani. Hablan sobre Mario y Alex saca el tema de que no se siente a gusto con él mismo. Irene le propone cortarse el pelo, a lo que Alex acepta con una inesperada emoción. Irene termina de cortarle el pelo en el baño y Alex se observa sorprendido en el espejo. Alex le da las gracias a Irene y en un arrebato de emociones, se besan hasta que son interrumpidas por Dani, que les llama desde el piso de abajo. Irene hace ademán de irse y Alex le acompaña nervioso a la puerta. Dani observa a Alex y su nuevo corte de pelo, preguntándole si tiene algo que explicarle sobre Irene. Alex repara en la presencia de Alba, pero al rato decide subirse a su cuarto a descansar.

Eduard está en su despacho. Tiene problemas con algunos inversores, quieren abandonar el proyecto. Susana entra y le intenta calmar, ofreciendo la idea de parar, pero Eduard niega poder hacerlo sin el consentimiento de Carmen. Susana le advierte sobre la realidad de Carmen y cómo está afectando a su amistad.

## **CAPÍTULO 8:**

Marc está en el cuarto de Raquel en el hostel, aclarando información tanto sobre los Riells como los amigos. Marc está convencido de que los Riells están detrás de la desaparición de Mario y pide a Raquel que vigile a Toni, puesto que ya no se fía de él. Se desvela que el antiguo Jefe de policía, su padre, fue echado del cuerpo acusado por algo que no hizo y por qué Marc ha venido a investigar a los Riells.

Dani está haciendo fotos a su coche y las sube a una página de venta de automóviles. Alex está con él y le intenta convencer de hablar con sus padres, pero Dani se niega y echa en cara a Alex que él tampoco es honesto. Alex y Dani se enfadan, una situación que Dani evita yéndose con Víctor. Alex intenta distraerse mirando información sobre las personas no binarias pero se agobia y decide salir a la calle para despejarse. Llama a Irene para proponerle ir a hacer algo distinto y esta acepta. Irene y Alex van de excursión, hablan de Dani y de ellos, de qué sienten y sobre el beso del otro día. Irene le saca el tema de la disforia y si cuenta con Dani para hablarlo, pero Alex no sabe qué contestar. Irene llega a la conclusión de que los bichos no le fascinan, pero que ha descubierto que le encanta caminar por el bosque. Raquel sigue a Toni sin ser vista, tomando fotos, anotando a dónde va y con quién queda. Alba se percata de ello y la acorrala para preguntarle sobre sus verdaderas intenciones. Alba reúne al grupo de amigos y presenta a Raquel y Marc como personas en quien confiar. Marc les enseña el gorro de Mario, el cual encontró en el bosque después de verles salir por la ventana. Unos días atrás encontró una nota en su buzón con indicaciones de dónde debía ir y porqué. Les amigos reconocen el gorro pero advierten de que estaba en su cuarto después de ser secuestrado, así que llegan a la conclusión de que la mensajera secreta debe ser Susana.

Marc les convence de devolver el ordenador a casa Riells, puesto que así no sirve de prueba. Se ofrece para ir, hablar con Eduard y dejarlo en su sitio sin ser visto.

## **CAPÍTULO 9:**

Dani empieza a hacer las maletas, pero Alex le intercepta y le pregunta que qué hace. Dani le explica todos los sucesos y Alex le tacha de vendido y chaquetero. Discuten y Dani explota entre lágrimas. Expone que está perdido en la vida, que no sabe quién es y que todos sus valores han desaparecido. Alex le recuerda su amistad y las muchas cosas que siempre hace por los demás. Le recuerda quién es y por qué están luchando. Dani le pide disculpas. Alex también se sincera y le explica que se está encontrando. Sale del armario como persona no binaria. Alex y Dani se disculpan mutuamente y vuelven con el grupo con las energías recargadas.

Carmen está a solas con Mario en la bodega, el cual tiene muy mala cara. Carmen le advierte de que esta es su última oportunidad de aceptar su trato, sino tendrá que afrontar las consecuencias. Carmen le avisa de que tiene unas horas para pensárselo y se va.

Marc se está preparando para ir a ver a Eduard cuando les amigos le confiesan haberlo espiado, descubriendo su relación con Eduard. Raquel se encarga de avisar al grupo de confianza que tiene Marc dentro de la comisaría de la verdad. Cuando se van ambos, Dani confiesa que cree saber dónde está Mario. Recuerda que los Riells tienen una bodega, cerca del sitio donde Susana dejó el gorro. Deciden prepararse e ir a por Mario.

Irene le pide a Alex hablar un segundo. Alex le confiesa que no está segura de cómo se siente respecto al beso e Irene expresa lo mismo. Ambas concuerdan en que no están listas para

una relación, pero que quieren seguir en contacto y ver qué sucede. Se abrazan, en un abrazo largo e intenso.

## **CAPÍTULO 10**

Marc y Eduard se reconcilian y Eduard admite estar involucrado con la desaparición de Mario. Marc se cuela en el estudio para dejar el portátil. Susana lo encuentra y le cubre las espaldas. Susana cae en que no ha visto a Carmen y Toni en todo el día. Deciden ir a la bodega.

Les amigos van al bosque y ven la bodega con las luces encendidas, sombras de personas dentro y un coche aparcado. Se esconden debajo de una ventana y ven como Toni arrastra a Mario fuera de la bodega y Carmen habla por teléfono. Víctor coge una piedra y la tira dentro, rompiendo varias botellas. Carmen y Toni dejan a Mario en el coche, vuelven a entrar y les amigos aprovechan para correr y colarse en el coche. Toni les dispara, pero al momento llegan Marc, Eduard y Susana. Marc dispara a Toni en la pierna y cae al suelo. Carmen revela cómo se ha encargado de mantener el apellido Riells y cómo envenenó a su marido para tomar el mando. El grupo de amigos mira rápidamente los brazos de Mario y ven marcas de pinchazos. Carmen propone un trato: si les dejan marchar, les dan las llaves de su coche. Les amigos dudan un segundo y llega otro coche, en el que se disponen a subir Carmen y Toni. Les amigos aceptan rápidamente, Toni les tira las llaves y conducen deprisa de camino al hospital.

Susana aprovecha el despiste para quitarle el arma a Toni y disparar a las ruedas del coche de Carmen. Mientras vigilan, Marc llama a Raquel para avisarle de lo ocurrido y para pedir ayuda. Les amigos van en el coche, de camino al hospital. Víctor conduce y Alex llama a urgencias. Mario está cada vez más quieto y en peor estado. Todes están al borde de las lágrimas, intentando mantener a Mario despierto, pero casi no puede respirar. A Mario le escapan las lágrimas y le susurra unas últimas palabras antes de morir a Alba.

Les amigos están en el hospital, viendo como los padres de Mario lloran la pérdida de su hijo. Raquel también está ahí y les advierte de que ya han llevado a Carmen y Toni a comisaría. Aparece Montse, la madre de Alba, y abraza a su hija. Se ve por las ventanas el pueblo lleno por la prensa y los colores de la policía tiñendo el escenario.

## 6.2.4. Sinopsis Irene

### CAPÍTULO 1

Es día de mercado en el pueblo. Alba aparece apresuradamente en una de las paradas y compra tomates. Vuelve corriendo al hostel. Ahí se encuentra con su madre y sigue trabajando. Dani, Víctor, Irene y Alex llegan en coche a casa de Dani, cantando una canción y deciden pedir pizza para comer. Juegan a la consola e invitan a Alba y a Mario. Alba dice que está trabajando y Mario utiliza la misma excusa, aunque no es verdad. Este se encuentra en su habitación, solo, transcribiendo una entrevista sobre unos tal Riells en el ordenador. Deciden, pues, quedar todes juntes por la noche en el bar del pueblo donde trabaja Mario.

Les amigos están en el bar, bebiendo y jugando a juegos cuando Víctor recibe una llamada de su madre. Discuten sobre un tema que preocupa a Víctor, pero este termina cortando la llamada. Vuelve con sus amigos y siguen bebiendo. Por la mañana, Víctor se levanta temprano y va a desayunar al bar. Presta atención a les policías que hay a su lado y toma notas. Gira la cabeza y ve pasar a Mario por la plaza mayor a través del ventanal. Mario se dirige hacia un callejón, llama a una puerta y entra con mucho cuidado de no ser visto. Por su parte, Alba, Irene y Alex están en un río, pasando la mañana. Hablan sobre el padre de Alba, la novia de Irene y la decisión de Alex de ir al pueblo este verano. Dani y Víctor están en el comedor de casa de Dani fumándose un porro y hablando sobre la emancipación, pues Víctor vive solo. Tienen la idea de montar una fiesta esa misma noche en el local y la comunican por el grupo de WhatsApp. Totes les amigos están de fiesta en el local y van muy borraches. Alba y Mario hablan sobre una investigación que está llevando a cabo Mario y sobre los sentimientos de une hacia le otre. Irene está bailando, pero recibe muchos mensajes de su novia, Marta, diciéndole que corta con ella. Irene corre llorando al lavabo, Alex lo ve, la sigue y la consuela. Por la mañana, todo el mundo está dormido y Mario es el primero en levantarse. Llega tarde al trabajo y se da prisa en irse, no sin antes dar un beso a Alba. El resto del grupo se levanta más tarde y se marchan a sus respectivas casas. Víctor queda con Irene y hablan sobre las roturas. Alex y Dani están en el comedor y Dani recibe una llamada amenazadora de su padre. Sufre un ataque de ansiedad, Alex le ayuda y acuerdan comunicar el problema de Dani con el resto del grupo. Alba va a trabajar en el hostel. Mientras tanto, Mario está trabajando en el bar y entra la alcaldesa, Susana, por la puerta. Ambos se quedan petrificados. Mario le lleva un café y el tiquet, en el cual ha escrito la palabra “Pyrénéés Rst.”.

Susana reacciona y le pide discreción. Se dirigen hacia el Ayuntamiento y en el despacho de Susana hablan sobre la pedida ilegal de impuestos a la población y el proyecto Pyrénéés Rst. Susana expone su situación de apuro con la familia Riells y se hacen aliados. Acuerdan un plan para que Mario entre esa misma noche en la mansión de los Riells y tome fotografías del libro de cuentas de la familia. Mientras, Alex reúne a todes les amigos en el local. Mario se dirige hacia la mansión y se dispone a entrar. Una vez dentro, con miedo a ser visto, llega al despacho, donde Susana le ha indicado que estaría el libro de cuentas. Totes les amigos



llegan al local, a excepción de Mario y Alba. Mario entra en el despacho, encuentra el libro de cuentas y empieza a hacer fotos. Alba está buscando a Mario por todo el pueblo, pues lleva todo el día sin dar señales de vida, y lo llama. Mario sigue tomando fotos cuando, de repente, suena el teléfono. Lo intenta apagar como puede y recoge lo más rápido posible. Alba se dirige hacia el local. Mario está recogiendo intentando no hacer ruido pero, en un instante, entra una persona en el despacho. Alba llega al local, abre la puerta de golpe y explica a sus amigos que cree que algo le ha pasado a Mario.

## **CAPÍTULO 2**

Alba comunica a sus amigos que no encuentra a Mario. Deciden separarse en dos grupos: unos buscan en su habitación y los otros van a hablar con la pitonisa del pueblo. En la mansión de los Riells, Toni, el Jefe de Policía, está en el despacho sujetando una porra y respirando agitadamente. Mario está estirado en el suelo, inconsciente. Toni llama apresuradamente a Carmen para comunicarle los hechos.

Alex, Dani e Irene van a casa de Mario a buscar pistas. Escalan la verja y traspasan la propiedad. Una vez dentro, deciden separarse: Alex e Irene van a su habitación y Dani se queda en el comedor. Irene busca por las estanterías mientras Alex rebusca entre sus cajones. Irene encuentra un carpesano lleno de apuntes sobre entrevistas y fotografías de gente del pueblo. Llamam a Dani para que venga. Ya es de madrugada y los amigos se reúnen en el local para poner en común sus búsquedas. Hacen un mapa de sospechosos y hechos. Llegan a la conclusión de que ha desaparecido y que deben acudir a la policía por la mañana. Todos se van a sus casas a descansar. Dani, Alex e Irene se marchan juntos. La primera en dejar el grupo es Irene y, seguidamente, Alex, que quiere dar un paseo. Irene cruza por una calle y ve que, al fondo, hay una chica con una maleta de ruedas. Unos hombres la están silbando y acosando. Irene se acerca deprisa y les planta cara. Sin embargo, los hombres siguen acosando, ahora a las dos, y ambas tienen miedo. Irene y la chica deciden marcharse rápidamente y se esconden en un callejón anexo. Respiran aliviadas y se acompañan hasta casa.

Susana está en su despacho desesperada y recibe una llamada. No mira quién es, pues confía que sea Mario. Sin embargo, suena la voz de una señora mayor y la expresión de esperanza de Susana cambia drásticamente. Carmen le pregunta a Susana por el dinero de los inversores y le recuerda que debe mantener la prensa alejada del pueblo.

Por la mañana los amigos van a comisaría y denuncian la desaparición. Sin embargo, les comunican que alguien ya lo hizo de madrugada. Todos los amigos preguntan quién fue, pero el policía no les dice nada más que la denuncia la hizo una amiga de Mario.

## **CAPÍTULO 3**

Todos los amigos están en comisaría en la sala de espera. Los padres de Mario aparecen de golpe preguntando por su hijo. El padre de Mario, que está gritando, se atraganta y empieza a toser. Dani coge un vaso de agua y se acerca rápidamente para ofrecérsela. Alba intenta

conseguir información sobre la supuesta amiga que denunció la desaparición, pero no da resultado.

Les amigos siguen en la sala de espera y Alba propone un plan para conseguir fotos del informe de Mario. Dani coge un café ardiendo y se tropieza intencionalmente con un policía mientras el resto de amigos van a preguntar cómo está y lo despistan para que Alba tome la fotografía del informe. Salen de comisaría y se meten por un callejón. Miran la foto y Alba reconoce el nombre de la chica. Deciden ir a hablar con ella. Todas les amigos van al supermercado donde trabaja la chica y la interrogan. Después de insistir, la chica admite que un policía les chantajeó a ella y su grupo de amigos; si denunciaba la desaparición, el hombre les dejaría libres a pesar de drogarse en plena calle. Alba presiona, pero la chica no se acuerda de la cara del poli. Les amigos deciden ir a desayunar al bar y oyen murmullos sobre la noticia, que ya se ha extendido entre la gente del pueblo. Justo en ese momento, todas reciben una llamada. Les han citado para interrogarles en comisaría. Una vez allí, Marc, un policía joven, les indica el procedimiento a seguir en el interrogatorio. Toni aparece para preguntarle sobre un informe a Marc. Les amigos se separan y cada uno sigue a un policía. Dani, Alba y Víctor ven a Irene y Alex marcharse. Hablan sobre qué hacer ahora. Víctor recuerda que Dani quería decirles algo y le pregunta por ello. Dani evita la conversación. Alba insiste en que puede contar con ellos. Dani lo agradece. Irene se sienta en la sala de interrogatorio. El policía le indica que están allí para declarar como testigos, que no es un interrogatorio en sí. Le preguntan sobre cómo era Mario y qué relación tenían con él. Seguidamente le preguntan sobre la noche de la desaparición y dónde estaba. Irene pregunta preocupada por Mario, si se ha descubierto algo o si tienen indicios de su desaparición. Se le escapan sus sospechas de que Mario estaba haciendo algo peligroso y el policía lo apunta. En ese momento, entra otro policía más joven, Marc, que trae unos papeles. Escucha a Irene y se la mira curioso. Irene le devuelve la mirada, pero Marc se va. Le hacen unas preguntas más pero Irene niega saber nada. Le indican que ya puede salir de la sala y volver a la sala de espera. Alex está sentada en la salita de espera y se levanta al verles llegar. Les pregunta qué tal ha ido y cada uno contesta de una forma. Deciden marcharse.

Toni observa a los cinco amigos y miente a sus compañeros diciendo que va a fumar. Susana está en su despacho, en el Ayuntamiento. Toni llama a la puerta. Mantienen una conversación tensa y Toni termina culpando a Susana de la intrusión de Mario en la mansión de los Riells. Susana pregunta si Mario está bien y Toni desvía el tema. Finalmente, amenaza a Susana y la obliga a utilizar la desaparición de Mario como anzuelo comercial. Después del interrogatorio los cinco amigos vuelven al local con más sospechas que nunca sobre la relación entre la desaparición de Mario y el Ayuntamiento. Alex les explica sobre la existencia de Marc y su oferta. Irene recibe una llamada de su (ahora ex) novia Marta. No lo coge a la primera, pero a la segunda Alex lo ve y le urge que no lo alargue más. Alex le propone acompañarla a fuera. Irene acepta, salen del bar y llama a Marta. Se formaliza la ruptura.

## **CAPÍTULO 4**

Es de noche. Irene está en su habitación, mirando fotos de Marta en la galería de su móvil. Empieza a borrar todas las fotos frenéticamente y tira el móvil con fuerza contra la pared. Lo va a buscar corriendo, pero se le ha roto toda la pantalla, aunque todavía funciona. Rompe a llorar desconsoladamente.

Es por la mañana y el bar del pueblo está repleto de periodistas; todos los diarios puestos en la barra tienen la desaparición de Mario en portada. En Madrid, los padres de Dani están desayunando. Rafael entra al comedor y los padres de Dani preguntan por su hijo. Mantienen una discusión, pero llega el periódico y leen el titular. Los padres de Dani llaman a Carmen, que está en un taxi con Eduard de camino al aeropuerto. Carmen critica a Susana por no haber mantenido la prensa fuera. Carmen no coge la llamada porque Eduard le dice que él se encarga. Alba está en el hostel con muchas ojeras, sirviendo el desayuno a sus clientes. Les amigos llegan y se ponen a desayunar todos juntos. Alba les explica que ha estado investigando toda la noche, pero que no ha encontrado nada. Sabe que los Riells están relacionados, pues controlan todos los poderes del pueblo, aunque no comprende por qué. Les amigos preguntan qué es Pyrenées Rst. y Alba niega con la cabeza. Dani quiere intervenir, pero se calla la información sobre la implicación de su familia. Les amigos se marchan y Alba se queda en el hostel. Alex, Irene, Dani y Víctor salen del hostel y se dirigen a sus respectivas casas. Víctor se queda un poco atrás y se despide. Irene y Dani no le dan importancia, pero Alex se extraña. Una vez en casa, Irene no sabe qué hacer y le pide a Alex quedar para tomar algo. Alex acepta.

Susana está en el comedor de su casa y Eduard está en la cocina. Están hablando sobre la prensa y Mario, pero Eduard le quita importancia al asunto. Susana le dice que tiene que hacer unos recados. Eduard llama a los padres de Dani y habla con ellos. Mientras habla, se dirige hacia su despacho y se sienta en su silla. Eduard les asegura que no habrá complicaciones con el proyecto por la polémica de la desaparición. También les asegura que ellos no tienen más información que la que sale en el periódico y esperan que el chico esté bien. Alex e Irene pasean por el pueblo, hablando sobre la ruptura entre Irene y Marta, y al cruzarse con la casa de Mario, ven luces en su cuarto. Deciden entrar en la casa y, cuando entran en la habitación, descubren a Alba, que insiste en buscar el portátil al borde de las lágrimas. En ese momento escuchan a otra persona entrar en la casa y se esconden. Al ver que es la alcaldesa, Alba actúa sin pensar y le asesta un golpe en la cabeza. Susana se desmaya y los tres deciden atarla por el momento y llamar a Víctor y Dani para pedir ayuda.

## **CAPÍTULO 5**

Dani es el último en llegar a casa de Mario y se encuentra el panorama: Susana atada a una silla y el resto del grupo de amigos sin saber qué hacer. Los cinco se enfadan entre ellos y buscan una solución a la situación. Deciden atar a Susana en una silla y esperar a que despierte para interrogarla. Dani ve a Víctor apartado y aprovecha por preguntarle sobre qué esconde. Víctor se enfada y evade las preguntas de Dani.

Alex aprovecha para coger el móvil de Susana y pincharlo. Cuando Susana se despierta, le hacen preguntas sobre Mario y qué hacía en su casa. La intentan chantajear, pero Susana se ríe. Toma el mando de la situación y les expresa que ni a ellos les interesa que se sepa lo que le han hecho, ni a Susana le interesa que se sepa que ha estado ahí. Les propone un trato para que la liberen y empezar a cooperar. Susana les da su teléfono y les amigos aceptan y la desatan. Justo antes de irse Susana coge un gorro de Mario sin que la vean y se va. Irene ve que Alex y Dani están dentro del coche de Dani y se dirige hacia allí. Ve que están hablando y da golpes en la ventana del copiloto, donde está Alex. Este se gira y sale del coche. Dani le pregunta cómo está e Irene se encoge de brazos. Dani le ofrece ir a dormir en su casa unos días, si necesita compañía. Se va con el coche y Alex e Irene se van a dar una vuelta. Hablan sobre Mario y sobre Marta. Al día siguiente, les amigos piden ayuda a Marc y le confían parte de la información que poseen hasta el momento. Marc les escucha y les explica sus dudas sobre la investigación que está llevando a cabo la policía. Por la tarde, Susana vuelve a su casa y se encuentra a Marc saliendo. Susana le pregunta qué hacía ahí y Marc responde que le estaba haciendo cuatro preguntas a Eduard para la investigación. Susana entra en casa y cuestiona a Eduard, el cual desvía el tema preguntando a Susana por sus recados.

Alex e Irene se quedan en el local para escuchar la conversación de Susana y su marido desde el teléfono pinchado, además de hablar entre ellos y sincerarse sobre sus inquietudes. En un momento, escuchan cómo Susana deja el móvil con su marido y cómo este, sin saber lo que ocurre, llama a Marc. Alex e Irene descubren que son amantes y que han discutido. Eduard le pide perdón a Marc, pero no acepta las disculpas pues ha mentido a las autoridades y, al contárselo, le ha hecho cómplice. Eduard le pide a Marc que confíe en él, pero Marc responde que, en vez de eso, va a empezar a investigarlo. Eduard le amenaza con contárselo a Toni, el Jefe de Policía, pero no responde ante estas amenazas.

## **CAPÍTULO 6**

El cuerpo de policía está reunido discutiendo la desaparición de Mario, alimentando la falsa posibilidad de que se haya escapado. Marc sospecha de Toni y pide no descartar el secuestro. Al concluir la reunión, Toni recibe una llamada de Carmen que le pregunta cómo está la situación en comisaría y si han surgido problemas.

Alex e Irene se despiertan en el local. Irene le da las gracias a Alex por estar presente y hacer que todo sea más sencillo. Alex e Irene citan al resto de amigos a la hora de comer en el local para hablar lo descubierto sobre Susana, Eduard y Marc. Mientras tanto, Irene advierte en que Alex ama nadar, así que le invita a la piscina pública. Alex rechaza la oferta e Irene pregunta porqué. Alex admite estar teniendo ciertos problemas con su cuerpo, pero desvía la atención a otra idea. Irene se huele lo que pasa y propone ir al río, donde hay un trozo escondido y así estar solos. Alex se lo piensa y decide aceptar. Ambas van al río y pasan la mañana bañándose, hablando sobre Mario y tomando el sol. Alex no se quita la camiseta en ningún momento pero Irene no presiona ninguna conversación. Alex le pide a Irene que hable de ella y de sus gustos, a lo que Irene no sabe qué contestar. Acaban decidiendo que probarán cosas juntas

para descubrir qué le gusta y qué no. Irene le da un beso a Alex en la mejilla y agradece su amistad.

Al volver al local con el grupo de amigos y explicar lo descubierto, llegan a la conclusión de que deben infiltrarse en casa de los Riells y se preparan para ello. Dani se inventa una excusa con lo que sabe de sus padres y le es permitido reunirse con Eduard. El resto se cuela por una ventana sin ser vistos y roban el portátil de Mario, escondido en el despacho de Toni. Al escuchar pasos, salen a toda prisa por donde han entrado y se esconden. Alex cae encima de Irene, la cual le abraza fuerte para que no haga más ruido. Toni entra en el despacho y observa por la ventana a Marc pasar con su coche.

Les amigos se vuelven al local pensando que no han sido vistos, pero Marc les observa irse desde su coche. Al percatarse de Toni, enciende el motor y va en dirección al bosque. Les amigos llegan a la conclusión de que Mario ha sido secuestrado por los Riells, pero se estancan sin saber a quién acudir.

## **CAPÍTULO 7**

Marc está en la comisaría a altas horas de la noche, repasando el caso de Mario y anotando lo que no cuadra. Toni aparece y encara a Mario sobre su presencia por el bosque, el cual se defiende explicando que antes vivía aquí con su familia. Marc remarca ineptitudes en la investigación y hace ademán de irse. Toni golpea la pizarra con la información del caso y se mira una foto de Mario.

Unos días atrás. Toni vuelve del trabajo, se encuentra a Mario haciendo fotos a los libros de cuentas de la familia y le asesta un golpe en la cabeza. Llama a Eduard, pero le contesta Carmen, que le indica qué hacer con Mario. Toni le encierra en la bodega y tras interrogarlo, se cuela en su piso para llevarse el portátil sin ser visto por los amigos que también están ahí. De vuelta a casa, se cruza con unos compañeros que llevan a un grupo de jóvenes a comisaría por consumo de drogas. Después de borrar los documentos del ordenador, sigue con las indicaciones de Carmen y soborna a la chica del supermercado, una de las denunciadas por consumo de drogas, para que dé el aviso sobre Mario. Al mismo tiempo, cuando Marc le ve salir de la zona de celdas, esconde unos papeles con fotografías de los Riells y su propio padre. Marc llama a su hermana Raquel, periodista de un periódico. La invita a que extienda la noticia de lo que ha pasado en el pueblo y se venga unos días a investigar si todo esto tiene relación con lo ocurrido hace años a su padre, el antiguo Jefe de Policía. De vuelta al presente, Marc y Toni siguen en comisaría. Comparten un par de palabras incómodas y se despiden. De camino al coche, Marc saca el gorro de Mario que escondía en la chaqueta y lo observa.

Irene y Alex están en la habitación de Alex, en casa de Dani. Hablan sobre Mario y Alex saca el tema de que no se siente a gusto con él mismo. Irene le propone cortarse el pelo, a lo que Alex acepta con una inesperada emoción. Irene termina de cortarle el pelo en el baño y Alex se observa sorprendido en el espejo. Alex le da las gracias a Irene y en un arrebato de emociones, ambos se besan hasta que son interrumpidos por Dani, que les llama desde el piso

de abajo. Irene hace ademán de irse y Alex le acompaña nervioso a la puerta. Se despiden incómodos. Alex cierra la puerta e Irene deja ir todo el aire acumulado en su pecho. Eduard está en su despacho. Tiene problemas con algunos inversores, quieren abandonar el proyecto. Susana entra y le intenta calmar, ofreciendo la idea de parar, pero Eduard niega poder hacerlo sin el consentimiento de Carmen. Susana le advierte sobre la realidad de Carmen y cómo está afectando a su amistad.

## **CAPÍTULO 8**

En el pasado, Irene se despierta y se queda un rato en la cama, abrazando la almohada. Se levanta y decide salir a comprar churros. Se dirige a casa de Dani con los churros y envía un mensaje a Alex invitándole a desayunar y a dar una vuelta. Alex acepta. Se espera delante de la puerta y escucha como Alex le dice nervioso a Dani que Irene está en la puerta y Dani le responde bromeando. Alex abre la puerta y salen. Van paseando hacia un río en medio del bosque y se sientan en una roca, con los pies dentro del agua. Desayunan y hablan sobre todo y sobre nada. Ríen y se miran discretamente mutuamente. De vuelta al presente, Irene está en la ducha, con el agua corriendo pero ella quieta. Por su parte, Marc está en el cuarto de Raquel en el hostel, aclarando información tanto sobre les Riells como les amigos. Marc está convencido de que los Riells están detrás de la desaparición de Mario y pide a Raquel que vigile a Toni, puesto que ya no se fía de él. Se desvela que el antiguo Jefe de policía, su padre, fue echado del cuerpo acusado por algo que no hizo y porqué Marc ha venido a investigar a les Riells.

Irene va a comprarse algo para comer y, de camino al súper, ve a una pareja cogida de la mano. Irene se queda parada y le mira un rato. Sus ojos se humedecen y gira hacia otra dirección. Al pasar por otra calle, se vuelve a encontrar con otra pareja y así hasta tres veces. Irene se agobia y siente que le falta el aire. Coge rápidamente el móvil y busca el chat de Alex. Justo en ese momento Alex le llama e Irene lo coge sin pensarlo. Alex propone ir de excursión e Irene acepta. Hablan de Dani y de ellos, de qué sienten y sobre el beso del otro día. Irene le saca el tema de la disforia y si cuenta con Dani para hablarlo, pero Alex no sabe qué contestar. Irene llega a la conclusión de que los bichos no le fascinan, pero que ha descubierto que le encanta caminar por el bosque.

Raquel sigue a Toni sin ser vista, tomando fotos, anotando a dónde va y con quién queda. Alba se percata de ello y la acorralla para preguntarle sobre sus verdaderas intenciones. Alba reúne al grupo de amigos y presenta a Raquel y Marc como personas en quien confiar. Marc les enseña el gorro de Mario, el cual encontró en el bosque después de verles salir por la ventana. Unos días atrás encontró una nota en su buzón con indicaciones de dónde debía ir y porqué. Les amigos reconocen el gorro pero advierten de que estaba en su cuarto después de ser secuestrado, así que llegan a la conclusión de que la mensajera secreta debe ser Susana. Marc les convence de devolver el ordenador a casa Riells, puesto que así no sirve de prueba. Se ofrece para ir, hablar con Eduard y dejarlo en su sitio sin ser visto.



## **CAPÍTULO 9**

Irene se está mirando en el espejo. Se habla a sí misma y se pregunta por qué está tan hecha un lío. En ese momento, recibe un mensaje y ve que es de Marta, que le pide quedar un día. Irene se lleva las manos a la cabeza y rompe a llorar delante del espejo. Una vez se recompone, responde a Marta y le dice que necesita estar sola.

Carmen está a solas con Mario en la bodega, el cual tiene muy mala cara. Carmen le advierte de que esta es su última oportunidad de aceptar su trato, sino tendrá que afrontar las consecuencias. Carmen le avisa de que tiene unas horas para pensárselo y se va. Marc se está preparando para ir a ver a Eduard cuando les amigos le confiesan haberlo espiado, descubriendo su relación con Eduard. Raquel se encarga de avisar al grupo de confianza que tiene Marc dentro de la comisaría de la verdad. Cuando se van ambos, Dani confiesa que cree saber dónde está Mario. Recuerda que los Riells tienen una bodega, cerca del sitio donde Susana dejó el gorro. Deciden prepararse e ir a por Mario.

De camino, Irene le pide a Alex hablar un segundo. Alex le confiesa que no está seguro de cómo se siente respecto al beso e Irene expresa lo mismo. Ambos concuerdan en que no están listos para una relación, pero que quieren seguir en contacto y ver qué sucede. Se abrazan, en un abrazo largo e intenso.

## **CAPÍTULO 10**

Marc y Eduard se reconcilian y Eduard admite estar involucrado con la desaparición de Mario. Marc se cuela en el estudio para dejar el portátil. Susana lo encuentra y le cubre las espaldas. Susana cae en que no ha visto a Carmen y Toni en todo el día. Deciden ir a la bodega.

Les amigos van al bosque y ven la bodega con las luces encendidas, sombras de personas dentro y un coche aparcado. Se esconden debajo de una ventana y ven como Toni arrastra a Mario fuera de la bodega y Carmen habla por teléfono. Víctor coge una piedra y la tira dentro, rompiendo varias botellas. Carmen y Toni dejan a Mario en el coche, vuelven a entrar y les amigos aprovechan para correr y colarse en el coche. Toni les dispara, pero al momento llegan Marc, Eduard y Susana. Marc dispara a Toni en la pierna y cae al suelo. Carmen revela cómo se ha encargado de mantener el apellido Riells y cómo envenenó a su marido para tomar el mando. El grupo de amigos mira rápidamente los brazos de Mario y ven marcas de pinchazos. Carmen propone un trato: si les dejan marchar, les dan las llaves de su coche. Les amigos dudan un segundo y llega otro coche, en el que se disponen a subir Carmen y Toni. Les amigos aceptan rápidamente, Toni les tira las llaves y conducen deprisa de camino al hospital.

Susana aprovecha el despiste para quitarle el arma a Toni y disparar a las ruedas del coche de Carmen. Mientras vigilan, Marc llama a Raquel para avisarle de lo ocurrido y para pedir ayuda. Les amigos van en el coche, de camino al hospital. Víctor conduce y Alex llama a urgencias. Mario está cada vez más quieto y en peor estado. Todes están al borde de las lágri-

mas, intentando mantener a Mario despierto, pero casi no puede respirar. A Mario le escapan las lágrimas y le susurra unas últimas palabras antes de morir a Alba.

Les amigos están en el hospital, viendo como los padres de Mario lloran la pérdida de su hijo. Raquel también está ahí y les advierte de que ya han llevado a Carmen y Toni a comisaría. Aparece Montse, la madre de Alba, y abraza a su hija. Se ve por las ventanas el pueblo lleno por la prensa y los colores de la policía tiñendo el escenario.

### 6.2.5 Sinopsis Víctor

## CAPÍTULO 1

Es día de mercado en el pueblo. Alba aparece apresuradamente en una de las paradas y compra tomates. Vuelve corriendo al hostal. Ahí se encuentra con su madre y sigue trabajando. Dani, Víctor, Irene y Alex llegan en coche a casa de Dani, cantando una canción y deciden pedir pizza para comer. Juegan a la consola e invitan a Alba y a Mario. Alba dice que está trabajando y Mario utiliza la misma excusa, aunque no es verdad. Este se encuentra en su habitación, solo, transcribiendo una entrevista sobre unos tal Riells en el ordenador. Deciden, pues, quedar todes juntes por la noche en el bar del pueblo donde trabaja Mario.

Les amigos están en el bar, bebiendo y jugando a juegos cuando Víctor recibe una llamada de su madre. Discuten sobre un tema que preocupa a Víctor, pero este termina cortando la llamada. Vuelve con sus amigos y siguen bebiendo. Por la mañana, Víctor se levanta temprano y va a desayunar al bar. Presta atención a les policías que hay a su lado y toma notas. Gira la cabeza y ve pasar a Mario por la plaza mayor a través del ventanal. Mario se dirige hacia un callejón, llama a una puerta y entra con mucho cuidado de no ser visto. Por su parte, Alba, Irene y Alex están en un río, pasando la mañana. Hablan sobre el padre de Alba, la novia de Irene y la decisión de Alex de ir al pueblo este verano. Dani y Víctor están en el comedor de casa de Dani fumándose un porro y hablando sobre la emancipación, pues Víctor vive solo. Tienen la idea de montar una fiesta esa misma noche en el local y la comunican por el grupo de WhatsApp. Totes les amigos están de fiesta en el local y van muy borraches. Alba y Mario hablan sobre una investigación que está llevando a cabo Mario y sobre los sentimientos de une hacia le otre. Irene está bailando, pero recibe muchos mensajes de su novia, Marta, diciéndole que corta con ella. Irene corre llorando al lavabo, Alex lo ve, la sigue y la consuela. Por la mañana, todo el mundo está dormido y Mario es el primero en levantarse. Llega tarde al trabajo y se da prisa en irse, no sin antes dar un beso a Alba. El resto del grupo se levanta más tarde y se marchan a sus respectivas casas. Víctor queda con Irene y hablan sobre las roturas. Alex y Dani están en el comedor y Dani recibe una llamada amenazadora de su padre. Sufre un ataque de ansiedad, Alex le ayuda y acuerdan comunicar el problema de Dani con el resto del grupo. Alba va a trabajar en el hostal. Mientras tanto, Mario está trabajando en el bar y entra la alcaldesa, Susana, por la puerta. Ambos se quedan petrificados. Mario le lleva un café y el tiquet, en el cual ha escrito la palabra “Pyrénées Rst.”.

Susana reacciona y le pide discreción. Se dirigen hacia el Ayuntamiento y en el despacho de Susana hablan sobre la pedida ilegal de impuestos a la población y el proyecto Pyrénées Rst. Susana expone su situación de apuro con la familia Riells y se hacen aliados. Acuerdan un plan para que Mario entre esa misma noche en la mansión de los Riells y tome fotografías del libro de cuentas de la familia. De mientras, Alex reúne a todos los amigos en el local. Mario se dirige hacia la mansión y se dispone a entrar. Una vez dentro, con miedo a ser visto, llega al despacho, donde Susana le ha indicado que estaría el libro de cuentas. Todos los amigos llegan al local, a excepción de Mario y Alba. Mario entra en el despacho, encuentra el libro de cuentas y empieza a hacer fotos. Alba está buscando a Mario por todo el pueblo, pues lleva todo el día sin dar señales de vida, y lo llama. Mario sigue tomando fotos cuando, de repente, suena el teléfono. Lo intenta apagar como puede y recoge lo más rápido posible. Alba se dirige hacia el local. Mario está recogiendo intentando no hacer ruido pero, en un instante, entra una persona en el despacho. Alba llega al local, abre la puerta de golpe y explica a sus amigos que cree que algo le ha pasado a Mario.

## **CAPÍTULO 2**

Alba comunica a sus amigos que no encuentra a Mario. Deciden separarse en dos grupos: unos buscan en su habitación y los otros van a hablar con la pitonisa del pueblo. En la mansión de los Riells, Toni, el Jefe de Policía, está en el despacho sujetando una porra y respirando agitadamente. Mario está estirado en el suelo, inconsciente. Toni llama apresuradamente a Carmen para comunicarle los hechos.

Alba y Víctor se separan del grupo y van a hablar con Lluïsa, puesto que saben que Mario confiaba en ella. Lluïsa les lee las cartas y explica que Mario estaba entrevistando a la gente del pueblo, acto que parece haber puesto su vida en peligro. Ya es de madrugada y los amigos se reúnen en el local para poner en común sus búsquedas. Hacen un mapa de sospechosos y hechos. Llegan a la conclusión de que ha desaparecido y que deben acudir a la policía por la mañana. Todos se van a sus casas a descansar. Alba y Víctor se van al hostel juntas, descubriendo para su sorpresa que la policía está ahí. Montse advierte de que unos borrachos han creado problemas y pide a Alba ayuda. Víctor se despide de Alba y sin ser vistos, toma fotografías de los hombres policías. Víctor se encierra en su habitación y busca información sobre ellos. Susana está en su despacho desesperada y recibe una llamada. No mira quién es, pues confía que sea Mario. Sin embargo, suena la voz de una señora mayor y la expresión de esperanza de Susana cambia drásticamente. Carmen le pregunta a Susana por el dinero de los inversores y le recuerda que debe mantener la prensa alejada del pueblo.

Por la mañana los amigos van a comisaría y denuncian la desaparición. Sin embargo, les comunican que alguien ya lo hizo de madrugada. Todos los amigos preguntan quién fue, pero el policía no les dice nada más que la denuncia la hizo una amiga de Mario.

### **CAPÍTULO 3**

Todes les amigues están en comisaría en la sala de espera. Los padres de Mario aparecen de golpe preguntando por su hijo. El padre de Mario, que está gritando, se atraganta y empieza a toser. Dani coge un vaso de agua y se acerca rápidamente para ofrecérsela. Alba intenta conseguir información sobre la supuesta amiga que denunció la desaparición, pero no da resultado.

Les amigues siguen en la sala de espera y Alba propone un plan para conseguir fotos del informe de Mario. Dani coge un café ardiendo y se tropieza intencionalmente con un policía mientras el resto de amigues van a preguntar cómo está y lo despistan para que Alba tome la fotografía del informe. Salen de comisaría y se meten por un callejón. Miran la foto y Alba reconoce el nombre de la chica. Deciden ir a hablar con ella. Todes les amigues van al supermercado donde trabaja la chica y la interrogan. Después de insistir, la chica admite que un policía les chantajeó a ella y su grupo de amigos; si denunciaba la desaparición, el hombre les dejaría libres a pesar de drogarse en plena calle. Alba presiona, pero la chica no se acuerda de la cara del poli. Les amigues deciden ir a desayunar al bar y oyen murmullos sobre la noticia, que ya se ha extendido entre la gente del pueblo. Justo en ese momento, todes reciben una llamada. Les han citado para interrogarles en comisaría. Una vez allí, Marc, un policía joven, les indica el procedimiento a seguir en el interrogatorio. Toni aparece para preguntarle sobre un informe a Marc. Les amigues se separan y cada una sigue a un policía. Dani, Alba y Víctor ven a Irene y Alex marcharse. Hablan sobre qué hacer ahora. Víctor recuerda que Dani quería decirles algo y le pregunta por ello. Dani evita la conversación. Alba insiste en que puede contar con ellos. Dani lo agradece. Víctor se sienta en la sala de interrogatorio. El policía le indica que están allí para declarar como testigos. Le preguntan sobre cómo era Mario y qué relación tenían con él. Seguidamente le preguntan sobre la noche de la desaparición y dónde estaba. El policía le comenta que la gente del pueblo veía a Mario dar muchas vueltas. Víctor recuerda haberle visto la mañana anterior yendo a algún sitio, pero se guarda la sospecha para sí mismo.

Toni observa a les cinco amigues y miente a sus compañeres diciendo que va a fumar. Susana está en su despacho, en el Ayuntamiento. Toni llama a la puerta. Mantienen una conversación tensa y Toni termina culpando a Susana de la intrusión de Mario en la mansión de los Riells. Susana pregunta si Mario está bien y Toni desvía el tema. Finalmente, amenaza a Susana y la obliga a utilizar la desaparición de Mario como anzuelo comercial. Después del interrogatorio les cinco amigues vuelven al local con más sospechas que nunca sobre la relación entre la desaparición de Mario y el Ayuntamiento. Alex les explica sobre la existencia de Marc y su oferta.

### **CAPÍTULO 4**

Es de noche. Víctor sigue el camino que cogió Mario la mañana anterior y Dani, que está fumando por la zona, le ve y decide acercarse. Víctor le explica lo que vio y pican a la puerta del hombre que interrogó a Mario. El hombre acaba confirmando que Mario habló con él, pero

que solo le preguntó por su antiguo trabajo en el ayuntamiento. Víctor y Dani se despiden y de camino, discuten sobre lo paranoico que parecía el hombre con el nombre Riells.

A la mañana siguiente, el bar del pueblo está repleto de periodistas y todos los diarios puestos en la barra tienen la desaparición de Mario en portada. En Madrid, los padres de Dani están desayunando. Rafael entra al comedor y los padres de Dani preguntan por su hijo. Mantienen una discusión, pero llega el periódico y leen el titular. Los padres de Dani llaman a Carmen, que está en un taxi con Eduard de camino al aeropuerto. Carmen critica a Susana por no haber mantenido la prensa fuera. Carmen no coge la llamada porque Eduard le dice que él se encarga.

Alba está en el hostel con muchas ojeras, sirviendo el desayuno a sus clientes. Les amigos llegan y se ponen a desayunar todos juntos. Alba les explica que ha estado investigando toda la noche, pero que no ha encontrado nada. Sabe que los Riells están relacionados, pues controlan todos los poderes del pueblo, aunque no comprende por qué. Les amigos preguntan qué es Pyrenées Rst. y Alba niega con la cabeza. Dani quiere intervenir, pero se calla la información sobre la implicación de su familia. Les amigos se marchan y Alba se queda en el hostel. Alex, Irene, Dani y Víctor salen del hostel y se dirigen a sus respectivas casas. Víctor se queda un poco atrás y se despide.

Víctor va a comisaría y pide hablar con Marc, el cual le cita en el parking de la comisaría. Víctor le pregunta por sus intenciones y al ver que Marc también sospecha del cuerpo de policía, aprovecha para conseguir información. Marc le explica que hace 22 años el cuerpo de policía era otro, muchos de los trabajadores se fueron cuando el anterior Jefe de Policía se vio involucrado en un escándalo. Víctor sigue la pista que le ha dado Marc y va a investigar el registro de periódicos y revistas antiguas del pueblo en la biblioteca. Hace una lista de nombres e investiga ese cambio de plantilla repentino. Víctor descubre en una noticia una fotografía de los dos hermanos Riells, Toni y Eduard celebrando su boda con Susana. Lluïsa, que trabaja ahí, señala a su marido como uno de los invitados, puesto que varios policías fueron invitados cuando Toni se convirtió en el jefe. Víctor recibe la llamada de Irene, recoge y va hacia la casa de Mario, encontrándose con el lío.

## **CAPÍTULO 5**

Dani es el último en llegar a casa de Mario. Les cinco se enfadan entre ellos y buscan una solución a la situación. Deciden atar a Susana en una silla y esperar a que despierte para interrogarla. Alex aprovecha para coger el móvil de Susana y pincharlo.

Cuando Susana se despierta, le hacen preguntas sobre Mario y qué hacía en su casa. La intentan chantajear, pero Susana se ríe. Toma el mando de la situación y les expresa que ni a ellos les interesa que se sepa lo que le han hecho, ni a Susana le interesa que se sepa que ha estado ahí. Les propone un trato para que la liberen y empezar a cooperar. Susana les da su teléfono y les amigos aceptan y la desatan. Justo antes de irse Susana coge un gorro de

Mario sin que la vean y se va. Víctor vuelve con Alba al hostel, pero la invita a cenar con él. Alba se desahoga con Víctor sobre la falta de una figura paterna, el estrés de tener que llevar el negocio con su madre y admite estar cansada de llevarse decepciones. Víctor le confiesa la existencia de su padre biológico y el hecho de no haberle conocido nunca. Víctor y Alba se pasan gran parte de la noche hablando sobre ellos. Al día siguiente, les amigos piden ayuda a Marc y le confían parte de la información que poseen hasta el momento. Marc les escucha y les explica sus dudas sobre la investigación que está llevando a cabo la policía. Por la tarde, Susana vuelve a su casa y se encuentra a Marc saliendo. Susana le pregunta qué hacía ahí y Marc responde que le estaba haciendo cuatro preguntas a Eduard para la investigación. Susana entra en casa y cuestiona a Eduard, el cual desvía el tema preguntando a Susana por sus recados.

Víctor está hablando con uno de los policías, haciendo ver que está interesado en trabajar en la comisaría. El policía le explica que en verano suelen buscar vacantes para cubrir a la secretaria durante sus vacaciones, pero que lamentablemente ya está ocupada. Víctor llama a su madre para hablar sobre sus meses en el pueblo y ella admite haber conocido a su padre trabajando allí. Le pide que deje la búsqueda, puesto que no encontrará nada bueno pero Víctor se niega.

## **CAPÍTULO 6**

El cuerpo de policía está reunido discutiendo la desaparición de Mario, alimentando la falsa posibilidad de que se haya escapado. Marc sospecha de Toni y pide no descartar el secuestro. Al concluir la reunión, Toni recibe una llamada de Carmen que le pregunta cómo está la situación en comisaría y si han surgido problemas.

Víctor sigue con la investigación de su padre y va a hablar con Lluïsa sobre su marido. Le explica que formaba parte del antiguo cuerpo de policía, pero que hubo un gran escándalo que conmovió mucho al pueblo. Un amigo de su marido, el actual jefe de policía, fue acusado por el actual jefe, Toni, de malversar dineros de unas multas y aunque él lo negó, acabó confirmándose. El hombre renunció a su trabajo y hubo el cambio de jefe. Víctor le pregunta por su madre y aunque la recuerda, no sabe decirle con quién se juntaba puesto que hablaba con mucha gente. Víctor le pide a Lluïsa una lista de los chicos jóvenes que recuerde que trabajaban en esos años, incluyendo a Toni.

Mientras tanto, Alex e Irene citan al resto de amigos a la hora de comer en el local para hablar lo descubierto sobre Susana, Eduard y Marc. El grupo de amigos llegan a la conclusión de que deben infiltrarse en casa de los Riells y se preparan para ello. Dani se inventa una excusa con lo que sabe de sus padres y le es permitido reunirse con Eduard. El resto se cuela por una ventana sin ser vistos y roban el portátil de Mario, escondido en el despacho de Toni. Víctor encuentra en uno de los cajones del despacho unas fotografías antiguas en las que reconoce a su madre de joven y se las guarda en la chaqueta. Al escuchar pasos, salen a toda prisa por donde han entrado y se esconden.



Toni entra en el despacho y observa por la ventana a Marc pasar con su coche.

Les amigos se vuelven al local pensando que no han sido vistos, pero Marc les observa irse desde su coche. Al percatarse de Toni, enciende el motor y va en dirección al bosque. Les amigos llegan a la conclusión de que Mario ha sido secuestrado por los Riells, pero se estancan sin saber a quién acudir.

## **CAPÍTULO 7:**

Marc está en la comisaría a altas horas de la noche, repasando el caso de Mario y anotando lo que no cuadra. Toni aparece y encara a Mario sobre su presencia por el bosque, el cual se defiende explicando que antes vivía aquí con su familia. Marc remarca ineptitudes en la investigación y hace ademán de irse. Toni golpea la pizarra con la información del caso y se mira una foto de Mario.

Unos días atrás. Toni vuelve del trabajo, se encuentra a Mario haciendo fotos a los libros de cuentas de la familia y le asesta un golpe en la cabeza. Llama a Eduard, pero le contesta Carmen, que le indica qué hacer con Mario. Toni le encierra en la bodega y tras interrogarlo, se cuela en su piso para llevarse el portátil sin ser visto por los amigos que también están ahí. De vuelta a casa, se cruza con unos compañeros que llevan a un grupo de jóvenes a comisaría por consumo de drogas. Después de borrar los documentos del ordenador, sigue con las indicaciones de Carmen y soborna a la chica del supermercado, una de las denunciadas por consumo de drogas, para que dé el aviso sobre Mario. Al mismo tiempo, cuando Marc le ve salir de la zona de celdas, esconde unos papeles con fotografías de los Riells y su propio padre. Marc llama a su hermana Raquel, periodista de un periódico. La invita a que extienda la noticia de lo que ha pasado en el pueblo y se venga unos días a investigar si todo esto tiene relación con lo ocurrido hace años a su padre, el antiguo Jefe de Policía. De vuelta al presente, Marc y Toni siguen en comisaría. Comparten un par de palabras incómodas y se despiden. De camino al coche, Marc saca el gorro de Mario que escondía en la chaqueta y lo observa.

Víctor está en su habitación, acabando de recopilar información sobre Toni. Víctor llega a la conclusión de que cuadra la edad, el año que entró en la comisaría y la fotografía demuestra que se conocían. Alba llama a su puerta junto con Dani y preguntan si pueden quedarse un rato con él. Víctor guarda todo pero Alba ve las fotografías y le pregunta si ha encontrado a su padre biológico. Víctor afirma creer que sí, pero le preocupa que sea cierto. Dani se sorprende al descubrir lo que escondía Víctor, pero ofrece ir con él si decide hablar con Toni.

Eduard está en su despacho. Tiene problemas con algunos inversores, quieren abandonar el proyecto. Susana entra y le intenta calmar, ofreciendo la idea de parar, pero Eduard niega poder hacerlo sin el consentimiento de Carmen. Susana le advierte sobre la realidad de Carmen y cómo está afectando a su amistad.

## **CAPÍTULO 8:**

Marc está en el cuarto de Raquel en el hostel, aclarando información tanto sobre les Riells como les amigues. Marc está convencido de que los Riells están detrás de la desaparición de Mario y pide a Raquel que vigile a Toni, puesto que ya no se fía de él. Se desvela que el antiguo Jefe de policía, su padre, fue echado del cuerpo acusado por algo que no hizo y porqué Marc ha venido a investigar a les Riells.

Víctor aprovecha que Toni come siempre en el bar para acercarse y pedirle de hablar. Dani le acompaña pero se mantiene alejado. Víctor consigue llamar la atención de Toni cuando menciona el nombre de su madre. Víctor le explica quién es, pero Toni no sabe cómo reaccionar y le pide que no vuelva a molestarle. Víctor le retiene pero Toni le confiesa que no tiene interés ninguno de ser padre. Dani persigue a Víctor cuando este se va y le conforta, hablando él también de sus problemas familiares.

Raquel sigue a Toni sin ser vista, tomando fotos, anotando a dónde va y con quién queda. Alba se percata de ello y la acorrala para preguntarle sobre sus verdaderas intenciones. Alba reúne al grupo de amigues y presenta a Raquel y Marc como personas en quien confiar. Marc les enseña el gorro de Mario, el cual encontró en el bosque después de verles salir por la ventana. Unos días atrás encontró una nota en su buzón con indicaciones de dónde debía ir y porqué. Les amigues reconocen el gorro pero advierten de que estaba en su cuarto después de ser secuestrado, así que llegan a la conclusión de que la mensajera secreta debe ser Susana.

Marc les convence de devolver el ordenador a casa Riells, puesto que así no sirve de prueba. Se ofrece para ir, hablar con Eduard y dejarlo en su sitio sin ser visto.

## **CAPÍTULO 9:**

Carmen está a solas con Mario en la bodega, el cual tiene muy mala cara. Carmen le advierte de que esta es su última oportunidad de aceptar su trato, sino tendrá que afrontar las consecuencias. Carmen le avisa de que tiene unas horas para pensárselo y se va.

Marc se está preparando para ir a ver a Eduard cuando les amigues le confiesan haberlo espiado, descubriendo su relación con Eduard. Raquel se encarga de avisar al grupo de confianza que tiene Marc dentro de la comisaría de la verdad. Cuando se van ambos, Dani confiesa que cree saber dónde está Mario. Recuerda que los Riells tienen una bodega, cerca del sitio donde Susana dejó el gorro. Deciden prepararse e ir a por Mario.

Víctor recibe una llamada de su madre que le pregunta por él y sus amigues. Víctor aprovecha para explicarle que ha conocido a Toni y su madre acaba explicando cómo se conocieron y que nunca contactó con él de nuevo por sus inclinaciones a delictir. Víctor admite estar decepcionado. De camino a la bodega, Víctor agradece a Dani haberle ayudado con lo de su padre. Dani se siente mal, pues casi abandona a sus amigues, aunque no dice nada. Víctor le pregunta qué le pasa y esquiva el tema exponiendo su preocupación por estar sin blanca.

Víctor le ofrece que vaya a vivir con él en Barcelona. Dani se detiene, le abraza y se pone a llorar. Le confiesa el trato con su padre y que casi lo acepta. Víctor le dice que no se preocupe, que entiende su dilema personal y su necesidad de encajar. Pero le recuerda que en el grupo de amigos siempre tendrá su lugar.

## **CAPÍTULO 10**

Marc y Eduard se reconcilian y Eduard admite estar involucrado con la desaparición de Mario. Marc se cuela en el estudio para dejar el portátil. Susana lo encuentra y le cubre las espaldas. Susana cae en que no ha visto a Carmen y Toni en todo el día. Deciden ir a la bodega.

Les amigos van al bosque y ven la bodega con las luces encendidas, sombras de personas dentro y un coche aparcado. Se esconden debajo de una ventana y ven como Toni arrastra a Mario fuera de la bodega y Carmen habla por teléfono. Víctor coge una piedra y la tira dentro, rompiendo varias botellas. Carmen y Toni dejan a Mario en el coche, vuelven a entrar y les amigos aprovechan para correr y colarse en el coche. Toni les dispara, pero al momento llegan Marc, Eduard y Susana. Marc dispara a Toni en la pierna y cae al suelo. Carmen revela cómo se ha encargado de mantener el apellido Riells y cómo envenenó a su marido para tomar el mando. El grupo de amigos mira rápidamente los brazos de Mario y ven marcas de pinchazos. Carmen propone un trato: si les dejan marchar, les dan las llaves de su coche. Les amigos dudan un segundo y llega otro coche, en el que se disponen a subir Carmen y Toni. Les amigos aceptan rápidamente, Toni les tira las llaves y conducen deprisa de camino al hospital.

Susana aprovecha el despiste para quitarle el arma a Toni y disparar a las ruedas del coche de Carmen. Mientras vigilan, Marc llama a Raquel para avisarle de lo ocurrido y para pedir ayuda. Les amigos van en el coche, de camino al hospital. Víctor conduce y Alex llama a urgencias. Mario está cada vez más quieto y en peor estado. Todes están al borde de las lágrimas, intentando mantener a Mario despierto, pero casi no puede respirar. A Mario le escapan las lágrimas y le susurra unas últimas palabras antes de morir a Alba.

Les amigos están en el hospital, viendo como los padres de Mario lloran la pérdida de su hijo. Raquel también está ahí y les advierte de que ya han llevado a Carmen y Toni a comisaría. Aparece Montse, la madre de Alba, y abraza a su hija. Se ve por las ventanas el pueblo lleno por la prensa y los colores de la policía tiñendo el escenario.



Exposición al completo del mapa de tramas de forma individual y por capítulos, tal y como se ha visto en el punto 4.4 Mapa de tramas.

### CONTIENE

#### 6.1. Mapa de tramas

LEYENDA  
COLORES

TRAMA IRENE

TRAMA ALEX

TRAMA DANI

TRAMA ALBA

TRAMA VÍCTOR

TRAMA GENERAL

# MAPA TRAMAS

## TIMELINE



### CAPÍTULO 1

ALEX

Dani, Víctor, Irene y Alex pasan la tarde juntas y deciden quedar por la noche en el bar del pueblo con Alba y con Mario.

Al día siguiente, Alba, Irene y Alex pasan la mañana en un río. Hablan sobre el padre de Alba, la novia de Irene y la decisión de Alex de ir al pueblo este verano.

Todes les amigos están de fiesta en el local y van muy borraches. Alex ve que Irene se va llorando al baño, la sigue y la consuela.

Alex encuentra a Dani sufriendo un ataque de ansiedad y le ayuda. Alex reúne a todes les amigos en el local para que Dani les cuente su problema.

Cuando llega Alba les comunica que algo le ha pasado a Mario.

DANI

Dani, Víctor, Irene y Alex pasan la tarde juntas y deciden quedar por la noche en el bar del pueblo con Alba y con Mario.

Al día siguiente, Dani y Víctor están juntos fumándose un porro y hablando sobre la emancipación. Proponen montar una fiesta esa misma noche en el local.

Todes les amigos están de fiesta en el local y van muy borraches.

Por la mañana, Dani recibe la llamada de su padre y le amenaza con cerrarle el grifo, pues ha descubierto que está cursando Bellas Artes, en vez de Derecho. Sufre un ataque de ansiedad y Alex le ayuda. Alex reúne a todes en el local para que Dani les cuente su problema.

Cuando llega Alba les comunica que algo le ha pasado a Mario.

IRENE

Dani, Víctor, Irene y Alex pasan la tarde juntas y deciden quedar por la noche en el bar del pueblo con Alba y con Mario.

Al día siguiente, Alba, Irene y Alex pasan la mañana en un río. Hablan sobre el padre de Alba, la novia de Irene y la decisión de Alex de ir al pueblo este verano.

Todes les amigos están de fiesta en el local y van muy borraches. Irene está bailando, pero recibe muchos mensajes de su novia, Marta, diciéndole que corta con ella. Irene corre llorando al lavabo y Alex va a consolarla.

Por la mañana, Víctor queda con Irene y hablan sobre las roturas.

Reciben un mensaje de Alex, cintándoles a todes en el local. Cuando llega Alba les comunica que algo le ha pasado a Mario.

ALBA

Es día de mercado en el pueblo. Alba aparece apresuradamente en una de las paradas y compra tomates. Vuelve corriendo al hostel y sigue trabajando. Irene, Dani, Alex y Víctor invitan a Alba y a Mario a pasar la tarde son ellos. Alba dice que está trabajando. Proponen quedar por la noche y acepta.

Al día siguiente, Alba, Irene y Alex pasan la mañana en un río. Hablan sobre el padre de Alba, la novia de Irene y la decisión de Alex de ir al pueblo este verano.

Todes les amigos están de fiesta en el local y van muy borraches. Alba y Mario hablan sobre la investigación que está llevando a cabo Mario y sobre los sentimientos de una hacia le otre.

Al día siguiente, Alba va a trabajar en el hostel. No recibe noticias de Mario en todo el día. Se empieza a preocupar y busca a Mario por todo el pueblo. Alba le llama repetidas veces y, al no contestar, se dirige al local. Abre la puerta y comunica que algo le ha pasado a Mario.

VÍCTOR

Dani, Víctor, Irene y Alex pasan la tarde juntas y deciden quedar por la noche en el bar del pueblo con Alba y con Mario. Están todes en el bar cuando Víctor recibe una llamada de su madre. Discuten sobre saber la verdad de su padre y termina cortando la llamada. Al día siguiente, Víctor se levanta temprano y va a desayunar al bar. Toma notas de les policías que hay a su lado.

Gira la cabeza y ve pasar a Mario por la Plaza Mayor a través del ventanal.

Por la tarde queda con Dani para fumarse un porro y hablar sobre la emancipación. Proponen montar una fiesta esa misma noche en el local.

Todes les amigos están de fiesta en el local y van muy borraches.

Por la mañana, Víctor queda con Irene y hablan sobre las roturas.

Reciben un mensaje de Alex, cintándoles a todes en el local. Cuando llega Alba les comunica que algo le ha pasado a Mario.

MARIO

Irene, Dani, Alex y Víctor invitan a Alba y a Mario a pasar la tarde son ellos. Alba dice que está trabajando y Mario pone la misma excusa, pero miente. Está en su habitación, solo, transcribiendo una entrevista sobre unos tal "Riells" en el ordenador. Les amigos proponen quedar por la noche y acepta.

Al día siguiente, Mario cruza la Plaza Mayor y se dirige hacia un callejón. Llama a una puerta y entra con mucho cuidado de no ser visto.

Todes les amigos están de fiesta en el local y van muy borraches. Alba y Mario hablan sobre la investigación que está llevando a cabo Mario y sobre los sentimientos de una hacia le otre.

Al día siguiente, Mario está trabajando en el bar y entra la alcaldesa, Susana. Mario le lleva un café y el tiquet, en el cual ha escrito la palabra "Pyrénées Rst.". Susana le lleva al Ayuntamiento para hablar y, después de una tensa discusión, acuerdan que Mario entrará en la mansión de la familia Riells para tomar fotografías del libro de cuentas. Es de noche y Mario entra en la mansión, llega al escritorio y encuentra el libro. Empiza a hacer fotos, pero lo llama Alba y, del ruido, es descubierto por un hombre.

Toni encierra a Mario y el grupo de amigos se dividen para buscar a Mario. Acaban encontrando pistas sobre su investigación y deciden denunciar su desaparición.

## CAPÍTULO 2

Alex, Dani e Irene van a casa de Mario a buscar pistas. Reúnen al grupo en el local para informar de lo encontrado.

Alex se enfrenta a su disforia en la piscina del pueblo.

Alex, Dani e Irene van a casa de Mario a buscar pistas. Reúnen al grupo en el local para informar de lo encontrado.

Dani, Alex e Irene vuelven juntas a casa. Al llegar a casa, se encuentra a Rafael, chófer de su familia, que le pide que suba al coche de vuelta a Madrid. Dani se niega.

Alex, Dani e Irene van a casa de Mario a buscar pistas. Reúnen al grupo en el local para informar de lo encontrado.

Dani, Alex e Irene vuelven juntas a casa. Irene cruza por una calle y ve que unos hombres están acosando una chica. Se ayudan mútamente y vuelven a casa juntas.

Víctor y Alba van a casa de Lluisa y les lee las cartas del tarot. Lluisa presiente que Mario está encerrado y que está en peligro.

Víctor vuelve con Alba al hostel. Discute con su madre sobre trabajar tanto en el hostel y se va a su habitación llorando. Su madre la consuela.

Víctor y Alba van a casa de Lluisa y les lee las cartas del tarot. Lluisa presiente que Mario está encerrado y que está en peligro.

Víctor vuelve con Alba al hostel. Al ver a policas allí, aprovecha para hacerles fotografías y seguir con su investigación sobre su padre biológico.



Les amigos investigan por su lado y conocen a Marc cuando les interrogan en comisaría. Toni amenaza a Susana y la presiona para que deje la prensa alejada del caso.

## C A P Í T U L O 3

Alex es interrogado sobre la desaparición de Mario. Al no conocerle mucho sale antes y se le acerca Marc. Se presenta y le presta su teléfono para que puedan contar con él.

Víctor pregunta a Dani si quiere decir lo que iba a contar el otro día en el local. Dani responde que no tiene importancia.

Interrogan a Dani. Se muestra receloso y a la defensiva ante la policía.

Interrogan a Irene. Intenta no decir nada, pero se le escapa que Mario estaba realizando una investigación. Marc, policía, entra en la habitación y se la escucha.

Irene recibe una llamada de su novia Marta y se formaliza la ruptura. Pide a Alex que esté a su lado.

Interrogan a Alba y no responde a nada. Solamente pregunta a la policía cómo va la investigación.

Interrogan a Víctor y ante las preguntas que le hacen, recuerda haber visto a Mario ir con prisas a hablar con un hombre.

Víctor pregunta a Dani sobre qué quería hablar pero no le fuerza a que lo explique. No obstante se queda con la idea.

Llega la prensa al pueblo. Eduard y Carmen se despiden de la familia de Dani después de cerrar tratos. Les amigos señalan a los Riells como posibles culpables. Susana intenta hablar con Eduard.

## C A P Í T U L O 4

Alex se estresa con su reflejo en el espejo y lo tapa con una sábana.

Alex y Irene pasean por el pueblo y ven luces en casa de Mario. Deciden entrar y se encuentran con Alba. Más tarde aparece Susana y la dejan inconsciente. Lllaman al resto del grupo.

Dani da una vuelta de noche y se encuentra con Víctor. Se dirigen hacia el callejón donde Víctor vió iba Mario el otro día. Lllaman a la única casa que hay y un hombre abre la puerta. Les proporciona información sobre el Ayuntamiento y la familia Riells.

Les amigos quedan para reunir información y Dani se calla la implicación de sus padres con los Riells.

Ve a Víctor ir a comisaría solo y sospecha.

Recibe una llamada de su padre, le pregunta por su implicación con los Riells y le cierra el grifo.

Irene está mirando fotos de Marta y tira el móvil con fuerza contra la pared. Cuando llega a casa después del hostel, Irene no sabe qué hacer y le porpone quedar a Alex.

Pasean por el pueblo y ven luces en casa de Mario. Deciden entrar y se encuentran con Alba. Más tarde aparece Susana y la dejan inconsciente. Lllaman al resto del grupo.

Alba tenirma de trabajar y pasea sola de noche por el pueblo. Llega a un stand informativo y se fija en el anuncio de una excursión por la montaña que ella tenía que guiar. Coge el papel y lo tira al suelo.

Al día siguiente entran unos chicos en el hostel y empiezan a bromea sobre Mario y su desaparición. Alba explota y su madre la riñe.

Por la noche, Alba se escapa del hostel y va a casa de Mario. Irene y Alex entran en la casa. Más tarde aparece Susana y la dejan inconsciente. Lllaman al resto del grupo.

Víctor decide seguir el camino que tomó Mario en compañía de Dani. Ambos hablan con el hombre y descubren que hay gente del pueblo que temen a los Riells.

Víctor pide audiencia con Marc y le pregunta por el cuerpo de policía. Al enterarse de que la plantilla cambió drásticamente hace 22 años decide ir a la biblioteca a mirar los registros. Descubre que Susana está casada con Eduard. Le llaman y va con el resto de amigos, descubriendo el lío con Susana.

Les amigos interrogan a Susana cuando despierta y la dejan ir tras haberle pinchado el móvil. Susana roba un gorro de Mario y les amigos se ponen en contacto con Marc. Susana pill a Marc en su casa con Eduard.

## C A P Í T U L O 5

Alex y Dani hablan sobre la identidad de Alex dentro del coche. Irene da golpes en una ventana. se van a dar una vuelta. Hablan sobre Mario y sobre Marta.

Alex e Irene se quedan en el local para escuchar la conversación de Susana y Eduard desde el teléfono pinchado, Susana se deja el teléfono en el comedor y Eduard llama a Marc. Alex e Irene descubren que son amantes y que Eduard está implicado en la desaparición.

Alex e Irene se quedan a dormir en el local juntas y se sinceran sobre sus inquietudes.

Dani ve a Víctor apartado del interrogatorio y aprovecha por preguntar-le sobre qué esconde. Víctor se enfada y evade las preguntas de Dani.

Alex y Dani hablan sobre la identidad de Alex dentro del coche.

Irene da golpes en una ventana. Dani le pregunta cómo está y le ofrece ir a dormir en su casa.

Irene ve a Alex y Dani hablando dentro del coche. Se dirige hacia allí y da golpes en una ventana. Dani le pregunta cómo está y le ofrece ir a dormir en su casa. Alex e Irene se van a dar una vuelta. Hablan sobre Mario y sobre Marta.

Alex e Irene se quedan en el local para escuchar la conversación de Susana y Eduard desde el teléfono pinchado, Susana se deja el teléfono en el comedor y Eduard llama a Marc. Alex e Irene descubren que son amantes y que Eduard está implicado en la desaparición.

Alex e Irene se quedan a dormir en el local juntas y se sinceran sobre sus inquietudes.

Víctor invita a Alba para cenar juntos. Alba se desahoga con el tema de no tener figura paterna y Víctor le admite estar buscando a su padre en el pueblo.

Alba está en el mercado y recibe una llamada del Ayuntamiento. Cree que será Susana, pero es la mujer que organiza las excusiones. Por la tarde, se escapa del hostel y vuelve a pasar por el stand, mira el anuncio y se dirige al bosque.

Víctor invita a Alba para cenar juntos. Alba se desahoga con el tema de no tener figura paterna y Víctor le admite estar buscando a su padre en el pueblo.

Habla con un policía y descubre que los veranos cambian de secretaria. Llama a su madre, que le admite haber trabajado ahí.

La comisaría se divide en dos: los que van con Toni y los que van con Marc. Les amigos deciden infiltrarse en casa les Riells y recuperan el portátil de Mario mientras Dani distrae a Eduard. Marc les ve salir de la casa a escondidas.

## C A P Í T U L O 6

Alex e Irene pasan la mañana juntas. Irene propone a Alex ir a la piscina, pero deciden ir al río y buscar intimidad. Alex acaba nadando, con la camiseta puesta. Irene y Alex acuerdan probar cosas juntas para descubrir los gustos de Irene. Hablan sobre Mario y sobre sus inquietudes. Citan a todes les amigos a la hora de comer en el local. Irene le da un beso a Alex en la mejilla y agradece su amistad.

Dani ve que su cuenta está a 0 y padece un ataque de ansiedad. Queda con Alba y hablan sobre Mario, problemas personales de ambos y la relación de sus padres con los Riells. Alba se enfada pues le ha hecho cómplice de esa información y se va del bar. Dani se queda solo y decide volver a casa.

Dani llama a Rafael y le pide información a cambio de llamar a su padre. Le explica que Eduard y Carmen estuvieron en la casa hablando de negocios

Alex e Irene pasan la mañana juntas. Irene propone a Alex ir a la piscina, pero deciden ir al río y buscar intimidad. Alex acaba nadando, con la camiseta puesta. Irene y Alex acuerdan probar cosas juntas para descubrir los gustos de Irene. Hablan sobre Mario y sobre sus inquietudes. Citan a todes les amigos a la hora de comer en el local. Irene le da un beso a Alex en la mejilla y agradece su amistad.

Alba está trabajando en el hostel y conoce a Raquel, una periodista con sospechas de la policía. Se dan el teléfono.

Recibe una llamada de Dani y quedan en el bar. Hablan sobre Mario, problemas personales de ambos y la relación de sus padres con los Riells. Alba se enfada pues le ha hecho cómplice de esa información y se va del bar. Dani se queda solo y decide volver a casa.

Víctor habla con Lluïsa de su marido, antiguo policía. Le pregunta por su madre. Lluïsa le explica lo que pasó con el antiguo Jefe de Policía. Víctor le pide una lista de los hombres jóvenes que pudiesen llevarse bien con su madre.

En el despacho de Toni descubre una fotografía de su madre y otras personas.

Marc vuelve a comisaría y se enfrenta a Toni. Flashback a cuando Toni secuestra a Mario y cómo sigue las indicaciones de Carmen. Marc llamó a su hermana Raquel periodista para pedirle ayuda con el caso de Mario y el de su padre. Eduard y Susana se enfadan.

## CAPÍTULO 7

Irene y Alex en la habitación de Alex. Este expresa que no se siente a gusto con él mismo e Irene le propone cortarse el pelo, a lo que Alex acepta. Al terminar, Alex le da las gracias a Irene y se besan. Dani les interrumpe y, en un momento de incomodidad, Irene decide irse. Alex saluda a Alba y se vuelve a su cuarto.

Alba le pide a Dani si se puede quedar a dormir, pues su madre la ha echado de casa. Dani la abraza y la invita a pasar.

Dani y Alba hablan sobre la relación de sus padres con los Riells y el proyecto “Pyrénées Rst.”. También hablan de la investigación de Víctor.

Deciden ir a verle. Víctor explica que está buscando a su padre y Dani se ofrece a ayudarlo. Hacen las paces.

Irene y Alex en la habitación de Alex. Este expresa que no se siente a gusto con él mismo e Irene le propone cortarse el pelo, a lo que Alex acepta. Al terminar, Alex le da las gracias a Irene y se besan. Dani les interrumpe y, en un momento de incomodidad, Irene decide irse.

Alba discute con su madre y la echa de casa. Pide a Dani si se puede quedar a dormir en su casa. Dani la abraza y la invita a pasar.

Dani y Alba hablan sobre la relación de sus padres con los Riells y el proyecto “Pyrénées Rst.”. También hablan de la investigación de Víctor.

Deciden ir a verle. Víctor explica que está buscando a su padre y Dani se ofrece a ayudarlo. Hacen las paces.

Víctor investiga a Toni y llega a la conclusión de que tendrá que hablar con él para confirmar sus sospechas. Alba y Dani llaman a su puerta. Dani descubre también su secreto y se ofrece acompañarlo si lo necesita.

Marc y Raquel siguen investigando a les Riells y la posible relación con el caso de su padre, antiguo Jefe de Policía. Raquel persigue a Toni y Alba le pilla. Les amigos conocen a les hermanes y cooperan para salvar a Mario.

## C A P Í T U L O 8

Alex discute con Dani y se frustra con él cuando Dani le echa en cara sus propias luchas. Se separan y no hablan. Alex intenta distraerse con información sobre personas no binarias, pero termina llamando a Irene para pasar el resto del día juntas. Hablan sobre su beso y Alex acepta su disforia.

Flashback. Totes les amigos están pasándolo muy bien en la Fiesta Mayor del pueblo. Se sientan en un bordillo y se quejan de distintas cosas. Dani mira la escena con cariño y propone un brindis.

Ya en el presente, Alba habla con Dani sobre la situación con su madre. Él intenta explicarle que está sin blanca, pero no lo consigue. Más tarde saca fotos a su coche para venderlo.

Discute con Alex y le echa en cara sus propias luchas. Se separan y no hablan.

Dani acompaña a Víctor a comisaría para que hable con Toni, su padre.

Flashback. Irene se despierta y se queda en la cama, abrazando la almohada. Decide salir a comprar churros e invita a Alex a desayunar y a dar una vuelta. Pasan la mañana juntas, ríen y tienen momentos de complicidad. De vuelta al presente, Irene está en la ducha, llorando.

Irene va a al súper y se encuentra a muchas parejas por la calle. Le falta el aire y le pide a Alex que esté con ella. En ese momento, Alex le llama. Pasan la tarde juntas y hablan sobre el beso y la disforia.

Flashback. Alba propone ir de acampada a Mario. Pasan la noche juntas, hablan sobre ellos y mantienen relaciones sexuales.

Ya en el presente, Alba habla con Dani sobre la situación con su madre. Él intenta explicarle que está sin blanca, pero no lo consigue. Más tarde saca fotos a su coche para venderlo.

Víctor habla con Toni y le explica quién es. Dani le acompaña pero se mantiene alejado. Toni no tiene interés en ser padre y menos ahora.

Carmen visita a Mario en la bodega y le da un ultimátum. Les amigos admiten saber sobre la relación sobre Marc y Eduard. Dani recuerda la bodega de les Riells y les amigos deciden ir mientras Marc va a casa de Eduard.

## C A P Í T U L O 9

Alex pilla a Dani haciendo las maletas y le frena. Acaban hablando de los miedos de Dani y le ofrece ayuda. Alex sale del armario como persona no binaria y Dani se alegra de oírlo.

Irene le pide a Alex si pueden hablar. Alex le confiesa que no está segure de cómo se siente respecto el beso e Irene expresa lo mismo. Ambes concuerdan en que no están listes para una relación. Se abrazan, en un abrazo largo e intenso.

Dani recibe una llamada de su padre. Le propone un trato: si vuelve le dejarán estudiar y ser lo que quiera. Si no, seguirá sin blanca y fuera de la familia.

Dani empieza a hacer las maletas, pero Alex le pilla. Hablan de los miedos de Dani y Alex le ofrece ayuda. Alex sale del armario como persona no binaria y Dani se alegra de oírlo.

De camino a la bodega, Víctor le agradece la ayuda con lo de su padre. Víctor le ofrece ir a vivir con él en Barcelona. Dani confiesa el trato con su padre y que casi lo acepta. Víctor lo abraza y le recuerda su lugar en el grupo de amigos. Dani acepta ir a vivir con él.

Irene se está mirando en el espejo. Se habla a sí misma y se pregunta por qué está hecha un lío. Recibe un mensaje de Marta, que le pide quedar un día. Irene rompe a llorar delante del espejo. Una vez se recompone, responde a Marta y le dice que necesita estar sola.

Irene le pide a Alex si pueden hablar. Alex le confiesa que no está segure de cómo se siente respecto el beso e Irene expresa lo mismo. Ambes concuerdan en que no están listes para una relación. Se abrazan, en un abrazo largo e intenso.

Alba va al hostel y pide perdón a su madre. Montse corre a abrazar a su hija y ambas se ponen a llorar. Mantienen una conversación sobre el hostel, su futuro y Mario. Alba se derrumba.

Víctor llama a su madre y le explica lo ocurrido con Toni.

Agradece a Dani por su ayuda y le ofrece de venirse a vivir con él a Barcelona cuando Dani le explica lo ocurrido con sus padres.



\*El capítulo 10 es un capítulo común, cuyo objetivo es cerrar la trama principal. Todas las tramas personales de los protagonistas han concluido en el capítulo anterior. Así pues, el siguiente mapa es un resumen del cierre de la trama principal de la webserie Sin Señal.

## C A P Í T U L O 1 0

Marc y Eduard se reconcilian y Eduard admite estar involucrado con la desaparición de Mario. Marc se cuela en el estudio para dejar el portátil. Susana lo encuentra y que le cubre las espaldas. Susana cae en que no ha visto a Carmen y Toni en todo el día. Deciden ir a la bodega.

Los amigos van al bosque y ven la bodega con las luces encendidas, sombras de personas dentro y un coche aparcado. Se esconden debajo de una ventana y ven como Toni arrastra a Mario fuera de la bodega y Carmen habla por teléfono. Víctor coge una piedra y la tira dentro, rompiendo varias botellas. Carmen y Toni dejan a Mario en el coche, vuelven a entrar y los amigos aprovechan para correr y colarse en el coche. Toni les dispara, pero al momento llegan Marc, Eduard y Susana. Marc dispara a Toni en la pierna y cae al suelo. Carmen revela cómo se ha encargado de mantener el apellido Riells y cómo envenenó su marido para tomar el mando. El grupo de amigos mira rápidamente los brazos de Mario y ven marcas de pinchazos. Carmen propone un trato: si les dejan marchar, les dan las llaves de su coche. Los amigos dudan un segundo y llega otro coche, en el que se disponen a subir Carmen y Toni. Los amigos aceptan rápidamente, Toni les tira las llaves y conducen deprisa de camino al hospital.

Susana aprovecha el despiste para quitarle el arma a Toni y disparar a las ruedas del coche de Carmen. Mientras vigilan, Marc llama a Raquel para avisarle de lo ocurrido y para pedir ayuda. Los amigos van en el coche, de camino al hospital. Víctor conduce y Alex llama a urgencias. Mario está cada vez más quieto y en peor estado. Todos están al borde de las lágrimas, intentando mantener a Mario despierto, pero casi no puede respirar. A Mario le escapan las lágrimas y le susurra unas últimas palabras antes de morir a Alba.

Los amigos están en el hospital, viendo como los padres de Mario lloran la pérdida de su hijo. Raquel también está ahí y les advierte de que ya han llevado a Carmen y Toni a comisaría. Aparece Montse, la madre de Alba, y abraza a su hija. Se ve por las ventanas el pueblo lleno por la prensa y los colores de la policía tiñendo el escenario.



## 6.4. GUIONES LITERARIOS

Recopilación de todos los guiones literarios escritos de Sin Señal. Cuenta con el piloto completo, la versión corta del piloto para rodar el teaser y los cinco fragmentos del capítulo 2 con las escenas conjuntas y las individuales.

### CONTIENE

**6.4.1. Guion Piloto Completo**

**6.4.2. Guion Piloto Teaser**

**6.4.3. Guion Capítulo 2 Parte Conjunta**

**6.4.4. Guion Capítulo 2 Alex (Rodaje)**

**6.4.5. Guion Capítulo 2 Víctor (Rodaje)**

**6.4.6. Guion Capítulo 2 Alba (Rodaje)**

**6.4.7. Guion Capítulo 2 Dani (Rodaje)**

**6.4.8. Guion Capítulo 2 Irene (Rodaje)**

#### 6.4.1. Guion Piloto Completo

### **FOCARIS**

#### **CAPÍTULO. 1X01.PILOTO**

##### **ESC. 1. PLAZA MAYOR. EXT. DÍA.**

Es día de mercado en la Plaza Mayor del pueblo pirenaico Camprodon. Es una plaza rectangular de arena, con arcos rodeandola y habitajes encima de ellos. En una esquina, justo al lado de una de las calles principales está el Ayuntamiento. Los edificios son coloridos y hay mucho movimiento. La plaza está llena de paradas de alimentación y gente haciendo cola para comprar. Hay mucho ruido. SEÑORA 1 (60) está comprando legumbres al VENDEDOR 1 (24) de la pequeña parada. El Vendedor 1 coge una bolsa y empieza a coger lentejas cocidas del expositor.

##### **SEÑORA 1**

Nen, posa'm 500g, eh!

##### **VENDEDOR 1**

Son cuites d'avui! Ja veurà com queden de bones.

El Vendedor 1 pesa las lentejas en una báscula y se las da a la Señora 1.

##### **VENDEDOR 1**

Miri, seran 3,95€, si us plau.

Señora 1 paga los legumbres y se dirige hacia la parada de enfrente del Ayuntamiento. De camino, se cruza con SEÑORA 2 (60). Se detienen antes de llegar a la parada.

##### **SEÑORA 2**

Ja pensava que no et veuria avui, Rosa!

##### **SEÑORA 1**

(riendo)

Oi, oi, oi, Puri! Estic ben cega, no t'havia vist.

##### **SEÑORA 2**

El què segur que no has vist són els preus de la *tenda* d'en Paco. Si *apuja* més els preus ningú hi anirà ja...

##### **SEÑORA 1**

Oh, ja ho pots ben dir! (*se acerca a Señora 2*) Escolta, has vist que el fill petit de la Xaro... Quines pintes...

SEÑOR 1 (75) cruza por delante de las señoras y camina hacia la parada de la fruta. De camino saluda de lejos a SUSANA (36: seria, de aspecto cansado, con gafas), que está frente la puerta del Ayuntamiento. Susana devuelve el saludo con una sonrisa cansada. El Señor 1 llega a la parada de fruta de la VENDEDORA 1 (46).

##### **VENDEDORA 1**

Ei, Ramón! Com estem?

**SEÑOR 1**

(resoplando irónicamente)

Pff, ja ho veus... *Casi que millor que li hauries de preguntar a ella (señala con la cabeza a Susana).*

**VENDEDORA 1**

Ui, ja me l'han explicada... Vaya una...

**SEÑOR 1**

Si ens continua fotent els diners d'aquesta manera... (mira a Susana) ...fins i tot els vells cardarem el camp d'aquest poble!

ALBA (21: enérgica, sarcástica, robusta) aparece con la respiración agitada y sudada. Se apoya con las manos en la parada y coge aire.

**VENDEDORA 1**

Mira a qui tenim aquí! Operació bikini de bon matí?  
Alba pone los ojos en blanco.

**ALBA**

Operació no perdre la paciència, més ben dit... Posa'm quatre tomàquets d'untar, *porfa*.

Vendedora 1 coge los tomates de entre todas las frutas y verduras repartidas a lo largo de la parada.

**VENDEDORA 1**

Què, molta feina?

**ALBA**

Mira, tenim uns pixapins a l'hostal que volen pa amb tomàquet per esmorzar... I em toca venir a mi, per variar...

Señor 1 señala a unos excursionistas que miran una parada. Van vestidos con ropa de alta montaña.

**SEÑOR 1**

(burlándose)

Com els d'aquí al darrere...

**ALBA**

Casi, casi...

Vendedora 1 le da los tomates a Alba.

**VENDEDORA 1**

70 cèntims guapa

**ALBA**

(pagando)

Queda't amb el canvi! Que tinguin bon dia!

Alba coge los tomates y se marcha corriendo por la calle de al lado del Ayuntamiento. Pasa al lado de Susana.

**ESC 2. RECEPCIÓN HOSTAL. INT. DÍA.**

ALBA entra apresurada en el hostel y se encuentra a MADRE ALBA (50: amable, atormentada, de aspecto cuidado) dando indicaciones a una pareja de turistas. El hostel es un antiguo habitáculo de piedra y madera. La puerta de entrada es grande y el recibidor es muy espacioso, lleno de muebles antiguos muy usados. Hay grandes cristaleras que iluminan el hostel con una luz cálida. Alba se acerca a su madre cuando queda sola y le da los tomates.

**ALBA**

(resoplando)

Té, aquí els tens.

**MADRE ALBA**

Gràcies, reina.

Alba mira a ambos lados.

**ALBA**

On són els que vénen de safari?

**MADRE ALBA**

Al menjador, ja. Revisa les reserves d'avui, vale?

Alba pone una mano detrás y otra en la frente.

**ALBA**

Sí, mi capitana.

Madre Alba ríe y entra a la cocina. Alba se estira y se sienta en la silla del mostrador. Hojea el libro de reservas mientras canturrea *Blinding Lights* de The Weekend.

**ESC 3. ENTRADA CASA DANI. EXT. MEDIODÍA.**

Un coche oscuro con las ventanillas bajadas sube la calle. Suena *Blinding Lights* de The Weekend y se oye a cuatro jóvenes cantando a su propio ritmo. IRENE (18: reservada, empática, coqueta) está sentada en los asientos traseros del coche, al lado de VÍCTOR (22: extrovertido, maduro, tatuado). Irene se asoma por la ventanilla y cierra los ojos al notar la brisa.

**IRENE**

(murmurando)

I can't see clearly when you're gone...

Víctor mueve los brazos al ritmo de la canción y sonríe a Irene, que le devuelve la sonrisa sin moverse de la ventanilla.

**VICTOR**

I said, ooh, I'm blinded by the lights.

ALEX (19: observadore, protectore, atlétique) está sentade en el asiento de copiloto junto a DANI (19: jovial, sensible, obstinado), que conduce el coche. Alex tiene el codo posado sobre la ventanilla y ondea la mano al ritmo de la canción.

**ALEX**

No, I can't sleep until I feel...

Alex cierra el puño de golpe y mira a Dani, que se lleva una mano al pecho.

**DANI y ALEX**

...your touch!

Dani pone ambas manos en el volante y mueve los dedos al ritmo de la canción.

**DANI**

I said, ooh, I'm drowning in the night.

Dani señala al grupo de amigos a través del retrovisor y reduce la velocidad del coche hasta frenar delante de una casa de piedra gris.

**IRENE, VÍCTOR, ALEX y DANI**

Oh, when I'm like this, you're the one I trust!

La música sigue sonando, pero los cuatro amigos dejan de cantar y se desatan los cinturones.

**DANI**

Ale, ya hemos llegado.

(se gira y mira por encima de su asiento)

Cinco euros cada una.

Irene se queda quieta en el sitio y observa a Dani. Alex sale del coche.

**VÍCTOR**

¿No eres tú el rico?

Te lo pago con amor, (le lanza un beso al aire) ¡mhuaw!

Dani dirige una mueca irónica a Víctor.

**DANI**

Sacad las cosas porfa.

Víctor e Irene salen del coche. Les tres sacan las bolsas de la compra del maletero con lentitud. Irene se acerca a Alex.

**IRENE**

(preocupada)

Oye ¿eso de pagar era verdad? Que ahora me sabe mal...

**ALEX**

(negando con la mano)

¡Que va, que va, no te preocupes!

**VÍCTOR**

(le pasa una bolsa a Irene)

¿Tú crees que quiere nuestra calderilla?

**ALEX**

(se ríe y cierra el maletero)

No hagas mucho caso de lo que dice Dani, la mitad de las veces son coñas.

**DANI**

¿Ya estáis?

Les tres amigos se separan del coche y esperan delante de la casa a Dani.

**ALEX**

¡Dale!

**ESC 4. RECIBIDOR CASA DANI. INT. MEDIODÍA**

DANI, IRENE, ALEX y VÍCTOR entran en la casa y dejan bolsas y mochilas en el recibidor. Hay un pequeño rincón con espacio para los zapatos. Alex se quita las deportivas y se pone sus zapatillas de estar por casa.

**DANI**

Dejad las cosas donde podáis.

**IRENE**

Dios. Estoy muertísima...

**VÍCTOR**

Joder, ¿vaya casoplón no?

¿Os han dejado venir aquí solitos?

Dani a Víctor y se encoge de hombros. Alex observa la situación desde atrás y se acerca a Dani.

**ALEX**

Iba a estar vacía de todas formas. Sus padres son más de islas y playa.

(Pone una mano en la cabeza de Dani)

Además, me hizo muy buena propaganda de vosotros.

Irene se ríe y Víctor sonríe mientras abandona el recibidor.

**VÍCTOR**

Aaaaah celosaaaa. No te preocupes, eres una más del grupo.

Aunque seas la nueva.

**ALEX**

(sarcástica)

Gracias. Lo aprecio de corazón.

**VÍCTOR**

De nada amiga. Y oye tú, el empanao, dame algo de comer que me muero de hambre.

Dani sonríe inmediatamente y abre las manos para dar paso a sus amigos, que le siguen en dirección a la cocina.

**DANI**

Acompañenme, por favor.

**ESC 5. COMEDOR DANI. INT. TARDE.**



IRENE, ALEX, VÍCTOR y DANI están sentados en el sofá, con unas cajas de pizza vacías desperdigadas por la mesita del café y la televisión sonando de fondo. Irene está mordisqueando su último trozo de pizza.

**VÍCTOR**

(se lleva una mano a la barriga)  
Voy a explotar.

Alex resopla y se desliza para abajo en el sofá.

**DANI**

Somos unas gordas. Nos las hemos acabao todas.

Irene resopla agotada y se acomoda en el reposabrazos del sofá.

**IRENE**

Uff, como no hagamos algo me duermo de una.  
(echa un vistazo a Víctor y señala)  
Pedazo mancha tienes.

**VÍCTOR**

(se mira la camiseta)  
¿No me jodas?! Joeeeeerr

Dani se levanta de golpe con energía y se coloca enfrente del grupo con las manos en jarra.

**DANI**

Hagamos un SingStar.

El grupo le mira en silencio.

**IRENE**

¿¿Ahora??

**DANI**

Sí, ahora. Hace mazo que no juego, vaaaa. Alex me apoya, ¿a que si my friend?

**ALEX**

Your friend no está disponible en estos momentos.

**DANI**

(fingiendo tristeza)  
Os llevo de compras, os traigo en coche de gratis, os presto mi casa ¿Y ME  
NEGÁIS UN SING STAR? Alba no me haría este feo, la verdad.

**VÍCTOR**

(le ofrece su móvil)  
Pues toma, llámala.

**DANI**

(señala)  
Fuera de mi casa.

**ESC. 6. RECIBIDOR HOSTAL. INT. DÍA**

ALBA mira InstaStories y ve uno de ALEX e IRENE cantando *Mi medicina* de Carlos Baute desde la cuenta de Víctor. Dani hace el tonto detrás.

**ALEX E IRENE**

ERES MI MEDICINA: MI, MI MI VITAMINA  
SIN TI NO TENGO VIDA, DAME UNA SALIDA

**IRENE**

(bailando)

Eres mi medicina, mi vitamina  
La que me da vida, la que me fascina...

ALBA contesta por el grupo que tienen en Instagram.

**ALBA (mensaje)**

Alaa vaya morrooo  
io tambien quiero :(

Se parte pantalla. Víctor está sentado en el sofá.

**CASA DANI**

**HOSTAL**

**HABITACIÓN MARIO**

**VÍCTOR (mensaje)**

vente!!

Alba mira al techo y  
resopla. Teclea el  
teléfono.

**VÍCTOR**

¡Eeeeh peña! Alba dice  
que no puede venir.

**DANI**

¿Por?

**ALBA (mensaje)**

tengo que ayudar a la  
mama con el hostel

**VÍCTOR**

Tiene que trabajar...

**DANI**

Joeeee

**VÍCTOR (mensaje)**

jo:(  
suerteeee

**ALBA**

(a sí misma)  
Que mono...

**ALBA (mensaje)**

merci!

Aparece MARIO (22: inteligente, curioso, fanfarrón) contestando por el mismo grupo. Está en su habitación solo.

**MARIO (mensaje)**

heyyy vaya fiesta  
yo tambien trabajo hsta  
tarde hoy  
peeeeero  
me toca cerrar  
por si quereis pasaros  
a tomar unas birras  
cuando se piren

**ALBA (mensaje)**

te dejan el bar??

**MARIO (mensaje)**

sisi cap problema  
por mi venirsus

**VÍCTOR**

Oye gente dicen de  
tomar algo luego

El grupo de amigos  
aceptan la invitación.

**VÍCTOR (mensaje)**

por aqui dicen que guay

Acaba pantalla partida.

#### **ESC 7. HABITACIÓN MARIO. INT. TARDE.**

MARIO deja el móvil en su escritorio y sigue escribiendo en su portátil. Está en su habitación, sentado en una silla al lado de la cama. Justo en el otro extremo de la habitación hay una estantería llena de libros y objetos variados. La lámpara del escritorio y la pantalla del ordenador son las únicas fuentes de luz del oscuro habitáculo. Mario se detiene un segundo para dar *play* a una grabadora. Suena una voz de mujer mayor, un poco cortada y temblorosa.

**VOZ 1**

... vete a saber de donde salen... Nadie quiere pagar, nadie sabe para qué son.  
¿Los Riells? Bah, esos algo sabrán seguro. Que hablen ya... es otra cosa.  
Mario se fija en el documento escrito de la pantalla del ordenador. La palabra "Riells" está siempre subrayada.

**VOZ 1**

... Una vez hablé con Carlos, pero no me prestó mucha atención...

De repente, suena la alarma del móvil de Mario.

**MARIO**

¡Mierda...!

Mario recoge a toda prisa los documentos de encima del escritorio. Los apila de cualquier forma y cierra la pantalla del portátil. Al levantarse, Mario se tropieza y le caen al suelo.

**MARIO**

(a sí mismo)

Joder Mario, a llegar tarde otra vez, hostia.

Se agacha y recoge. Las pone rápidamente dentro de una carpeta con los otros documentos y la cierra. Se dirige hacia la estantería y saca dos libros. Pone la carpeta al fondo de la estantería y la tapa con los libros. Coge la riñonera de encima de la cama y sale de la habitación a toda prisa.

#### **ESC 8. BAR. INT. MADRUGADA.**

El establecimiento no es ni pequeño ni grande, un bar antiguo de pueblo. Hay un gran ventanal que da a la plaza. Nada más entrar, la barra custodia el lugar y todas las mesas están repartidas por el resto del espacio. ALBA, ALEX, DANI, IRENE y VÍCTOR están sentades en una mesa pequeña cuadrada de madera al fondo del bar. Alba está al lado de Víctor, de cara a la barra y a MARIO. Al lado izquierdo de Víctor está sentado Dani. Al lado izquierdo de Dani están sentades Alex e Irene. Hay muchas botellas de cerveza vacías en la mesa y todes están riendo.

**VÍCTOR**

Quien baje las manos se bebe la botella entera.

**ALBA**

¡Dale!

**IRENE**

(riendo)

¡No puedooooo!

**ALEX**

Oye, ¡no te rindas ya!

**ALBA**

Alguien no está en forma...

**IRENE**

(mirando a Alex, con rintintin)

No todas hacemos natación 24/7.

MARIO está terminando de subir las sillas del resto de mesas. Se detiene un momento y observa sonriente a sus amigos jugando.

**DANI (OFF)**

La paliza no la véis ni venir...

POL (35: enrollado, moreno, jefe de Mario) se acerca a él con una fregona. Mario no le ve llegar y Pol se apoya en la fregona.

**POL**

Oye, yo ya me voy.

**MARIO**

(mirando al grupo de amigos, desconcertado)

P-pero...

**POL**

(riendo, mirando al grupo de amigos)

¡Tranqui! Quedaos. (*mira a Mario con complicidad*) Pero no me queméis el local.

Pol coge su chaqueta, deja la fregona apoyada en la puerta y sale del local. Inmediatamente Mario se quita el delantal y lo ondea al aire.

**MARIO**

¡EEEH!

Todos los amigos gritan en señal de aprobación. Mario se acerca a la mesa.

**MARIO**

¿Quién es el dueño de la nocheeee?

**DANI**

¡Tú desde luego que no!

Mario llega a la mesa y Alba le hace un hueco a su lado. Al sentarse, Víctor y Alba le dan golpes en la espalda.

**ESC 9. BAR. INT. MADRUGADA.**

ALEX, IRENE, VÍCTOR, ALBA, DANI y MARIO están sentades en la mesa, concentrades en un juego para beber.

**ALEX**

Osea yo cuando diga un múltiplo de cinco, ¿bebo?

**MARIO**

Sí, bueno es un ejemplo.

**VÍCTOR**

Pues yo no he entendido una mierda.

Alba e Irene se ríen. Mario apoya los codos en la mesa y resopla, hundiendo su cara entre las manos.

**IRENE**

(riendo)

Pero, ¿tú eres tonto o qué?

**MARIO**

A ver... El objetivo es llegar a 21, ¿sí?

**VÍCTOR**

Sí.

**MARIO**

Entonces cada persona puede decir una combinación de 1, 2 o 3 números. Pero tienen que ser números seguidos. No vale decir 3, 7 y 21, por ejemplo.

**VÍCTOR**

Mmmm... ¿Vale?

**ALBA**

Y si la persona de antes ha dicho dos números, tú no puedes decir dos. Tienes que decir o uno o tres.

Víctor frunce el ceño y mira al resto que le miran divertidas. Dani coge la botella de cerveza riendo y se la acerca a la boca.

**VÍCTOR**

(siguiendo con la mirada a Dani)  
Entonces, ¿cuando llegas a 21?

**MARIO**

La persona que llega a los 21 pone una *penyora*.

**DANI**

¿Una qué?

**VÍCTOR**

Pillar cacho.

Dani levanta la ceja.

**VÍCTOR**

Un reto.

**DANI**

Aaaah...

**MARIO**

(dando palmas)

*Vinga va*, que si se hace se entiende mejor. Empiezo yo, vamos en este sentido (señala a Alba)  
... 1, 2, 3.

Mario le da un golpecito a Alba en el brazo.

**ALBA**

Ah, yo... mmm... 4

**IRENE**

5, 6, 7

**ALEX**

(levantando los hombros)  
8, 9

**DANI**

10, 11, 12

Todes miran a Víctor expectantes.

**VÍCTOR**

¿13?

Todes aplauden y ríen.

**MARIO**

¡SIIIIIÍ! Muy bien. 14, 15.

**IRENE**

¡Ole, Víctor!

**ALBA**

16.

**IRENE**

17, 18.

**MARIO**

UUUUUUUFFF. Se acerca...

Alex y Dani se miran y ríen. Víctor coge a Mario del brazo con fuerza.

**ALEX**

19.

**DANI**

¡20, 21!

Todes pican la mesa con las manos y vitorean.

**MARIO**

Uuuuu... el fiero escoge reto...

**DANI**

(frotando las manos)

Je je je... Vamos a ver, que aquí ya estamos todas muy borrachas... Creo que...

Dani mira a sus amigos. Fija la mirada en Alba y Mario.

**DANI (CONT'D)**

... creo que vamos a pasar de la bebida...

Alex pone la mano en la frente de Dani, cómo si le tomase la temperatura.

**DANI (CONT'D)**

... porque... Quien diga un número múltiplo de 5 va a tener que besar a la persona de su derecha.

Víctor mira a Mario, que le hace morritos.

**VÍCTOR**

¡Hasta luego!



Mario se ríe y deja caer una mirada a Alba. Alba la intercepta nerviosa.

**MARIO**

Ahora empieza tú, Alba.

**ALBA**

Venga, 1, 2.

**IRENE**

3.

Irene mira a Alex, pero Alex se gira y desvía la mirada al suelo.

**ALEX**

4, 5... ¡MIERDA!

**MARIO**

Un besucón con...

Todos dirigen la mirada hacia Dani.

**ALEX**

(a la vez con Dani)

¿!DANI!? ¡NOOOO!

**DANI**

(a la vez con Alex)

¿¡ALEX!? ¡NOOOO!

**MARIO**

Si no quereis me colo yo. ¡Toma besito!

Mario le da un beso rápido a Alba. Alba abre los ojos y arquea las cejas. El resto del grupo abre los ojos.

**ALBA**

(susurrando, a Mario)

¿Pero qué haces?

**MARIO**

Bah, no pasa nada.

**DANI**

(riendo)

Alba, tranqui. Si ya lo sabemos todas.

**IRENE**

Pues yo no sabía nada.

Todos ríen.

**ALEX**

(riendo)

¡Tu cara!

**VÍCTOR**

Oye Alex, tanto que te ríes... ¿No tienes a nadie del pueblo *fichao*? Que en la *FM* no te vi yo con muchas ganas.

Alex aparta la mirada y aprieta las manos sobre sus rodillas, arrugando los pantalones.

**ALBA**

Porque tú triunfaste mucho en la *FM*, ¿ah que sí?

**VÍCTOR**

No iba a malas... (*mirando a Alex*) Lo siento, evidentemente no te tienes que liar con nadie, si no quieres.

**ALBA**

(indignada)  
¡Ya me jodería...!

Se hace un silencio momentáneo. Dani se balancea con su silla, Alex e Irene toman un poco de cerveza.

**ALBA**

¿Y qué tal con tu novia, Irene?

Irene se incorpora de golpe.

**IRENE**

Eh... pues... ¡bien! Sí, bien, la verdad. Hacemos muchas videollamadas.

Irene mira al suelo. Alex mira a Irene y se propone a decirle algo. Irene le da una patada suave en la pierna y Alex vuelve para atrás.

**ALBA**

Bueno, pues me alegro. Las distancias son horribles para las relaciones... Y si lo lleváis bien, ¿¡pues mejor, no!?

Suena el teléfono de Víctor.

**IRENE**

¿Te llama la amante?

**VÍCTOR**

Más quisiera, es mi madre...

**MARIO**

¿A estas horas? ¿No te habías independizado, ya?

**VÍCTOR**

Bueno, ahora se va a trabajar. A veces me llama... Ahora vuelvo.

Víctor se levanta y se dirige hacia la puerta con dificultades. Al salir, se tropieza con la fregona. La deja a un lado. Les amigos se ríen.

**MARIO**

¡Trae más birras cuando vuelvas!

**VÍCTOR**  
(sarcástico)  
Estoy bien, gracias...

El teléfono deja de sonar.

**ESC 10. PLAZA MAYOR. EXT. MADRUGADA.**

VÍCTOR está delante del bar y desde el ventanal se ve a MARIO, ALBA, ALEX, DANI e IRENE charlando y bebiendo. Víctor desbloquea el móvil y se ve que son las 5 de la mañana. Busca el contacto de MADRE VÍCTOR (55) y llama.

**MADRE VÍCTOR (LLAMADA)**  
(enfadada)  
Por fin me devuelves las llamadas.

**VÍCTOR**  
Mamá estoy con los amigos, ¿qué pasa?

**MADRE VÍCTOR (LLAMADA)**  
Hijo, vuelve a casa.

**VÍCTOR**  
Mamá, ya sabes que tengo que saberlo.

**MADRE VÍCTOR (LLAMADA)**  
No te gustará, Víctor.

**VÍCTOR**  
Si no me lo quieres decir tú, tendré que investigarlo yo.

**MADRE VÍCTOR (LLAMADA)**  
No era un gran hombre...

**VÍCTOR**  
Eso, en todo caso, será decisión mía.

Víctor cuelga. Se apoya en una columna de la plaza, guarda el teléfono y coge aire antes de volver al bar.

**ESC 11. HABITACIÓN HOSTAL. INT. DÍA**

La persiana está medio bajada y entran unos débiles rayos de sol. Suena la alarma del móvil de forma estridente, son las 7AM. VÍCTOR la apaga con la mano sin mirar y se queda bajo las sábanas unos segundos antes de levantarse de la cama. Arrastra los pies hasta el baño.

**ESC 12. RECEPCIÓN HOSTAL. INT. DÍA**

VÍCTOR está saliendo del hostal cuando se cruza con ALBA, cargada de manteles bien doblados.

**ALBA**  
(apresurada)  
Bon dia Víctor! Ben matiner, tu...

**VÍCTOR**

(se para)

Bueno, tú también estás despierta.

Alba alza los manteles y hace una sonrisa forzada.

**ALBA**

Ya, pero yo estoy trabajando... ¿Esmorzes?

Víctor mira de reojo el reloj que cuelga en una de las paredes del recibidor, detrás de Alba. Son las ocho menos cuarto.

**VÍCTOR**

No... avui no.

Esmorzo fora.

**ALBA**

Oh. Bueno, pues que vaya bien la mañana. Sigo a lo mío ¿vale?

**VÍCTOR**

Que sea leve. ¡Hablamos luego!

Víctor se despide con la mano y tras seguir con la mirada a Alba hasta el comedor del hostel, se marcha a paso ligero.

### **ESC 13. BAR. INT. DÍA**

VÍCTOR entra por la puerta del bar y saluda a las personas que están desayunando en las mesas.

**VÍCTOR**

Bon dia...

Hay muchas personas mayores y algún grupo de obreros preparándose para empezar la jornada. Víctor busca con la mirada hasta fijar la vista en el reloj del bar. Son las ocho en punto. Al fondo del establecimiento, sentados en la barra, están sentados un grupo pequeño de policías tomando el café. Víctor camina en su dirección y se sienta a su lado en silencio.

**VÍCTOR**

Bones... Un cafè amb llet, si us plau.

POL, que atendía el pedido de una de las policía, bota en el sitio al oír la voz de Víctor. Se gira y se acerca rápidamente.

**POL (JEFE)**

Ostres no t'havia vist. Ets l'amic d'en Mario ¿oi? ¿Víctor era? No sabia que parles català.

Víctor sonríe forzosamente y asiente. Mira de nuevo a los policías.

**POLICÍA 1**

... i diuen que s'ha quedat tot sol. Es veu que el seu germà ha cardat el camp amb la mare...

**POLICÍA 2**

Aquí hi té una feina, no se'n pot anar així com així...

**POLICÍA 3**

(riéndose)

Sí... Doncs, ja veus el què li ha importat... Ha marxat a Madrid igualment!

Pol se pone delante de Víctor y le sonríe mientras deja en la barra su café. Víctor se reincorpora sorprendido y aclara la garganta.

**VÍCTOR**

(saca un billete de cinco euros)  
Merci. Aquí tens.

Víctor lanza una mirada a su lado.

**POL**

Res, res, convida la casa.

Tuerce el cuello incómodo, apartando la mirada de nuevo para centrarse en Pol.

**VÍCTOR**

(alargando el billete)  
¿Eh? No, no. Agafa, que em sap greu.

**POL**

(devuelve el billete)  
Que no noi, els amics d'en Mario no paguen.

Víctor muestra una sonrisa un tanto torcida y opta por quedarse callado mientras se toma el primer sorbo de café. Hace una mueca dolorida.

**POL**

*Cuidadu* que crema. Què, ahir? Us ho vau passar bé? M'ho vau deixar tot molt bé.

Víctor sigue tomándose el café, con la mirada perdida en el borde de la barra y asintiendo de vez en cuando. A través del ventanal que da a la plaza, ve pasar a MARIO cargado con una mochila y desaparecer de su punto de vista a toda prisa. Víctor mira con el ceño fruncido el reloj de nuevo, son las 8 y 20 de la mañana.

**ESC 14. PLAZA MAYOR. EXT. DÍA.**

MARIO cruza apresurado la Plaza Mayor cargado con una mochila llena, que prácticamente no cierra. Se la coloca bien y la toca por los laterales hasta que encuentra la forma de un objeto y deja de tocarla. Mario se frota la nariz y desaparece por un callejón.

**ESC 15. CALLEJÓN. EXT. DÍA.**

MARIO se detiene delante de una casa vieja, con la pintura ensuciada por la falta de mantenimiento y con la fachada poco cuidada. Mario mira el edificio

y, al bajar la mirada, la fija en el timbre. Llama y se abre la puerta chirriando. HOMBRE 1 se medio asoma, sacando solo la cabeza.

**HOMBRE 1**

T'ha vist algú?

**MARIO**

No, senyor.

Hombre 1 mira hacia ambos lados del callejón.

**HOMBRE 1**

Passa.

Mario entra y Hombre 1 vuelve a mirar de lado a lado antes de cerrar la puerta.

#### **ESC 16. RÍO. EXT. TARDE.**

IRENE tiene los pies metidos en el río. Con el vestido agarrado de una mano salpica a ALEX con el agua, que está agachada al borde.

**ALEX**

(alza las manos para cubrirse la cara)

¡Aaah! JODER. ¡Está mazo fría!

Irene ríe a carcajadas. Alex mete la mano en el agua y salpica a Irene.

**IRENE**

¡JÓDO! ¡Oye, que yo no te he tirado tanta!

Alex e Irene siguen jugando entre ellos. ALBA está sentada en la hierba a lo lejos y mira con el ceño fruncido su móvil. Revisa los mensajes que ha enviado a MARIO, todos ellos con el visto y sin contestar desde las 8AM.

**ALBA (mensaje)**

bueno cuando te dé la gana de contestar hablamos.

Alex ayuda a sacar del agua a Irene con una mano.

**IRENE**

Nos tendríamos que haber traído el bikini y darnos un baño.

**ALEX**

(incómode)

No apetece mucho la verdad...

Alex se muerde el labio y gira el rostro hacia Alba. Irene lo ve.

**ALEX**

Soy yo o Alba está rara...

Alex e Irene se acercan a Alba y se sientan a su lado. Irene le da un golpecito suave con el hombro. Alba bloquea el móvil y se gira hacia ellos.

**ALBA**

(sonriente)

¿Ya habéis acabado de jugar? Que quiero merendar.

**ESC 17. SALA DE ESTAR CASA DANI. INT. TARDE**

DANI se tira de culo en el sofá mientras lía un cigarro. VÍCTOR organiza sobre la mesita del café los dibujos que ha traído en su mochila, que descansa en un costado.

**VÍCTOR**

... Pero he traído un poco de todo, a ver qué te gusta más.

**DANI**

(alzando el cigarro)

¿Te lío uno?

Víctor alza el rostro curioso y mira tanto a Dani como al cigarro unos segundos pensativo.

**VÍCTOR**

(levantando una ceja)

Ya que lías algo, que sea un porro hombre.

Dani se ríe y deja el cigarro en el reposabrazos. Saca una bolsita de marihuana de la riñonera que tiene sobre el sofá.

**ESC 18. RÍO. EXT. TARDE.**

ALEX abre sonoramente una bolsa de patatas. ALBA e IRENE meten la mano inmediatamente y se llevan a la boca una patata.

**ALEX**

(sin mirar a Alba)

¿Con quién hablabas antes...?

Alba está comiendo y se queda quieta.

**ALBA**

Con mi madre, que me preguntaba una cosa del hostel.

**IRENE**

(torciendo la boca)

Oh... ¿qué tal lo lleváis?

**ALBA**

(suspira)

Sinceramente... cada vez viene menos gente de vacaciones, así que bueno... Ya te puedes imaginar. No podemos permitirnos contratar mucha ayuda así que... vamos haciendo las dos solas.

**ALEX**



¿Y tu padre? ¿Trabaja en otro sitio?

Irene abre los ojos y mira a Alba.

**ALBA**

(serenamente)

No pasa nada Irene. (*mira a Alex*) Mi padre no vive con nosotras. Abandonó a mi madre cuando yo tenía dos años... y creo que ahora está casado otra vez.

Nidea sinceramente. No hablamos mucho de él por casa.

**ALEX**

(se muerde el labio)

Joder perdona Alba... vaya mierda.

**ALBA**

Una más a la lista de gente con *daddy issues*.

Alex se ríe y se tapa la boca inmediatamente. Alba se incorpora y señala a Alex.

**ALBA**

(exagerando la voz)

¡Te has reído! ¿¿Cómo te atreves?? Reírse de una pobre desgraciada como yo.

Alba se echa encima de Alex riendo. Todes ríen juntas.

#### **ESC 19. SALA DE ESTAR CASA DANI. INT. TARDE**

DANI y VÍCTOR están sentados en el sofá hablando entre ellos. Se oye música flojita salir del móvil de Víctor, que reposa junto a un cenicero con restos de porro. Han dejado de lado los dibujos.

**DANI**

...ya pero me refiero, es como, muy difícil encontrar piso ahí ¿no?

**VÍCTOR**

(se encoge de hombros)

A ver, un poco. En plan, si no conoces a nadie tienes que mirarte mil sitios y hablar con la gente. Pero si tienes amigos o amigas que, yo que sé, os lleváis bien o algo. Yo sinceramente recomiendo irte con gente que sabes cómo es, en plan, no como amigui, sino como persona adulta ¿sabes?

**DANI**

Ya... Pero debe ser increíble eso de tener TU sitio. Lo has escogido tú y te lo montas tú a tu ritmo o estilo.

Víctor mira de reojo a Dani cruzado de brazos, mirando a la nada.

**VÍCTOR**

¿...No estás cómodo en casa?

Dani suelta una carcajada áspera. Se queda en silencio un momento, rascándose la cara. Víctor espera sin apartar la mirada.

**DANI**

No es ideal. No sé, es... asfixiante.  
(mira cómplice a Víctor)  
Pero todos los padres son así ¿no?

**ESC 20. RÍO. EXT. TARDE.**

IRENE y ALBA están tiradas sobre el mantel tomando el sol. Irene está sentada con el vestido remangado, Alba en sujetador y las gafas de sol puestas. ALEX está sentada a su lado, arrancando hierbajos con los dedos.

**ALEX**

...Es como que nos conocemos demasiado. No somos hermanos de sangre pero, literal que he pasado toda mi vida a su lado.  
Sería mazo raro.

**ALBA**

Ya, ya, *m'ho imagino*. Es solo que, desde que lo conozco que tiene tu nombre en la boca ¿sabes? (Se baja las gafas y mira a Alex) Real que pensaba que eras su novia o algo.

**ALEX**

Que va, que va.

**ALBA**

(le guiña un ojo de forma exagerada)  
Bueno mejor, así tengo un enemigo menos.

Alex abre los ojos mucho y se lleva las manos a la cara.  
Les tres se ríen.

**IRENE**

(a Alba)  
Tú calla que estás loquita por Mario.

**ALBA**

(se incorpora de golpe)  
Alex ni caso, Mario es solo una etapa de mi vida. Llámame cuando quieras. Tengo habitaciones vacías en el hostal. Ya tú sabe.

**IRENE**

(entre risas)  
En fiiiiiiin... Ya conocemos a la famosa "Alex". ¿Cómo que no habías venido antes?

Alex agarra con fuerza los hierbajos que tiene entre los dedos.

**ALEX**

Bueno... suelo estar ocupada con el equipo de natación. Con competis y todo.

No sé, esto del verano en el pueblo era algo de Dani... Bueno, es.

Alex se muerde el labio y mira hacia un lado. Irene lanza una mirada indiscreta a Alba, que se la devuelve cómplice.

**ALBA**

¿...y este verano no querías?

Alex ladea la cabeza hacia ambos lados.

**IRENE**

Si no quieres hablarlo no pasa nada eh.

**ALEX**

No es eso. Es difícil de explicar. Supongo que necesitaba un descanso. Mucha presión, había mal rollo en el equipo...

**ALBA**

Yo también tengo momentos de no poder más. Pero como no puedo irme, ¡me espero a que vengáis vosotras!

Hay un corto silencio, se escucha la corriente del río y el agua salpicar.

**ALBA (CONT'D)**

Vaya temitas... (pausa); Oye! Se me ha ocurrido una cosa.  
¿¿Por qué no hacemos fiesta en el local esta noche??

**ESC 21. SALA DE ESTAR CASA DANI. INT. TARDE.**

DANI está sentado de mala forma en el sofá pero se incorpora de golpe. Víctor gira la cabeza sorprendido.

**DANI**

(emocionado)

Hagamos una fiesta en el local. Los seis. Si Mario da signos de vida.

**VÍCTOR**

¿Hoy?

**DANI**

Hoy.

VÍCTOR hace una mueca divertida y se encoge de hombros con pasividad.

**VÍCTOR**

Guay, why not. Pero guarda hierba entonces.

**DANI**

(chasquea la lengua)

Está todo controlado amigo.

**ESC 22. RÍO. EXT. TARDE.**

A IRENE se le iluminan los ojos.

**IRENE**

(emocionada)

¡HALA SII! Y podemos llevar mantitas para quedarnos a dormir y todo.

**ALEX**

(sonriente)

¿Fiesta de pijamas?

**ESC 23. LOCAL. INT. NOCHE.**

DANI, VÍCTOR, ALBA, IRENE, ALEX, MARIO están en su local, un espacio cerrado lleno de luces de colores que cuelgan del techo. Tiene un aspecto gastado, pero está seriamente decorado con objetos que han ido colocando les amigos de año en año y fotografías suyas. De muebles solo hay una estantería, un sofá grande, una mesita llena de botellas y un colchón viejo reposado contra la pared para dormir en él más tarde. Tode bailan y beben. Saltan al ritmo de la música, que está a todo volumen y cantan a gritos.

**DANI**

(usa el cubata de micrófono)

¡...Porque la noche de anoche fue, algo que yo no puedo explicar...!

**IRENE**

(le da un trago largo al cubata)

Eso era dando y dándole sin parar

Tú encima de mí, yo encima de tiiii

Víctor coge una cámara analógica y saca una fotografía a Irene y Dani, con Alex al lado haciendo el símbolo de la paz con los dedos.

**IRENE**

Haaalaaa pero avísame.

**DANI**

(Se acerca a Víctor)

Otra otra, haz otra. Ven Alex, amiga ven. Hazme una con Alex, Víctor.

Alba y Mario se echan miradas cargadas de complicidad.

**ALBA**

(Al oído de Mario)

¿Qué has hecho hoy?

**MARIO**

(ladeando la cabeza)

¿¿Eh??

**ALBA**

(frunce el ceño)

¿¿Que qué hacías?? No m'has contestat cap *Whats*.

**MARIO**

Ai, perdona. He estat una mica... (gesticula) avui, em sap greu. ¿T'has enfadat?

**ALBA**

No, però m'he ratllat...

Alba mira al grupo de reajo, coge a Mario del brazo y lo aparta a un rincón del local. Mario se tropieza y hace malabares con el cubata.

**ALBA**

(susurrando)

Seguixes amb l'investigació, oi?

**MARIO**

(endurece el rostro)

Te dije que no te lo tomaras tan en serio. Es para el TFG, no es tan peligroso créeme.

**ALBA**

¿TAN? O sea que sí lo es un poco. Mira Mario, yo ya te dije cómo son ciertas personas de este pueblo. NO. TE. METAS. En serio. No les hace gracia cuando viene gente y les toca sus cosas.

**MARIO**

(suspira)

Ya, lo sé. Te hago más caso del que crees, coño. Me fio de ti... Fíate un poco tú de mí...

**ALBA**

Porque eres un mentiroso Mario. Dices una cosa y luego haces otra. *I jo com una imbècil intentant que no et passi res. Tio, és que no tens ni idea del què és viure aquí. El que és no poder dir una merda per por. Deixa-ho estar, busca't un altre lio pel TFG.*

**MARIO**

...No sé Alba, no me apetece hablar de esto hoy.

Alba bufa y se gira en dirección al resto de amigos. Se pone cerca de Alex y baila con ella. Mario suspira y camina lentamente hacia ellos.

CORTE A

Víctor se sienta en el sofá y ríe a carcajadas. A Víctor se le derrama el cubata y lo tira al suelo.

**ALEX**

Alaaaaa

**IRENE**

¡Hasta luegoo!

Dani se ríe y se dirige a por una fregona mientras se choca con todo. Irene le da un sorbo a su cubata y se fija en Dani fregando.

**IRENE**

Co ¿Has fregado alguna vez en tu vida?

**ALEX**

No mucho, no.

**DANI**

Envidiosas todas. Mira qué arte.

Dani exagera sus movimientos y acaba bailando con la fregona. A Irene le empiezan a llegar muchos mensajes en el móvil y ve que es su novia MARTA.

**MARTA (mensajes)**

y ambas sabemos q ya no es lo mismo..  
nose amor  
es como q ya no tenemos nada en común  
q estamos por estar  
porq siempre hemos sido tú y yo  
se me hace raro pensar en no estar contigo  
pero ya no siento lo mismo q hace 5 años  
y creo que tu tampoco  
nse quizás necesitamos darnos un tiempo  
Irene?

Irene sale precipitadamente del local y Alex le sigue.

**ESC 24. CALLE. EXT. NOCHE.**

ALEX sale a la calle y busca con la mirada a IRENE. Oye cómo alguien llora y gira la cabeza hacia el origen del ruido. Ve a IRENE sentada en un bordillo, con la cabeza gacha y llorando. Alex se acerca despacio.

**ALEX**

...¿Puedo sentarme?

A Irene le tiemblan los labios y se derrumba en un mar de lágrimas. Alex abraza a Irene y esta le devuelve el abrazo con mucha fuerza. Alex reposa la cabeza contra la de Irene y la consuela en silencio.

**ESC 25. LOCAL. INT. DÍA.**

Son las 8:14 am del día siguiente. ALEX, IRENE y DANI duermen juntas en el colchón a los pies del sofá, tapadas con una manta grande y sus chaquetas. VÍCTOR está durmiendo sentado en una esquina del sofá, tapado con una manta demasiado pequeña para él. ALBA y MARIO están acurrucados, usando el resto del sofá. Alba tiene en su posesión gran parte de la manta. Mario abre los ojos desorientado, tiene frío. Mira a Alba, sonríe vagamente y le da un beso

en la frente. Mario se levanta con movimientos torpes, esquivo el colchón y busca rápidamente su móvil. Lo desbloquea y mira la hora.

**MARIO**

(apresurado)

Mierda, mierda, mierda.

Con rapidez, se pone los zapatos y busca su chaqueta entre la pila de cosas del suelo. Tira al suelo algunas botellas de cerveza y Víctor se despierta.

**VÍCTOR**

Tío... ¿qué haces?...

**MARIO**

(alza la cabeza)

Perdón. Tengo prisa. Me piro al trabajo que llego tarde.

Sin abrir los ojos, Dani se ríe de él.

**DANI**

Saluda a Pol de mi parte.

**ALEX**

(susurrando, adormecido)

No, no quiero más alcohol...

Mario se ríe de Alex, alza la mano a modo de despedida y se marcha.

CORTE A

A las 14h Dani se levanta con hambre y despierta a Alex para irse a casa a comer. Alex, que tiene a Irene pegada, se levanta intentando no despertarla.

**IRENE**

¿Dónde vais...?

**ALEX**

(sorprendida)

Me voy a casa de Dani, supongo que comeremos algo. ¿Te quieres venir?

Irene niega con la cabeza, hundiéndose más en el colchón. Dani y Alex cogen sus cosas y se van. Víctor se despierta y, seguidamente, despierta a Alba.

**ALBA**

(busca con la mirada)

¿Dónde está Mario?

**VÍCTOR**

Se ha ido esta mañana, tenía trabajo. Se ha despedido, pero estabas sobadísima.

Alba asiente y bosteza. Se saca la manta de encima, busca su móvil y le envía un mensaje a Mario. Víctor mira toda la basura acumulada en el local.



**VÍCTOR**

(con los brazos en jarra)  
Pa'rriba tol' mundo que toca limpiar.

**ESC 26. COCINA CASA DANI. INT. TARDE.**

ALEX y DANI están en la cocina. Hay una olla hirviendo en los fogones. Alex está sentade en el mármol, sujetando un paquete de pasta y mirando a la nada. Dani está sentado en el suelo, reposado contra los armarios de la cocina sin decir palabra. Alex se balancea sobre sí mismo.

**ALEX**

Me estoy meando.

**DANI**

Pues ve, ya lo hago yo.

**ALEX**

Me da palo.

**DANI**

Te vas a mear encima.

**ALEX**

Es verdad.

Alex le da el paquete de pasta de mala manera y sube las escaleras. Suena el móvil de Dani y ve que es una llamada de PADRE DANI (55: autoritario, estricto, quiere aparentar). Dani frunce el ceño.

**DANI**

(seco)

¿Qué quieres?

**PADRE DANI**

¿;Tú quién coño te has creído que eres!?

**DANI**

¿Perdón?

**PADRE DANI**

Niñato de mierda. Te crees muy listo, ¿eh? El más listo de todo Madrid.

**DANI**

¿Pero, qué dices?

**PADRE DANI**

Ahora mismo le digo a Rafael que te venga a buscar. Te quiero de vuelta esta misma noche.

**DANI**

¿QUÉ? ¿¿Por qué?? Qué pasa.

**PADRE DANI**

(alzando la voz)

Se ha acabado hacer lo que te salga de los huevos, ¿me entiendes? Aquí mandamos nosotros, que para algo somos tus padres.

**DANI**

¿Me vas a decir porque tengo que aguantar tu mal humor esta vez? Tengo cosas que hacer.

**PADRE DANI**

De la Universidad te aseguro que ya no.  
Dani levanta la cabeza y abre los ojos. Deja caer el paquete de pasta.

**PADRE DANI**

Eres la vergüenza de esta familia. Estudiar Bellas Artes a nuestras espaldas... (*gritando*) ¡con nuestro dinero!

**DANI**

T-te estás equivocando.

**PADRE DANI**

No, te estás equivocando tú. ¿Que te crees artista o algo?  
Tu hermana no haría nunca algo así, ¡nunca!

Dani se apoya en los armarios de la cocina y se deja caer lentamente al suelo.

**DANI**

P-pero... ¿cómo?

**PADRE DANI**

Tu madre ha encontrado tus trabajitos. A partir de ahora las cosas van a cambiar. Si no sabes qué es el respeto, nosotros te lo vamos a enseñar...

Padre Dani cuelga y Dani deja caer el teléfono. Dani se coge las piernas y hunde su cabeza entre las rodillas. Empieza a temblar. Abre la boca en busca de aire, pero se ahoga. Alex vuelve corriendo.

**ALEX**

¿Dani?

Alex se acerca hacia Dani y se tira al suelo a su lado.

**ALEX**

¡Dani! Mierda espera. (*Calmada*) Ya estoy aquí.  
Respira conmigo ¿sí?

Alex exagera su respiración y Dani le intenta seguir.

**ESC. 27. BAR. INT. TARDE.**

MARIO está limpiando vasos detrás de la barra del bar cuando se escucha cómo entra un cliente. SUSANA busca dónde sentarse e intercepta a Mario que levantar la mirada. Hay un silencio incómodo.

**SUSANA**

Un cortado, por favor.

Mario tarda en contestar.

**MARIO**

Voy.

Susana se dirige hacia las mesas del fondo del bar y se sienta. Mario se aproxima con el café y el ticket de la cuenta en la mano. Susana finge buscar algo entre sus cosas. Mario deja el café encima de la mesa y arrastra lentamente el ticket con la otra mano. Susana alza la vista y ve el ticket, con la palabra escrita la palabra "Pyrenees Rst." Susana abre los ojos de par en par y devuelve la mirada a Mario.

**MARIO**

Creo que tenemos que hablar.

**ESC 28. COCINA CASA DANI. INT. TARDE.**

ALEX sigue exagerando la respiración e incorpora a Dani. Dani intenta seguir la respiración, pero no funciona. Alex se levanta y mira el congelador. Corre rápidamente hacia él, lo abre y saca unos cuantos hielos. Alex vuelve con Dani y se los pone en la mano.

**ALEX**

Toma... concéntrate en esto. Respira conmigo.

Dani empieza a regular la respiración y consigue relajar los músculos. Sigue temblando un poco. Alex sopla todo el aire retenido.

**ALEX**

¿Qué necesitas?

**DANI**

Me quiero tumbar...

**ALEX**

Claro, vamos al sofá, ¿sí?

Alex acompaña a Dani al sofá.

**ESC 29. DESPACHO SUSANA. INT. TARDE.**

SUSANA y MARIO entran en el despacho de Susana. La sala es rectangular y espaciosa, pintada de gris claro y con una ventana muy grande que da al Ayuntamiento. Al entrar, la ventana preside el lugar. Justo delante de la puerta hay una mesa redonda de reuniones. Al lado izquierdo de la mesa hay un austero, sin fotos ni objetos innecesarios.

Susana se dirige hacia su escritorio y tira el bolso encima de la mesa. Mario entra lentamente, observando cada esquina de la habitación. Susana se queda apoyada en el escritorio unos segundos, dando la espalda a Mario. Finalmente, se gira.

**SUSANA**

¿Qué quieres?

**MARIO**

Un vaso de agua estaría bien.

Mario pasa la mano por encima de la mesa de reuniones mientras anda hacia Susana.

**SUSANA**

No, ¿qué quieres?

Mario se detiene y mira fijamente a Susana. Ambos están de pie, uno delante del otro, pero lejos.

**MARIO**

Primero le diré lo que no quiero.

Mario se va acercando lentamente.

**MARIO (CONT'D)**

No quiero que me diga que la corrupción en este pueblo es un cuento de Disney. *(sigue caminando hacia delante)* No quiero que me diga que "Pyrenees Rst." es el nombre de una tienda. Ni que me diga que los impuestos que pide son para fiestas y ferias.

Mario está delante de Susana, manteniendo una distancia muy corta.

**MARIO (CONT'D)**

Así que le diré lo que quiero... *(pausa)* ... la verdad.

Susana le aguanta la mirada. Saca de su bolsillo una caja de cigarros y coge uno. Lo enciende y fuma.

**SUSANA**

¿Lo has ensayado, o lo has sacado de una peli?

Mario la mira, con los ojos medio cerrados.

**SUSANA**

Te tomé por quién no eres, cierto. *(fuma y, al dejar el humo, ríe)* Pero créeme, cuando te digo que no tienes ni idea de lo que pasa.

**MARIO**

Por eso estoy aquí.

**SUSANA**

Has visto dos palabras en algún documento y has creído lo que dicen los habitantes de este maldito pueblo. *(señala a Mario con la mano del cigarro)*  
Por eso estás aquí.

**MARIO**

Y su familia, ¿no tiene nada que ver con la futura construcción del Resort?

**SUSANA**

Esa no es mi familia.

**MARIO**

Pero su marido es un Riells.

**SUSANA**

(tajante)

Yo, no.

Susana se dirige hacia el otro lado del escritorio y se sienta en su silla.

**SUSANA**

(señalando)

Siéntate.

Mario se sienta aguantando la mirada a Susana.

**MARIO**

Quiero destapar los casos de corrupción.

**SUSANA**

¿Sabes que el periodismo es una profesión muy peligrosa?

**MARIO**

¿Me está amenazando?

**SUSANA**

No, te estoy informando.

**MARIO**

Está usted atada por todos sitios, ¿no es así?

**SUSANA**

¿Chantaje emocional?

**MARIO**

Otra víctima más del poder de la familia.

**SUSANA**

Prueba con otra cosa.

**MARIO**

Pero es cierto.

Mario pone los codos encima del escritorio.

**MARIO (CONT'D)**

No puede actuar sin su consentimiento. El Resort no es más que una tapadera.

**SUSANA**

¿Qué sabes?

**MARIO**

Sé que la familia Riells anunciará la construcción de un Resort en sus terrenos, pero que todo es mentira.

Susana niega con la cabeza riendo.

**MARIO (CONT'D)**

Y sé que estos impuestos no son más que una estafa para ganar dinero.

**SUSANA**

¿Y?

**MARIO**

(levantándose)

¿¡Y!? ¡Estáis robando a la gente de este pueblo!

**SUSANA**

Siéntate.

Susana sigue a Mario con la mirada. Su expresión tensa se relaja.

**SUSANA**

Yo no estoy robando nada.

### **ESC 30. HABITACIÓN IRENE. INT. TARDE.**

IRENE está tumbada en su cama, escuchando música con los auriculares puestos y mirando el techo de la habitación. Es un cuarto pequeño, con un armario empotrado y un pequeño escritorio en el que descansa un portátil y una cámara de vídeo. Las paredes están decoradas con fotografías, pósters y un par de estanterías con libros. Entra luz de la ventana. Detrás de la puerta se esconde una vieja guitarra con la funda cubierta de polvo. Irene resopla y coge el móvil. Abre el chat de Marta y lee de nuevo los mensajes, que no ha contestado. Irene cambia de chat y habla por el grupo de amigos.

**IRENE (mensaje)**

Oye me aburro. Si alguien no tiene resaca, damos una vuelta?

**ALEX (mensaje)**

Sorry... yo no puedo ahora.

Irene se quita los auriculares de golpe. Ve de reojo una foto que tiene con Marta colgando de la pared que tiene detrás.

**IRENE**

(susurrando)

Ni se te ocurra llorar Irene. Te ha dejado por whatsapp. El puto whatsapp.

Se oye un zumbido. Alza el móvil y ve que VÍCTOR ha contestado. Con los pies colgando de la cama, Irene se incorpora. Se pone las deportivas y un jersey finito antes de salir de su cuarto dando un portazo.

### **ESC 31. SALA DE ESTAR CASA DANI. INT. ANOCHECER.**

ALEX está con el móvil, leyendo los mensajes del grupo sentada en el sofá. DANI está tumbado con los cascos puestos a su lado. Alex deja el móvil de golpe cuando ve a Dani quitarse los cascos e incorporarse.

**ALEX**

(calmada)

Eii... ¿Te has calmado?

**DANI**

Me siento como si me hubiese atropellado un camión...

Alex coge la toalla que reposa dentro de un bol con agua, la estruja y limpia el sudor que tiene Dani en la frente. Dani se encoge al notar la toalla.

**ALEX**

¿Quieres hablarlo ahora?

**DANI**

Si... pero es lo mismo de siempre.

Alex le mira con el ceño fruncido.

**ALEX**

¿Tus padres... ?

Dani mira fijamente a Alex. Tarda en contestar.

**DANI**

Saben que he fingido estudiar derecho.

**ALEX**

(sorprendida)

¿Qué dices...? ¿¿Cómo se han enterado??

Dani retira la toalla de su cara y reposa los brazos sobre las piernas, escondiendo la cabeza.

**DANI**

Dicen que han encontrado mis trabajos de arte. Se me debe haber escapado alguno por la habitación...

**ALEX**

Joder. ¿Y ahora qué... ?

Dani se incorpora y mira a Alex con los ojos lagrimosos.

**DANI**

Me han dicho que me vendrá a buscar Rafael y me traerá de vuelta.

**ALEX**

(enfadada)

Y una mierda. Seguro que hay opciones Dani.

**DANI**



Me pondrán a trabajar en la empresa de mi madre.

**ALEX**

A lo mejor deberíamos hablarlo con el resto.

Dani niega con la cabeza.

**ALEX**

Pedir ayuda de vez en cuando no es malo, Dani. Y... sabes que siempre puedes contar conmigo, pero ahora mismo me siento igual de perdida.

Dani mira a Alex y le caen las lágrimas retenidas. Se acerca a Alex y le abraza con fuerza.

**DANI**

(sollozando)

Te quiero mucho, ¿lo sabes?

Alex sonríe con tristeza y coge el móvil. Dani se separa y la observa. Alex le lanza una mirada y espera a una respuesta. Dani asiente lentamente. Alex envía un mensaje por el grupo de WhatsApp de los amigos.

### **ESC 32. RECIBIDOR HOSTAL. INT. ANOCHECER.**

IRENE entra por las puertas del hostel. Es vista por la MADRE DE ALBA, que se acerca a ella en cuanto termina de recibir a una pareja de turistas.

**MADRE DE ALBA**

¡Irene! ¿Qué haces por aquí cielo? ¿Buscas a Alba? Diría que está preparando unas habitaciones.

**IRENE**

Ah, no gracias. He quedado con Víctor... aunque no sé dónde está su habitación.

**MADRE DE ALBA**

(bromeando)

Oooh, entiendo...

**IRENE**

¿Eh? ¡No, no, no!

**MADRE DE ALBA**

Uy, perdona, cielo. Mira cuando subas esas escaleras, gira a la izquierda y verás un pasillo largo. Su habitación está casi al fondo.

Irene sonríe aliviada y empieza a caminar.

### **ESC 33. DESPACHO SUSANA. INT. ANOCHECER.**

SUSANA se levanta lentamente de la mesa de reuniones de su despacho. MARIO está sentado de cara a ella, en la misma silla que antes.

**SUSANA**

Antes de que te lo cuente, tengo que saber si puedo confiar en ti.

**MARIO**

Osea, que es verdad...

Susana se dirige hacia el escritorio y abre un cajón de su escritorio y saca un carpesano lleno de documentos.

**MARIO**

No lo entiendo.

**SUSANA**

¿El qué?

Susana deja de hojear el carpesano y mira a Mario.

**MARIO (CONT'D)**

A lo mejor el que tiene que confiar en ti soy yo...

**SUSANA**

Me casé joven y no vi lo podrida que está esa familia...

Mario relaja la expresión y presta atención, expectante.

**SUSANA (CONT'D)**

¿Sabes? Una familia puede ser más tóxica que cualquier relación amorosa...

Susana gira y acerca el carpesano a Mario. Está abierto por la página del contrato del Resort, firmado por EDUARDO RIELLS y FRANCESC VILA, dueño del Resort.

**SUSANA (CONT'D)**

Pero, si les quitas el poder, no son nada.

Mario se acerca al carpesano y pone sus manos encima de él.

**MARIO**

¿Esto...?

**SUSANA**

Sí, ya está firmado. (pausa) Si se demuestra la pedida ilegal de impuestos...

**MARIO**

... todo saldrá a la luz.

**SUSANA**

Exacto.

**MARIO**

Pero, ¿cómo lo hacemos?

Susana señala el nombre Eduardo Riells.

**SUSANA**

Mi marido es este. Él lleva las cuentas de la familia.

**MARIO**

Tendrá un libro de cuentas, ¿no?

**SUSANA**

Si, en su despacho. Pero yo no lo puedo coger, ya no vivo ahí.

Mario arquea las cejas.

**SUSANA (CONT'D)**

Digamos que el matrimonio es una montaña rusa. (pausa) Sigamos. La última vez que estuve ahí lo tenía en una de las estanterías, al lado de una foto del torneo de caza.

**MARIO**

Yo iré.

**SUSANA**

(sorprendida)

¿Cómo... ?

**MARIO**

Nadie me verá si me cuelo un día que la casa esté vacía.

**SUSANA**

Eso significa cometer un delito.

**MARIO**

Entre usted y yo... No será el primero.

**SUSANA**

Ya, pero...

**MARIO**

Iré yo.

**SUSANA**

Pero, ¿cuándo...? Espera.

Susana saca su agenda del bolso y la abre en el día 16 de agosto.

**SUSANA**

Estos días mi marido y su madre están en Madrid, en una cena de negocios.

**MARIO**

Entonces... ¿la casa hoy está vacía?

**SUSANA**

Sí.

**ESC 34. RECEPCIÓN HOSTAL. INT. ANOCHECER**

ALBA baja las escaleras hacia recepción cargada de toallas sucias. Se mete detrás del aparador y apoya las toallas. Alba suspira y saca el móvil del

bolsillo del delantal . Ve que Mario no le ha contestado y mira la hora en un reloj que cuelga de la pared. Aparece MADRE DE ALBA.

**MADRE DE ALBA**

Ja has acabat amb les habitacions?

**ALBA**

Si. També he deixat a punt la ll, a veure si avui no es queixen tant.

**MADRE DE ALBA**

(le acaricia la cabeza)

Paciència... Ui, saps que? Fa res estava aquí la teva amiga Irene.

**ALBA**

(Afirma con un sonido de garganta)

Ah sí? I què volia?

**MADRE ALBA**

Venia a veure al teu amic Víctor.

**ALBA**

Aaaah... Una cosa mama, podria sortir una mica abans avui?

**MADRE DE ALBA**

(suspira)

Bueeeeno... Espero que no sigui per en Mario un altre cop...

Alba se acerca de un bote a su madre y le planta un beso en la mejilla.

**ALBA**

(contenta)

No et preocupis mama. Merci!

Alba se quita el delantal y va corriendo hacia la salida.

**MADRE ALBA**

Abans vol dir ara?

Alba le dedica una sonrisa mientras sale. Madre de Alba se la queda mirando y le devuelve la sonrisa, que se difumina al rato.

### **ESC 35. HABITACIÓN VÍCTOR. INT. ANOCHECER**

VÍCTOR está sentado en la cama escribiendo una lista de nombres. IRENE llama a la puerta y esconde la libreta bajo la almohada.

**VÍCTOR**

Pasa, pasa, está abierta.

Víctor se levanta y abre los brazos para dar la bienvenida a Irene, que ríe.

**VÍCTOR**

(señala la silla)

Siéntate amiga.

Irene deja el abrigo detrás de una silla y se sienta en silencio.

**VÍCTOR**

(con una sonrisa amable)

Bueeeeno. ¿Me vas a explicar qué ha pasado?

**IRENE**

¿Recuerdas quién es Marta no...?

**VÍCTOR**

(asiente)

¿Tu novia no?

**IRENE**

(tuerce la boca)

Bueno, ya no... Desde ayer que no.

**VÍCTOR**

Joder... Ya me pareció verte rara ayer. Vaya mierda Irene.

(alza una ceja)

Oye, pero, ¿cómo...?

**IRENE**

Por whatsapp.

**VÍCTOR**

(se incorpora)

Me cago en la putaaaa. ¿En serio? Pero esta tía de qué va. ¿Cuánto tiempo llevabais juntas?

**IRENE**

(se le caen las lágrimas)

Cinco años...

Agh... no quería llorar más.

**VÍCTOR**

Si necesitas llorar déjalo ir. Tiene que salir en algún momento.

**IRENE**

Ya. Pero es que estoy muy cabreada.

**VÍCTOR**

Me lo puedo imaginar...

**IRENE**

Es que no estoy cabreada solo por lo del whats... Sino por mil cosas. Estos dos últimos años me he currado la relación un huevo, intentando que no se fuese a la mierda. Intentando arreglar lo que fuese que estaba pasando. ¿Y ahora me puto deja por WhatsApp?

Me siento imbécil.

**VÍCTOR**

Estás enfadada con ella, pero no te puedes enfadar contigo misma.

**IRENE**

Es que... ¿Ese es el respeto, el aprecio, que me tenía?

**VÍCTOR**

Oye, quizás no por lo mismo, pero sé lo que es perderse a uno mismo por culpa de otros.

**IRENE**

... ¿perderse?

**VÍCTOR**

Cuando te esfuerzas tanto por alguien que, por alguna razón, te olvidas de ti mismo. Y cuando te das cuenta, ya no sabes ni quién eres. No quiero que te pase eso.

**IRENE**

Pff... No sé, Víctor. Hace mucho tiempo que no me planteo nada de mí. Sólo quería que no cortásemos con Marta y mira...

**VÍCTOR**

Oye pues ahora es tu momento. Mira, deidiste venir al pueblo a pesar de todo, ¿no? ¡Pues eso ya es signo de fortaleza!

Irene sonríe tímidamente.

**VÍCTOR (CONT'D)**

Ahora tienes todo un verano para conocerte de nuevo. Y tienes a unos amigos que te ayudarán muchísimo.

**VÍCTOR**

Y si no, haz como yo: un tattoo nuevo y palante.

**IRENE**

¿...Un tattoo?

Víctor asiente y se levanta la camiseta sobre el ombligo. Se ven varios tattoos por su estómago y costados. Irene los mira asombrada.

**VÍCTOR**

Hay quien escribe diarios. Yo me hago dibujitos en la piel cuando estoy triste.

**IRENE**

Me lo pensaré...

Irene mira hacia la ventana y ve que ya es de noche.

**ESC 36. EXTERIOR MANSIÓN RIELLS. EXT. NOCHE**

MARIO está parado delante de la mansión de los Riells. Es un edificio de arquitectura clásica, muy grande. Desde la calle se ve una gran entrada conectada por el jardín delantero. Mario gira hacia el callejón lateral. Camina rápidamente, se pone la capucha y aprieta los puños dentro de los bolsillos de la chaqueta. Llega a una puerta lateral, mira a ambos lados e introduce el código.

**MARIO**

8, 5, 6, 1.

La puerta se abre y emite un sonido agudo.

**MARIO**

(a si mismo)

En qué marrones te metes, joder.

Mario termina de abrir la puerta.

**MARIO (CONT'D)**

Tendría que haber hecho caso a Alba.

Mario entra en la casa y cierra la puerta detrás suyo.

**ESC 37. BAR. INT. NOCHE**

ALBA entra en el bar apresurada y abre la puerta de golpe. Mira a ambos lados y ve a POL detrás de la barra.

**POL**

¡Bueno, bueno! ¿A qui debem el plaer de la teva visita?

Alba se acerca hacia la barra y se medio sienta en un taburete.

**ALBA**

Hola, Pol. Has vist en Mario?

**POL**

*Bueno, ha marxat farà unes 5 hores. Quan ha plegat, vaja... Que, de fet... Ha marxat amb la Susana.*

**ALBA**

Amb l'alcaldessa?

**POL**

Sí, a mi també m'ha semblat estrany...

**ALBA**

I no saps on han anat?

**POL**

No... Estava dins la cuina i no ho he vist...



**ALBA**

*Bueno, gràcies igualment, Pol.*

Alba se dispone a salir del bar.

**POL**

*Ei! Estàs bé?*

**ALBA**

*Sí, bueno... és que porta tot el dia sense contestar-me al whats...*

**POL**

*Últimament està molt distret, no et preocupis.*

**ALBA**

*(sonríe)*

*Difícil en mi. Merci, Pol. ¡Déu!*

**POL**

*Déu, déu...*

Alba sale del bar.

### **ESC 38. COCINA MANSIÓN RIELLS. INT. NOCHE**

MARIO termina de cerrar la puerta lateral y se encuentra con el aparato de la alarma justo al lado. Se remanga la manga del brazo izquierdo y mira uno de los códigos que tiene apuntados en el antebrazo.

**MARIO**

*(susurrando)*

*3, 8, 5, 2.*

Mario espera con los músculos contraídos. No suena la alarma y saca el aire retenido. Mario alza la cabeza y ve que está en la cocina. Es un espacio grande, moderno y con una isla enmedio. Gira la cabeza y visualiza una puerta entreabierta al otro lado. Mario se dirige decidido hacia la puerta sin hacer ruido. La abre y sale de la cocina.

### **ESC 39. PASILLO MANSIÓN RIELLS. INT. NOCHE**

MARIO camina lentamente pegado a la pared. Es un pasillo amplio pero oscuro. Mario pasa por delante de un espejo y se ve reflejado a sí mismo.

**MARIO**

*(en tono bajo)*

*¡Ah!*

Mario se lleva rápidamente las manos a la boca. Se tranquiliza y sigue adelante. Cuando llega al final del pasillo gira hacia la derecha.

**MARIO**

*(para sí mismo)*

Pasillo a la derecha, segunda puerta...

Ve que la segunda puerta está entreabierta y se dirige hacia ella. Mario abre la puerta poco a poco.

**ESC. 40. HABITACIÓN VÍCTOR. INT. NOCHE**

IRENE sigue sentada en la silla, comiendo un donut tranquilamente mientras revisa el WhatsApp. Ve el mensaje de Alex.

**IRENE**

(alza la voz)

¿Has visto el mensaje de Alex? Dice que Dani necesita hablar de algo.

VÍCTOR sale del baño, se seca las manos aún mojadas en el pantalón.

**VÍCTOR**

Vaya, es un día de urgencias.

**ESC. 41. CALLE. EXT. NOCHE**

ALEX y DANI caminan por la calle de camino al local cuando reciben el mensaje de Irene por el grupo de WhatsApp.

**ALEX**

Dice Irene que Víctor y ella van de camino.

**DANI**

Okey, guay.

**ALEX**

(mira a Dani)

¿...Sabes que no hace falta decirlo todo verdad? Tú di hasta donde te sientas cómodo. Sin presión.

**DANI**

Ya... si lo sé. Pero contigo es fácil hablar porque ya lo sabes todo, ¿sabes? Tenerlo que explicar des del principio... mazo pereza.

**ALEX**

Bueno, si en algún momento necesitas ayuda me avisas. Y les digo yo lo que quieras.

**DANI**

Vale... Gracias Alex.

¿Sabes que puedes contarme todo verdad?

**ALEX**

(se ríe)

¿A qué viene eso? ¿No eras tú el que estaba mal?

**DANI**

(se encoge de hombros)

Por si acaso.

**ALEX**

(en un hilo de voz)

Todo el mundo tiene cosas difíciles de explicar, supongo.

**ESC 42. DESPACHO MANSIÓN RIELLS. INT. NOCHE**

MARIO entra en el despacho del marido de Susana y mira por el pasillo antes de cerrar. El despacho es un habitáculo cuadrado y espacioso. Está decorado con muy buen gusto, al estilo clásico. El escritorio está justo al fondo de la estancia, de espaldas a un gran ventanal que da a la calle. Todas las paredes tienen estanterías empotradas con muchos libros en ellas. Mario ajusta la puerta intentando no hacer ruido. Está todo oscuro. Abre la linterna del móvil y empieza a iluminar los libros de las estanterías. Mario busca en todas las estanterías, pero no encuentra la foto de caza.

**MARIO**

(susurrando)

Mierda.

Mario se dirige hacia el escritorio y abre distintos cajones. Al levantar la mirada, ve que uno tiene llave. Busca por encima del escritorio e intercepta un cenicero de metal muy lujoso encima del escritorio sin rastro de ceniza.

**MARIO**

(a si mismo)

¿Será tan tonto...?

Mario abre un cenicero y encuentra las llaves. Mario pone los ojos en blanco.

**MARIO**

(a si mismo)

No me lo creo.

Mario abre el cajón con las llaves y encuentra el libro de cuentas. Lo saca del cajón y lo pone encima del escritorio, lo abre y lo hojear marcando las palabras con el dedo. Hay muchas páginas con la palabra "Pyrenees Rst.". Enseguida abre la cámara del móvil y empieza a hacer fotos.

**ESC 43. PLAZA MAYOR. EXT. NOCHE**

ALBA cruza el ayuntamiento y se para en seco al oír los zumbidos del grupo. Mira el chat y envía un mensaje.

**ALBA (mensaje)**

Perfecte. Vaig.

Jo tambe he de dir 1 cosa.

Cambia de pantalla y abre las llamadas. Hay ya varias llamadas hechas a Mario, todas rechazadas. Alba llama de nuevo.

**ALBA**

(mientras comunica el teléfono)

Siusplau...

Joder Mario, ¡vaaaaa!

ALBA empieza a caminar rápido dirección al Local.

**ESC 44. DESPACHO MANSIÓN RIELLS. INT. NOCHE**

MARIO está haciendo fotos y el móvil empieza a vibrar. Ve que ALBA lo está llamando.

**MARIO**

(susurrando)

¡Joder, joder... !

Mario intenta poner el móvil en silencio rápidamente. Se tropieza con la silla y da un golpe en la pared. Mario cierra los ojos con fuerza y se queda quieto. Intenta escuchar si alguien se acerca.

**ESC 45. LOCAL. INT. NOCHE**

DANI y ALEX están sentados en uno de los sofás del local. Dani está prácticamente estirado y con la cabeza hacia atrás. Alex está incorporado, con el cuerpo hacia Dani. IRENE y VÍCTOR entran por la puerta.

**IRENE Y VÍCTOR**

¡Hola!

**IRENE**

Hemos venido en cuanto hemos visto el mensaje.

**VÍCTOR**

Parecía importante. ¿Qué ha pasado?

**DANI**

¿Sabéis dónde están Alba y Mario? Me gustaría que estuviéramos todas.

Víctor e Irene niegan con la cabeza y se sientan junto a ellos en el sofá de al lado. Se quitan las chaquetas y las dejan a un lado. Dani intenta coger aire.

**DANI**

(a Alex)

Alex, esto me parece una estupidez. Vayámonos a casa.

**ALEX**

(mirando fijamente a Dani)

Dani.

Dani mira a Víctor e Irene. Baja la mirada al suelo y se incorpora. Esconde sus manos entre sus rodillas y se encoge de hombros. Dani abre la boca, pero la cierra de nuevo al oír el portazo que hace ALBA al entrar. Alba está despeinada y respira fuerte.

**VÍCTOR**

Cuidado, Alba, que no tenemos dinero pa' otra.

**ALBA**

¿Le habéis visto?

Alex mira a Dani con el rostro preocupado, pero este niega con la cabeza y la agacha.

**VÍCTOR**

(riendo)

¿Al Papa de Roma?

Irene le da un golpe en el brazo a Víctor.

**ALEX**

¿Alba... ?

**ESC 46. DESPACHO MANSIÓN RIELLS. INT. NOCHE**

MARIO está intentando escuchar si se acerca alguien, pero no oye nada. Saca el aire retenido y relaja los músculos.

**MARIO**

(a sí mismo)

Ya basta de este juego.

Mario empieza a recoger las cosas y dejarlo todo tal y como estaba. Por la puerta entra un HOMBRE DESCONOCIDO. Es alto y corpulento y va vestido con el uniforme de la policía.

**HOMBRE DESCONOCIDO**

¿Qué coño te crees que estás haciendo?

Mario levanta la mirada y la fija en el hombre.

**ESC 47. LOCAL. INT. NOCHE**

ALBA se acerca a DANI, ALEX, IRENE y VÍCTOR agitada sin quitarse la chaqueta.

**ALBA**

(firme)

A Mario le ha pasado algo.

**FIN.**

#### 6.4.2. Guion Piloto Teaser

##### TEASER CAP. PILOTO

###### ESC 1. CARRETERA. EXT. MEDIODÍA.

Coche con las ventanillas bajadas por la carretera. De fondo se ve el pueblo. Suena *Blinding Lights* de The Weekend.

###### ESC. 2. ENTRADA PUEBLO. EXT. MEDIODÍA.

Coche entrando en el pueblo. Se ve la señal del pueblo con el nombre. Sigue sonando *Blinding Lights* de The Weekend. Hay cuatro jóvenes dentro cantando la canción.

###### ESC 3. ENTRADA CASA DANI. EXT. MEDIODÍA.

El coche llega a la casa de Dani. Aparca delante de la entrada. Se oye a DANI (19: jovial, sensible, obstinado), ALEX (19: observadore, protectore, atlético), IRENE (18: reservada, empática, coqueta) y VÍCTOR (22: extrovertido, maduro, tatuado) cantando la canción. Dani conduce, Alex está de copilote, Víctor está en la parte trasera del coche, detrás de Dani, e Irene está a su lado. Irene sale del coche por la puerta y abre el maletero. Víctor sale por la otra puerta y se dirige también al maletero.

###### VÍCTOR

(cantando)

I can't see clearly when you're gone...

Irene coge bolsas del maletero y las lleva hacia la puerta de la casa.

###### IRENE

(cantando)

I said, ooh, I'm blinded by the lights.

Alex y Dani siguen dentro del coche.

###### ALEX

¿Las llaves?

###### DANI

Toma.

Dani le lanza las llaves de la casa a Alex.

**ESC. 4. RECIBIDOR HOSTAL / CASA DANI / HABITACIÓN MARIO. INT. DÍA**

ALBA (21: enérgica, sarcástica, robusta) VÍCTOR y MARIO (22: inteligente, curioso, fanfarrón) están hablando por el grupo de Instagram de les amigos.

**CASA DANI**

**HOSTAL**

**HABITACIÓN MARIO**

**VÍCTOR**

¡Eeeeh peña! Alba dice  
que no puede venir.

**DANI**

¿Por?

**ALBA (mensaje y voz  
real)**

tengo que ayudar a la  
mama con el hostel

**MARIO (mensaje y voz  
real)**

heyyy vaya fiesta  
yo tambien trabajo hsta  
tarde hoy

**ESC 5. HABITACIÓN MARIO. INT. TARDE.**

MARIO deja el móvil en su escritorio y sigue escribiendo en su portátil. Está en su habitación, sentado en una silla al lado de la cama. La lámpara del escritorio y la pantalla del ordenador son las únicas fuentes de luz del oscuro habitáculo. Mario se detiene un segundo para dar *play* a una grabadora. Suena una voz de mujer mayor, un poco cortada y temblorosa.

**VOZ 1**

... Ningú vol pagar, ningú sap per què són. ¿Els Riells? Aquests alguna cosa  
sabran segur. Que hablen ya... es otra cosa.

Mario se fija en el documento escrito de la pantalla del ordenador. La palabra "Riells" está siempre subrayada.

**CORTE A**

Mario recoge a toda prisa los documentos y las fotos de encima del escritorio.

**ESC 6. PLAZA MAYOR. EXT. MADRUGADA.**



VÍCTOR está delante del bar, de espaldas al ventanal. ALBA mira a Víctor desde dentro del bar. Víctor intercepta la mirada y se esconde detrás de una columna. Está llamando a MADRE VÍCTOR (55).

**VÍCTOR**

Mamá, sabes que necesito encontrarle.

**MADRE VÍCTOR (LLAMADA)**

No te gustará, Víctor.

**ESC 7. HABITACIÓN VÍCTOR. INT. ANOCHECER**

VÍCTOR está sentado en la cama escribiendo una lista de nombres.

**VÍCTOR (OFF)**

Si no me lo quieres decir tú, tendré que investigarlo yo.

**ESC 8. BAR. INT. DÍA**

VÍCTOR sigue tomándose el café, con la mirada perdida en el borde de la barra y asintiendo de vez en cuando.

**MADRE VÍCTOR (OFF)**

No era un gran hombre...

**VÍCTOR (OFF)**

Eso, en todo caso, será decisión mía.

A través del ventanal que da a la plaza, Víctor ve pasar a MARIO cargado con una mochila, caminando con prisas.

**ESC 9. CALLEJÓN. EXT. DÍA.**

MARIO se detiene delante de una casa vieja, con la pintura ensuciada por la falta de mantenimiento y con la fachada poco cuidada. Llama y se abre la puerta chirriando. HOMBRE MAYOR se medio asoma, sacando solo la cabeza.

**HOMBRE MAYOR**

T'ha vist algú?

**MARIO**

No, senyor.

Hombre Mayor mira hacia ambos lados del callejón.

**HOMBRE 1**

Passa.

Mario entra a la casa.

**ESC 10. RÍO. EXT. TARDE.**

ALEX, ALBA e IRENE están con los pies dentro del río. Irene mete la mano en el río y salpica a Alex con el agua.

**ALEX**

¡Oye!

**IRENE**

(riendo)

Nos tendríamos que haber traído el bikini y darnos un baño.

**ALEX**

(incómode)

No apetece mucho la verdad...¡está fría!

Alex salpica a Irene.

**CORTE A**

Alex e Irene ven a Alba apartada de ellos comiendo patatas y mirando el agua del río. Se acercan hacia ella.

**CORTE A**

**ALBA**

(suspira)

Cada vez viene menos gente de vacaciones, así que bueno... vamos haciendo *mare i jo* solas.

**ALEX**

¿Y tu padre?

**ALBA**

(serenamente)

No hablamos mucho de él por casa. Ni ganas.

Irene se apoya en Alba y extiende una mano hacia Alex.

**IRENE**

Vengaaa, ¡pásame una birra!

**ESC 11. LOCAL. INT. NOCHE.**

DANI, VÍCTOR, ALBA, IRENE, ALEX, MARIO están en su local, un espacio cerrado lleno de luces de colores que cuelgan del techo. Tiene un aspecto gastado, pero está seriamente decorado con objetos que han ido colocando les amigos de año en año y fotografías suyas. De muebles solo hay una estantería, un sofá grande, una mesita llena de botellas y un colchón viejo reposado contra la pared para dormir en él más tarde. Alex coge una cerveza. Víctor está haciendo fotos a Dani con una cámara analógica.

**DANI**

(Se acerca a Víctor)

Otra otra, haz otra. Ven Alex, amiga ven. Hazme una con Alex, Víctor.

**ALEX**

(riendo)

¡Espera, espera!

Alba y Mario se echan miradas cargadas de complicidad y seriedad.

**CORTE A**

Se ve a todes les amigos bailando y cantando con cubatas en la mano.

**MARIO (OFF)**

La investigación es para el TFG, no es tan peligroso créeme.

**ALBA**

*I jo com una imbècil intentant que no et passi res.  
Tio, és que no tens ni idea del què és viure aquí.  
El que és no poder dir una merda per por. Deixa-ho  
estar, busca't un altre lio pel TFG.*

**ESC 12. CALLE. EXT. NOCHE.**

ALEX e IRENE están sentades en un bordillo. Irene está llorando y Alex le abraza.

**IRENE (OFF)**

Después de 5 años. Va, y me deja por WhatsApp. Joder.

**ESC 13. COCINA CASA DANI. INT. TARDE.**

DANI está hablando por teléfono con PADRE DANI en la cocina.

**PADRE DANI**

Ahora mismo le digo a Rafael que te venga a buscar.

**CORTE A**

Dani pinta sobre papel sentado un escritorio. Hay libros de contabilidad y sobre derecho abandonados en una esquina de la mesa.

**CORTE A**

**PADRE DANI (OFF)**

Se ha acabado hacer lo que te salga de los huevos. Eres la vergüenza de esta familia.

Dani empieza a perder el control de su respiración y tira el móvil al suelo. Dani se apoya con la espalda a la pared y resbala hasta caer al suelo.

**ESC. 14. BAR. INT. TARDE.**

MARIO está limpiando vasos detrás de la barra del bar cuando entra un cliente. SUSANA busca dónde sentarse e intercepta con la mirada a Mario, que le devuelve la mirada.

**CORTE A**

Mario deja el café encima de la mesa y arrastra lentamente el ticket con la otra mano. Susana alza la vista y ve el ticket, con la palabra escrita la palabra "Pyrenees Rst." Susana abre los ojos de par en par y devuelve la mirada a Mario.

**MARIO (OFF)**

El Resort no es más que una tapadera.

**ESC 15. DESPACHO SUSANA. INT. ANOCHECER.**

SUSANA y MARIO están en el despacho de Susana. La sala es rectangular y espaciosa, con una ventana muy grande que da al Ayuntamiento. Justo en mitad de la instancia hay una mesa grande y un sillón que preside el lugar.

**SUSANA**

Si les quitas el poder, no son nada.

Susana acerca un carpesano a Mario. Está abierto por la página del contrato del Resort, firmado por EDUARDO RIELLS y JUAN PUERTAS.

**MARIO**

Pero, ¿qué tiene pensado?

Susana señala el nombre Eduardo Riells.

**TRANSICIÓN BARRIDO A NEGRO**

**SUSANA (OFF)**

Conseguir el libro de cuentas.

**ESC 16. EXTERIOR MANSIÓN RIELLS. EXT. NOCHE**

MARIO está parado delante de la mansión de los Riells. Mira a ambos lados e introduce el código.

**FIN TRANSICIÓN**

**ESC 17. INTERIOR MANSIÓN RIELLS. EXT. NOCHE**

MARIO está caminando lentamente por un pasillo estrecho. Resigue la pared con una mano, mientras con la otra alumbra sus pies usando el móvil.

**ESC 18. PLAZA MAYOR. EXT. NOCHE**

ALBA está llamando por teléfono.

**ALBA**

(mientras marca señal)

Siusplau...

**FLASHBACK**

**ESC 19. LOCAL. INT. DÍA.**

ALBA y MARIO están acurrucados en un sofá del local. Mario mira a Alba, sonríe vagamente y le da un beso en la frente.

**ALBA (OFF)**

Joder Mario, ¡agafa'm el puto móvil!

**FIN FLASHBACK**

**ESC 20. DESPACHO MANSIÓN RIELLS. INT. NOCHE**

MARIO está haciendo fotos a unos documentos llenos de números y transacciones cuando su móvil empieza a sonar. Ve que ALBA le está llamando.

**MARIO**

(susurrando)

¡Joder, joder... !

Mario intenta poner el móvil en silencio rápidamente.

**ESC 21. LOCAL. INT. NOCHE.**

ALBA abre la puerta del local bruscamente.

**ESC 22. DESPACHO MANSIÓN RIELLS. INT. NOCHE**

MARIO está recogiendo cuando HOMBRE DESCONOCIDO entra en el despacho, vestido con un uniforme de policía. Mario alza la mirada y se queda paralizado.

**HOMBRE DESCONOCIDO**

¿Qué coño te crees que haces?

**ESC 23. LOCAL. INT. NOCHE**

ALBA se acerca con la respiración agitada a DANI, ALEX, IRENE y VÍCTOR, que están sentados en el sofá.

**ALBA**

(firme)

A Mario le ha pasado algo.

**FIN.**

**CAPÍTULO 2. ALEX.**

**ESC 1. HABITACIÓN CASA LLUÏSA. INT. NOCHE.**

VÍCTOR y ALBA están sentades enfrente de LLUÏSA (64: serena, extrovertida, sensible). LLUÏSA remueve unas cartas del tarot, posadas sobre la mesita que separa a ambos. La casa es vieja, de piedra y con olor a humedad, pero no huele mal. Todes están retirades en una habitación anexa al comedor. El habitáculo es pequeño, abarrotado de objetos místicos y hierbas medicinales.

**LLUÏSA**

Le advertí de que estaba en peligro...

**ALBA**

¿Qué tipo de peligro?

Víctor observa cada esquina de la habitación. Encogido y dándoles la espalda, sigue con la mirada la conversación.

**ESC 2. HABITACIÓN MARIO. INT. NOCHE.**

IRENE y ALEX están registrando la habitación de Mario, desordenando todo lo que encuentran a su paso.

**IRENE**

**(enfadada)**

¡Aquí no hay nada...!

**ALEX**

Sigue buscando.

**ESC 3. COMEDOR MARIO. INT. NOCHE.**

DANI está registrando el comedor, pero no encuentra nada. Se lleva las manos a la frente. Se gira sacudiendo sus brazos con fuerza e intercepta con la mirada una montaña de periódicos al lado del sofá.

**ESC 4. HABITACIÓN CASA LLUÏSA. INT. NOCHE.**

LLUÏSA saca una carta de la baraja de Tarot. La gira y sale la carta del Mundo. Lluïsa hace una mueca y mira a ALBA fijamente.

**LLUÏSA**

El Mundo. Ha habido una traición.

VÍCTOR cruza los brazos y Alba se incorpora. Lluïsa saca la carta de La Justicia, pero invertida. Lluïsa levanta la mirada.

**LLUÏSA (CONT'D)**

Y alguien se ha aprovechado de ello.

**VÍCTOR**

¿Mario?

**LLUÏSA**

No.

**ALBA**

Mario se debió enterar.

Lluïsa gira la tercera carta, es La Torre. A Lluïsa se le descompone el rostro. Víctor la observa con los ojos bien abiertos.

**VÍCTOR**

¿A qué viene esa cara?

Lluïsa deja la carta encima de la mesa con las manos temblorosas.

**ESC 5. HABITACIÓN MARIO. INT. NOCHE.**

ALEX remueve unos papeles encima del escritorio. IRENE está revisando las estanterías y ve que una no tiene polvo. Uno de los libros está más salido que los otros e Irene lo saca. Ve que detrás hay un carpesano muy grueso.



**LLUÏSA (OFF)**

Es la carta de las ataduras, el fin de las opciones.

**IRENE**

Alex...

Alex se gira. Irene señala con la mirada los documentos. Alex se acerca a Irene.

**LLUÏSA (OFF)**

Mario ha fracasado en lo que hacía y está atrapado.

Irene coge el carpesano y lo abre mientras Alex observa. Alex e Irene levantan la mirada y se miran con el ceño fruncido.

**ESC 6. COMEDOR MARIO. INT. NOCHE.**

DANI está sentado en el sofá revisando todos los periódicos que tiene Mario en la casa. Hay noticias subrayadas y otras de recortadas.

**ALEX (OFF)**

¡Dani sube!

Dani mira hacia arriba y se levanta a toda prisa, llevándose en brazos los periódicos.

**LLUÏSA (OFF)**

Esté donde esté, la vida de Mario corre peligro.

**ESC 7. CALLEJÓN. EXT. NOCHE.**

VÍCTOR manda un audio por el grupo de WhatsApp y ALBA cierra la puerta de casa LLUÏSA tras de sí.

**VÍCTOR**

Chicos nosotros ya hemos salido, vamos...

**ESC 8. CALLE MAYOR. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI están caminando rápido por un callejón con los brazos llenos de papeles. ALEX ha puesto el audio de WhatsApp en altavoz para que todes lo escuchen.

**VÍCTOR (AUDIO)**

...de camino al local, nos vemos ahí en 10 min.

**ESC 9. CALLEJÓN. EXT. NOCHE.**

VÍCTOR y ALBA giran hacia la izquierda por la calle del local, anexa al callejón de donde venían. Aceleran el paso.

**ESC 10. CALLE MARIO. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI aceleran el paso y giran hacia la derecha por una calle.

**ESC 11. CALLE. EXT. NOCHE.**

ALBA y VÍCTOR empiezan a correr.

**ESC 12. CALLE. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI están corriendo.

**ESC 13. PUENTE ROMÁNICO. EXT. NOCHE.**

ALBA y VÍCTOR cruzan el puente del pueblo, de piedra y con arcadas debajo.

**ESC 14. PLAZA MAYOR. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI pasan por debajo las arcadas de la Plaza Mayor.

**ESC 15. CALLE LOCAL. EXT. NOCHE**

ALEX, IRENE, DANI, VÍCTOR y ALBA se encuentran delante del local. Se miran fijamente unos con otros.

**ESC 16. LOCAL. INT. NOCHE**

ALEX y DANI arrancan las fotografías personales y recuerdos del grupo de la pizarra de corcho del local y lo sustituyen por las fotografías y documentos que tenía Mario. Lo clavan todo con chinchetas. IRENE esparce los papeles sobre la mesa mientras

VÍCTOR se los mira. ALBA observa la pizarra de corcho con una mano en la barbilla y el ceño fruncido.

**ALBA**

¿Y el ordenador, lo tenéis?

Alex se gira hacia Alba.

**ALEX**

¿Qué ordenador?

Irene y Víctor miran hacia les demás.

**IRENE**

No había ninguno...

**VÍCTOR**

A lo mejor lo llevaba consigo cuando desapareció...

**ALBA**

¿Cuándo has visto a Mario con el ordenador en el trabajo?

**DANI**

Alguien nos ha avanzado.

Todes observan el mural con atención. Alba bosteza y Alex le mira cómplice. Víctor e Irene se acercan al mural.

**ALEX**

Deberíamos descansar.

**DANI**

Mañana tenemos que ir a la policía.

Todes observan un último segundo el mural.

**ESC 17. CALLE/PISCINA. EXT. NOCHE.**

DANI, ALEX e IRENE están caminando por la calle. Les tres dan pasos muy pesados en silencio.

**IRENE**

Yo me voy por aquí.

Alex abraza a Irene, luego lo hace Dani.

**ALEX**

Hasta mañana, Irene.

**IRENE**

Que descanses...

Irene gira por una calle anexa.

**ESC 18. CALLEJÓN. EXT. NOCHE.**

DANI y ALEX dan unos cuantos pasos, pero Alex se detiene detrás de Dani. Dani mira a su alrededor y se gira.

**DANI**

¿Qué pasa?

**ALEX**

Creo que voy a dar un paseo...

**DANI**

¿¿¿Ahora??? ¿Quieres que te acompañe?

Alex mira a Dani y este le devuelve una mirada cómplice.

**DANI**

No tardes eh.

Alex le contesta con una sonrisa mientras Dani se despide con la mano. Alex se desvía y saca de su chaqueta unos auriculares, que conecta al móvil. Camina debajo de las farolas hasta que se para debajo de una de ellas al ver la piscina municipal del pueblo. Se acerca y observa el agua a través de la reja. Se quita los auriculares. Alex mira a su alrededor, sube a la reja y escala hasta poder cruzar al otro lado.

**ALEX**

(murmullando)

Auch...

Alex se airea la mano adolorida y se acerca al agua. Se quita las deportivas, la chaqueta y prueba el agua con el pie. Alex sonríe débilmente. Alex hace ademán de quitarse la camiseta, pero observa su reflejo en el agua y se le endurece el rostro.

**ESC 18. VESTUARIO PISCINA. INT. TARDE. FLASHBACK**

ALEX está delante de su taquilla, se quita el gorro de natación y saca unas toallas. Se dirige hacia las duchas individuales pero una COMPAÑERA le detiene justo antes de llegar.

**COMPAÑERA**

Alex ¿tienes un tampón de sobras?

Alex señala detrás de sí.

**ALEX**

En la taquilla.

**COMPAÑERA**

¡Gracias amiga!

La Compañera se marcha y le deja sola. Alex entra en las duchas, deja la toalla y abre el agua.

**CHICA 1**

¿...oye te han crecido las tetas?

**CHICA 2**

Es de las pastillas.

**CHICA 3**

Dios odio este bañador, se clava por todas partes.

Alex siente el agua deslizarse por su cuerpo mientras escucha los comentarios de sus compañeras. Se encoge con los brazos y se protege a sí mismo.

**ESC 19. PISCINA. EXT. NOCHE.**

ALEX observa su reflejo con las manos temblorosas, agarrando con fuerza el borde de la camiseta. Alex suspira y la suelta. Alex endurece el rostro y se quita los pantalones con rapidez.

**ALEX**

A la mierda.

Alex se tira de cabeza al agua con la camiseta puesta.

**FIN.**

**CAPÍTULO 2. VÍCTOR.**

**ESC 1. HABITACIÓN CASA LLUÏSA. INT. NOCHE.**

VÍCTOR y ALBA están sentades enfrente de LLUÏSA (64: serena, extrovertida, sensible). LLUÏSA remueve unas cartas del tarot, posadas sobre la mesita que separa a ambos. La casa es vieja, de piedra y con olor a humedad, pero no huele mal. Totes están retirades en una habitación anexa al comedor. El habitáculo es pequeño, abarrotado de objetos místicos y hierbas medicinales.

**LLUÏSA**

Le advertí de que estaba en peligro...

**ALBA**

¿Qué tipo de peligro?

Víctor observa cada esquina de la habitación. Encogido y dándoles la espalda, sigue con la mirada la conversación.

**ESC 2. HABITACIÓN MARIO. INT. NOCHE.**

IRENE y ALEX están registrando la habitación de Mario, desordenando todo lo que encuentran a su paso.

**IRENE**

**(enfadada)**

¡Aquí no hay nada...!

**ALEX**

Sigue buscando.

**ESC 3. COMEDOR MARIO. INT. NOCHE.**

DANI está registrando el comedor, pero no encuentra nada. Se lleva las manos a la frente. Se gira sacudiendo sus brazos con fuerza e intercepta con la mirada una montaña de periódicos al lado del sofá.

**ESC 4. HABITACIÓN CASA LLUÏSA. INT. NOCHE.**

LLUÏSA saca una carta de la baraja de Tarot. La gira y sale la carta del Mundo. Lluïsa hace una mueca y mira a ALBA fijamente.

**LLUÏSA**

El Mundo. Ha habido una traición.

VÍCTOR cruza los brazos y Alba se incorpora. Lluïsa saca la carta de La Justicia, pero invertida. Lluïsa levanta la mirada.

**LLUÏSA (CONT'D)**

Y alguien se ha aprovechado de ello.

**VÍCTOR**

¿Mario?

**LLUÏSA**

No.

**ALBA**

Mario se debió enterar.

Lluïsa gira la tercera carta, es La Torre. A Lluïsa se le descompone el rostro. Víctor la observa con los ojos bien abiertos.

**VÍCTOR**

¿A qué viene esa cara?

Lluïsa deja la carta encima de la mesa con las manos temblorosas.

**ESC 5. HABITACIÓN MARIO. INT. NOCHE.**

ALEX remueve unos papeles encima del escritorio. IRENE está revisando las estanterías y ve que una no tiene polvo. Uno de los libros está más salido que los otros e Irene lo saca. Ve que detrás hay un carpesano muy grueso.



**LLUÏSA (OFF)**

Es la carta de las ataduras, el fin de las opciones.

**IRENE**

Alex...

Alex se gira. Irene señala con la mirada los documentos. Alex se acerca a Irene.

**LLUÏSA (OFF)**

Mario ha fracasado en lo que hacía y está atrapado.

Irene coge el carpesano y lo abre mientras Alex observa. Alex e Irene levantan la mirada y se miran con el ceño fruncido.

**ESC 6. COMEDOR MARIO. INT. NOCHE.**

DANI está sentado en el sofá revisando todos los periódicos que tiene Mario en la casa. Hay noticias subrayadas y otras de recortadas.

**ALEX (OFF)**

¡Dani sube!

Dani mira hacia arriba y se levanta a toda prisa, llevándose en brazos los periódicos.

**LLUÏSA (OFF)**

Esté donde esté, la vida de Mario corre peligro.

**ESC 7. CALLEJÓN. EXT. NOCHE.**

VÍCTOR manda un audio por el grupo de WhatsApp y ALBA cierra la puerta de casa LLUÏSA tras de sí.

**VÍCTOR**

Chicos nosotros ya hemos salido, vamos...

**ESC 8. CALLE MAYOR. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI están caminando rápido por un callejón con los brazos llenos de papeles. ALEX ha puesto el audio de WhatsApp en altavoz para que todes lo escuchen.

**VÍCTOR (AUDIO)**

...de camino al local, nos vemos ahí en 10 min.

**ESC 9. CALLEJÓN. EXT. NOCHE.**

VÍCTOR y ALBA giran hacia la izquierda por la calle del local, anexa al callejón de donde venían. Aceleran el paso.

**ESC 10. CALLE MARIO. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI aceleran el paso y giran hacia la derecha por una calle.

**ESC 11. CALLE. EXT. NOCHE.**

ALBA y VÍCTOR empiezan a correr.

**ESC 12. CALLE. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI están corriendo.

**ESC 13. PUENTE ROMÁNICO. EXT. NOCHE.**

ALBA y VÍCTOR cruzan el puente del pueblo, de piedra y con arcadas debajo.

**ESC 14. PLAZA MAYOR. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI pasan por debajo las arcadas de la Plaza Mayor.

**ESC 15. CALLE LOCAL. EXT. NOCHE**

ALEX, IRENE, DANI, VÍCTOR y ALBA se encuentran delante del local. Se miran fijamente unos con otros.

**ESC 16. LOCAL. INT. NOCHE**

ALEX y DANI arrancan las fotografías personales y recuerdos del grupo de la pizarra de corcho del local y lo sustituyen por las fotografías y documentos que tenía Mario. Lo clavan todo con chinchetas. IRENE esparce los papeles sobre la mesa mientras VÍCTOR se los mira. ALBA observa la pizarra de corcho con una mano en la barbilla y el ceño fruncido.

**ALBA**

¿Y el ordenador, lo tenéis?

Alex se gira hacia Alba.

**ALEX**

¿Qué ordenador?

Irene y Víctor miran hacia los demás.

**IRENE**

No había ninguno...

**VÍCTOR**

A lo mejor lo llevaba consigo cuando desapareció...

**ALBA**

¿Cuándo has visto a Mario con el ordenador en el trabajo?

**DANI**

Alguien nos ha avanzado.

Todos observan el mural con atención. Alba bosteza y Alex le mira cómplice. Víctor e Irene se acercan al mural.

**ALEX**

Deberíamos descansar.

**DANI**

Mañana tenemos que ir a la policía.

Todes observan un último segundo el mural.

**ESC 17. RECIBIDOR HOSTAL. INT. NOCHE.**

ALBA y VÍCTOR entran en el hostel y encuentran a la policía hablando con MADRE ALBA. Se detienen y abren los ojos. Madre Alba les ve aparecer, se levanta y sale de detrás del mueble del recibidor.

**MADRE ALBA**

Eeeei, veniu.

Alba y Víctor avanzan lentamente.

**MADRE ALBA**

(ajetreada)

Hi havia uns borratxos fent l'imbècil aquí al davant, han entrat i tot...

Alba y Víctor dejan salir el aire contenido.

**POLICÍA 1**

Senyora, hem de seguir...

**MADRE ALBA**

Sí, sí, i tant. (a Alba y Víctor) Ens veiem ara.

Madre Alba vuelve a la zona del mueble del recibidor. Alba y Víctor se dirigen hacia las escaleras. Alba camina mirando al suelo sin decir nada.

**ESC 18. ESCALERAS HOSTAL. INT. NOCHE.**

ALBA y VÍCTOR llegan al inicio de unas escaleras que suben. Víctor pone un pie en el primer escalón. Alba mira a Víctor.

**ALBA**

Víctor...

Víctor se detiene y se gira.

**VÍCTOR**

Oye, Alba... ¿Quieres...? Eh... Vols parlar una estona?

Alba levanta la mirada.

**ALBA**

Eh... No, no, gràcies Víctor. Et volia dir que he d'ajudar a la meva mare.

Víctor baja la cabeza.

**VÍCTOR**

(incómodo)

Sí, sí, claro... Bona nit, Alba.

**ALBA**

(sonriendo)

Bona nit.

Alba gira hacia el comedor. Víctor se medio gira, pero ve a los policías en el recibidor. Disimuladamente, saca su móvil y les hace fotos. Se gira y sube rápidamente las escaleras.

#### **ESC 19. HABITACIÓN VÍCTOR. INT. NOCHE.**

VÍCTOR entra apresurado en su habitación, tira la chaqueta al suelo y saca el teléfono. Se dirige hacia el escritorio, se sienta y abre el ordenador portátil. Conecta el teléfono al ordenador y abre un archivo Word. Se coloca bien el pelo. En el Word aparece una ficha vacía y añade la foto de uno de los policías. Hace click en guardar y pone de nombre al archivo "Candidato 24". Se apoya la frente con los dedos de una mano. Cierra el documento y aparece una carpeta de documentos abierta en el escritorio llamada "Investigación padre". De repente, se oye un golpe muy fuerte. Víctor se gira hacia la puerta.

**ESC 20. PASILLO HOSTAL. INT. NOCHE.**

VÍCTOR sale de su habitación y se asoma al pasillo. Ve a MONTSE llamar a la puerta de la habitación de Alba.

**ALBA (OFF)**

Qui és?

**MADRE ALBA**

Sóc jo...

**ALBA (OFF)**

(sollozando)

Passa...

Víctor se detiene a escuchar unos segundos, pero cierra la puerta y vuelve a entrar en su habitación.

**ESC 21. HABITACIÓN VÍCTOR. INT. NOCHE.**

VÍCTOR cierra la puerta suavemente y se apoya de espaldas a ella. Empieza a deslizarse lentamente por ella hasta terminar sentado en el suelo. Apoya la cabeza en la puerta y se lleva las manos a la cabeza.

**VÍCTOR**

(a sí mismo)

Tenía que ser de ella...

**FIN.**

**CAPÍTULO 2. ALBA**

**ESC 1. HABITACIÓN CASA LLUÏSA. INT. NOCHE.**

VÍCTOR y ALBA están sentades enfrente de LLUÏSA (64: serena, extrovertida, sensible). LLUÏSA remueve unas cartas del tarot, posadas sobre la mesita que separa a ambos. La casa es vieja, de piedra y con olor a humedad, pero no huele mal. Todes están retirades en una habitación anexa al comedor. El habitáculo es pequeño, abarrotado de objetos místicos y hierbas medicinales.

**LLUÏSA**

Le advertí de que estaba en peligro...

**ALBA**

¿Qué tipo de peligro?

Víctor observa cada esquina de la habitación. Encogido y dándoles la espalda, sigue con la mirada la conversación.

**ESC 2. HABITACIÓN MARIO. INT. NOCHE.**

IRENE y ALEX están registrando la habitación de Mario, desordenando todo lo que encuentran a su paso.

**IRENE**

**(enfadada)**

¡Aquí no hay nada...!

**ALEX**

Sigue buscando.

**ESC 3. COMEDOR MARIO. INT. NOCHE.**

DANI está registrando el comedor, pero no encuentra nada. Se lleva las manos a la frente. Se gira sacudiendo sus brazos con fuerza e intercepta con la mirada una montaña de periódicos al lado del sofá.

**ESC 4. HABITACIÓN CASA LLUÏSA. INT. NOCHE.**

LLUÏSA saca una carta de la baraja de Tarot. La gira y sale la carta del Mundo. Lluïsa hace una mueca y mira a ALBA fijamente.

**LLUÏSA**

El Mundo. Ha habido una traición.

VÍCTOR cruza los brazos y Alba se incorpora. Lluïsa saca la carta de La Justicia, pero invertida. Lluïsa levanta la mirada.

**LLUÏSA (CONT'D)**

Y alguien se ha aprovechado de ello.

**VÍCTOR**

¿Mario?

**LLUÏSA**

No.

**ALBA**

Mario se debió enterar.

Lluïsa gira la tercera carta, es La Torre. A Lluïsa se le descompone el rostro. Víctor la observa con los ojos bien abiertos.

**VÍCTOR**

¿A qué viene esa cara?

Lluïsa deja la carta encima de la mesa con las manos temblorosas.

**ESC 5. HABITACIÓN MARIO. INT. NOCHE.**

ALEX remueve unos papeles encima del escritorio. IRENE está revisando las estanterías y ve que una no tiene polvo. Uno de los libros está más salido que los otros e Irene lo saca. Ve que detrás hay un carpesano muy grueso.



**LLUÏSA (OFF)**

Es la carta de las ataduras, el fin de las opciones.

**IRENE**

Alex...

Alex se gira. Irene señala con la mirada los documentos. Alex se acerca a Irene.

**LLUÏSA (OFF)**

Mario ha fracasado en lo que hacía y está atrapado.

Irene coge el carpesano y lo abre mientras Alex observa. Alex e Irene levantan la mirada y se miran con el ceño fruncido.

**ESC 6. COMEDOR MARIO. INT. NOCHE.**

DANI está sentado en el sofá revisando todos los periódicos que tiene Mario en la casa. Hay noticias subrayadas y otras de recortadas.

**ALEX (OFF)**

¡Dani sube!

Dani mira hacia arriba y se levanta a toda prisa, llevándose en brazos los periódicos.

**LLUÏSA (OFF)**

Esté donde esté, la vida de Mario corre peligro.

**ESC 7. CALLEJÓN. EXT. NOCHE.**

VÍCTOR manda un audio por el grupo de WhatsApp y ALBA cierra la puerta de casa LLUÏSA tras de sí.

**VÍCTOR**

Chicos nosotros ya hemos salido, vamos...

**ESC 8. CALLE MAYOR. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI están caminando rápido por un callejón con los brazos llenos de papeles. ALEX ha puesto el audio de WhatsApp en altavoz para que todes lo escuchen.

**VÍCTOR (AUDIO)**

...de camino al local, nos vemos ahí en 10 min.

**ESC 9. CALLEJÓN. EXT. NOCHE.**

VÍCTOR y ALBA giran hacia la izquierda por la calle del local, anexa al callejón de donde venían. Aceleran el paso.

**ESC 10. CALLE MARIO. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI aceleran el paso y giran hacia la derecha por una calle.

**ESC 11. CALLE. EXT. NOCHE.**

ALBA y VÍCTOR empiezan a correr.

**ESC 12. CALLE. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI están corriendo.

**ESC 13. PUENTE ROMÁNICO. EXT. NOCHE.**

ALBA y VÍCTOR cruzan el puente del pueblo, de piedra y con arcadas debajo.

**ESC 14. PLAZA MAYOR. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI pasan por debajo las arcadas de la Plaza Mayor.

**ESC 15. CALLE LOCAL. EXT. NOCHE**

ALEX, IRENE, DANI, VÍCTOR y ALBA se encuentran delante del local. Se miran fijamente unos con otros.

**ESC 16. LOCAL. INT. NOCHE**

ALEX y DANI arrancan las fotografías personales y recuerdos del grupo de la pizarra de corcho del local y lo sustituyen por las fotografías y documentos que tenía Mario. Lo clavan todo con chinchetas. IRENE esparce los papeles sobre la mesa mientras VÍCTOR se los mira. ALBA observa la pizarra de corcho con una mano en la barbilla y el ceño fruncido.

**ALBA**

¿Y el ordenador, lo tenéis?

Alex se gira hacia Alba.

**ALEX**

¿Qué ordenador?

Irene y Víctor miran hacia les demás.

**IRENE**

No había ninguno...

**VÍCTOR**

A lo mejor lo llevaba consigo cuando desapareció...

**ALBA**

¿Cuándo has visto a Mario con el ordenador en el trabajo?

**DANI**

Alguien nos ha avanzado.

Todes observan el mural con atención. Alba bosteza y Alex le mira cómplice. Víctor e Irene se acercan al mural.

**ALEX**

Deberíamos descansar.

**DANI**

Mañana tenemos que ir a la policía.

Todes observan un último segundo el mural.

**ESC 17. RECIBIDOR HOSTAL. INT. NOCHE.**

ALBA y VÍCTOR entran en el hostel y encuentran a la policía hablando con MADRE ALBA. Se detienen y abren los ojos. Madre Alba les ve aparecer, se levanta y sale de detrás del mueble del recibidor.

**MADRE ALBA**

Eeeei, veniu.

Alba y Víctor avanzan lentamente.

**MADRE ALBA**

(ajetreada)

Hi havia uns borratxos fent l'imbècil aquí al davant, han entrat i tot...

Alba y Víctor dejan salir el aire contenido.

**POLICÍA 1**

Senyora, hem de seguir...

**MADRE ALBA**

Sí, sí, i tant. (a Alba y Víctor) Ens veiem ara.

Madre Alba vuelve a la zona del mueble del recibidor. Alba y Víctor se dirigen hacia las escaleras. Alba camina mirando al suelo sin decir nada.

**ESC 18. ESCALERAS HOSTAL. INT. NOCHE.**

ALBA y VÍCTOR llegan al inicio de unas escaleras que suben. Víctor pone un pie en el primer escalón. Alba mira a Víctor.

**ALBA**

Víctor...

Víctor se detiene y se gira.

**VÍCTOR**

Oye, Alba... ¿Quieres...? Eh... Vols parlar una estona?

Alba levanta la mirada.

**ALBA**

Eh... No, no, gràcies Víctor. Et volia dir que he d'ajudar a la meva mare.

Víctor baja la cabeza.

**VÍCTOR**

(incómodo)

Sí, sí, claro... Bona nit, Alba.

**ALBA**

(sonriendo)

Bona nit.

Alba se gira y vuelve al recibidor.

**ESC 19. RECIBIDOR HOSTAL. INT. NOCHE.**

Alba gira hacia el comedor. Madre Alba la ve.

**MADRE ALBA**

(a los policías)

Disculpin un moment.

Madre Alba se dirige hacia la entrada del comedor y entra.

**ESC 20. COMEDOR HOSTAL. INT. NOCHE.**

MADRE ALBA entra en el comedor. ALBA está de pie, dando vueltas sobre sí misma. Ve que entra su madre y se acerca hacia ella.

**ALBA**

Estava esperant a què marxessin, no volia...

**MADRE ALBA**

(alzando la voz, pero susurrando)

Es pot saber on eres?!

Alba se echa para atrás y frunce el ceño.

**MADRE ALBA (CONT'D)**

Porto tota la tarda trucant-te!

Alba niega con la cabeza y mira al techo. Se le humedecen los ojos.

**MADRE ALBA (CONT'D)**

T'he dit que podies marxar, però esperava que si et trucava per venir almenys respondries.

Alba mira extrañada y dolida a su madre.

**MADRE ALBA (CONT'D)**

Porto tota la nit amb dos borratxos entrant i sortint de l'hostal, a més de tots els clients, i estava sola!

**ALBA**

(cortando a Madre Alba)

Prou!

Madre Alba calla de golpe.

**ALBA (CONT'D)**

(con lágrimas en los ojos)

Prou! No puc més! Estic aquí 24 hores al dia. Joder, he tingut un dia de merda, et demano un moment i m'emporto la bronca del segle?

Desfoga't amb algú que no tinguis puto esclavitzat!

Madre de Alba se queda muda. Alba se echa a llorar y se va del comedor con el paso agitado.

**ESC 21. HABITACIÓN ALBA. INT. NOCHE.**

ALBA abre la puerta de la habitación y cierra de golpe.

**ESC 22. RECIBIDOR HOSTAL. INT. NOCHE.**

MADRE ALBA está despidiendo a los policías, que salen por la puerta. Se oye un portazo.

**MADRE ALBA**

Déu, déu...

Madre Alba mira hacia las escaleras.

**ESC 23. HABITACIÓN ALBA. INT. NOCHE.**

ALBA se dirige hacia la cama, se desploma y llora desconsoladamente.

**ESC 24. PASILLO HOSTAL. INT. NOCHE.**

VÍCTOR está observando a lo lejos, desde la puerta de su habitación. MADRE ALBA se acerca a la puerta de la habitación de Alba. Se detiene un segundo y llama a la puerta.

**ESC 25. HABITACIÓN ALBA. INT. NOCHE.**

ALBA está en la cama llorando, cuando escucha que alguien llama a su puerta. Se levanta.

**ALBA**

(mirando a la puerta)

Qui és?

**MADRE ALBA (OFF)**

Sóc jo...

**ALBA**

Passa.

MADRE ALBA entra, cierra la puerta y se sienta en la cama. Alba se levanta sollozando y Madre Alba le ofrece sus brazos. Alba empieza

a llorar y abraza a su madre con fuerza. Madre Alba también empieza a llorar.

**FIN.**



**CAPÍTULO 2. DANI**

**ESC 1. HABITACIÓN CASA LLUÏSA. INT. NOCHE.**

VÍCTOR y ALBA están sentades enfrente de LLUÏSA (64: serena, extrovertida, sensible). LLUÏSA remueve unas cartas del tarot, posadas sobre la mesita que separa a ambos. La casa es vieja, llena de vigas de madera. Todes están retirades en una habitación anexa al comedor. Es un rincón pequeño, con una chimenea decorando el espacio, abarrotado de objetos místicos y hierbas medicinales.

**LLUÏSA**

Le advertí de que estaba en peligro...

**ALBA**

¿Qué tipo de peligro?

Víctor observa cada esquina de la habitación. Encogido y dándoles la espalda, sigue con la mirada la conversación.

**ESC 2. HABITACIÓN MARIO. INT. NOCHE.**

IRENE y ALEX están registrando la habitación de Mario, desordenando todo lo que encuentran a su paso.

**IRENE**

(enfadada)

¡Aquí no hay nada...!

**ALEX**

Sigue buscando, algo tiene que haber.

**ESC 3. COMEDOR MARIO. INT. NOCHE.**

DANI está registrando el comedor, pero no encuentra nada. Se lleva las manos a la frente. Se gira e intercepta con la mirada una montaña de periódicos al lado del sofá.

**ESC 4. HABITACIÓN CASA LLUÏSA. INT. NOCHE.**

LLUÏSA saca una carta de la baraja de Tarot. La gira y sale la carta del Mundo. Lluïsa hace una mueca y mira a ALBA fijamente.

**LLUÏSA**

El Mundo... Ha habido una traición.

VÍCTOR cruza los brazos y Alba se incorpora. Lluïsa saca la carta de La Justicia, pero invertida. Lluïsa levanta la mirada y frunce el rostro.

**LLUÏSA (CONT'D)**

Y alguien se ha aprovechado de ello.

**VÍCTOR**

¿Mario?

**LLUÏSA**

No.

**ALBA**

Mario se debió enterar. Estaba haciendo el tonto para su TFG...

Lluïsa gira la tercera carta, es La Torre. A Lluïsa se le descompone el rostro. Víctor la observa con los ojos bien abiertos.

**VÍCTOR**

¿A qué viene esa cara?

Lluïsa deja la carta encima de la mesa con las manos temblorosas.

**ESC 5. HABITACIÓN MARIO. INT. NOCHE.**

ALEX remueve unos papeles encima del escritorio. IRENE está revisando las estanterías y ve que un trozo no tiene polvo. Uno de los libros está más salido que los otros e Irene lo saca. Ve que detrás hay un carpesano muy grueso.

**LLUÏSA (OFF)**

Es la carta de las ataduras, el fin de las opciones.

**IRENE**

Alex...

Alex se gira. Irene señala con la mirada los documentos. Alex se acerca a Irene.

**LLUÏSA (OFF)**

Mario ha fracasado en lo que hacía y está atrapado.

Irene coge el carpesano y lo abre mientras Alex observa. Alex e Irene levantan la mirada y se miran con el ceño fruncido.

**ESC 6. COMEDOR MARIO. INT. NOCHE.**

DANI está sentado en el sofá revisando todos los periódicos que tiene Mario en la casa. Hay noticias subrayadas y otras de recortadas.

**ALEX (OFF)**

¡Dani sube!

Dani mira hacia arriba y se levanta a toda prisa, llevándose en brazos los periódicos.

**LLUÏSA (OFF)**

Esté donde esté, la vida de Mario corre peligro.

**ESC 7. CALLEJÓN. EXT. NOCHE.**

VÍCTOR manda un audio por el grupo de WhatsApp y ALBA cierra la puerta de casa LLUÏSA tras de sí.

**VÍCTOR**

Chicos nosotros ya hemos salido, vamos...

**ESC 8. CALLE MAYOR. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI están caminando rápido por un callejón con los brazos llenos de papeles. ALEX ha puesto el audio de WhatsApp en altavoz para que todes lo escuchen.

**VÍCTOR (AUDIO)**

...de camino al local, nos vemos ahí en 10 min.

**ESC 9. CALLEJÓN. EXT. NOCHE.**

VÍCTOR y ALBA giran hacia la izquierda por la calle del local, anexa al callejón de donde venían. Aceleran el paso.

**ESC 10. CALLE MARIO. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI aceleran el paso y giran hacia la derecha por una calle.

**ESC 11. CALLE. EXT. NOCHE.**

ALBA y VÍCTOR empiezan a correr.

**ESC 12. CALLE. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI están corriendo.

**ESC 13. PUENTE ROMÁNICO. EXT. NOCHE.**

ALBA y VÍCTOR cruzan el puente del pueblo, de piedra y con arcadas debajo.

**ESC 14. PLAZA MAYOR. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI pasan por debajo las arcadas de la Plaza Mayor.

**ESC 15. CALLE LOCAL. EXT. NOCHE**

ALEX, IRENE, DANI, VÍCTOR y ALBA se encuentran delante del local. Se miran fijamente unos con otros.

**ESC 16. LOCAL. INT. NOCHE**

ALEX y DANI arrancan las fotografías personales y recuerdos del grupo de la pizarra de corcho del local y lo sustituyen por las fotografías y documentos que tenía Mario. Lo clavan todo con chinchetas. IRENE esparce los papeles sobre la mesa mientras VÍCTOR se los mira. ALBA observa la pizarra de corcho con una mano en la barbilla y el ceño fruncido.

**ALBA**

¿Y el ordenador, lo tenéis?

Alex se gira hacia Alba.

**ALEX**

¿Qué ordenador?

Irene y Víctor miran hacia los demás.

**IRENE**

No había ninguno...

**VÍCTOR**

A lo mejor lo llevaba consigo cuando desapareció...

**ALBA**

¿Cuándo has visto a Mario cargando con el portátil?

**DANI**

Quizás alguien se nos ha adelantado.

Todos observan el mural con atención. Alba bosteza y Alex le mira cómplice. Víctor e Irene se acercan al mural.

**ALEX**

Deberíamos descansar...

**DANI**

Y mañana ir a la policía.

Todes observan un último segundo el mural.

**ESC 17. CALLE. EXT. NOCHE.**

DANI, ALEX e IRENE están caminando por la calle. Les tres dan pasos muy pesados en silencio.

**IRENE**

Yo me voy por aquí.

Alex abraza a Irene, luego lo hace Dani.

**ALEX**

Hasta mañana, Irene.

**IRENE**

Que descanses...

Irene gira por una calle anexa.

**ESC 18. CALLEJÓN. EXT. NOCHE.**

DANI y ALEX dan unos cuantos pasos, pero Alex se detiene detrás de Dani. Dani mira a su alrededor y se gira.

**DANI**

¿Qué pasa?

**ALEX**

Creo que voy a dar un paseo...

**DANI**

¿¿¿Ahora??? ¿Quieres que te acompañe?

Alex mira a Dani y este le devuelve una mirada cómplice.

**DANI**

No tardes eh.

Alex le contesta con una sonrisa mientras Dani se despide con la mano.

**ESC 19. ENTRADA CASA DANI. EXT. NOCHE.**

DANI llega a la entrada y ve un coche negro muy elegante aparcado enfrente. De dentro sale un hombre con traje.

**RAFAEL**

Te has tomado tu tiempo... Sube al coche Dani.

**DANI**

Rafael... (pausa) ¿Qué haces aquí?

**RAFAEL**

Sube, por favor.

**DANI**

Si tanto me quieren en casa, que vengan a buscarme ellos mismos.

Dani empieza a caminar hacia la entrada de casa. Rafael le sigue con la mirada sin moverse del sitio.

**RAFAEL**

Están en una cena con los Riells.

**DANI**

Eso... Siempre el trabajo por delante.

Dani se gira hacia la puerta. Se queda quieto y abre los ojos de par en par.

**DANI (CONT'D)**

(girándose hacia Rafael)

Espera... ¿Has dicho Riells?

**RAFAEL**

Sí, los de este pueblo. (Pausa). Dani, va, sube al coche.

**DANI**

No. No quiero que me mangoneen como siempre. No voy a ir.

**RAFAEL**

Sabes de sobras que si no te llevo ahora, me harán volver.

**DANI**

(sorprendido, dolido)

¿Desde cuando estás de su parte?

**RAFAEL**

Hemos hablado de esto antes, así no solucionas nada.

Dani niega con la cabeza. Se acerca a Rafael.

**DANI**

(gritado)

¡Pensaba que éramos amigos!

Rafael se acerca a Dani y le coge del hombro. Dani hace ademán de apartarse pero Rafael aprieta.

**RAFAEL**

¡Compórtate como un adulto de una vez!

**DANI**

(con los ojos húmedos)

¿Cómo el que quiero ser yo, o como el que quieren ellos que sea?

Dani fija la mirada en Rafael, que le suelta. Se dirige hacia la puerta rápidamente, entra y cierra de un portazo.

**FIN.**



**CAPÍTULO 2. IRENE**

**ESC 1. HABITACIÓN CASA LLUÏSA. INT. NOCHE.**

VÍCTOR y ALBA están sentades enfrente de LLUÏSA (64: serena, extrovertida, sensible). LLUÏSA remueve unas cartas del tarot, posadas sobre la mesita que separa a ambos. La casa es vieja, de piedra y con olor a humedad, pero no huele mal. Todes están retirades en una habitación anexa al comedor. El habitáculo es pequeño, abarrotado de objetos místicos y hierbas medicinales.

**LLUÏSA**

Le advertí de que estaba en peligro...

**ALBA**

¿Qué tipo de peligro?

Víctor observa cada esquina de la habitación. Encogido y dándoles la espalda, sigue con la mirada la conversación.

**ESC 2. HABITACIÓN MARIO. INT. NOCHE.**

IRENE y ALEX están registrando la habitación de Mario, desordenando todo lo que encuentran a su paso.

**IRENE**

**(enfadada)**

¡Aquí no hay nada...!

**ALEX**

Sigue buscando.

**ESC 3. COMEDOR MARIO. INT. NOCHE.**

DANI está registrando el comedor, pero no encuentra nada. Se lleva las manos a la frente. Se gira sacudiendo sus brazos con fuerza e intercepta con la mirada una montaña de periódicos al lado del sofá.

**ESC 4. HABITACIÓN CASA LLUÏSA. INT. NOCHE.**

LLUÏSA saca una carta de la baraja de Tarot. La gira y sale la carta del Mundo. Lluïsa hace una mueca y mira a ALBA fijamente.

**LLUÏSA**

El Mundo. Ha habido una traición.

VÍCTOR cruza los brazos y Alba se incorpora. Lluïsa saca la carta de La Justicia, pero invertida. Lluïsa levanta la mirada.

**LLUÏSA (CONT'D)**

Y alguien se ha aprovechado de ello.

**VÍCTOR**

¿Mario?

**LLUÏSA**

No.

**ALBA**

Mario se debió enterar.

Lluïsa gira la tercera carta, es La Torre. A Lluïsa se le descompone el rostro. Víctor la observa con los ojos bien abiertos.

**VÍCTOR**

¿A qué viene esa cara?

Lluïsa deja la carta encima de la mesa con las manos temblorosas.

**ESC 5. HABITACIÓN MARIO. INT. NOCHE.**

ALEX remueve unos papeles encima del escritorio. IRENE está revisando las estanterías y ve que una no tiene polvo. Uno de los libros está más salido que los otros e Irene lo saca. Ve que detrás hay un carpesano muy grueso.

**LLUÏSA (OFF)**

Es la carta de las ataduras, el fin de las opciones.

**IRENE**

Alex...

Alex se gira. Irene señala con la mirada los documentos. Alex se acerca a Irene.

**LLUÏSA (OFF)**

Mario ha fracasado en lo que hacía y está atrapado.

Irene coge el carpesano y lo abre mientras Alex observa. Alex e Irene levantan la mirada y se miran con el ceño fruncido.

**ESC 6. COMEDOR MARIO. INT. NOCHE.**

DANI está sentado en el sofá revisando todos los periódicos que tiene Mario en la casa. Hay noticias subrayadas y otras de recortadas.

**ALEX (OFF)**

¡Dani sube!

Dani mira hacia arriba y se levanta a toda prisa, llevándose en brazos los periódicos.

**LLUÏSA (OFF)**

Esté donde esté, la vida de Mario corre peligro.

**ESC 7. CALLEJÓN. EXT. NOCHE.**

VÍCTOR manda un audio por el grupo de WhatsApp y ALBA cierra la puerta de casa LLUÏSA tras de sí.

**VÍCTOR**

Chicos nosotros ya hemos salido, vamos...

**ESC 8. CALLE MAYOR. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI están caminando rápido por un callejón con los brazos llenos de papeles. ALEX ha puesto el audio de WhatsApp en altavoz para que todes lo escuchen.

**VÍCTOR (AUDIO)**

...de camino al local, nos vemos ahí en 10 min.

**ESC 9. CALLEJÓN. EXT. NOCHE.**

VÍCTOR y ALBA giran hacia la izquierda por la calle del local, anexa al callejón de donde venían. Aceleran el paso.

**ESC 10. CALLE MARIO. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI aceleran el paso y giran hacia la derecha por una calle.

**ESC 11. CALLE. EXT. NOCHE.**

ALBA y VÍCTOR empiezan a correr.

**ESC 12. CALLE. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI están corriendo.

**ESC 13. PUENTE ROMÁNICO. EXT. NOCHE.**

ALBA y VÍCTOR cruzan el puente del pueblo, de piedra y con arcadas debajo.

**ESC 14. PLAZA MAYOR. EXT. NOCHE.**

ALEX, IRENE y DANI pasan por debajo las arcadas de la Plaza Mayor.

**ESC 15. CALLE LOCAL. EXT. NOCHE**

ALEX, IRENE, DANI, VÍCTOR y ALBA se encuentran delante del local. Se miran fijamente unos con otros.

**ESC 16. LOCAL. INT. NOCHE**

ALEX y DANI arrancan las fotografías personales y recuerdos del grupo de la pizarra de corcho del local y lo sustituyen por las fotografías y documentos que tenía Mario. Lo clavan todo con chinchetas. IRENE esparce los papeles sobre la mesa mientras VÍCTOR se los mira. ALBA observa la pizarra de corcho con una mano en la barbilla y el ceño fruncido.

**ALBA**

¿Y el ordenador, lo tenéis?

Alex se gira hacia Alba.

**ALEX**

¿Qué ordenador?

Irene y Víctor miran hacia les demás.

**IRENE**

No había ninguno...

**VÍCTOR**

A lo mejor lo llevaba consigo cuando desapareció...

**ALBA**

¿Cuándo has visto a Mario con el ordenador en el trabajo?

**DANI**

Alguien nos ha avanzado.

Todes observan el mural con atención. Alba bosteza y Alex le mira cómplice. Víctor e Irene se acercan al mural.

**ALEX**

Deberíamos descansar.

**DANI**

Mañana tenemos que ir a la policía.

Todes observan un último segundo el mural.

**ESC 17. CALLE. EXT. NOCHE.**

DANI, ALEX e IRENE están caminando por la calle. Les tres dan pasos muy pesados en silencio.

**IRENE**

Yo me voy por aquí.

Alex abraza a Irene, luego lo hace Dani.

**ALEX**

Hasta mañana, Irene.

**IRENE**

Que descanses...

Irene gira por una calle anexa y empieza a caminar. Saca el móvil y escucha un audio de MARTA.

**MARTA (AUDIO)**

... y sé que estás enfadada, pero contéstame Irene. No digo que lo arreglemos pero al menos dime algo. ¿O qué, lo dejamos así y ya?

Después de cinco años...-

Irene se para debajo de una farola encendida. Empieza a teclear una respuesta con las cejas fruncidas pero lo borra. Irene alza la cabeza al escuchar las voces de unos hombres a lo lejos, que están dentro de una furgoneta al otro lado de la calle.

**HOMBRE 1**

(irónico)

¿Que vas al aeropuerto guapa?

Irene ladea la cabeza y ve una CHICA con el rostro tensado, cargada con maletas y sola.

**HOMBRE 2**

Si quieres te llevamos donde sea eh.

Irene se muerde el labio y, con el móvil aún en la mano, se acerca a paso ligero hasta la chica.

**IRENE**

¡Hombre tía! Te estaba buscando. Vamos va, que nos esperan todos.

Irene llega a la zona donde está la Chica y los hombres. Irene rodea a la Chica por los hombros, dando la espalda a los hombres. La Chica la mira con los ojos bien abiertos y asiente. Irene y la Chica empiezan a caminar en dirección contraria. HOMBRE 2 sale del vehículo y se acerca.

**HOMBRE 2**

Eheh, culo negro no tan deprisa. Estábamos hablando con tu amiguita ¿verdad?

Hombre 2 agarra a Irene del hombro. Irene lo aparta de un golpe y se gira.

**IRENE**

No me toques.

**HOMBRE 2**

Uhhh sooo... (*Se gira hacia su amigo*) ¿Has visto tío? Vaya humos tiene esta. (*Mira a Irene*) No pasa nada ¿vale? Solo hablamos.

Irene se posa delante de la Chica y le enseña por la espalda el móvil, preparado para marcar a la policía. La Chica lo mira y lo coge con disimulo.

**IRENE**

Nosotras no queremos hablar. Así que vete con tu amigo y déjanos en paz.

**HOMBRE 1**

Déjalo estar macho, que no me gustan las negras.

**HOMBRE 2**

Esta no está mal. Si la miras así rápido todavía se salva...

Irene observa con disgusto a los dos hombres. Le tiemblan las manos. La Chica lo ve y le coje la mano a Irene mientras llama a la policía.

**CHICA**

(débil)

Estoy llamando a la policía, iros ya.

El Hombre 2 dirige la mirada a la Chica y hace amán de acercarse, pero para en seco y se marcha.

**HOMBRE 2**

Putas niñas. ¡Ni hablar se puede ya!

Irene y Chica empiezan a caminar apresuradas, alejándose de los hombres. La furgoneta arranca y ambas suspiran aliviadas, aún cogidas de la mano. Se meten por un callejón.

**ESC 18. CALLEJÓN. EXT. NOCHE.**

IRENE y CHICA se meten por un callejón anexo a la calle de donde venían. Se detienen y se apoyan en la pared. La Chica le devuelve el móvil a Irene.

**CHICA**

Muchas gracias. Siento no haber sabido ayudar...

**IRENE**

(sonriendo)

Sí que has ayudado, estaba empezando a ponerme nerviosa. ¿Para dónde vas?

**CHICA**

Para ahí, voy a pillar el bus.



**IRENE**

Yo también voy por ahí. ¿Vamos juntas?

**CHICA**

Vamos juntas.

Irene y la Chica empiezan a caminar mientras hablan entre ellas.

**FIN.**



Agrupación de los guiones técnicos del Teaser y los cinco fragmentos del capítulo 2 con las escenas conjuntas y las individuales que se han rodado.

### CONTIENE

**6.5.1. Guion Piloto Teaser**

**6.5.2. Guion Capítulo 2 Parte Conjunta**

**6.5.3. Guion Capítulo 2 Alex (Rodaje)**

**6.5.4. Guion Capítulo 2 Víctor (Rodaje)**

**6.5.5. Guion Capítulo 2 Alba (Rodaje)**

**6.5.6. Guion Capítulo 2 Dani (Rodaje)**

**6.5.7. Guion Capítulo 2 Irene (Rodaje)**

**GUION TÉCNICO - TEASER**

Esc.	Num. Plano	Tipo de plano	Mov. Cámara	Material	Descripción	Audio	Duración	Tiempo total
1 (3)	1	GPG Cenital-Contrera	Travelling seguimiento (Drone)	Drone	Coche por la carretera. De fondo se ve el pueblo. Aparece señal.	Suena <i>Empezar</i> de Carla Font.	25"	00:25
2 (3)	2	PG Contra	Fija (Trípode)	Trípode	Coche entrando en el pueblo. Se ve la señal del pueblo. ALEX, DANI, VÍCTOR e IRENE están cantando la canción.	Sigue sonando <i>Empezar</i> de Carla Font. Ellos cantan.	10"	00:35
3	3	PG Frontal $\frac{3}{4}$	(Plasecuencia) Travelling seguimiento	Gimbal	El coche llega a la casa de Dani. Victor sale por la puerta trasera y se dirige al maletero. La cámara sigue a Irene que coge bolsas del maletero y pasa por delante de la ventana. La cámara se introduce por la ventana abierta de Alex y Dani tira las llaves hacia la cámara.	Siguen cantando. Sonido: Puerta coche V: I can't see...gone... I: I said, ooh...lights. A: ¿Las llaves? D: Toma. Sonido: LLaves	20"	00:55
4 (6) Pantalla partida	4/5/6	PM Frontal (V) PM Frontal (A) PM Frontal (M)	Fija (Trípode)	Trípode	Victor y Dani están en casa de Dani. Mensajea por el grupo de IG y Alba contesta desde el hostel. Mario también contesta desde su habitación. Mario deja el móvil en el escritorio. Las pantallas se van.	V: ¡Eeeeh peña! Alba...venir. D: ¿Por? M: heyyy vaya...hoy Sonido mensajes	15"	01:10

5	7	PD (grabadora)	En mano	Gimbal	Grabadora encendida. Se oye una voz.	V1: ... Nadie quiere pagar... es otra cosa	3"	01:13
5	8	PG (pantalla ordenador)	En mano	Gimbal	Se ve el nombre "Pyrenees Rst." diversas veces subrayado.	V1: ... Nadie quiere pagar... es otra co	2"	01:15
5	9	PD (documentos y fotografías)	En mano Rack focus	Gimbal	Documentos y fotografías del caso encima de la mesa.	V1: ... Nadie quiere pagar... es otra co	2"	01:17
6	10	PG Lateral-Frontal (V)	Fijo (Trípode)	Trípode	VÍCTOR está delante del bar, de espaldas al ventanal. ALBA mira a Víctor desde dentro del bar. Víctor intercepta la mirada y se esconde detrás de una columna.	Ambiente	5"	01:22
6	11	PP Frontal (Romper regla 3 cuartos)	Fijo	Trípode Obj. Angular	Víctor llama a su Madre. Mira abajo derecha. Aire a su izquierda.	V: Mamá, ya sabes que tengo que saberlo. MV: No te gustará, Víctor.	5"	01:27
7	12	PD (Lista ordenador)	En mano Leve travelling in (Gimbal)	Gimbal	Víctor escribe una lista con nombres en el ordenador, tumbado en la cama.	V: Si no me lo quieres decir tú, tendré que investigarlo yo.	3"	01:30
8 Barrido	13	PG- PML Contra (V)	Travelling in + zoom out	Gimbal Obj. Angular	Un policía pasa por delante la cámara. De fondo Víctor. Se hace un travelling in lento y zoom out a la vez. Víctor gira la cabeza hacia el ventanal	<b>MV:</b> No era un gran hombre... <b>V:</b> Eso, en todo caso, será decisión mía.	2"	01:32

9	14	PML Lateral	Travelling lateral	Gimbal	Mario camina en la plaza con la mochila.	Ambiente	2"	01:34
9	15	PS Contra	Leve travelling in	Gimbal	Mario de espaldas, delante la puerta en un callejón.	Sonido: puerta chirriando.	3"	01:37
9	16	PMC Frontal Lig. Picado	En mano	Gimbal	Cámara desde dentro de la casa. Se ve el pestillo (cadena).	<b>H1:</b> T'ha vist algú? <b>M:</b> No, senyor. <b>H1:</b> Passa.  Sonido: portazo	4"	01:41
10	17	PD (Mano Irene en el agua)	En mano	iPhone	Irene mete la mano en el río	Ambiente	2"	01:43
10	18	PS Picada (Irene) Romper regla	Fijo	Trípode		<b>AX:</b> ¡Oye! <b>I:</b> (riendo) Nos tendríamos... un baño.	3"	01:46
10	19	PMC (Alex) Romper regla	Fijo	Trípode		<b>AX:</b> (incómode) No apetece mucho la verdad...	4"	01:50
10	20	PG Frontal	Fijo	Trípode	ALEX e IRENE ven a Alba apartada de ellos comiendo patatas. Se acercan hacia ella.	Ambiente	4"	01:54

10	21	PMC (Alba) Romper regla	Fijo	Trípode		<b>AB:</b> (suspira) Cada vez viene menos gente de vacaciones, así que bueno... vamos haciendo las dos solas.	5"	01:59
10	22	Pla conjunt PM (I y AX) Alba de espaldas	Fijo	Trípode		<b>AX:</b> ¿Y tu padre?	1"	02:00
10	23	PP (Alba) Romper regla	Fijo	Trípode		<b>AB:</b> No hablamos... casa.	2"	02:02
10	24	PS (Todes) Frontal	Fijo	Trípode		<b>I:</b> Venga, ¡dame una birra!	1"	02:03
11 Barrido	25	PD (birra) - PML (Conjunto Dani y Alex) - PML (Víctor Contra)	Travelling seguimiento	Gimbal	Alex coge una cerveza de la barra y se coloca corriendo al lado de Dani para hacerse una foto. La cámara sigue la cerveza y se aleja de Alex pasando por detrás de Víctor que hace la foto. Barrido.	<b>D:</b> Otra otra... con Alex, Víctor.  <b>AX:</b> ¡Espera, espera!	10"	02:13
11	26	PA (Alba y Mario) Frontal	Travelling in	Gimbal	Alba y Mario se echan miradas cómplices.		1"	02:14
11	27	PG (Todes)	En mano	Gimbal	Todes les amigos bailando y cantando con cubatas en la mano.	Música extradiegética festiva	1"	02:15

11	28	De todo	En mano Travelling circular	Gimbal	Conjunto de planos de todos los amigos bailando y cantando con cubatas en la mano. RITMO RÁPIDO.	<b>M:</b> La investigación es para el TFG, no es tan peligroso.	15"	02:30
11	29	PM (Conjunto Mario y Alba)	En mano	Gimbal	Alba y Mario hablan.	<b>A:</b> NO. TE. METAS.	4"	02:34
12	30	PG-PML	Travelling in	Gimbal	Irene está llorando sentada en un bordillo. Alex viene y la abraza.	<b>I:</b> Después de... deja por WhatsApp.	10"	02:44
12	31	PP (Irene Romper regla)	En mano	Gimbal	Irene llorando.	Ambiente	10"	02:54
13	32	PM (Dani) $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal	DANI está hablando por teléfono con PADRE DANI en la cocina.	<b>P.D:</b> Ahora mismo le... venga a buscar.	4"	02:58
13 Montaje	33	PD (pinceles)-P S (Dani pintando)	Travelling lateral	Gimbal	Se ven imágenes de Dani pintando.	<b>P.D:</b> Se ha acabado... la vergüenza de esta familia.	7"	03:05
13	34	PP Romper regla	En mano	Gimbal	Dani pierde el control de su respiración y tira el móvil al suelo. Se apoya con la espalda a la pared y resbala hasta caer al suelo.	Ambiente	5"	03:10

14	35	PG (Mario) Subjetivo (Susana)	En mano	Gimbal	Plano subjetivo de Susana: ve a Mario secar los vasos.	Sonido: puerta bar	5"	03:15
14	36	PS (Susana) Subjetivo (Mario)	En mano	Gimbal	Plano subjetivo de Mario: Susana entra en el bar y se sienta en una silla.	Ambiente + Música extradiegetica de tensión	2"	03:17
14	37	PD-PMC (Café + ticket-Mario) Picado-Frontal	Travelling vertical arriba	Gimbal	Mario acerca el ticket a Susana con el nombre "Pyrenees Rst." escrito.	<b>M (OFF):</b> El Resort no es más que una tapadera.	3"	03:20
15	38	PMC-PD (Susana-Car pesano) Frontal-Pica do	Travelling vertical abajo	Gimbal	Susana acerca un carpesano a Mario. Está abierto por la página del contrato del Resort, firmado por EDUARDO RIELLS y JUAN PUERTAS.	<b>S:</b> Si les quitas el poder, no son nada.	4"	03:24
15	39	PS (Conjunt Susana - Mario) Lateral	Fija	Trípode	SUSANA y MARIO están en el despacho de Susana. Se ve ventanal	<b>M:</b> Pero, ¿cómo lo hacemos?	3"	03:27
15 Transición con negro	40	PD (Palabra)	Travelling lateral	Gimbal	Susana señala el nombre Eduardo Riells. La cámara se desplaza por el cuaderno, terminando en un negro (oscuro).	<b>S:</b> Consiguiendo el libro de cuentas.	1"	03:28
16	41	PG (Contra)	Travelling lateral	Gimbal	MARIO está parado delante de la mansión de los Riells.	<b>S:</b> Consiguiendo el libro de cuentas.	3"	03:31



16	42	PML (Contra)	Fija	Trípode	Mira a ambos lados e introduce el código.	Poner código	2"	03:33
17	43	PM (Contra)	Fija	Trípode	Mario caminando en el pasillo.	Ambiente + Música tensión	3"	03:36
18	44	PA Contrapicado	Travelling circular	Gimbal	ALBA está llamando por teléfono.	Marcando señal <b>AB</b> :Siusplau...	3"	03:39
19 Flashes	45	PCortos	En mano	Gimbal	ALBA y MARIO están acurrucados en un sofá del local. Mario mira a Alba, sonríe vagamente y le da un beso en la frente.	<b>AB</b> :Joder Mario, ¡vaaaaa!	2"	03:41
18	46	PA Contrapicado	Travelling circular	Gimbal	ALBA está llamando por teléfono.		3"	03:44
20	47	PA ¾	En mano	Gimbal	MARIO está haciendo fotos y el móvil empieza a sonar.	tono llamada	11"	03:55
20	48	PD (Móvil)	En mano	Gimbal	Ve que ALBA le está llamando.	<b>M</b> :¡Joder, joder...!	3"	03:58
20	49	PMC 3/4	En mano	Gimbal	Mario intenta poner el móvil en silencio rápidamente.		5"	04:03
21	50	PA (Frontal)	En mano	Gimbal	ALBA abre la puerta del local bruscamente.	Sonido puerta	2"	04:05

22	51	PS (Contra)	Leve Travelling out	Gimbal	Mario está recogiendo rápidamente. HOMBRE entra en el despacho, vestido con un uniforme de policía (desenfocado). Mario se gira paralizado.	<b>H.D:</b> ¿Qué coño te crees que haces?	4"	04:09
23	52	PG (Frontal)-PML (Contra Alba)- PM (Lateral)-PM C (Alba Frontal)	Travelling semicircular	Gimbal	ALBA se acerca a DANI, ALEX, IRENE y VÍCTOR agitada sin quitarse la chaqueta.  La cámara hace un travelling circular: empieza con los amigos y termina con Alba. Al final dice su texto.	<b>AB:</b> A Mario le ha pasado algo.	7"	04:16

**GUION TÉCNICO - CAP 2. PARTE CONJUNTA**

Esc.	Num. Plano	Tipo de plano	Mov. Cámara	Material	Descripción	Audio	Duración	Tiempo total
1	1	PM (Lluïsa) Frontal	Leve travelling out	Gimbal	LLUÏSA remueve unas cartas del tarot, posadas sobre la mesita que separa a ambos.	L: Le advertí de que estaba en peligro...	5"	00:05
1	2	PD	En mano	Gimbal	LLUÏSA remueve unas cartas del tarot, posadas sobre la mesita que separa a ambos.	AB: ¿Qué tipo de peligro?	1"	00:06
1	3	PML (Conjunto AB y V) Frontal	En mano	Gimbal	VÍCTOR y ALBA están sentados enfrente de LLUÏSA. Víctor observa cada esquina de la habitación. Encogido y dándoles la espalda, sigue con la mirada la conversación.	AB: ¿Qué tipo de peligro?	3"	00:09
2	4	PD-PMC (mano-car a l) Lateral	Travelling seguimiento	Gimbal	IRENE y ALEX están registrando la habitación de Mario. Irene está mirando debajo del colchón. La cámara empieza en su mano y termina en su cara (que en inicio está desenfocada o más atrás)	I: ¡Aquí no hay nada...!	5"	00:14
2	5	PML Frontal (AX)	Fija (desde la estantería)	Trípode	Alex mirando armario, cierra la puerta. Cámara desde dentro del armario.	<b>AX:</b> Sigue buscando. Sonido portazo	4"	00:18

3	6	PS (D) Frontal	Fija	Trípode	Dani se desploma en el sofá. Se ve todo el comedor desordenado, cajones abiertos y puertas abiertas. Se lleva las manos a la cabeza	Sonido portazo	1"	00:19
3	7	PMC-PD Frontal (D-periódicos)	Panorámica horizontal	Gimbal	Dani se lleva las manos a la cabeza. Las deja caer con fuerza, enfadado. Gira la cabeza y ve una montaña de periódicos. La cámara muestra la montaña.	Ambiente	7"	00:26
4	8	PD-PMC-PM (Carta-L-V yAB) Frontal-Es corç	Travelling out	Gimbal	LLUÏSA saca una carta de la baraja de Tarot. La gira y sale la carta del Mundo. Lluïsa hace una mueca y mira a ALBA. Alba le devuelve la mirada y VÍCTOR cruza los brazos.  La cámara hace un travelling out todo el rato desde el PD.	Ambiente  L:El Mundo. Ha habido una traición.	14"	00:40
4	9	PMC ¾ Conjunto Frontal	Fijo	Trípode	VÍCTOR cruza los brazos. Alba se incorpora.	Ambiente	1"	00:41
4	10	PD/PG ¾ Picado. Casi cenital.	Fijo	Trípode	Lluïsa saca otra carta, la gira y sale La Justicia, pero invertida. La coloca al lado de la otra carta.	Ambiente	1"	00:42

4	11	PP Lateral (romper regla)	Fijo	Trípode	Lluïsa levanta la mirada.	<b>L:</b> Y alguien se ha aprovechado de ello. <b>V:</b> ¿Mario? <b>L:</b> No.	4"	00:46
4	12	PMC ¾ Conjunto Frontal	Fijo	Trípode	Alba contesta.	<b>A:</b> Mario se debió enterar.	4"	00:50
4	13	PM (Lluïsa) Frontal	Fijo	Trípode	Lluïsa gira la tercera carta, es La Torre. A Lluïsa se le descompone el rostro.	Ambiente	3"	00:53
4	14	PMC (Conjunto) Frontal	Fijo	Trípode	Víctor la observa con los ojos bien abiertos.	<b>V:</b> ¿A qué viene esa cara?	1"	00:54
4	15	PD (manos)	Leve travelling in	Gimbal	Lluïsa deja la carta encima de la mesa con las manos temblorosas.	Música tensión	2"	00:56
5	16	PM/PG (Ax-I) Frontal	Leve Trav-lateral / Fija Rack Focus	Gimbal y Trípode	ALEX remueve unos papeles encima del escritorio. IRENE está revisando las estanterías. Alex enfocade primero, Irene después.	Música tensión.	4"	00:60
5	17	PMC/PG (I-Ax) Lateral	En mano / Fija	Gimbal y Trípode	Irene ve que una estantería no tiene polvo. Uno de los libros está más salido que los otros. Irene lo saca. Ve que detrás hay un carpesano muy grueso. Alex se gira.	<b>L:</b> Es la carta de las ataduras, el fin de las opciones. <b>I:</b> Alex...	6"	01:06

5	18	PM (Conjunto) Frontal	Fija (Desde estantería)	-	Irene señala con la mirada los documentos. Alex se acerca a Irene y miran los documentos. Alex e Irene levantan la mirada y se miran con el ceño fruncido.	<b>L:</b> Mario ha fracasado en lo que hacía y está atrapado.	5"	01:11
6	19	PS (D)	Fija	Trípode	DANI está sentado en el sofá revisando todos los periódicos que tiene Mario en la casa.	Ambiente	6"	01:17
6	20	PD (noticias)	Travelling circular	Gimbal	Hay noticias subrayadas y otras de recortadas.	<b>AX (OFF):</b> ¡Dani sube!	1"	01:18
6	21	PS (D)	Fijo	Trípode	Dani mira hacia arriba y se levanta a toda prisa, llevándose en brazos los periódicos.	<b>L (OFF):</b> Esté donde esté, la vida de Mario corre peligro.	3"	01:21
7 Se parte pantalla en el negro	22	PM (V) Frontal Contrapicado- PM (V) $\frac{3}{4}$ Lateral (Alba)-PM Contra (V) Contrapicado---- PM (V) Lateral-PM (V y AB) Frontal Contrapicado	Travelling semicircular hacia izquierda -Travelling semicircular hacia derecha	Gimbal y Trípode	VÍCTOR manda un audio por el grupo de WhatsApp y ALBA (según pla) cierra la puerta de casa LLUÍSA tras de sí.	<b>V:</b> Chicos nosotros ya hemos salido, vamos...	5"	01:26

8 Pantalla partida	23	PM (AX, I y D) Contra Contrapica do- PM (Les tres) Lateral- PM (AX) Frontal Contrapica do	Travelling semicircular hacia derecha	Gimbal y Trípode	ALEX, IRENE y DANI están caminando rápido por un callejón con los brazos llenos de papeles. ALEX ha puesto el audio de WhatsApp en altavoz para que todes lo escuchen.	<b>V(AUDIO):</b> ...de camino al local, nos vemos ahí en 10 min.	5"	01:31
9 Pantalla partida	24	PG (VyAB) Frontal-Lat eral	Fija	Trípode	VÍCTOR y ALBA giran hacia la izquierda, anexa al callejón de donde venían. Aceleran el paso.		4"	01:35
10 Pantalla partida	25	PG (AX, I y D) Frontal-Lat eral	Fija	Trípode	ALEX, IRENE y DANI aceleran el paso y giran hacia la derecha por una calle.		3"	01:38
11 Pantalla partida	26	PD (pies VyAB) Lateral	En mano	Gimbal	ALBA y VÍCTOR empiezan a correr.		1"	01:39
12 Pantalla partida	27	PD (pies AX, I y D) Lateral	En mano	Gimbal	ALEX, IRENE y DANI están corriendo.		1"	01:40
13 Pantalla partida	28	PG (VyAB) Frontal-Lat eral	Fija (Trípode)	Trípode	ALBA y VÍCTOR cruzan el puente del pueblo, de piedra y con arcadas debajo.		3"	01:43

14 Pantalla partida	29	PG (AX, I y D Frontal-Lat eral	Fija	Trípode	ALEX, IRENE y DANI pasan por debajo las arcadas de la Plaza Mayor.		3"	01: 46
15 Desapar ece pantalla partida	30	PM Lateral (todes)	Fija	Trípode	ALEX, IRENE, DANI, VÍCTOR y ALBA se encuentran delante del local. Se miran fijamente unos con otros.		5"	01: 51
16	31	PDs (arrancand o fotos y poniendo nuevas y chinchetas )	En mano	Gimbal	ALEX y DANI arrancan las fotografías personales y recuerdos del grupo de la pizarra de corcho del local y lo sustituyen por las fotografías y documentos que tenía Mario. Lo clavan todo con chinchetas.	Ambiente	2"	01:53
16	32 Barrido	PMC (D y AX) Lateral	Leve travelling in	Gimbal		Ambiente	1"	01:54
16	33 Barrido	PML (I y V) Lateral-Fro ntal	Leve travelling circular	Gimbal	IRENE esparce los papeles sobre la mesa mientras VÍCTOR se los mira.	Ambiente	2"	01:56
16	34 Barrido	PA-PMC-L ateral-¾	Travelling in	Gimbal	ALBA observa la pizarra de corcho con una mano en la barbilla y el ceño fruncido.	<b>AB:</b> ¿Y el ordenador, lo tenéis?	1"	01:57



16	35	PMC Contra-Frontal	En mano	Gimbal	Alex se gira.	<b>AX:</b> ¿Qué ordenador?	1"	01:58
16	36	PMC (I y V) $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal	Irene y Víctor miran hacia les demás.	<b>I:</b> No había ninguno... <b>V:</b> A lo mejor lo llevaba consigo cuando desapareció...	2"	02:00
16	37	PMC (A) $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal		<b>AB:</b> ¿Cuándo has visto a Mario con el ordenador en el trabajo?	4"	02:04
16	38	PMC (D) Frontal	En mano	Gimbal		<b>D:</b> Alguien nos ha avanzado.	1"	02:05
16	39	PG Lateral-PML-PG Contra	Travelling semicircular-Travelling out	Gimbal	Todes observan el mural con atención. Alba bosteza y Alex le mira cómplice. Víctor e Irene se acercan al mural.  Todes observan un último segundo el mural.	<b>AX:</b> Deberíamos descansar. <b>D:</b> Mañana tenemos que ir a la policía.  Música.	28"	02:33

**GUION TÉCNICO - CAP 2. ALEX**

Esc.	Num. Plano	Tipo de plano	Mov. Cámara	Material	Descripción	Audio	Duración	Tiempo total
17	1	PG (Conjunto) Contrapicado	Fijo	Trípode	DANI, ALEX e IRENE están caminando por la calle. Les tres dan pasos muy pesados en silencio.	Ambiente	1"	00:01
17	2	PP (Dani) Romper regla	Fijo	Trípode		Ambiente	1"	00:02
17	3	PS (Conjunto)	Fijo	Trípode		Ambiente	1"	00:03
17	4	PP (Alex) Romper regla	Fijo	Trípode		Ambiente	1"	00:04
17	5	PS (Conjunto)	Fijo	Trípode		Ambiente	1"	00:05
17	6	PP (Irene) Romper regla	Fijo	Trípode		Ambiente	1"	00:06
17	7	PA (Conjunto)	En mano	Gimbal	Alex abraza a Irene, luego lo hace Dani.  Irene gira por una calle anexa.	I: Yo me voy por aquí.  <b>AX:</b> Hasta mañana, Irene.  I: Que descanses...	7"	00:13

17	8	PML - PMC (Conjunto) $\frac{3}{4}$ -Lateral	Travelling semicircular de seguimiento	Gimbal	Dani y Alex dan unos cuantos pasos, pero Alex se detiene detrás de Dani. Dani mira a su alrededor y se gira.  Cuando Alex se detiene, la cámara empieza el travelling y se queda con Dani en un PMC y Alex detrás.	Ambiente  <b>D:</b> ¿Qué pasa?	4"	00:17
17	9	PP (Ax) $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal		<b>AX:</b> Creo que voy a dar un paseo...	2"	00:19
17	10	PP (D) $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal		<b>D:</b> ¿¿¿Ahora??? ¿Quieres que te acompañe?	2"	00:21
17	11	PP (Conjunto) Lateral	En mano	Gimbal	Alex mira a Dani y este le devuelve una mirada cómplice.  Alex le contesta con una sonrisa.	<b>D:</b> No tardes eh.	7"	00:28
17	12	PML (Conjunto) $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal	Dani se despide con la mano.	Ambiente	2"	00:30
18	13	PML (Frontal) -PM (Lateral)-PS (Contra)	Travelling semicircular	Gimbal	Alex se desvía y saca de su chaqueta unos auriculares, que conecta al móvil.	Ambiente Música diegética (con cascos)	30"	01:00

18	14	PS-PP RACK Focus desde dentro piscina.-PM	En mano-Travell ing out	Gimbal	Camina debajo de las farolas. Alex se para debajo de una de ellas al ver la piscina municipal del pueblo. Se quita los auriculares. Alex mira a su alrededor, sube a la reja y escala hasta poder cruzar al otro lado.	Música diegética (con cascos) y fx quitar cascos  Ambiente  <b>AX:</b> (murmullando) ¡Ah, joder...!	23"	01:23
18	15	PS ¾ Frontal	En mano	Gimbal	Alex se airea la mano adoloride y se acerca al agua.	Ambiente	15"	01:38
18	16	PM Lateral	En mano	Gimbal	Se quita las deportivas, la chaqueta y prueba el agua con el pie.	Ambiente	9"	01:47
18	17	PMC ¾ Frontal	En mano	Gimbal	Alex sonr�e d�bilmente. Alex hace adem�n de quitarse la camiseta,	Ambiente	1"	01:48
18	18	PMC ¾ Contra	En mano	Gimbal	pero observa su reflejo en el agua	Ambiente	2"	01:50
18	19	PP Romper regla Frontal	En mano	Gimbal	A Alex se le endurece el rostro.	Ambiente	4"	01:54
19	20	PP Romper regla Frontal	En mano	Gimbal	ALEX est� delante de su taquilla, se quita el gorro de nataci�n y saca unas toallas. Alex cierra la taquilla.  C�mara dentro de la taquilla.	Ambiente	8"	02:02



20	24	PP Romper regla Frontal-PM	Travelling out	Gimbal	ALEX observa su reflejo con las manos temblorosas, agarrando con fuerza el borde de la camiseta.	Ambiente	12"	03:00
20	25	PMC Lateral	En mano	Gimbal	Alex suspira y la suelta.  Alex endurece el rostro y se quita los pantalones con rapidez.	Ambiente  <b>AX:</b> A la mierda.  Música extradiegetica	3"	03:03
20	26	PS Contra	En mano	Gimbal		Música extradiegetica	1"	03:04
20	27	PM ¾	En mano	Gimbal		Música extradiegetica	0.30"	03:04
20	28	PA Lateral	En mano	Gimbal		Música extradiegetica	0.20"	03:04
20	29	PM Frontal	En mano	Gimbal		Música extradiegetica	0.10"	03:05
20	30	PS Lateral	Travelling de seguimiento	iPhone	Alex se tira de cabeza al agua con la camiseta puesta.	Música extradiegetica	43"	03:48

**GUION TÉCNICO - CAP 2. VÍCTOR**

Esc.	Num. Plano	Tipo de plano	Mov. Cámara	Material	Descripción	Audio / Diálogo	Duración	Tiempo total
17	1	PML-PMC (Conjunto AB y V) Frontal	Travelling in	Gimbal	ALBA y VÍCTOR entran en el hostel. Se detienen y abren los ojos.	Ambiente Sonido: puerta	6"	00:06
17	2	PG (Madre) $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal	la policía hablando con MADRE ALBA. Madre Alba les ve aparecer, se levanta y sale de detrás del mueble del recibidor.	<b>MA:</b> Eeeei, veniu.	6"	00:12
17	3	PML-PS (Conjunto AB y V) Frontal - Lateral	Travelling out	Gimbal	Alba y Víctor avanzan lentamente. La cámara les acompaña y se va por el lateral del mostrador cuando ellos tocan con la madre. Todo en out.	<b>MA:</b> (ajetreada) Hi havia uns borratxos fent l'imbècil aquí al davant, han entrat i tot...	4"	00:16
17	4	PP (Conjunto AB y V) $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal	Alba y Víctor dejan salir el aire contenido.	<b>P1:</b> Senyora, hem de seguir...	2"	00:18
17	5	PP (Madre) $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal	Madre Alba vuelve a la zona del mueble del recibidor.	<b>MA:</b> Sí, sí, i tant. (a Alba y Víctor) Ens veiem ara.	3"	00:21

17	6	PS (Conjunto AB y V) Lateral	En mano	Gimbal	Madre Alba vuelve a la zona del mueble del recibidor. Alba y Víctor se dirigen hacia las escaleras. Alba camina mirando al suelo sin decir nada.	Ambiente	3"	00:24
18	7	PG (Conjunto AB y V) $\frac{3}{4}$ picado	Fijo	Trípode	ALBA y VÍCTOR llegan al inicio de unas escaleras que suben. Víctor pone un pie en el primer escalón. Alba mira a Víctor. Víctor se detiene y se gira.	<b>AB:</b> Víctor...	4"	00:28
18	8	PM (V) Frontal - Escorç Contrapicado	Fijo	Trípode	Víctor se detiene y se gira.	<b>V:</b> Oye, Alba... ¿Quieres...? Eh... Vols parlar una estona?	3"	00:31
18	9	PMC (AB) Frontal - Escorç Picado	Fijo	Trípode	Alba levanta la mirada.	<b>AB:</b> Eh... No, no, gràcies Víctor.	4"	00:35
18	10	PM (V) Frontal - Escorç Contrapicado	Fijo	Trípode	Víctor baja la cabeza.	<b>AB:</b> Et volia dir que he d'ajudar a la meva mare.  <b>V:</b> (incómodo) Sí, sí, claro... Bona nit, Alba.	4"	00:39



18	11	PG (Conjunto AB y V) Contrapicado $\frac{3}{4}$	Fijo	Trípode	Alba gira hacia el comedor. Víctor se medio gira, pero ve a los policías en el recibidor.	<b>AB:</b> (sonriendo) Bona nit.	2"	00:41
18	12	PG Subjetivo	En mano	Gimbal	Policías en el recibidor.	Ambiente	3"	00:44
18	13	PM (V)	En mano	Gimbal	Disimuladamente, saca su móvil y les hace fotos.	Ambiente	7"	00:51
18	14	PG (V) Contra $\frac{3}{4}$	Fijo	Trípode	Se gira y sube rápidamente las escaleras.	Ambiente	8"	00:59
19	15	PM (V) Contra +detalles de los gestos y dirigir cámara.	Travelling de seguimiento	Gimbal	VÍCTOR entra apresurado en su habitación, tira la chaqueta al suelo y saca el teléfono. Se dirige hacia el escritorio, se sienta y abre el ordenador portátil. La cámara sigue a Víctor desde su espalda y se mueve junto a sus movimientos.	Ambiente Sonido: Puerta	7"	01:06
19	16	PD (Conectar teléfono)	En mano	Gimbal	Conecta el teléfono al ordenador	Ambiente	1"	01:07
19	17	PD (pantalla)	En mano	Gimbal	Víctor abre un archivo Word.	Ambiente	1"	01:08
19	18	PPP (V) $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal	Se coloca bien el pelo.	Ambiente	2"	01:10

19	19	PD (añadir foto en blanco)	En mano	Gimbal	En el Word aparece una ficha vacía y añade la foto de uno de los policías.	Ambiente	15"	01:25
19	20	PD (botón guardar)	En mano	Gimbal	Hace click en guardar	Ambiente	2"	01:27
19	21	PD (escribir nombre)	En mano	Gimbal	Pone de nombre al archivo "Candidato 24".	Ambiente	3"	01:30
19	22	PPP (V) $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal	Se apoya la frente con los dedos de una mano.	Ambiente	4"	01:34
19	23	PD (pantalla)	En mano	Gimbal	Cierra el documento y aparece una carpeta de documentos abierta en el escritorio llamada "Investigación padre".	Ambiente	8"	01:42
19	24	PG (desde puerta) Contra $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal	De repente, se oye un golpe muy fuerte. Víctor se gira hacia la puerta.	Ambiente Sonido: Portazo	2"	01:44
20	25	PML-PM-PM C (Víctor) Contra-Laterales I- $\frac{3}{4}$	Travelling semicircular	Gimbal	Plano contrario al del capítulo de Alba.  VÍCTOR sale de su habitación y se asoma al pasillo. Ve a MADRE ALBA llamar a la puerta de la habitación de Alba.	Ambiente  Sonido: Golpes en la puerta	8"	01:52

					Víctor se detiene unos segundos, pero cierra la puerta y vuelve a entrar en su habitación.	<b>A(OFF):</b> Qui és? <b>MA:</b> Sóc jo... <b>AB (OFF):</b> (sollozando) Passa...		
21	26	PA (V) Frontal	En mano	Gimbal	VÍCTOR cierra la puerta suavemente y se apoya de espaldas a ella.		6"	01:58
21	27	PMC-PP Lateral	Travelling de seguimiento descendiente con leve zoom in.	Gimbal	Empieza a deslizarse lentamente por ella hasta terminar sentado en el suelo. Apoya la cabeza en la puerta y se lleva las manos a la cabeza.	<b>V:</b> (a sí mismo) Tenía que ser de ella...	5"	02:03

**GUION TÉCNICO - CAP 2. ALBA**

Esc.	Num. Plano	Tipo de plano	Mov. Cámara	Material	Descripción	Audio	Duración	Tiempo total
17	1	PML-PMC (Conjunto AB y V) Frontal	Travelling in	Gimbal	ALBA y VÍCTOR entran en el hostel. Se detienen y abren los ojos.	Ambiente Sonido: Puerta	6"	00:06
17	2	PG (Madre) $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal	la policía hablando con MADRE ALBA. Madre Alba les ve aparecer, se levanta y sale de detrás del mueble del recibidor.	<b>MA:</b> Eeee, veniu.	6"	00:12
17	3	PML-PS (Conjunto AB y V) Frontal-Lateral	Travelling out	Gimbal	Alba y Víctor avanzan lentamente. La cámara les acompaña y se va por el lateral del mostrador cuando ellos tocan con la madre. Todo en out.	<b>MA:</b> (ajetreada) Hi havia uns borratxos fent l'imbècil aquí al davant, han entrat i tot...	4"	00:16
17	4	PP (Conjunto AB y V) $\frac{3}{4}$	En mano (Gimbal)	Gimbal	Alba y Víctor dejan salir el aire contenido.	<b>P1:</b> Senyora, hem de seguir...	2"	00:18
17	5	PP (Madre) $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal	Madre Alba vuelve a la zona del mueble del recibidor.	<b>MA:</b> Sí, sí, i tant. (a Alba y Víctor) Ens veiem ara.	3"	00:21
17	6	PS (Conjunto AB y V) Lateral	En mano	Gimbal	Madre Alba vuelve a la zona del mueble del recibidor. Alba y Víctor se dirigen hacia las escaleras. Alba camina mirando al suelo sin decir nada.	Ambiente	3"	00:24

18	7	PG (Conjunto AB y V) ¾ picado	Fijo	Trípode	ALBA y VÍCTOR llegan al inicio de unas escaleras que suben. Víctor pone un pie en el primer escalón. Alba mira a Víctor. Víctor se detiene y se gira.	<b>AB:</b> Víctor...	4"	00:28
18	8	PM (V) Frontal -Escorç Contra	Fijo	Trípode	Víctor se detiene y se gira.	<b>V:</b> Oye, Alba... ¿Quieres...? Eh... Vols parlar una estona?	3"	00:31
18	9	PMC (AB) Frontal-Escorç Picado	Fijo	Trípode	Alba levanta la mirada.	<b>AB:</b> Eh... No, no, gràcies Víctor.	4"	00:35
18	10	PM (V) Frontal-Escorç Contra	Fijo	Trípode	Víctor baja la cabeza.	<b>AB:</b> Et volia dir que he d'ajudar a la meva mare.  <b>V:</b> (incómodo) Sí, sí, claro... Bona nit, Alba.	4"	00:39
18	11	PG (Conjunto AB y V) Contra ¾	Fijo	Trípode	Alba gira hacia el comedor.	<b>ALBA</b> (sonriendo) Bona nit.	1"	00:40
19	12	PG	Fijo	Trípode	Alba aparece por el recibidor y Madre Alba la ve.	Ambiente	1"	00:41
19	13	PP (Madre) Frontal Romper regla	Fijo	Trípode		<b>MADRE ALBA</b> (a los policías) Disculpin un moment.	13"	00:54

19	14	PG	Fijo	Trípode	Madre Alba se dirige hacia la entrada del comedor y entra.	Ambiente	2"	00:56
20	15	PM (Madre) Frontal	En mano	Gimbal	MADRE ALBA entra en el comedor.	Ambiente	3"	00:59
20	16	PS (AB) Frontal	En mano	Gimbal	ALBA está de pie, dando vueltas sobre sí misma. Ve que entra su madre y se acerca hacia ella.	Ambiente	3"	01:02
20	17	PA Conjunto (Madre-AB) Lateral	En mano	Gimbal	se acerca hacia ella.	<b>AB:</b> Estava esperant a què marxessin, no volia...	2"	01:04
20	18	PP (Madre) Frontal Romper regla	En mano	Gimbal		<b>MA:</b> (alzando la voz, pero susurrando)Es pot saber on eres?!	6"	01:10
20	19	PP (AB) Frontal Romper regla	En mano	Gimbal	Alba se echa para atrás y frunce el ceño. Alba niega con la cabeza y mira al techo. Se le humedecen los ojos.	<b>MA (CONT'D):</b> Porto tota la tarda trucant-te!	4"	01:14
20	20	PP (Madre) Frontal Romper regla	En mano	Gimbal		<b>MA (CONT'D):</b> T'he dit que podies marxar, però esperava que si et trucava per venir almenys respondries	2"	01:16

20	21	PP (AB) Frontal Romper regla	En mano	Gimbal	Alba mira extrañada y dolida a su madre.	<b>MA (CONT'D):</b> Porto tota la nit amb...	2"	01:18
20	22	PA Conjunto (Madre-AB) Lateral	En mano	Gimbal	Madre Alba calla de golpe.	<b>MA (CONT'D):</b> ... dos borratxos entrant i sortint de l'hostal, a més de tots els clients, i estava sola!  <b>ALBA</b> (cortando a Madre Alba) Prou!	4"	01:22
20	23	PMC-PP (AB) Frontal Romper regla	Leve Travelling in	Gimbal	Alba se echa a llorar y se va del comedor con el paso agitado.	<b>AB (CONT'D):</b> (con lágrimas en los ojos) Prou! No puc més! Estic aquí 24 hores al dia. Joder, he tingut un dia de merda, et demano un moment i m'emporto la bronca del segle? Desfoga't amb algú que no tinguis puto esclavitzat!	8"	01:30

20	24	PG Conjunto (Madre-AB) Lateral	En mano	Gimbal	Alba se echa a llorar y se va del comedor con el paso agitado. Madre de Alba se queda muda.		5"	01:35
21	25	PS Frontal (AB)	En mano	Gimbal	ALBA abre la puerta de la habitación y cierra de golpe.	Ambiente Sonido: Portazo	2"	01:37
22	26	PM Frontal (Madre-Polis escorç)	En mano	Gimbal	MADRE ALBA está despidiendo a los policías, que salen por la puerta. Madre Alba mira hacia las escaleras. Se oye un portazo.	Sonido: Portazo <b>MA:</b> Déu, déu...	2"	01:39
23	27	PD-PS-PM (AB) Contrapicado- Picado	Travelling de seguimiento	Gimbal	ALBA se dirige hacia la cama, se desploma y llora desconsoladamente.	Ambiente	5"	01:44
24	28	PML-PM-PMC (Madre) Contra-Lateral -¾	Travelling semicircular	Gimbal	VÍCTOR está observando a lo lejos, desde la puerta de su habitación. MADRE ALBA se acerca a la puerta de la habitación de Alba. Se detiene un segundo y llama a la puerta.	Ambiente Sonido: Golpes en la puerta	12"	01:56
25	29	PMC (AB)	En mano	Gimbal	ALBA está en la cama llorando, cuando escucha que alguien llama a su puerta. Alba se levanta.	<b>AB:</b> (mirando a la puerta) Qui és?	5"	02:01



25	30	PMC (AB) Contra (desenfocada) PML (Madre) Frontal	Leve travelling lateral	Gimbal	MADRE ALBA entra, cierra la puerta y...	<b>MA(OFF):</b> Sóc jo...  <b>AB:</b> Passa.	6"	02:07
25	31	PP (Conjunto Madre y AB)	En mano	Gimbal	...se sienta en la cama. Alba se levanta sollozando y Madre Alba le ofrece sus brazos. Alba empieza a llorar y abraza a su madre con fuerza. Madre Alba también empieza a llorar.	<b>MA:</b> Què ha passat...? Sento si he demanat massa aquests dies, però l'hostal...  <b>AB:</b> No es això. Sé la feina que hi ha, i no em queixo. Es que, justament avui...	30"	02:37

**GUION TÉCNICO - CAP 2. DANI**

Esc.	Num. Plano	Tipo de plano	Mov. Cámara	Material	Descripción	Audio	Duración	Tiempo total
17	1	PG (Conjunto) Contrapicado	Fijo	Trípode	DANI, ALEX e IRENE están caminando por la calle. Les tres dan pasos muy pesados en silencio.	Ambiente	1"	00:01
17	2	PP (Dani) Romper regla	Fijo	Trípode		Ambiente	1"	00:02
17	3	PS (Conjunto)	Fijo	Trípode		Ambiente	1"	00:03
17	4	PP (Alex) Romper regla	Fijo	Trípode		Ambiente	1"	00:04
17	5	PS (Conjunto)	Fijo	Trípode		Ambiente	1"	00:05
17	6	PP (Irene) Romper regla	Fijo	Trípode		Ambiente	1"	00:06
17	7	PA (Conjunto)	En mano	Gimbal	Alex abraza a Irene, luego lo hace Dani.  Irene gira por una calle anexa.	I:Yo me voy por aquí.  <b>AX:</b> Hasta mañana, Irene. <b>I:</b> Que descanses...	7"	00:13

17	8	PML - PMC (Conjunto) $\frac{3}{4}$ -Lateral	Travelling semicircular de seguimiento	Gimbal	Dani y Alex dan unos cuantos pasos, pero Alex se detiene detrás de Dani. Dani mira a su alrededor y se gira.  Cuando Alex se detiene, la cámara empieza el travelling y se queda con Dani en un PMC y Alex detrás.	Ambiente  <b>D:</b> ¿Qué pasa?	4"	00:17
17	9	PP (Ax) $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal		<b>AX:</b> Creo que voy a dar un paseo...	2"	00:19
17	10	PP (D) $\frac{3}{4}$	En mano	Gimbal		<b>D:</b> ¿¿¿Ahora??? ¿Quieres que te acompañe?	2"	00:21
17	11	PP (Conjunto) Lateral	En mano	Gimbal	Alex mira a Dani y este le devuelve una mirada cómplice.  Alex le contesta con una sonrisa.	<b>D:</b> No tardes eh.	7"	00:28
17	12	PA Lateral	En mano	Gimbal	Dani se despide con la mano.	Ambiente	2"	00:30
18	13	PS (Dani) Frontal- $\frac{3}{4}$ -lat eral/Frontal (Rafael)	Travelling de seguiment hacia atrás-lateral	Gimbal	DANI llega a la entrada y ve un coche negro muy elegante aparcado enfrente. De dentro sale un hombre con traje.	Ambiente  <b>R:</b> Dani... Sube al coche.	16"	00:46

18	14	PP Romper regla (Dani) Frontal	En mano	Gimbal		<p><b>D:</b> Rafael... (<i>pausa</i>) ¿Qué haces aquí?</p> <p><b>R:</b> Sube, por favor.</p> <p><b>D:</b> Si tanto me quieren en casa, que vengan a buscarme ellos mismos.</p>	4"	00:50
18	15	PMC (Rafael) Frontal	En mano	Gimbal		<p><b>R:</b> Están en una cena con los Riells.</p>	1"	00:51
18	16	PML (D) ¾-PM Frontal-PMC (Contra Dani y PS (Rafael)	Travelling de seguiment  Rack-focus	Gimbal	<p>Dani se gira hacia la puerta. Se queda quieto y abre los ojos de par en par.</p> <p>Dani se gira hacia Rafael.</p>	<p><b>D:</b> Eso... Siempre el trabajo por delante.</p> <p><b>D (CONT'D):</b> Espera... ¿Has dicho Riells?</p> <p><b>R:</b> Sí, los de este pueblo.(<i>Pausa</i>). Dani, va, sube al coche.</p>	11"	01:02

18	17	PP (D) Frontal Romper regla	En mano	Gimbal		<b>D:</b> No. No quiero que me mangoneen como siempre. No voy a ir.	4"	01:06
18	18	PS (Rafael) Frontal	En mano	Gimbal		<b>R:</b> Dani, por favor.	3"	01:09
18	19	PP (D) Frontal Romper regla	En mano	Gimbal		<b>D:</b> (sorprendido, dolido)¿Desde cuando estás de su parte?	5"	01:14
18	20	PS (Rafael) Frontal	En mano	Gimbal		<b>R:</b> Así no se solucionan las cosas.	5"	01:19
18	21	PMC (D) ¾	Travelling de seguiment	Gimbal	Dani niega con la cabeza. Se acerca a Rafael.	<b>D:</b> (gritado) ¡Pensaba que éramos amigos!		
18	22	PM (Rafael) ¾	En mano	Gimbal	Rafael se acerca a Dani.	<b>R:</b> (gritando) ¡Comportate como un adulto de una vez!	3"	01:22
18	23	PP (D) Frontal Romper regla	Fija	Trípode	Dani fija la mirada en Rafael.	<b>D:</b> (con lágrimas en los ojos) ¿Cómo el que quiero ser yo, o como el que quieren ellos que sea?	6"	01:28

18	24	PA/PS Lateral	Fija	Trípode	Dani se gira y se dirige hacia la puerta rápidamente.  Corte a negro.	Ambiente  Sonido: Portazo	4"	01:32
----	----	------------------	------	---------	--	---------------------------------	----	-------

**GUION TÉCNICO - CAP 2. IRENE**

Esc.	Num. Plano	Tipo de plano	Mov. Cámara	Material	Descripción	Audio	Duración	Tiempo total
17	1	PG (Conjunto) Contrapicado	Fijo	Trípode	DANI, ALEX e IRENE están caminando por la calle. Les tres dan pasos muy pesados en silencio.	Ambiente	1"	00:01
17	2	PP (Dani) Romper regla	Fijo	Trípode		Ambiente	1"	00:02
17	3	PS (Conjunto)	Fijo	Trípode		Ambiente	1"	00:03
17	4	PP (Alex) Romper regla	Fijo	Trípode		Ambiente	1"	00:04
17	5	PS (Conjunto)	Fijo	Trípode		Ambiente	1"	00:05
17	6	PP (Irene) Romper regla	Fijo	Trípode		Ambiente	1"	00:06
17	7	PA (Conjunto) - PM (I)	En mano - Travelling de seguimiento	Gimbal	Alex abraza a Irene, luego lo hace Dani.  Irene gira por una calle anexa.	I:Yo me voy por aquí.  <b>AX:</b> Hasta mañana, Irene.  I: Que descanses...	7"	00:13

18	8	PA-PG Frontal ¾	Travelling out	Gimbal	Saca el móvil y escucha un audio de MARTA.  Irene se para debajo de una farola encendida.	Ambiente  <b>M (AUDIO):</b> ... y sé que estás enfadada, pero contéstame Irene. No digo que lo arreglemos pero al menos dime algo. ¿O qué, lo dejamos así y ya? Después de cinco años...-	15"	00:28
18	9	PMC (Frontal) Contrapicado	En mano	Gimbal	Irene empieza a teclear una respuesta con las cejas fruncidas.	Ambiente  Sonido: tecleo	3"	00:31
18	10	PM (Contra) Picado (I)	En mano	Gimbal	Irene borra el mensaje.	Ambiente Sonido: tecleo	7"	00:38
18	11	PML ¾ Frontal (I)	En mano	Gimbal	Irene alza la cabeza al escuchar las voces de unos hombres a lo lejos, que están dentro de una furgoneta al otro lado de la calle.	<b>H 1:</b> (irónico) ¿Que vas al aeropuerto guapa?	2"	00:40
18	12	PG (subjetivo I)	En mano	Gimbal	Irene ladea la cabeza y ve una CHICA con el rostro tensado, cargada con maletas y sola.	<b>H 2:</b> Si quieres te llevamos donde sea eh.	5"	00:45



18	13	PM Frontal (I)	En mano	Gimbal	Irene se muerde el labio y, con el móvil aún en la mano, se acerca a paso ligero hasta la chica.	I: ¡Hombre tía! ...	2"	00:47
18	14	PML - PMC Lateral (Conjunto I - chica)	En mano	-	<p>Irene llega a la zona donde está la Chica y los hombres. Irene rodea a la Chica por los hombros, dando la espalda a los hombres. La Chica la mira con los ojos bien abiertos y asiente. Irene y la Chica empiezan a caminar en dirección contraria.</p> <p>HOMBRE 2 sale del vehículo y se acerca.</p> <p>Hombre 2 agarra a Irene del hombro. Irene lo aparta de un golpe y se gira.</p>	<p>I: ... Te estaba buscando. Vamos va, que nos esperan todos.</p> <p>H 2: Eh eh, culo negro no tan deprisa. Estábamos hablando con tu amiguita ¿verdad?</p>	7"	00:54
18	15	PM (Conjunto I-chica)	En mano	-		I: No me toques.	3"	00:57

18	16	PML Frontal Contrapicado Conjunto (hombres)	En mano	-		<b>H 2:</b> Uuhh sooo... ( <i>Se gira hacia su amigo</i> ) ¿Has visto tío? Vaya humos tiene esta. ( <i>Mira a Irene</i> ) No pasa nada ¿vale? Solo hablamos.	2"	00:59
18	17	PM (Conjunto I-chica)	En mano	-	Irene se posa delante de la Chica.	<b>I:</b> Nosotras no queremos hablar...	3"	01:02
18	18	PD (Móvil)	En mano	-	Irene le enseña por la espalda el móvil, preparado para marcar a la policía.	<b>I:</b> ... Así que vete con...	2"	01:04
18	19	PP (chica) Frontal	En mano	-	La Chica lo mira.	<b>I:</b> ... tu amigo y déjanos...	1"	01:05
18	20	PD (Móvil)	En mano	-	La Chica lo coge con disimulo.	<b>I:</b> ... en paz.	2"	01:07
18	21	PML Frontal Contrapicado Conjunto (hombres)	En mano	-		<b>H 1:</b> Déjalo estar macho, ...	1"	01:08
18	22	PP (I) Frontal Romer regla	En mano	Gimbal	Irene observa con disgusto a los dos hombres.	<b>H 1:</b> ... que no me gustan las negras.	3"	01:11
18	23	PML Frontal Contrapicado Conjunto (hombres)	En mano	Gimbal	Los hombres miran fijamente a Irene y la Chica.	<b>H 2:</b> Esta no está mal...	2"	01:13

18	24	PD (manos) Contrapicado	En mano	Gimbal	A Irene le tiemblan las manos. Chica lo ve y le coje la mano a Irene.	<b>H 2:</b> ... Si la miras así rápido todavía se salva...	1"	01:14
18	25	PM (Conjunto) Lateral (un poco ¾)	En mano	Gimbal	La chica se adelanta y se coloca al lado de Irene mientras llama a la policía. (Cerca de cámara)	<b>C:</b> (débil) Estoy llamando a la policía, iros ya.	3"	01:17
18	26	PS (Conjunto hombres)	En mano	Gimbal	El Hombre 2 dirige la mirada a la Chica y hace amán de acercarse, pero para en seco y se marcha.	<b>H 2:</b> Putas niñas. ¡Ni hablar se puede ya!	2"	01:19
18	27	PMC Conjunto (I-Chica)	Travelling de seguimiento frontal	Gimbal	Irene y Chica empiezan a caminar rápido, alejándose de los hombres. La furgo arranca y ambas suspiran. Giran por una calle.	Sonido: furgoneta	3"	01:22
19	28	PML Frontal-Lateral Conjunto (I-C)	Fijo	Trípode	Irene y Chica se meten por un callejón anexo a la calle de donde venían. Se detienen y se apoyan en la pared. La Chica le devuelve el móvil a Irene.	<b>C:</b> Muchas gracias. Siento no haber sabido ayudar...	4"	01:26
19	29	PMC (I) Frontal	Fijo	Trípode		<b>I:</b> (sonriendo) Sí que has ayudado, estaba empezando a ponerme nerviosa. ¿Para dónde vas?	7"	01:33

19	30	PMC (chica) Frontal	Fijo	Trípode		<b>C:</b> Para ahí, voy a pillar el bus.	3"	01:36
19	31	PMC (I) Frontal	En mano	Gimbal		<b>I:</b> Yo también voy por ahí. ¿Vamos juntas?	3"	01:39
19	32	PMC (chica) Frontal	En mano	Gimbal		<b>C:</b> Vamos juntas.	1"	01:40
19	33	PA (Conjunto I-chica) Lateral	En mano	Gimbal	Irene y la Chica empiezan a caminar mientras hablan entre ellas.	Música extradiegética.	6"	01:46



Conjunto de documentos generados por el departamento de arte de cara al rodaje de Sin Señal. Este punto contiene el desglose general de arte, los moodboards de vestuario, maquillaje y atrezzo, los presupuestos de estas mismas secciones y la paleta de colores usada.

### CONTIENE

**6.6.1. Desglose General**

**6.6.2. MoodBoard Vestuario**

**6.6.3. MoodBoard Maquillaje**

**6.6.4. MoodBoard Atrezzo**

**6.6.5. Presupuesto Vestuario**

**6.6.6. Presupuesto Atrezzo**

**6.6.6. Paleta Colores**

6.6.1 Desglose General

**SIN SEÑAL**

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN:</b> Gallecs	<b>ESC 1, 2 y 3</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 1 <b>EXT</b> <b>DÍA</b>
<b>ESCENARIO:</b> Carretera pueblo y Portería Dani. <b>SUBESCENARIO:</b> Coche Dani	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Grabación con drone en coche

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
DANI	Mochilita. Libreta. Llaves de casa. Llaves coche.	Camiseta manga corta blanca de marca. Tejanos. Reloj marca. Bambas balenciaga claritas. Collarcito de plata.	Melena corta. Degradado pelo rizado.  Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	
IRENE	Cámara	Vestido manga corta a	Melena afro suelta	

	analógica. Bolsa con mensaje.	cuadros (amarillento/marrón). Converse altas negras. Calcetines altos (blancos/beige). Collares Anillos (perla)	(rizos engominados).  Maquillaje cálido (tonos tierra). Pintalabios nude. Uñas pintadas marrón/rojo.
ALEX	Riñonera. Auriculares..	Camisa de botones marrón/verde. Camiseta blanca debajo. Pantalones cortos arremangados negro tejano. Cinturón delgado negro. Martens negras Calcetines altos.	Pelo liso y coleta alta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).
VÍCTOR	llaves colgando	Gafas de sol (iris) Pantalón negro tejano corto. Camiseta lila flojito de mangas anchas con escrito a hilo. Calcetines altos blancos	Media melena corta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Pintauñas negro y blanco.


		Cordón. Anillos. Collares. Converse altas negras.			
				<b>ATREZZO</b>	
				Coche Bueno (Audi) Ambientador colgando. Colgando una minifigurita. Peluche pequeño detrás. Señal del pueblo con pueblo detrás. Puerta casa Dani espectacular. Maletero: Bolsas de compra.	Suenan una canción. Meter nuestras cosas en el maletero.



<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN: Varias</b>	<b>ESC 4 y 5</b> <b>Nº PÁGINA: 1 y 2</b> <b>INT</b> <b>DÍA</b>
<b>ESCENARIO: Casa Dani, Casa Mario y Hostal.</b> <b>SUBESCENARIO: Comedor Dani, Habitación Mario y Recepción Hostal.</b>	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA: Leen la conversación de grupo</b>

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
VÍCTOR	Móvil Llaves colgando	Gafas de sol (iris) Pantalón negro tejano con roto. Camiseta lila flojito de mangas anchas con escrito a hilo. Calcetines altos blancos Cordón. Anillos. Collares. Converse altas negras.	Media melena corta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Pintauñas negro y blanco.	

ALBA	Móvil	<p>Peto largo.</p> <p>Camiseta corta florecillas, marrón-rojo.</p> <p>Botas marroncillas desgastadas.</p> <p>Pulseritas de pueblo: tela, hilo o cuero.</p> <p>Pin con su nombre.</p> <p>Calcetines altos marrones.</p> <p>Reloj.</p>	<p>Pelo corto suelto.</p> <p>Kit básico (anti ojeras, base y cacao).</p>
MARIO	<p>Móvil</p> <p>Gafas graduadas.</p>	<p>Pantalon work (Dickies)</p> <p>Camiseta básica</p> <p>Sudadera básica cualquier color.</p> <p>Bambas vans altas</p> <p>Calcetines altos blancos</p>	<p>Pelo Alvaro Mel (tipo despeinado).</p> <p>Kit básico (anti ojeras, base y cacao).</p>
DANI	Zapatillas de estar por casa.	<p>Camiseta manga corta blanca de marca.</p> <p>Tejanos.</p> <p>Reloj marca.</p> <p>Collarcito de plata.</p>	<p>Melena corta.</p> <p>Degradado pelo rizado.</p> <p>Kit básico (anti ojeras, base y cacao).</p>

Mochila por ahí

IRENE	Cámara analógica. Bolsa con mensaje.	Vestido manga corta a cuadros (amarillento/marrón). Converse altas negras. Calcetines altos (blancos/beige). Collares Anillos (perla)	Melena afro suelta (rizos engominados).  Maquillaje cálido (tonos tierra). Pintalabios nude. Uñas pintadas marrón/rojo.		
ALEX	Zapatillas de estar por casa.	Camisa de botones marrón/verde. Camiseta blanca debajo. Pantalones cortos arremangados negro tejano. Cinturón delgado negro. Calcetines altos.	Pelo liso y coleta alta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	<b>ATREZZO</b>	Riñonera por ahí
				<b>Hostal:</b> Panfletos, mueble recepción, campanita, cuadro, planta y lucecitas.  <b>Habitación Mario:</b> Escritorio,	

<p>estantería lateral grande, silla, portátil, cama con sábanas y cojín, lámpara escritorio, cortinas, grabadora, post- it, carpesano con fundas de plástico, fotografías y hojas.</p> <p><b>Comedor Dani:</b> Sofá grande, cojines, mesita del café, televisión plana, lámpara de pie, cortinas. Decoración hogar. Opción: Casa Julia o Closca house.</p>	<p>Bolsas de compra encima de la encimera o mesa de la cocina si se ve.</p>
--	---

## SIN SEÑAL

<p>Sin Señal</p> <p>LOCALIZACIÓN: Caldes de Montbui</p>	<p>ESC 6</p> <p>Nº PÁGINA: 2</p> <p>EXT</p> <p>MADRUGADA</p>
---	--

<b>ESCENARIO: Plaza Mayor</b> <b>SUBESCENARIO: Entrada Bar</b>	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA: Víctor sale del bar y habla con Madre</b> <b>Víctor</b>
---	--

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
MADRE VÍCTOR				Solo voz.
VÍCTOR	Llaves colgando Móvil	Chaqueta de cuadros. Pantalón negro tejano con roto. Camiseta lila flojito de mangas anchas con escrito a hilo. Calcetines altos blancos Cordón. Anillos. Collares. Converse negras altas.	Media melena corta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Pintauñas negro y blanco.	
ALBA		Peto largo. Camiseta corta florecillas,	Pelo corto suelto. Kit básico (anti ojeras,	

		marrón-rojo. Botas marroncillas desgastadas. Pulseritas de pueblo: tela, hilo o cuero. Calcetines altos marrones. Reloj.	base y cacao). Pintalabios oscuro. Máscara	
				<b>ATREZZO</b>
			Mesa y sillas. (Pegadas al ventanal) Cervezas. Muro/columna	Que haya una farola.

## SIN SEÑAL

Sin Señal <b>LOCALIZACIÓN:</b> Hotel Molí de la Torre	<b>ESC 7</b> <b>Nº PÁGINA: 2</b> <b>INT</b> <b>TARDE/NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Hostal <b>SUBESCENARIO:</b> Habitación Víctor	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Víctor escribiendo en ordenador.

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN	
VÍCTOR	Portátil.	Chándal gris oversized. Camisetas Tirantes negros. Collares. Anillos. Calcetines blancos	Media melena corta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Pintauñas negro y blanco.		
				ATREZZO	
				Cama. Almohada. Cojines. Sábana. Manta deshecha. Ropa tirada. Zapatos. Bolsa de patatas.	

SIN SEÑAL

Sin Señal	ESC 8
-----------	-------

<b>LOCALIZACIÓN:</b> Caldes de Montbui	<b>Nº PÁGINA:</b> 2/3 <b>INT</b> <b>DÍA</b>
<b>ESCENARIO:</b> Bar <b>SUBESCENARIO:</b> Barra del bar	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Víctor sentado en el bar ve a Mario pasar.

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
VÍCTOR	Llaves colgando	Camisa grande de estampado. Camiseta debajo a conjunto Pantalón largo tejano. Cordón Sombrero de pescador. Collares. Anillos. Martens. Calcetines altos blancos.	Media melena corta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Pintauñas negro y blanco.	
MARIO	Mochila grande skater.	Pantalones cortos skater Vans altas	Pelo Mel (sin peinar). Kit básico (anti ojeras,	



	Gafas graduadas.	Chaqueta con botones y cuadros. Camiseta básica. Calcetines altos con alguna raya.	base y cacao).	
POLICIA		Chaqueta de policia. Porra Esposa		Está desenfocade
MADRE VICTOR				Solo voz
				<b>ATREZZO</b>
				Café. Barra. Silla de barra. Elementos en la estantería de la barra: botellas de alcohol Copas y vasos. Máquina de cafe. Tazas limpias. Máquina zumo.

Luces led. Lámpara.	
------------------------	--

## SIN SEÑAL

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN:</b> Bellaterra	<b>ESC 9</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 3 <b>EXT</b> <b>DÍA</b>
<b>ESCENARIO:</b> CALLEJÓN <b>SUBESCENARIO:</b> PORTAL	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Mario llega a una puerta y pica

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA
HOMBRE 1			
MARIO	Mochila grande skater. Gafas graduadas.	Pantalones cortos skater Vans altas Chaqueta con botones y cuadros. Camiseta básica. Calcetines altos con alguna	Pelo Mel (sin peinar). Kit básico (anti ojeras, base y cacao).

NOTAS DE PRODUCCIÓN
Solo es voz.

		raya.			
				<b>ATREZZO</b>	
				Cadena del pestillo. Felpudo.	La portería está desgastada. No es que esté abandonada.

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN: Llac petit Terrassa</b>	<b>ESC 10</b> <b>Nº PÁGINA: 3/4</b> <b>EXT</b> <b>TARDE</b>
<b>ESCENARIO: RÍO</b> <b>SUBESCENARIO: CÉSPED</b>	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA: Alba, Irene y Alex están hablando en el lago.</b>

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
ALEX	Riñonera. Auriculares.	Gorra azul claro. Camisa de cuadros ancha clarita.	Pelo liso. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	Objetos donde esté Alba.

		Pantalón tejano largo. Bambas. Calcetines blancos. Camiseta básica.			
ALBA	Mochila.	Top florecillas rojizo Jersey corto/medio (sin poner). Tejanos mom. Converse. Reloj. Pulseras de pueblo. Gafas de sol. Calcetines bajos.	Pelo corto suelto. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Pintalabios nude. Máscara		
IRENE	Cámara analógica. Bolsa con mensaje.	Conjunto de top y pantalón corto rosita a cuadros. Bambas blancas. Calcetines blancos. Anillos. Collar.	Pelo afro medio recogido. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Pintalabios rosita.	<b>ATREZZO</b>	
				Pareo Pasta	

Patatas Botella agua Coca-Cola	
--------------------------------------	--

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN: Vila UAB</b>	<b>ESC 11</b> <b>Nº PÁGINA: 4</b> <b>INT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO: LOCAL</b> <b>SUBESCENARIO: Zona sofá</b>	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA: El grupo está bailando en su local.</b>

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
ALEX	Cubata	Camisa de cuadros ancha clarita. Pantalón tejano largo. Bambas. Calcetines blancos. Camiseta básica.	Pelo liso. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Ralla del ojo. Pegatinas por la cara.	Objetos de la 10 por ahí tirados. Cortavientos/Chaqueta tejana.

ALBA	Cubata	Top florecillas rojizo Tejanos mom. Converse. Reloj. Pulseras. Gafas de sol. Calcetines bajos.	Pelo corto suelto. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Rimel de ojos. Pintalabios oscuro. Purpurina por la cara.
IRENE	Cubata	Top estrecho por abajo, ancho por arriba con mangas cortas. Pantalón largo tiro alto. Anillos. Collar. Pulseritas.	Pelo afro medio recogido. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Pintauñas rosita Pintalabios rosita. Purpurina en los parpados. Pegatinas por la cara.
MARIO	Cubata Gafas graduadas.	Pantalón Vintage (denim) Camisa de rayas abierta. Camiseta blanca. Bambas Vans altas. Calcetines blancos.	Pelo Mel (sin peinar). Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Pegatinas por la cara.

Objetos de la 10 por ahí tirados.
Chaqueta tirada.

VÍCTOR	Llaves colgando Cubata	Camisa grande de estampado. Camiseta debajo a conjunto Pantalón largo tejano. Cordón Collares. Anillos. Martens. Calcetines altos blancos.	Media melena corta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Raya de los ojos. Purpurina y pegatinas.		Sombrero de pescador tirado.
DANI	Cámara analógica de Irene. Cubata	Pantalón de traje (chino) Polo a rayas por dentro. Cinturón pijo Zapatos negros. Calcetines negro.	Melena corta. Degradado pelo rizado. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Raya de los ojos. Purpurina y pegatinas.		Mochila.
				ATREZZO	
				Luces led Guirnalda de luz Fotografías tuyas tipo mural.	

				señal via urbana suro Sofá Mesita Cervezas Posters Colchon Mantas Cojin Botellas Vasos alcohol Estanteria Pinzas Cuerdas Chinchetas o bluetack Letrero con nombre (led) Colgador (burra) Lamparas (varias) Bombillas (deco) Objetos propios (deco) Caja pizzas Palés Sabana	
--	--	--	--	---	--



				Altavoz	
--	--	--	--	---------	--

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN: Vila UAB</b>	<b>ESC 12</b> <b>Nº PÁGINA: 4</b> <b>EXT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO: Calle</b> <b>SUBESCENARIO: Puerta local</b>	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA: Irene llora. Alex le consuela.</b>

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
ALEX	Riñonera Gorra colgada en el pantalón.	Cortavientos/Chaqueta tejana vintage Camisa de cuadros ancha clarita. Pantalón tejano largo. Bambas. Calcetines blancos. Camiseta básica.	Pelo liso. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Ralla del ojo. Pegatinas por la cara.	
IRENE	Móvil	Chaqueta borreguillo.	Pelo afro medio	

		Top estrecho por abajo, ancho por arriba con mangas cortas. Pantalón largo tiro alto. Anillos. Collar. Pulseritas.	recogido. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Pintalabios rosita. Purpurina en los parpados. Pegatinas por la cara.		
				<b>ATREZZO</b>	
				Farola. Bordillo.	

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN:</b> Barberà del Vallès	<b>ESC 13</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 4/5 <b>INT</b> <b>TARDE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Casa Dani <b>SUBESCENARIO:</b> Cocina	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Dani recibe una llamada de su padre.

<b>PERSONAJES</b>	<b>OBJETOS</b>	<b>TRAJE</b>	<b>MAQUILLAJE y</b>	<b>NOTAS DE</b>
-------------------	----------------	--------------	---------------------	-----------------

			<b>PELUQUERÍA</b>		<b>PRODUCCIÓN</b>
PADRE DANI					Es solo voz.
DANI	Móvil	Pantalón de traje (chino) Polo a rayas por fuera. Zapatillas de estar por casa. Calcetines negros	Melena corta. Degradado pelo rizado. Kit básico (base y cacao). Raya de los ojos difuminada. Restos de purpurina.		Mochila por ahí
DANI PASADO	Pinturas Agua Bote Pinceles Papel de pintar	Camiseta básica sucia antigua. Pantalones de trabajo3.	Melena corta. Degradado pelo rizado. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	<b>ATREZZO</b>	
				Vaso de agua. Macarrones Cazo. Vitro.	

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN: Vila UAB</b>	<b>ESC 14</b> <b>Nº PÁGINA: 5</b> <b>INT</b> <b>TARDE</b>
<b>ESCENARIO: Bar</b> <b>SUBESCENARIO: Barra del bar</b>	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA: Mario trabajando en el bar recibe la visita de Susana.</b>

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
MARIO	Trapo de limpiar. Delantal. Gafas graduadas.	Pantalón Vintage (denim) Camisa de rayas cerrada arremangada. Camiseta blanca. Bambas. Calcetines blancos.	Pelo Mel (despeinado). Tiene ojeras.	
SUSANA	Bolsito/Moneder o de mano	Camisa/ blusa de color. Tacones de aguja. Pantalón de traje oscuro. Anillo de casada. Pulsera de plata dura.	Pelo suelto, bien peinado. Kit básico (anti ojeras, base, cacao). Pintalabios color tierra.	

		Collar de plata.			
EXTRAS	Móviles	Lo que lleven.	Como sea.	<b>ATREZZO</b>	Para rellenar el bar. Vasos encima de mesa. Botellin
				Taza café Nota/Ticket Café Barra Sillas de barra Elementos en la estantería de la barra: botellas de alcohol Copas y vasos Máquina de cafe Tazas limpias Maquina zumo Luces led. Lampara Mesas de bar Sillas de bar Trapo de secar	Hacer nota

				Cuadros decoración Botellines de cerveza	
--	--	--	--	---	--

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN:</b> Bellaterra	<b>ESC 15</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 5 <b>INT</b> <b>ANOCHECER</b>
<b>ESCENARIO:</b> Ayuntamiento <b>SUBESCENARIO:</b> Despacho Susana	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Mario y Susana conversan en el despacho.

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA		NOTAS DE PRODUCCIÓN
MARIO	Mochila grande skater. Gafas graduadas.	Pantalón Vintage (denim) Camisa de rayas cerrada arremangada. Camiseta blanca. Bambas. Calcetines blancos.	Pelo Mel (despeinado). Tiene ojeras.		Móvil encima de mesa.
SUSANA	Bolsito/Moneder o de mano	Camisa/ blusa de color. Tacones de aguja.	Pelo suelto, bien peinado.	<b>ATREZZO</b>	Bolso encima de la mesa.

		Pantalón de traje oscuro. Anillo de casada. Pulsera de plata dura. Collar de plata.	Kit básico (anti ojeras, base, cacao). Pintalabios color tierra.		Móvil.
				Carpesano. Página contrato del Resort. Lapicero con bolis Mesa presidencial de madera. Silla de estudio tipo sillón. Ordenador Libros en estantería Estanteria Alfombra Reloj. Lamparita pequeña en la mesa. Barra de luces. Lámpara de techo. Cuadro del pueblo. Foto de la familia Riells. Escultura pequeña Si se puede, que haya ventanas.	

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN: Bellaterra</b>	<b>ESC 16</b> <b>Nº PÁGINA: 5</b> <b>EXT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO: Casa Riells</b> <b>SUBESCENARIO: Fachada casa</b>	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA: Mario entra en casa de los Riells</b>

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA		NOTAS DE PRODUCCIÓN
MARIO	Mochila grande skater. Gafas graduadas. Móvil.	Gorro de lana. Pantalón Vintage (denim) Camisa de rayas cerrada arremangada. Camiseta blanca. Bambas. Calcetines blancos.	Pelo Mel (despeinado). Tiene ojeras.		
				ATREZZO	



				Pared de piedra. Panel (para el código) Árboles Arbustos.	
--	--	--	--	--	--

Sin Señal <b>LOCALIZACIÓN:</b> Bellaterra	<b>ESC 17</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 5 <b>INT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Casa Riells <b>SUBESCENARIO:</b> Pasillo	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Mario se interna en casa de los Riells.

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
MARIO	Mochila grande skater. Gafas graduadas. Móvil.	Gorro de lana. Pantalón Vintage (denim) Camisa de rayas cerrada arremangada. Camiseta blanca. Bambas.	Pelo Mel (despeinado). Tiene ojeras.	Linterna de móvil encendida.

		Calcetines blancos.			
				<b>ATREZZO</b>	
				Fotos familiares. Cuadro de arte. Suelo de parquet.	

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN:</b> Caldes de Montbui	<b>ESC 18</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 5/6 <b>EXT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Centro del pueblo <b>SUBESCENARIO:</b> Plaza Mayor	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Alba llama a Mario

<b>PERSONAJES</b>	<b>OBJETOS</b>	<b>TRAJE</b>	<b>MAQUILLAJE y PELUQUERÍA</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>
ALBA	Móvil	Jersey de lana rojo. Tejanos altos negros. Botas marrones.	Pelo corto suelto. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	

		Calcetines altos marrones. Pulseritas del pueblo. Reloj. Cinturón.			
				<b>ATREZZO</b>	
				Nada.	

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN: Vila UAB</b>	<b>ESC 19</b> <b>Nº PÁGINA: 6</b> <b>INT</b> <b>DÍA</b>
<b>ESCENARIO: Sofá del local</b> <b>SUBESCENARIO: LOCAL</b>	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA: Alba y Mario en el sofá del local.</b>

<b>PERSONAJES</b>	<b>OBJETOS</b>	<b>TRAJE</b>	<b>MAQUILLAJE y PELUQUERÍA</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>
-------------------	----------------	--------------	------------------------------------	--------------------------------

ALBA		Top florecillas rojizo Tejanos mom. Reloj. Pulseras. Calcetines.	Pelo corto suelto. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Rimel de ojos corrido. Purpurina por la cara.		Objetos de la 10 por ahí tirados
MARIO		Pantalón Vintage (denim) Camiseta blanca. Calcetines blancos.	Pelo Mel (sin peinar). Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Pegatinas por la cara.		Camisa de rayas por ahí.
				<b>ATREZZO</b>	
				Sofa Manta Cojín Mesita Vasos Alcohol	

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN: Bellaterra</b>	<b>ESC 20/22</b> <b>Nº PÁGINA: 6</b> <b>INT</b>
---	---

	<b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Mansión Riells <b>SUBESCENARIO:</b> Despacho	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Mario busca en el despacho de los Riells.

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA		NOTAS DE PRODUCCIÓN
MARIO	Mochila grande skater. Gafas graduadas. Móvil.	Gorro de lana. Pantalón Vintage (denim) Camisa de rayas cerrada arremangada. Camiseta blanca. Bambas. Calcetines blancos.	Pelo Mel (despeinado). Tiene ojeras.		Mochila por ahí
HOMBRE DESCONOCIDO		Chaqueta de “policia”	Como tenga el pelo el actor.		Escena 22 Desenfocado
				<b>ATREZZO</b>	
				Papeles por la mesa Mesa escritorio Libro cuentas de Riells	

				Lapicero Libros tapa antigua Cenicero Cortinas.	
--	--	--	--	--	--

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN: Vila UAB</b>	<b>ESC 21/23</b> <b>Nº PÁGINA: 6</b> <b>INT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO: LOCAL</b> <b>SUBESCENARIO: Zona de entrada.</b>	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA: Todes está en el local. Alba llega preocupada.</b>

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
ALEX	Riñonera	Sudadera con cremallera en el cuello. Pantalón tejano largo. Bambas. Calcetines blancos. Cortavientos/Chaqueta tejana	Pelo liso. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	

ALBA	Móvil en mano	<p>Chaqueta vintage.</p> <p>Jersey de lana rojo.</p> <p>Tejanos altos negros.</p> <p>Botas marrones desgastadas.</p> <p>Calcetines altos marrones.</p> <p>Pulseritas del pueblo.</p> <p>Reloj.</p> <p>Cinturón</p>	<p>Pelo corto suelto.</p> <p>Kit básico (anti ojeras, base y cacao).</p>		
IRENE		<p>Jersey clarito de lana.</p> <p>Cuello alto.</p> <p>Pantalón largo tiro alto.</p> <p>Bambas.</p> <p>Anillos.</p> <p>Collar.</p> <p>Pulseritas.</p>	<p>Pelo afro medio recogido.</p> <p>Kit básico (anti ojeras, base y cacao).</p>		<p>Chaqueta borreguito.</p>
VÍCTOR	Llaves colgando	<p>Jersey de cuello alto.</p> <p>Pantalón de pana.</p> <p>Cordón.</p> <p>Collares.</p> <p>Anillos.</p> <p>Martens.</p> <p>Calcetines altos blancos.</p>	<p>Media melena corta.</p> <p>Kit básico (anti ojeras, base y cacao).</p>		<p>Camisa a cuadros (parche) gorda sobre las piernas.</p>

DANI	Mochila.	Pantalón de traje (chino) Sudadera ancha. Bambas. Calcetines. Reloj caro. Collar de plata. Polo debajo de sudadera.	Melena corta. Degradado pelo rizado. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).		
				<b>ATREZZO</b>	
				<p>Luces led</p> <p>Guirnalda de luz</p> <p>Fotografías suyas</p> <p>tipo mural.</p> <p>señal via urbana</p> <p>suro</p> <p>Sofá</p> <p>Mesita</p> <p>Posters</p> <p>Colchon</p> <p>Mantas</p> <p>Cojin</p> <p>Estanteria</p> <p>Pinzas</p>	



				<div>Cuerdas</div> <div>Chinchetas o bluetack</div> <div>Letrero con nombre (led)</div> <div>Colgador (burra)</div> <div>Lamparas (varias)</div> <div>Bombillas (deco)</div> <div>Objetos propios (deco)</div> <div>Palés</div> <div>Sabana</div> <div>Altavoz</div> <div>Tiras led</div> <div>Extra:</div> <div>mini tele</div> <div>play</div> <div>juegos</div> <div>discos</div> <div>diana</div> <div>futbolñin</div>	
--	--	--	--	--	--

## SIN SEÑAL

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN:</b> MuchaMasia	<b>ESC 1/4</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 1/2 <b>INT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Casa Lluïsa <b>SUBESCENARIO:</b> Habitación	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Alba y Víctor visitan a Lluïsa, la pitonisa.

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
ALBA		Jersey de lana rojo. Tejanos altos. Botas marrones. Pulseritas del pueblo. Reloj. Cinturón. Calcetines altos marrones.	Pelo corto suelto. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	Chaqueta vintage en la silla
VÍCTOR	Llaves colgando	Jersey de cuello alto. Pantalón de pana.	Media melena corta. Kit básico (anti ojeras,	Móvil encima de la mesa.

		Collar. Cordón Collares. Anillos. Martens. Calcetines altos blancos.	base y cacao).		Camisa a cuadros (parche) gorda en la silla.
LLUÏSA		Bata larga, atada. Zapatillas de estar por casa. Mayas. Jersey de calle. Anillos Pulserita de "oro". (Cadena)	Pelo recogido en un moño/coleta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Pintalabios rojizo.		
<b>ATREZZO</b>					
Mesa redonda madera 3 sillas terciopelo/madera Piedras minerales Objetos misticos Hierbas medicinales Incienso					

<p>Velas con recipiente.</p> <p>Cartas tarot (en especial La del Mundo, la de la Torre y la de la Justicia)</p> <p>Mantelito oscuro</p> <p>Estanterías o mueblecito madera</p> <p>Cuadros: Foto marido y pueblo</p> <p>Lamparita pequeña en la mesa luz cálida.</p> <p>Cortinas</p> <p>Posible: Chimenea</p>	
--	--

## SIN SEÑAL

<p><b>Sin Señal</b></p> <p><b>LOCALIZACIÓN: Vila UAB</b></p>	<p><b>ESC 2/5</b></p> <p><b>Nº PÁGINA: 1/2</b></p> <p><b>INT</b></p> <p><b>NOCHE</b></p>
<p><b>ESCENARIO: Casa Mario</b></p> <p><b>SUBESCENARIO: Habitación</b></p>	<p><b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA: Alex e Irene buscan en la habitación de Mario.</b></p>

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
ALEX	Riñonera	Sudadera con cremallera en el cuello. Pantalón tejano largo. Bambas. Calcetines blancos.	Pelo liso. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	Chaqueta encima la cama.
IRENE		Jersey clarito de lana. Cuello alto. Pantalón largo tiro alto. Botas Marten. Anillos. Collar. Pulseritas.	Pelo afro medio recogido. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Uñas pintadas color fuerte.	Chaqueta encima la cama.
ATREZZO				
Escritorio Estantería lateral grande (CON POLVO) Silla Cama (deshecha) con sábanas				Desorden general

y cojín Lámpara escritorio Cortinas Post- it “Libro falso”. Fotografías Hojas. Ropa por el suelo.	
--	--

## SIN SEÑAL

Sin Señal <b>LOCALIZACIÓN:</b> Barberà del Vallès	<b>ESC 3/6</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 1/2/3 <b>INT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Casa Mario <b>SUBESCENARIO:</b> Comedor	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Dani busca en el comedor de Mario.

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA
DANI		Pantalón de traje (chino)	Melena corta.

NOTAS DE PRODUCCIÓN
Mochila por ahí

		<p>Sudadera ancha.</p> <p>Polo debajo de sudadera.</p> <p>Bambas.</p> <p>Calcetines.</p> <p>Reloj caro.</p> <p>Collar.</p>	<p>Degradado pelo rizado.</p> <p>Kit básico (anti ojeras, base y cacao).</p>		encima
				<b>ATREZZO</b>	
				<p>Cajones armarios abiertos</p> <p>Sofá</p> <p>Periódicos.</p> <p>Mesita del café</p> <p>Objetos desordenados</p> <p>Teléfono descolgado</p> <p>Cajas en el suelo abiertas</p> <p>Lámpara de pie</p> <p>Cuadros</p> <p>Fotos y marco</p> <p>Televisión</p> <p>Mandos</p> <p>Cojines</p>	<p>*En general desorden con lo que haya en ese comedor*</p> <p>En cuanto a los periódicos: noticias recortadas, cosas subrayadas.</p>



## SIN SEÑAL

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN:</b> Caldes de Montbui	<b>ESC 7</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 3 <b>EXT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Callejón <b>SUBESCENARIO:</b> Puerta Casa Lluïsa	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Alba y Víctor salen de casa Lluïsa.

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
ALBA		Chaqueta vintage. Jersey de lana rojo. Tejanos altos. Botas marrones. Pulseritas del pueblo. Reloj. Cinturón.	Pelo corto suelto. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	



		Calcetines altos marrones.		
VÍCTOR	Llaves colgando Móvil en mano	Camisa a cuadros (parche) gorda Jersey de cuello alto. Pantalón de pana. Collar. Cordón Collares. Anillos. Martens. Calcetines altos blancos.	Media melena corta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	
			ATREZZO	
			Puerta casa Lluïsa Farola	

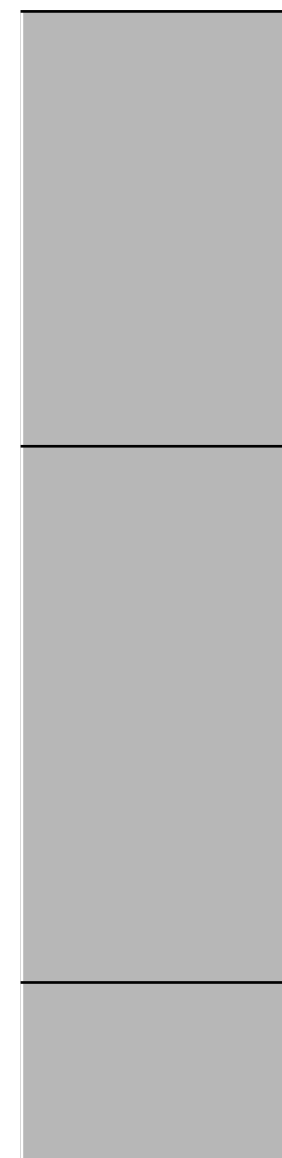
**SIN SEÑAL**

<p><b>Sin Señal</b></p> <p><b>LOCALIZACIÓN:</b> Caldes de Montbui</p>	<p><b>ESC:</b> 8-15</p> <p><b>Nº PÁGINA:</b>3</p> <p><b>EXT</b></p> <p><b>NOCHE</b></p>
---	---

<b>ESCENARIO:</b> Calles <b>SUBESCENARIO:</b> Calles	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Dani, Alex, Víctor, Alba e Irene se dirigen al local.
---	---

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
DANI	Periódicos	Pantalón de traje (chino) Sudadera ancha. Bambas. Calcetines. Reloj caro. Collar de plata. Polo debajo de sudadera. Collar.	Melena corta. Degradado pelo rizado. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	Mochila por ahí
ALEX	Móvil en mano Riñonera	Chaqueta tejana/cortavientos Sudadera con cremallera en el cuello. Pantalón tejano largo. Bambas. Calcetines blancos.	Pelo liso. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	

IRENE	Papeles.	<p>Chaqueta borrego</p> <p>Jersey clarito de lana.</p> <p>Cuello alto.</p> <p>Pantalón largo tiro alto.</p> <p>Botas Marten.</p> <p>Anillos.</p> <p>Collar.</p> <p>Pulseritas.</p>	<p>Pelo afro medio recogido.</p> <p>Kit básico (anti ojeras, base y cacao).</p> <p>Uñas pintadas color fuerte.</p>
ALBA		<p>Chaqueta vintage.</p> <p>Jersey de lana rojo.</p> <p>Tejanos altos.</p> <p>Botas marrones.</p> <p>Calcetines.</p> <p>Pulseritas del pueblo.</p> <p>Reloj.</p> <p>Cinturón.</p> <p>Calcetines altos marrones.</p>	<p>Pelo corto suelto.</p> <p>Kit básico (anti ojeras, base y cacao).</p>
VÍCTOR	Llaves colgando	<p>Camisa a cuadros (parche) gorda</p> <p>Jersey de cuello alto.</p>	<p>Media melena corta.</p> <p>Kit básico (anti ojeras, base y cacao).</p>



		Pantalón de pana. Collar. Cordón Collares. Anillos. Martens			
				<b>ATREZZO</b>	
				Farolas Puerta Local (puertas cerradas).	Tienen que caminar por: Esquinas derecha e izquierda Puente románico Plaza Mayor (Arcadas) Puerta Local

## SIN SEÑAL

Sin Señal LOCALIZACIÓN: Caldes de Montbui	<b>ESC: 16</b> <b>Nº PÁGINA: 4</b> <b>INT</b> <b>NOCHE</b>
--	---

<b>ESCENARIO:</b> Local <b>SUBESCENARIO:</b> Mural de fotos	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Alba y Víctor se encuentran en la puerta del local con Dani, Alex e Irene.
--	--

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
DANI		Pantalón de traje (chino) Sudadera ancha. Bambas. Calcetines. Reloj caro. Polo debajo de sudadera. Collar.	Melena corta. Degradado pelo rizado. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	Mochila por ahí.
ALEX	Riñonera	Sudadera con cremallera en el cuello. Pantalón tejano largo. Bambas. Calcetines blancos.	Pelo liso recogido en una coleta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	Chaqueta tejana en sofá
IRENE		Jersey clarito de lana.	Pelo afro medio	Chaqueta borrego

		Cuello alto. Pantalón largo tiro alto. Botas Marten. Anillos. Collar. Pulseritas.	recogido. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).
ALBA		Jersey de lana rojo. Tejanos altos. Botas marrones. Pulseritas del pueblo. Reloj. Cinturón. Calcetines altos marrones.	Pelo corto suelto. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).
VÍCTOR	Llaves colgando	Jersey de cuello alto. Pantalón de pana. Collar. Cordón Collares. Anillos. Martens	Media melena corta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).

en el sofá.
Chaqueta vintage en sofá
Camisa a cuadros (parche) gorda en sofá

ATREZZO	
<p>Luces led</p> <p>Guirnalda de luz</p> <p>Fotografías tuyas tipo mural.</p> <p>Fotografías de Mario</p> <p>Documentos de Mario</p> <p>Recortes periódico</p> <p>señal via urbana</p> <p>Suro</p> <p>Sofá</p> <p>Mesita</p> <p>Posters</p> <p>Colchon</p> <p>Mantas</p> <p>Cojin</p> <p>Estanteria</p> <p>Pinzas</p> <p>Cuerdas</p> <p>Chinchetas o bluetack</p> <p>Letrero con nombre (led)</p> <p>Colgador (burra)</p>	<p>Nota: Móviles sobre la mesita.</p>

Lamparas (varias)	
Bombillas (deco)	
Objetos propios (deco)	
Palés	
Sabana	
Altavoz	
Tiras led	
Extra:	
mini tele	
play	
juegos	
discos	
diana	
futbolín	



## SIN SEÑAL

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN:</b> Hotel Molí de la Torre	<b>ESC 17</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 4/5 <b>INT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Hostal <b>SUBESCENARIO:</b> Recibidor	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Alba y Víctor llegan al hostel.

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
ALBA		Chaqueta vintage Jersey de lana rojo. Tejanos altos. Botas marrones. Pulseritas del pueblo. Reloj. Cinturón. Calcetines altos marrones.	Pelo corto suelto. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	
VÍCTOR	Llaves	Camisa a cuadros	Media melena corta.	

	colgando	(parche) gorda Jersey de cuello alto. Pantalón de pana. Collar. Cordón Collares. Anillos. Martens. Calcetines altos blancos.	Kit básico (anti ojeras, base y cacao).
MADRE ALBA	Gafas de ver.	Rebequita Una camiseta manga larga básica blanca Pijama pantalones a cuadros Bambas	Melena un poco despeinada. Pinza
POLICÍA 1		Vestide de paisane: placa americana o chaqueta normal camiseta básica tejano	Pelo da igual.

Género da igual.

[illegible]

Indispensable:

## Cartel del hostel

Barra recepción:

Info hostel: flyers

## Campanita

## Info pueblo carteles

Cuadro del pueblo y una foto  
madre y alba

Lucecitas led

## Reloj

Sala espera:

Sofas/sillones..

## Mesita

## Revistas +flyers

Mueble

Lamparita

Cuadros: pintura

## Lucecitas leds

## Libros

Posible: Zona privada Plantas Llaves	
---	--

## SIN SEÑAL

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN:</b> Hotel Molí de la Torre	<b>ESC 18</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 5 <b>INT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Hostal <b>SUBESCENARIO:</b> Escaleras	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Alba y Víctor conversan en las escaleras

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA
ALBA		Chaqueta vintage Jersey de lana rojo. Tejanos altos. Botas marrones.	Pelo corto suelto. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).

NOTAS DE PRODUCCIÓN

		Pulseritas del pueblo. Reloj. Cinturón. Calcetines altos marrones.	
VÍCTOR	Llaves colgando	Camisa a cuadros (parche) gorda Jersey de cuello alto. Pantalón de pana. Collar. Cordón Collares. Anillos. Martens. Calcetines altos blancos.	Media melena corta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).
POLICÍA 1		Vestide de paisane: placa americana o chaqueta normal camiseta básica tejano	Pelo da igual.


[illegible]

**SIN SEÑAL**

<p><b>Sin Señal</b></p> <p><b>LOCALIZACIÓN:</b> Hotel Molí de la Torre</p>	<p><b>ESC 19/21</b></p> <p><b>Nº PÁGINA:</b> 5/6</p> <p><b>INT</b></p> <p><b>NOCHE</b></p>
<p><b>ESCENARIO:</b> Hostal</p> <p><b>SUBESCENARIO:</b> Habitación Víctor</p>	<p><b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Víctor pone la información en su ordenador.</p>

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
VÍCTOR	Llaves colgando Móvil	Jersey de cuello alto. Pantalón de pana. Collar. Cordón Collares. Anillos. Martens. Calcetines altos blancos.	Media melena corta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	Camisa a cuadros (parche) gorda sobre la cama.
ATREZZO				
Cama. Almohada Cojines Sábana Manta deshecha. Ropa tirada. Zapatos. Bolsa de patatas. Mochila. Escritorio				

Ordenador Cable móvil	
--------------------------	--

## SIN SEÑAL

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN:</b> Hotel Molí de la Torre	<b>ESC 20</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 6 <b>INT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Hostal <b>SUBESCENARIO:</b> Pasillo	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Víctor observa como Madre Alba se dirige a la habitación de Alba.

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
VÍCTOR	Llaves colgando	Jersey de cuello alto. Pantalón de pana. Collar. Cordón Collares. Anillos. Martens.	Media melena corta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	



		Calcetines altos blancos.		
ALBA				Solo voz
MADRE ALBA	Gafas de ver.	Rebequita Una camiseta manga larga básica blanca Pijama pantalones a cuadros Bambas	Melena un poco despeinada. Pinza	
ATREZZO				
Luces Puerta habitación Alba Lamparitas sino Alguna planta				

## SIN SEÑAL

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN:</b> Hotel Molí de la Torre	<b>ESC 19/22</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 5/6/7 <b>INT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Hostal <b>SUBESCENARIO:</b> Recibidor	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Alba se dirige al comedor.

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
ALBA		Chaqueta vintage Jersey de lana rojo. Tejanos altos. Botas marrones. Pulseritas del pueblo. Reloj. Cinturón. Calcetines altos marrones.	Pelo corto suelto. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	

MADRE ALBA	Gafas de ver.	Rebequita Una camiseta manga larga básica blanca Pijama pantalones a cuadros Bambas	Melena un poco despeinada. Pinza	
POLICÍAS		Vestide de paisane: placa americana o chaqueta normal camiseta básica tejano bambas	Pelo da igual.	
ATREZZO				
Entrada comedor Indispensable: Cartel del hostel Barra recepción: Info hostel: flyers Campanita Info pueblo carteles				

<p>Cuadro del pueblo y una foto madre y alba</p> <p>Lucecitas led</p> <p>Reloj</p> <p>Sala espera:</p> <p>    Sofas/sillones..</p> <p>    Mesita</p> <p>    Revistas +flyers</p> <p>    Mueble</p> <p>    Lamparita</p> <p>    Cuadros: pintura</p> <p>Lucecitas leds</p> <p>Libros</p> <p>Posible:</p> <p>    Zona privada</p> <p>    Plantas</p> <p>    Llaves</p>	
--	--

## SIN SEÑAL

Sin Señal	ESC 20
-----------	--------

<b>LOCALIZACIÓN:</b> Hotel Molí de la Torre	<b>Nº PÁGINA:</b> 6/7 <b>INT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Hostal <b>SUBESCENARIO:</b> Comedor	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Alba y su madre discuten en el comedor.

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
ALBA		Chaqueta vintage Jersey de lana rojo. Tejanos altos. Botas marrones. Pulseritas del pueblo. Reloj. Cinturón. Calcetines altos marrones.	Pelo corto suelto. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	
MADRE ALBA	Gafas de ver.	Rebequita Una camiseta manga larga básica blanca	Melena un poco despeinada. Pinza	

[illegible]

**SIN SEÑAL**

<p><b>Sin Señal</b></p> <p><b>LOCALIZACIÓN:</b> Hotel Molí de la Torre</p>	<p><b>ESC 21/23/25</b></p> <p><b>Nº PÁGINA:</b> 7</p> <p><b>INT</b></p> <p><b>NOCHE</b></p>
<p><b>ESCENARIO:</b> Hostal</p>	<p><b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Alba llora mientras habla con su madre</p>

SUBESCENARIO: Habitación Alba	
-------------------------------	--

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
ALBA		Jersey de lana rojo. Tejanos altos. Botas marrones. Pulseritas del pueblo. Reloj. Cinturón. Calcetines altos marrones.	Pelo corto suelto. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	Chaqueta vintage en la cama.
MADRE ALBA	Gafas de ver.	Rebequita Una camiseta manga larga básica blanca Pijama pantalones a cuadros Bambas	Melena un poco despeinada. Pinza	
ATREZZO				

Luces led de bolas	
Libros	
Lamparita	
Fotos	
Poster grupo de música	
Ropa	
Burra	
Guitarra	
Golfes	
Alfombra	
Cojines (muchos)	
Mantas largas	
Sábanas de colores	
Cubo ropa sucia	
Escritorio	
Ordenador	
Lapicero y cosas por ahí	
encima	
Tele	
Altavoz	

**SIN SEÑAL**



<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN:</b> Hotel Molí de la Torre	<b>ESC 24</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 7 <b>INT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Hostal <b>SUBESCENARIO:</b> Pasillo	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Madre Alba se dirige a la habitación de Alba

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
VÍCTOR	Llaves colgando	Jersey de cuello alto. Pantalón de pana. Collar. Cordón Collares. Anillos. Martens. Calcetines altos blancos.	Media melena corta. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	
MADRE ALBA	Gafas de ver.	Rebequita Una camiseta manga larga básica blanca	Melena un poco despeinada. Pinza	

		Pijama pantalones a cuadros Bambas			
				ATREZZO	
				Luces Puerta habitación Alba Lamparitas sino Alguna planta	

## SIN SEÑAL

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN:</b> Caldes de Montbui	<b>ESC 17</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 4/5 <b>EXT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Calle <b>SUBESCENARIO:</b> Callejón	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Irene, Alex y Dani vuelven a casa.

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA
IRENE	Móvil	Chaqueta borrego Jersey clarito de lana. Cuello alto. Pantalón largo tiro alto. Botas Martens. Anillos. Collar. Pulseritas.	Pelo afro medio recogido. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Uñas pintadas color fuerte.
ALEX	Auriculares	Chaqueta tejana	Pelo liso.

NOTAS DE PRODUCCIÓN

	(guardados en tejana) Riñonera	Sudadera con cremallera en el cuello. Pantalón tejano largo. Bambas. Calcetines blancos.	Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	
DANI	Mochila	Pantalón de traje (chino) Sudadera ancha. Bambas. Calcetines. Reloj caro.	Melena corta. Degradado pelo rizado. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	
				ATREZZO
				Calle anexa local Farolas

## SIN SEÑAL

Sin Señal LOCALIZACIÓN: SAF	ESC 19 Nº PÁGINA: 5/6 INT TARDE
--------------------------------	--

<b>ESCENARIO:</b> Vestuario Piscina <b>SUBESCENARIO:</b> Taquillas	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Alex vive un momento incómodo en el vestuario.
---	--

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
ALEX	Toalla	Gorro de natación Bañador oscuro de natación Chanclas Champú	Pelo liso recogido mojado.	
COMPAÑERA		Bañador natación Gafas natación Chanclas	Pelo suelto mojado	
CHICA 1				Solo voces
CHICA 2				Solo voces
CHICA 3				Solo voces
ATREZZO				
Taquillas				

Neceser: Tampones Toalla Ducha individual Dependiendo de que taquillas usemos: ropa colgada mochilas peine chanclas	
---	--

## SIN SEÑAL

Sin Señal <b>LOCALIZACIÓN:</b> Vila UAB	<b>ESC 18/20</b> <b>Nº PÁGINA: 6</b> <b>EXT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Calle <b>SUBESCENARIO:</b> Piscina	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Alex llega a una piscina y decide tirarse.

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA
ALEX	Auriculares (guardados en	Chaqueta tejana Sudadera con cremallera	Pelo liso. Kit básico (anti ojeras,

NOTAS DE PRODUCCIÓN
En el suelo: Chaqueta tejana,

	tejana)	en el cuello. Pantalón tejano largo. Bambas. Calcetines blancos.	base y cacao).		Pantalón tejano largo. Bambas. Calcetines blancos. Sudadera con cremallera en el cuello. Riñonera
				<b>ATREZZO</b>	
				Farolas Vallas Piscina llena Letrero: piscina municipal	

## SIN SEÑAL

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN: UAB</b>	<b>ESC 18</b> <b>Nº PÁGINA: 5/6</b> <b>EXT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO: Calle</b> <b>SUBESCENARIO: Túnel</b>	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA: Irene ve un acoso callejero y decide intervenir.</b>

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
IRENE	Móvil	Chaqueta borrego Jersey clarito de lana. Cuello alto. Pantalón largo tiro alto. Botas Martens. Anillos. Collar. Pulseritas.	Pelo afro medio recogido. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Uñas pintadas color fuerte.	Audio de Marta pre-grabado.
HOMBRE 1	Tabaco	Sudadera Pantalones básicos	Pelo indiferente Kit básico (anti ojeras,	Que sean adultos (no jóvenes)



		(denim) Bambas	base y cacao).	
HOMBRE 2		Jersey ancho Tejanos largos Bambas Anillo casado	Pelo indiferente Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	
SARA	Maleta	Jersey claro. Camiseta. Tejanos o pantalón que tenga Bambas		
<b>ATREZZO</b>				
Calle con carretera Furgoneta Maleta a ruedas				

## SIN SEÑAL

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN: UAB</b>	<b>ESC 19</b> <b>Nº PÁGINA: 7</b> <b>EXT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO: Callejón</b> <b>SUBESCENARIO: Pared feminista</b>	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA: Sara e Irene descansan del susto y deciden irse juntas.</b>

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA
IRENE	Móvil	Chaqueta borrego Jersey clarito de lana. Cuello alto. Pantalón largo tiro alto. Botas Martens. Anillos. Collar. Pulseritas.	Pelo afro medio recogido. Kit básico (anti ojeras, base y cacao). Uñas pintadas color fuerte.
SARA	Maleta	Jersey claro. Camiseta.	

NOTAS DE PRODUCCIÓN
Audio de Marta pre-grabado.

		Tejanos o pantalón que tenga Bambas			
				<b>ATREZZO</b>	
				Farolas Esquina de la calle Maleta a ruedas Pared lisa pero iluminada Focos Si puede ser: parada de bus a lo lejos.	(lisa sin ventanas ni balcones bajos)

## SIN SEÑAL

<b>Sin Señal</b> <b>LOCALIZACIÓN:</b> Caldes de Montbui	<b>ESC 18</b> <b>Nº PÁGINA:</b> 6 <b>EXT</b> <b>NOCHE</b>
<b>ESCENARIO:</b> Calle <b>SUBESCENARIO:</b> Entrada Casa Dani	<b>DESCRIPCIÓN SECUENCIA:</b> Dani llega a la puerta de su casa y se encuentra con Rafael

PERSONAJES	OBJETOS	TRAJE	MAQUILLAJE y PELUQUERÍA	NOTAS DE PRODUCCIÓN
DANI	Mochila Llaves de casa en la mano.	Pantalón de traje (chino) Sudadera ancha. Bambas. Calcetines. Reloj caro. Collar. Polo debajo de sudadera.	Melena corta. Degradado pelo rizado. Kit básico (anti ojeras, base y cacao).	
RAFAEL	Llaves del coche.	Pantalones de trabajo oscuros.		

		Corbata Zapatos negros Americana. Camisa blanca.			
				<b>ATREZZO</b>	
				Farolas. Coche de ricos. Puerta de casa de Dani.	

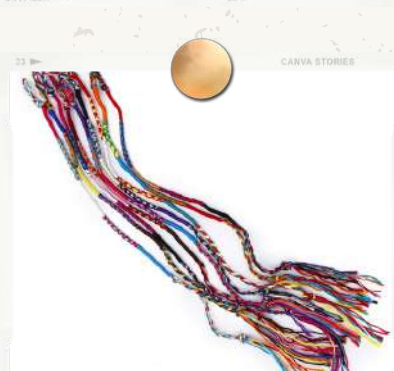
# ALBA

LOOK 1

A.V-1

ESCENAS

4,5,6



# ALBA

LOOK 2

A.V-2



ESCENAS  
18,21,23 y  
CAPÍTULO 2

# ALBA

LOOK 3

A.V-3

ESCENAS  
10,11,19





# VÍCTOR

LOOK 1

V.V-1

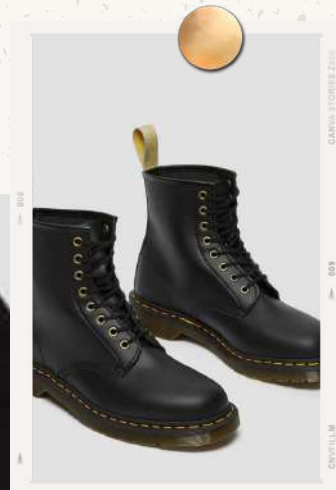
ESCENA 7



# VÍCTOR

LOOK 2

V.V-2



ESCENA 21,23  
y CAPÍTULO 2

# VÍCTOR

LOOK 3

V.V-3

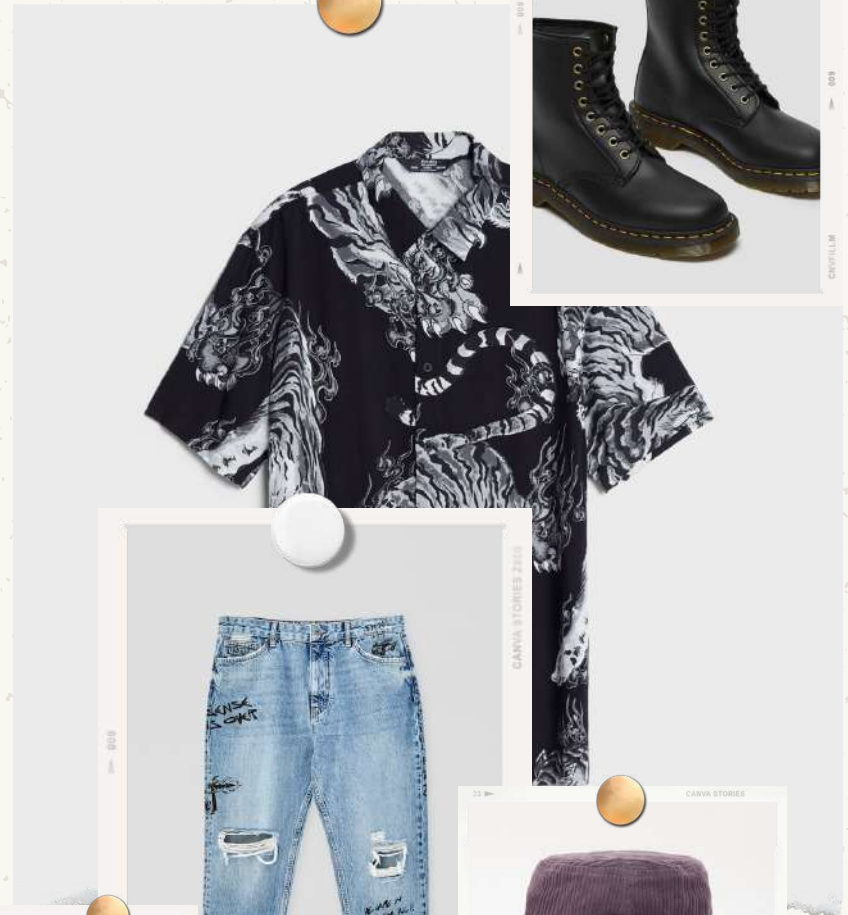
ESCENAS  
1,2,3,4,5,6.



# VÍCTOR

LOOK 4

V.V-4



ESCENAS 8 y 11.



# MONTSE

LOOK 1

M.V-1



TODAS SUS  
ESCENAS.

# POLICIAS

LOOK 1

P.V-1



TODAS SUS  
ESCENAS.

# ALEX

LOOK 1

A.V-1



ESCENAS 21,23,  
Y CAPÍTULO 2.

# ALEX

LOOK 2

A.V-2



ESCENA 18.



# ALEX

## LOOK 3

### A.V-3

ESCENAS  
10,11,12.



# ALEX

## LOOK 4

### A.V-4



ESCENAS 1,2,3 .

# ALEX

## LOOK 4

### A.V-4



## ESCENAS 4,5 .

# IRENE

LOOK 1

I.V-1



ESCENAS 21, 23,  
y CAPÍTULO 2

# IRENE

LOOK 2

I.V-2



ESCENA 10



# IRENE

LOOK 3

I.V-3



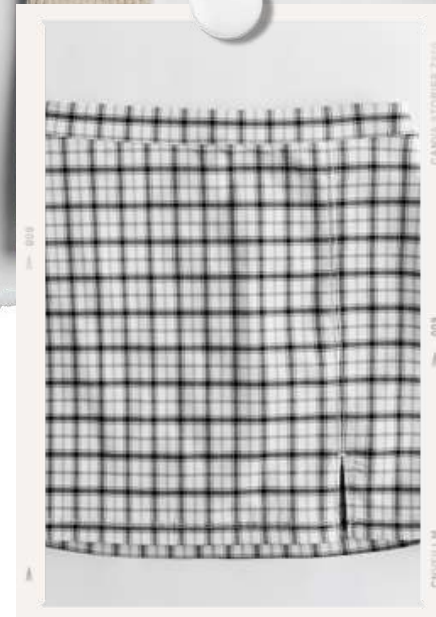
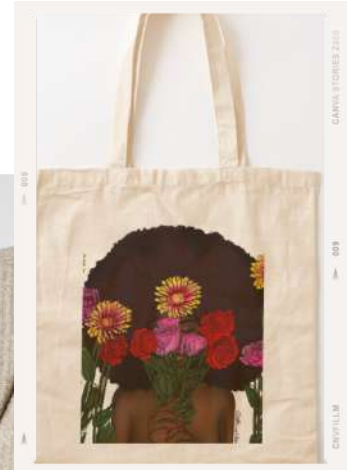
ESCENA 11,12

# IRENE

LOOK 4

I.V-4

ESCENA  
1,2,3,4,5



# LLUISA

LOOK 1

L.V-1



TODAS SUS  
ESCENAS



# MARIO

LOOK 1

MA.V-1



ESCENAS 8 y 9

# MARIO

LOOK 2

MA.V-2



ESCENAS 4 y 5

# MARIO

LOOK 3

MA.V-3

ESCENAS

11,14,15,16,17,1

9,20,22



# MARIO

LOOK 4

MA.V-4



ESCENA 14



# MARIO

LOOK 5

MA.V-5

ESCENAS  
15,16,17



# MARIO

LOOK 5

MA.V-5

ESCENAS  
16,17,20,22



# DANI

LOOK 1

D.V-1

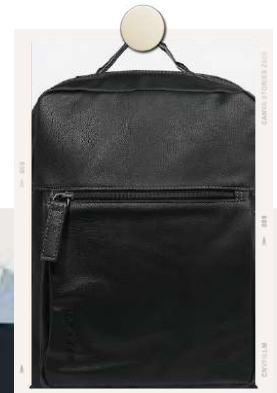


ESCENA 11  
(PASADO)

# DANI

LOOK 2

D.V-2



ESCENA 11



# DANI

LOOK 3

D.V-3



ESCENAS  
21,23 y  
CAPÍTULO 2

# DANI

LOOK 4

D.V-4

ESCENAS

1,2,3



# DANI

LOOK 5

D.V-5



ESCENAS 4,5

# SUSANA

LOOK 1

S.V-1

TODAS SUS  
ESCENAS



# RAFAEL

LOOK 1

R.V-1

TODAS SUS  
ESCENAS



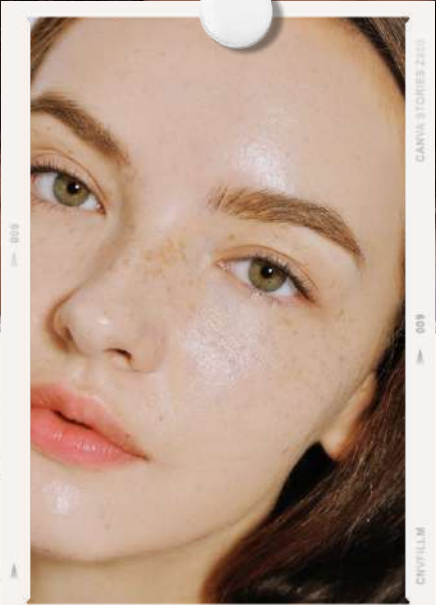
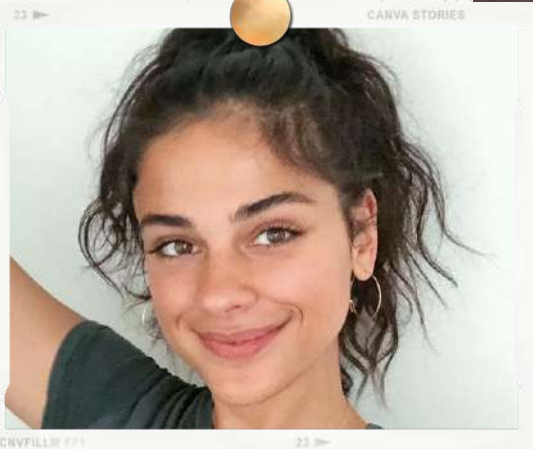


# ALBA

LOOK 1

A.M-1

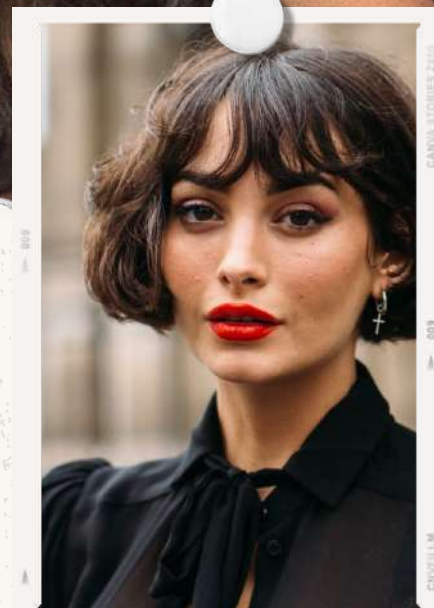
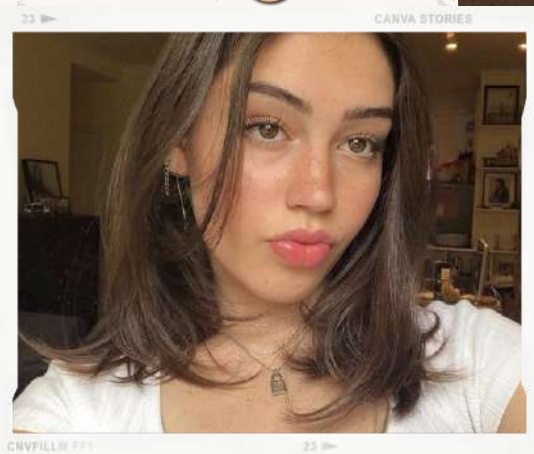
TODAS  
MENOS  
6,10,11



# ALBA

LOOK 2

A.M-2

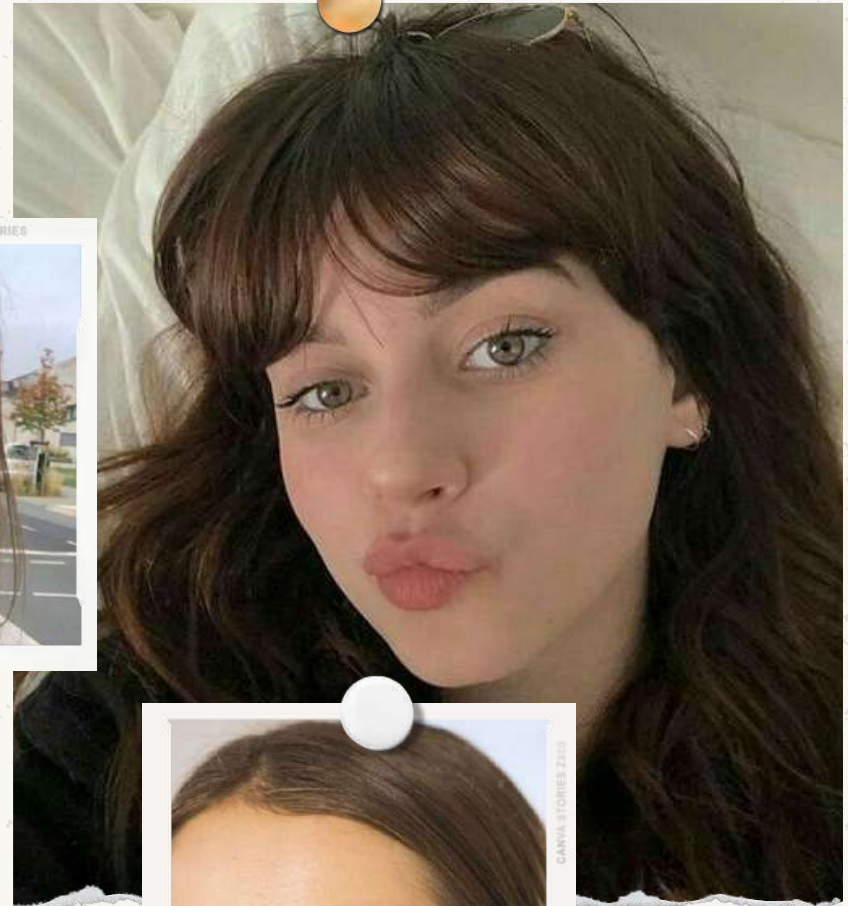
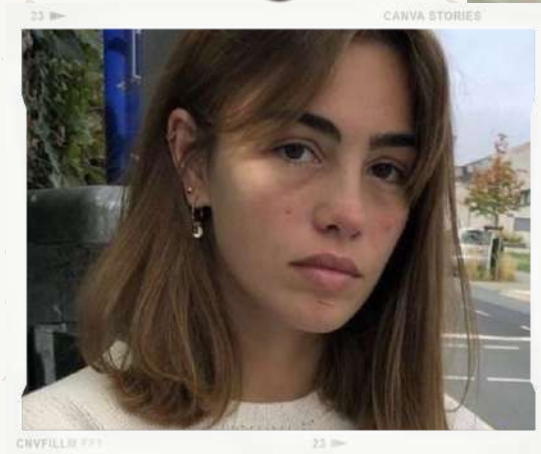


ESCENA 11 y 19

# ALBA

LOOK 3

A.M-3



## ESCENAS

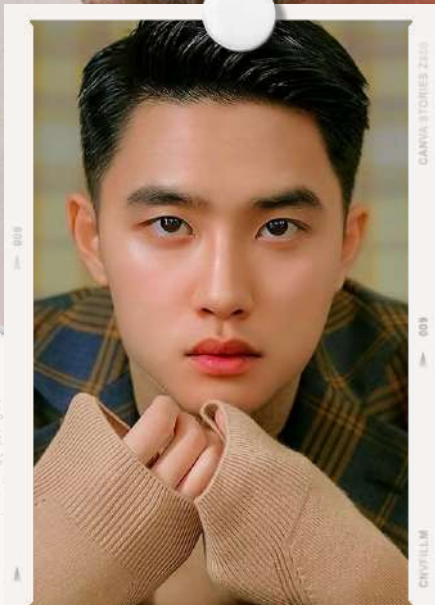
6 Y 10



# VÍCTOR

LOOK 1

V.M-1

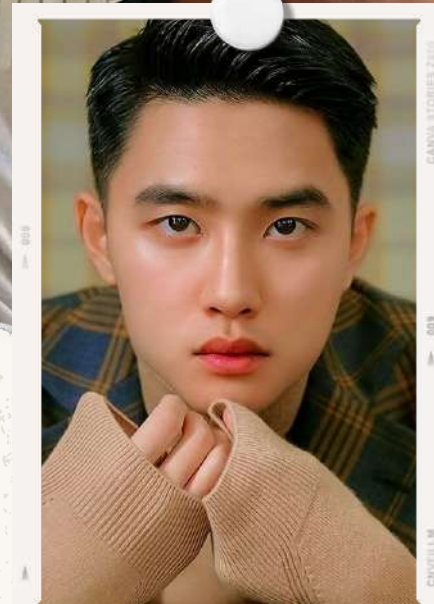
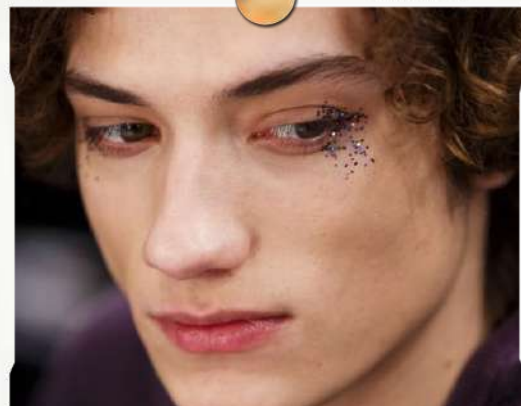
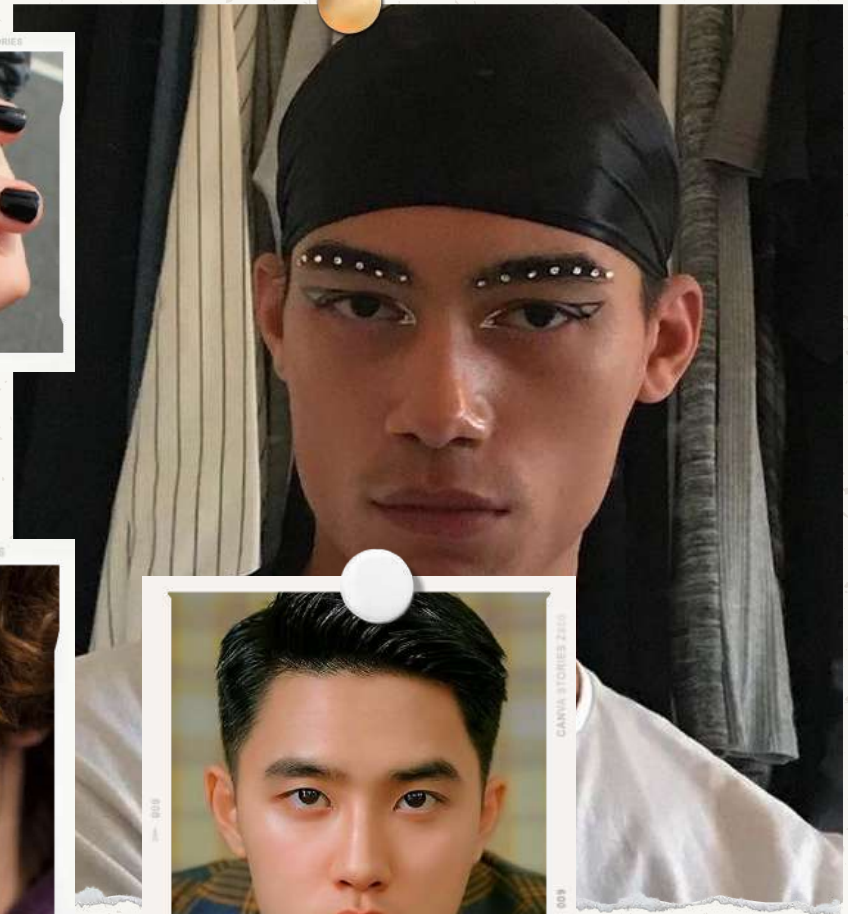


TODAS LAS  
ESCENAS  
MENOS 11

# VÍCTOR

LOOK 2

V.M-2

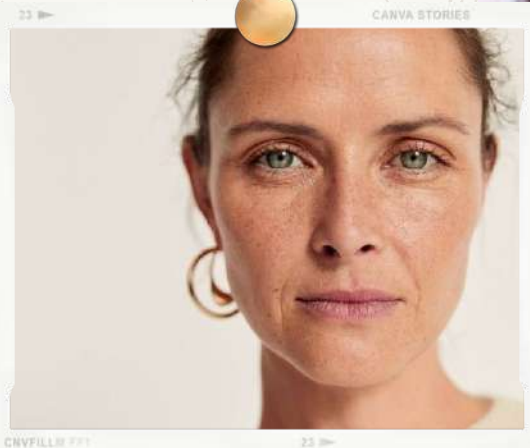
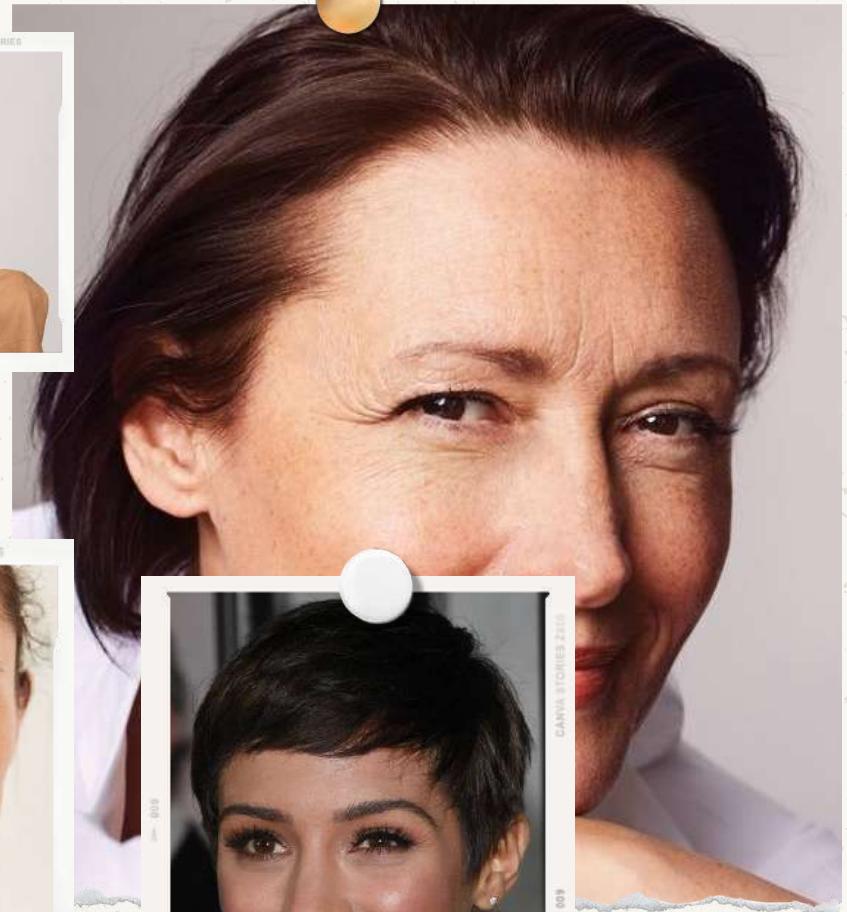


ESCENA 11

# MONTSE

LOOK 1

M.M-1



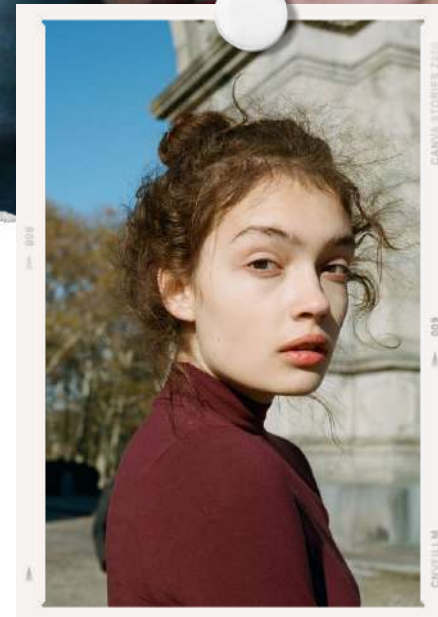
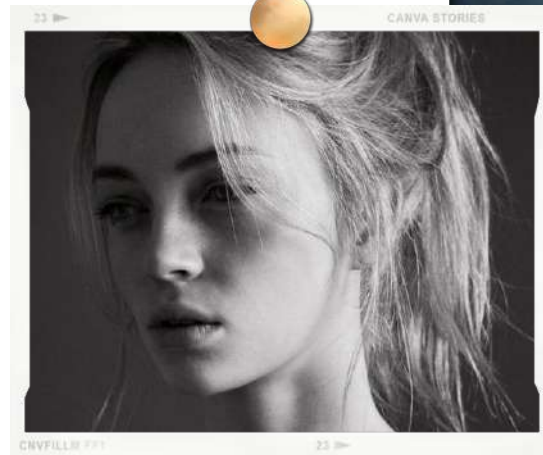
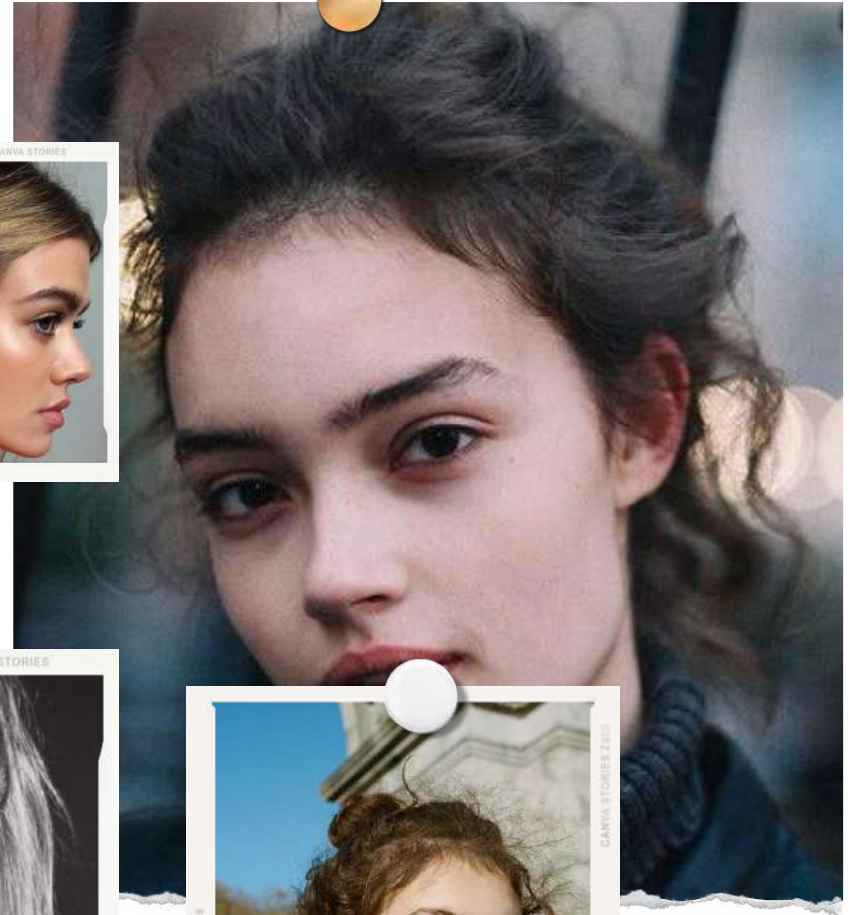
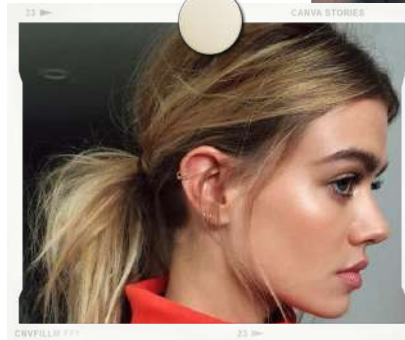
TODAS SUS  
ESCENAS.



# ALEX

LOOK 1

A.M-1

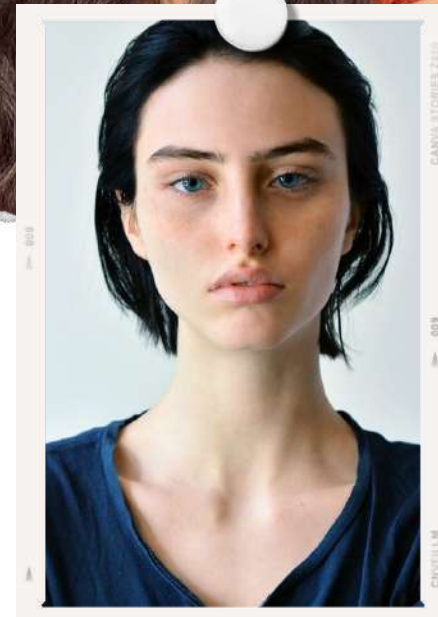
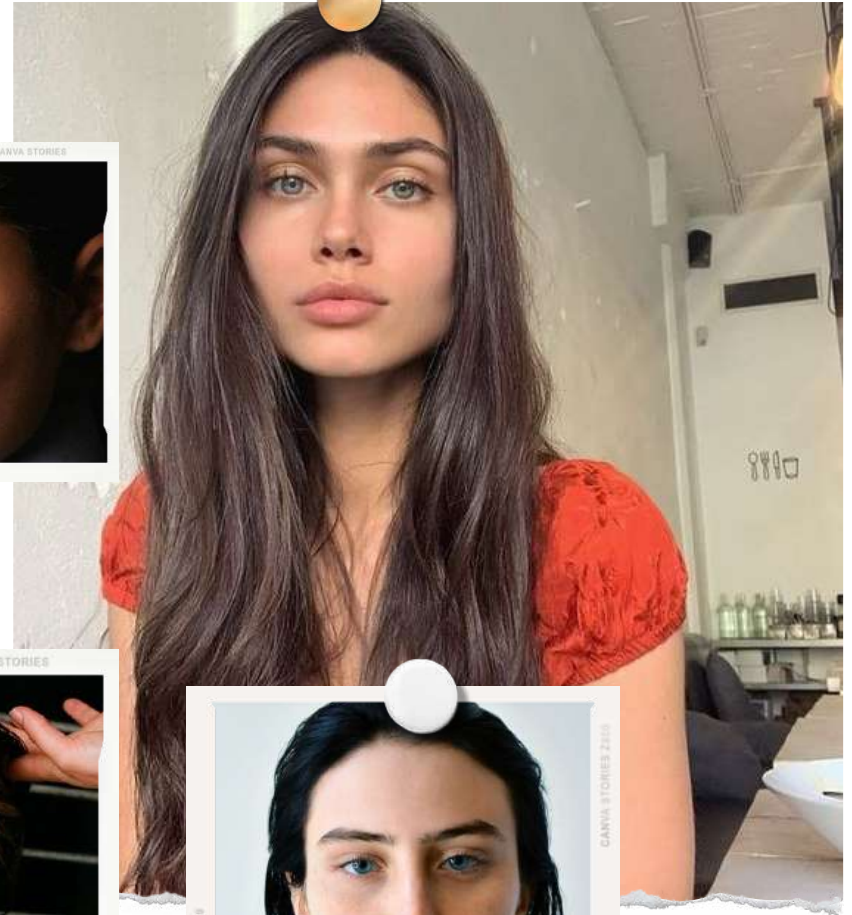


TODAS SUS  
ESCENAS  
MENOS 11 y 12.

# ALEX

LOOK 2

A.M-2

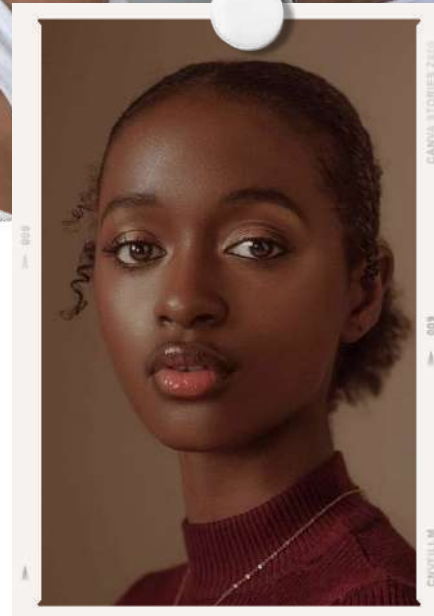
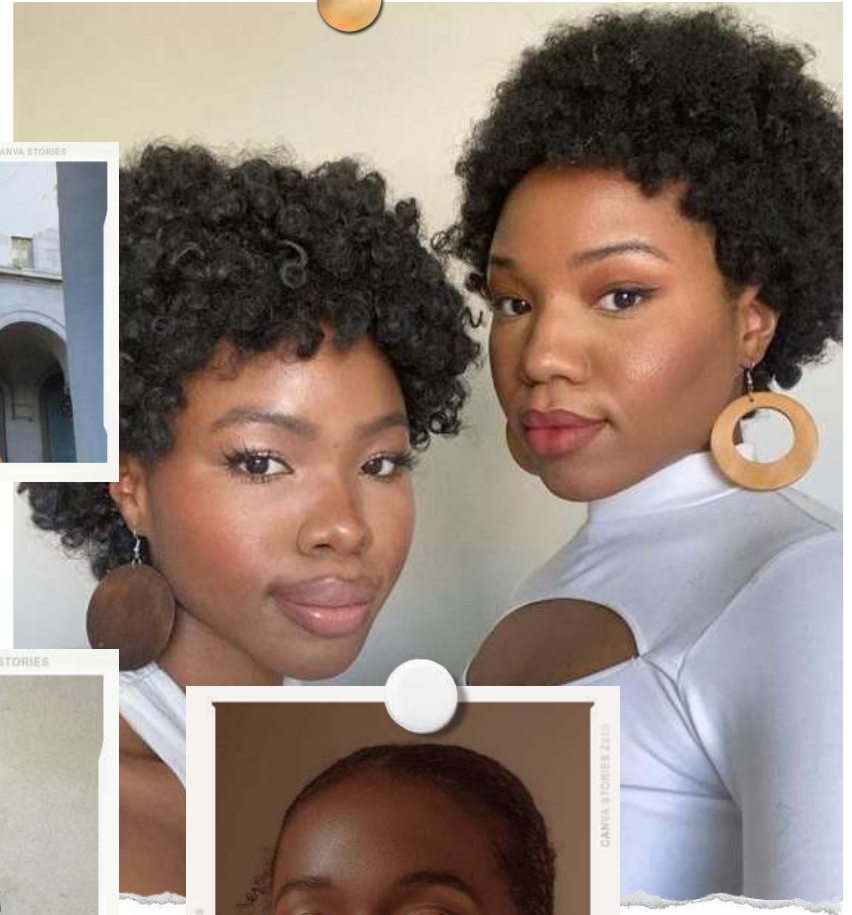
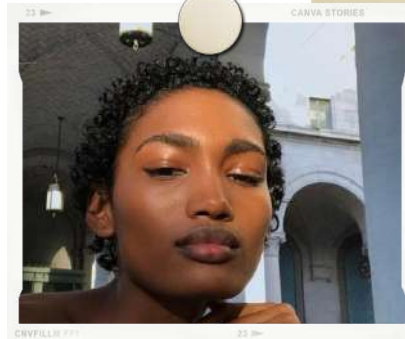


ESCENAS 11 y  
12.

# IRENE

LOOK 1

I.M-1



ESCENAS.

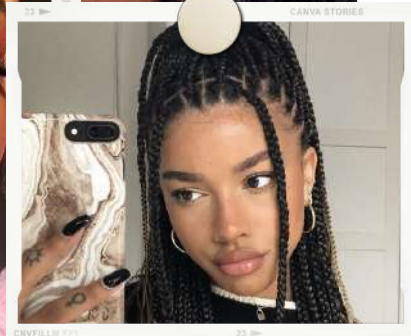
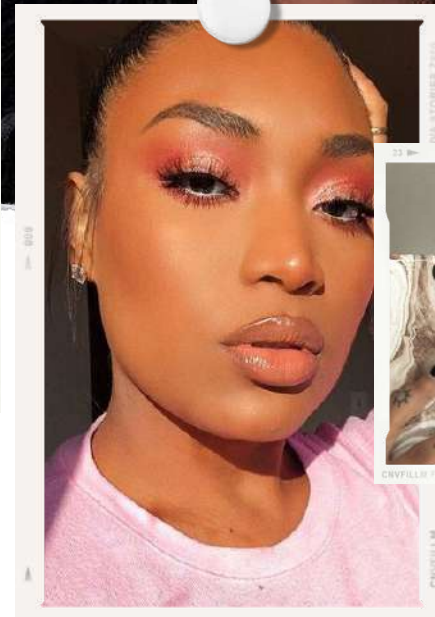
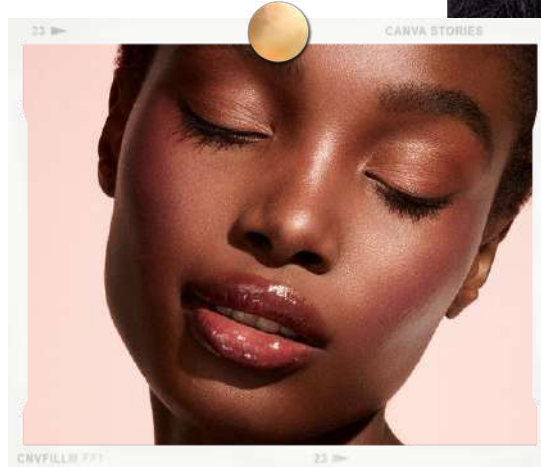
1,2,3,4,5



# IRENE

LOOK 2

I.M-2

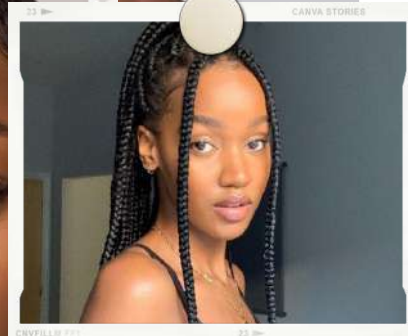
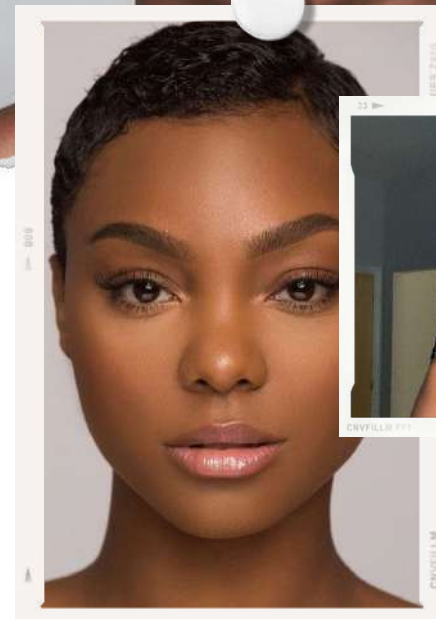
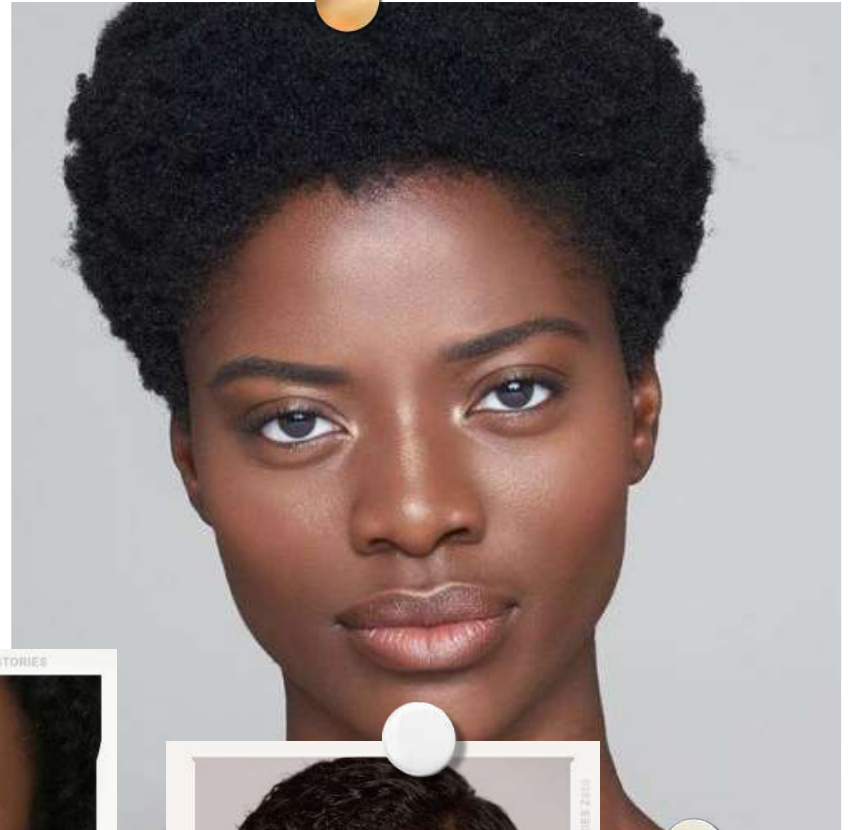
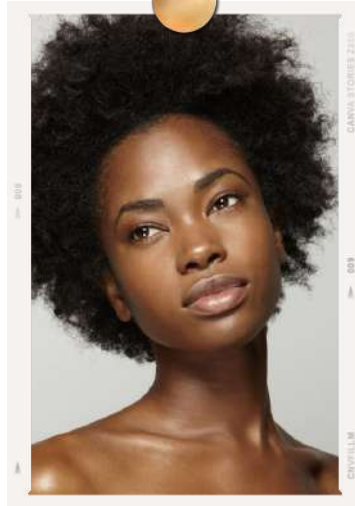


ESCENAS.  
10,11,12

# IRENE

LOOK 3

I.M-3



ESCENAS  
21,23 y  
CAPÍTULO 2



# LLUISA

LOOK 1

L.M-1

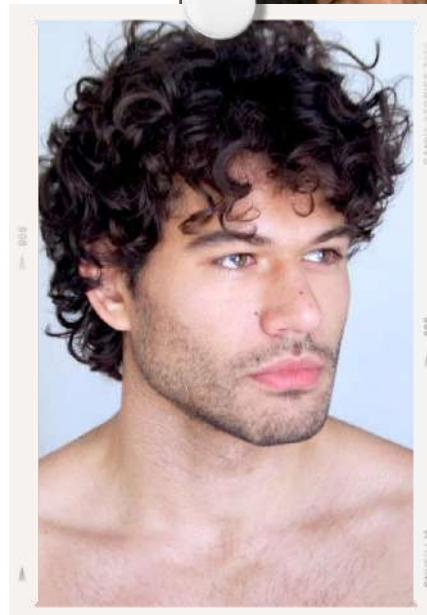
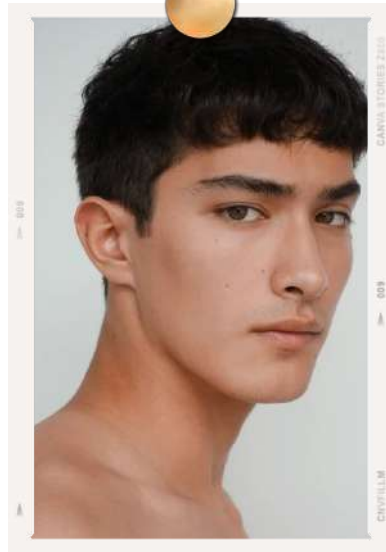


TODAS SUS  
ESCENAS

# MARIO

LOOK 1

M.M-1

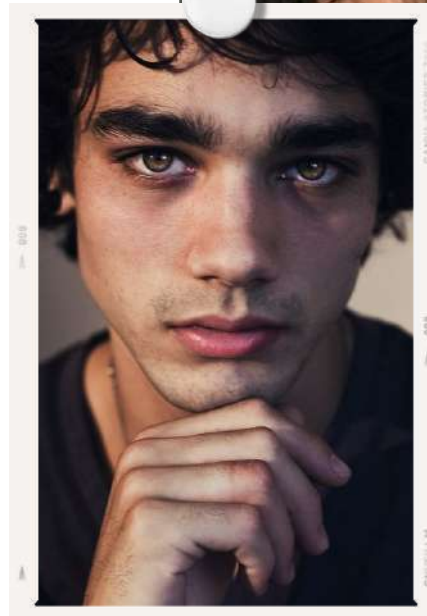
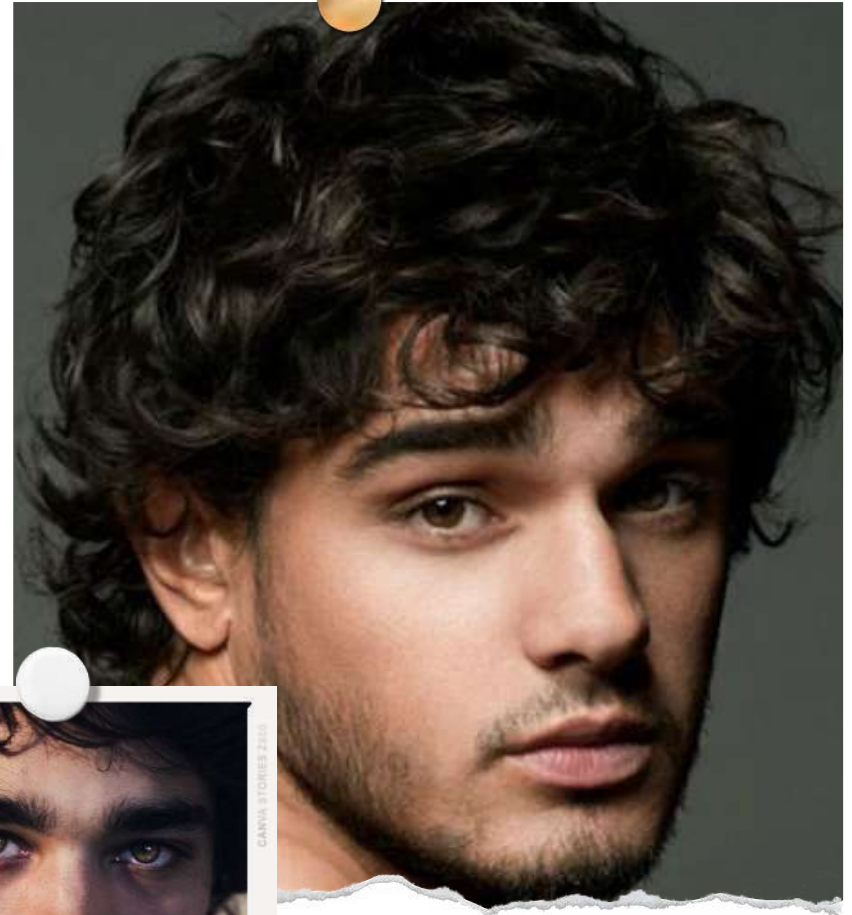
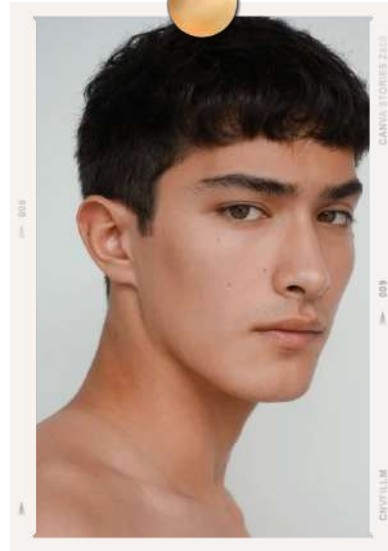


TODAS SUS  
ESCENAS  
MENOS 11 y 13

# MARIO

LOOK 2

M.M-2



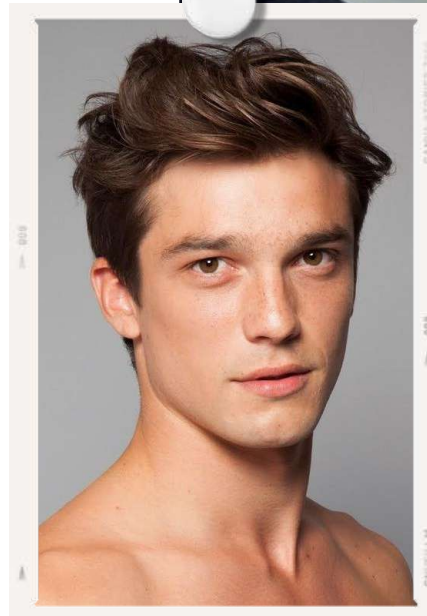
ESCENAS 11 y  
13



# DANI

LOOK 1

D.M-1

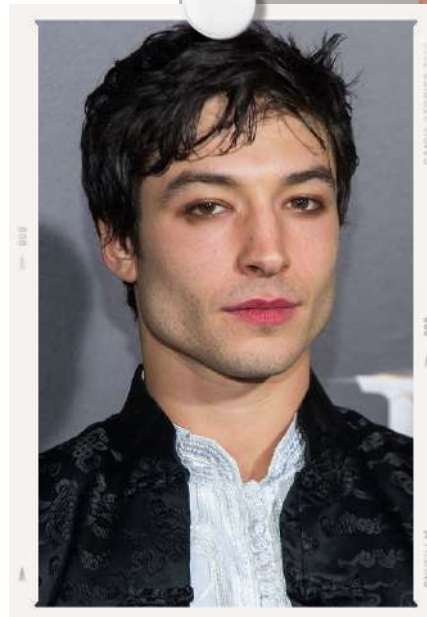
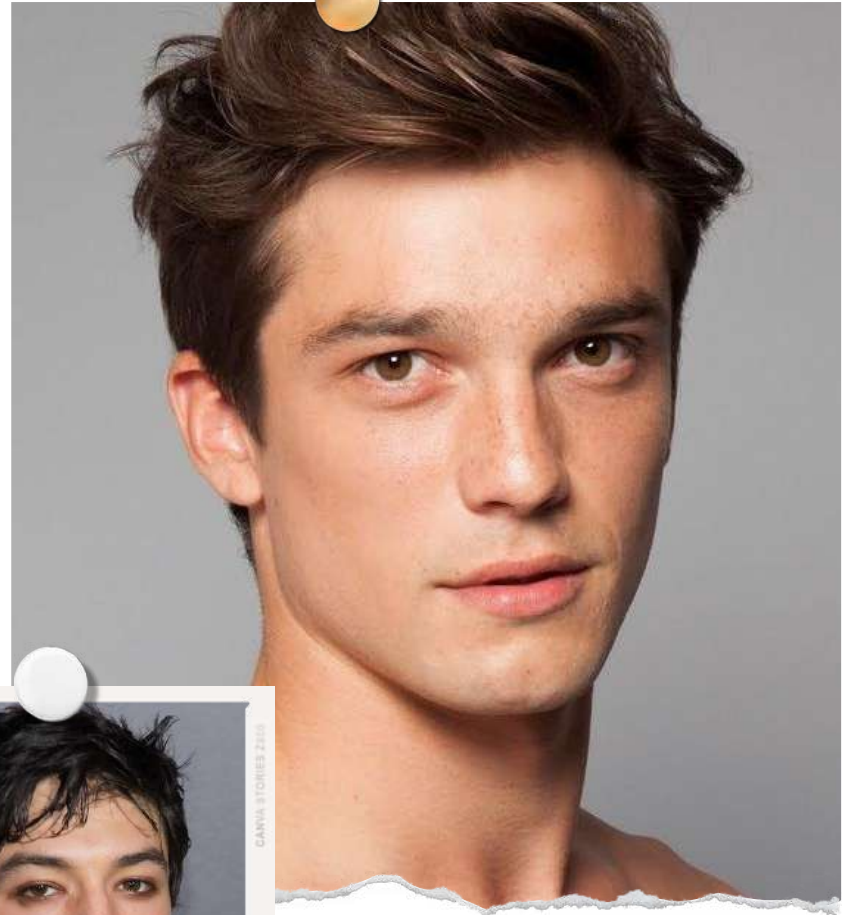
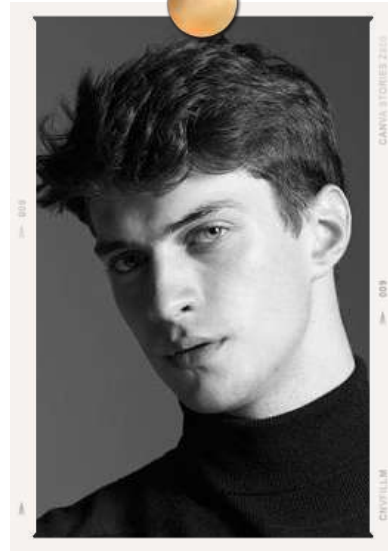


TODAS SUS  
ESCENAS  
MENOS 11 y 13

# DANI

LOOK 2

D.M-2



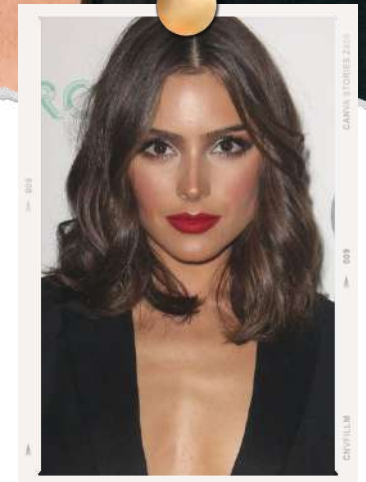
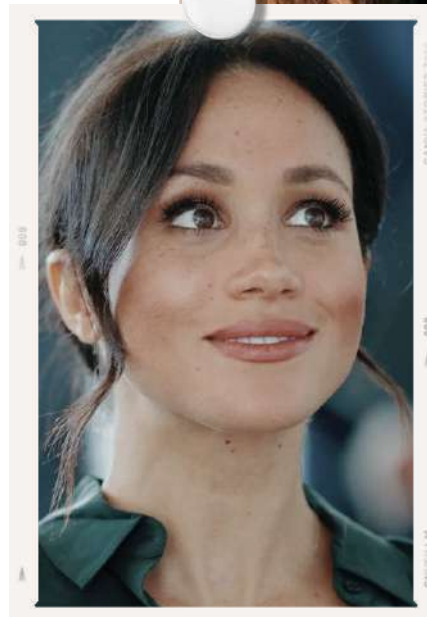
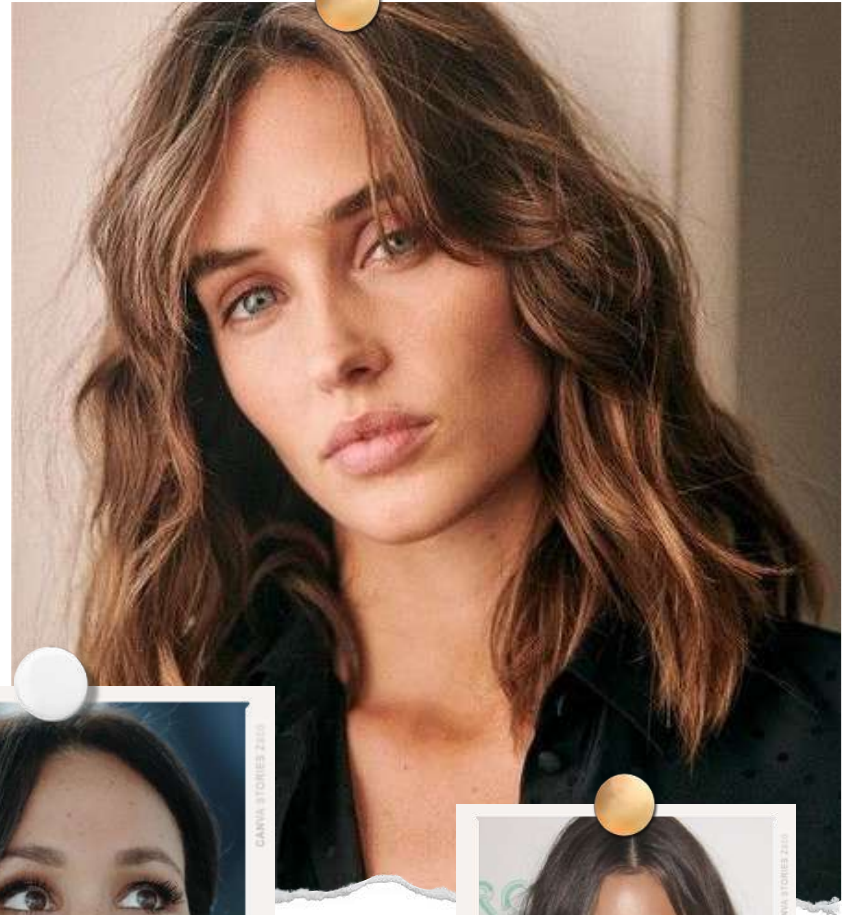
ESCENAS 11 y 13

# SUSANA

LOOK 1

S.M-1

TODAS SUS  
ECENAS



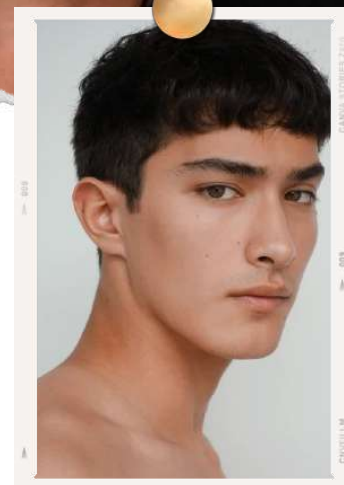
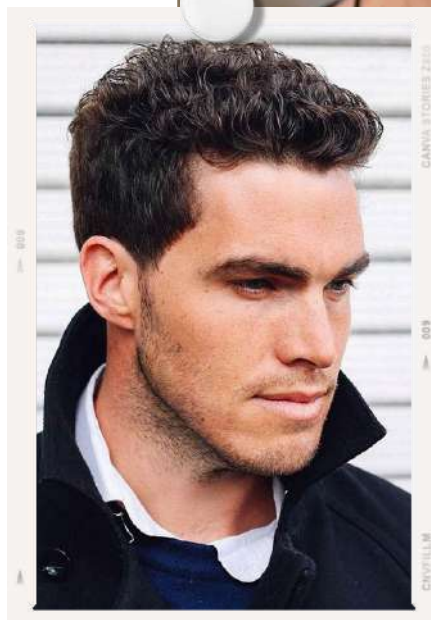


# RAFAEL

LOOK 1

R.M-1

TODAS SUS  
ECENAS



## 6.6.4 MoodBoard Atrezzo

# COCHE DANI

Escena 1, 2 y 3.



**IMPORTANTE**  
No utilizar bolsas de plástico de un solo uso

**TEASER**



# ENTRADA CASA DANI

Escena 18.



→ **IMPORTANTE**  
*Casa grande de pueblo, pero se  
tiene que notar que es de ricos*

**CAP 2.-DANI**

# COCINA CASA DANI

Escena 13.



ILUMINACIÓN  
*Jugar con luces azuladas*

TEASER

# COMEDOR CASA DANI

Escena 4.



→ **IMPORTANTE**  
*Comedor grande, se tiene que  
notar que es de ricos*

**CAP 2.-DANI**



# ESTUDIO CASA DANI

Escena 13.



→ MESITA  
Debe ser un espacio en un rincón y fácil de esconder y recoger.

TEASER

# HOSTAL-RECIBIDOR

Escena 4, 17, 19, 22.

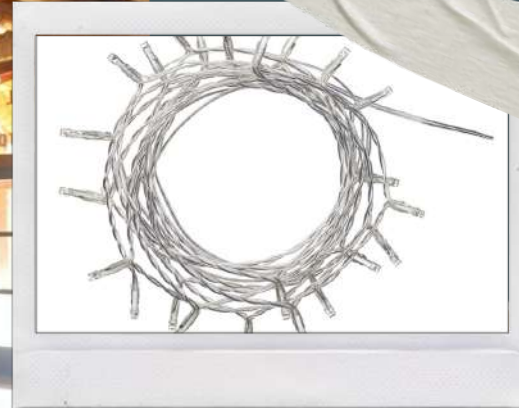


TEASER, CAP.2-ALBA/VÍCTOR



# HOSTAL ESCALERAS

Escena 18.



ILUMINACIÓN  
cálida en contraste con los  
tonos oscuros de la noche y  
azulados del teaser

CAP 2.-VÍCTOR/ALBA

# HOSTAL-COMEDOR

Escena 20.



CAP 2.-ALBA

# HOSTAL-HABITACIÓN ALBA

Escena 21, 23, 25.



CAP.2-ALBA



# HABITACIÓN MARIO

Escena 4, 5 Y 2, 5.



TEASER, CAP 2.-COMÚN

## Escena 3, 6.



# BAR

Escena 6, 8, 14.



ILUMINACIÓN

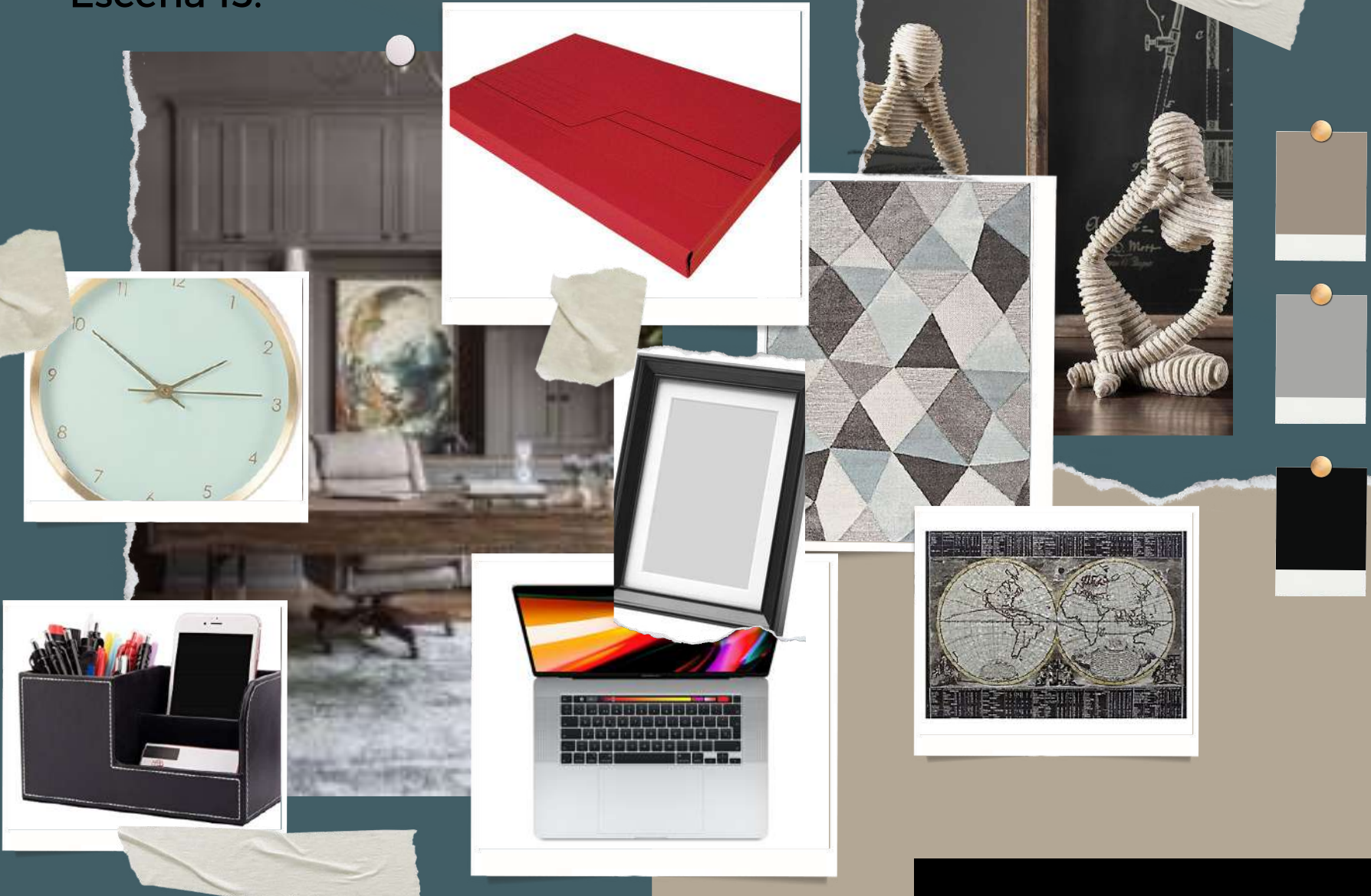
colores turquesa para mostrar la  
la tonalidad de thriller

TEASER



# DESPACHO SUSANA

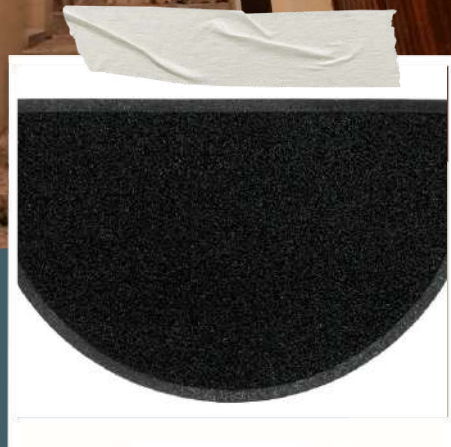
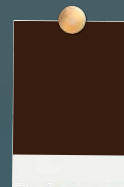
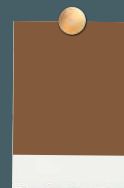
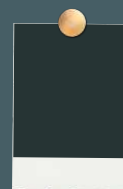
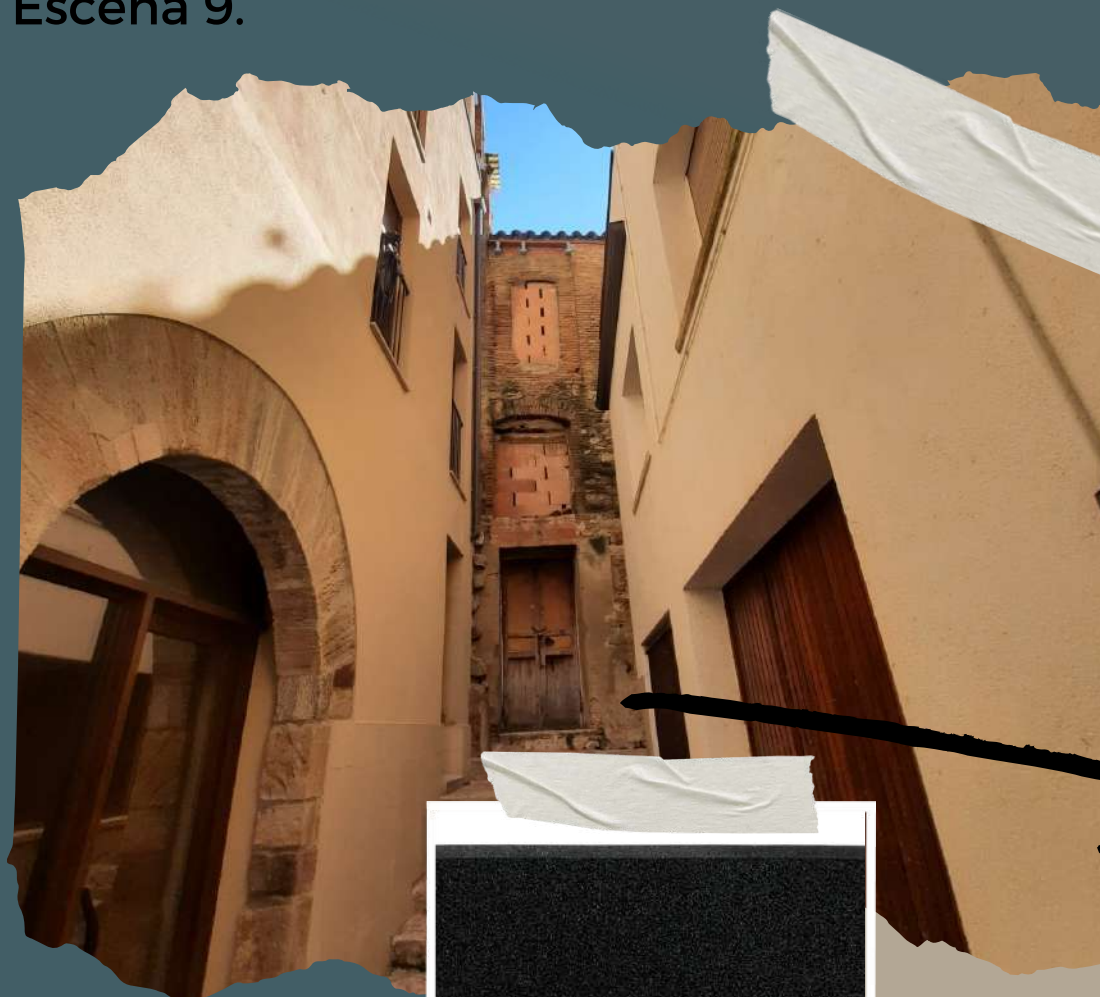
Escena 15.



TEASER

# CALLEJÓN

Escena 9.



PUERTA

*Lleva años sin ser reparada, no le iría mal una capa de pintura nueva...*

TEASER

# PASILLO CASA RIELLS

Escena 17.



CUADRO PUEBLO

Los Riells aman el pueblo en el que viven, así que tienen fotografías de este por la casa.

TEASER



# DESPACHO CASA RIELLS

Escena 20 y 22



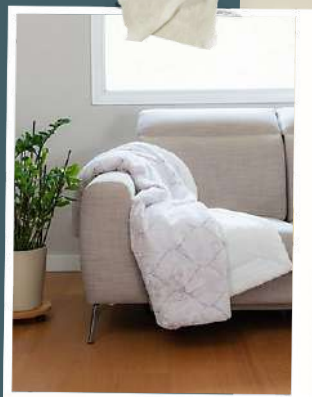
VENTANAS

*El despacho está lleno de grandes  
ventanas que dan al bosque, motivo  
por el cual suelen estar abiertas.*

TEASER

# HABITACIÓN VÍCTOR

Escena 7 y 19 y 21.



CAMA

Víctor suele dejar la cama siempre deshecha, así que la manta suele estar la mayor parte del tiempo en el suelo.

TEASER, CAP 2.-VÍCTOR



# PICNIC RÍO

Escena 10



→ MANTEL

*Es un mantel viejo, lo usan cada vez que van al río.*

TEASER

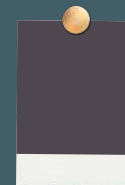
# Escena 11,19,21,23 y 16





# CASA LLUIÇA

Escena 1 y 4.



→ CARTAS

Lluïsa tiene una gran colección de diferentes juegos de cartas, pero usa las clásicas para las lecturas.

CAP. 2 VÍCTOR Y ALBA

# VESTUARIO PISCINA

Escena 19.



→ CARTAS






*Lluïsa tiene una gran colección de diferentes juegos de cartas, pero usa las clásicas para las lecturas.*







**CAP. 2 ALEX**

## 6.6.5 Presupuesto Vestuario

### **VESTUARIO**




#### **Mario**








Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
4,5,8,9, 11,14,15, 16,17,20,22	Gafas “graduadas”		11,99€	<a href="#">Amazon</a>
4,5,16,17,20, 22	Móvil			
4,5	Pantalón “Work”		49,90€	<a href="#">Kaotiko</a>
4,5,8,9, 11,14,15,16,1 7,19,20,22	Camiseta básica blanca		2,99€	<a href="#">Decathlon</a>
4,5	Sudadera básica color pastel		17,99€	<a href="#">Pull&amp;Bear</a>
4,5,8,9, 11,14,15,16,1 7,20,22	Bambas Vans altas		85€	<a href="#">Vans</a>

4,5,8,9, 11,14,15,16,1 7,19,20,22	Calcetines altos blancos con raya		9,99€ (Pack de 5)	<a href="#">H&amp;M</a>
8,9,15,16,17	Mochila grande “Skater”		79,99€	<a href="#">Kaotiko</a>
8,9	Pantalones cortos “Skater” Bermuda		39,99€	<a href="#">Kaotiko</a>
8,9	Chaqueta con botones y cuadros		19,99€	<a href="#">Pull&amp;Bear</a>
11,14,15,16,1 7,19,20,22	Pantalón “Cropped” Denim (Vintage)		49,90€	<a href="#">Kaotiko</a>
11,14,15,16,1 7,20,22	Camisa de rayas		49,90€	<a href="#">Kaotiko</a>







14	Delantal		6€	<a href="#">El Corte Inglés</a>
16,17,20,22	Gorro “beanie” negro		5,99€	<a href="#">Bershka</a>

### **Dani**

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
1,2,3,4, 5,11,13, 21,23,3, 6,8-16,1 7,18	Mochila “de piel”		79,99€	<a href="#">El Corte Inglés</a>
	Móvil			
1,2,3,4, 5	Camiseta blanca “Marca”		59€	<a href="#">Ralph Lauren</a>
1,2,3,4, 5	Tejanos claros “un poco holgados” (Vintage)		25,99€	<a href="#">Pull&amp;Bear</a>






1,2,3,4, 5,11,13, 21,23,3, 6,8-16, 17,18	Reloj de marca		160€	<a href="#">Nixon</a>
1,2,3,21 ,23,3,6, 8-16,17, 18	Bambas balenciaga claras		750€	<a href="#">Balenciaga</a>
1,2,3,4, 5,3,6,8- 16,17,1 8	Collar de plata		49,95€	<a href="#">TwoJeys</a>
4,5,13	Zapatillas de estar por casa		49€	<a href="#">El Corte Inglés</a>
1,2,3,4, 521,23, 3,6,8-16 , 17,18	Calcetines lisos blancos		19,99€ (Pack de 7 b/w)	<a href="#">Zalando</a>
11,13,2 1,23,3,6 ,8-16,17 ,18	Pantalón “chino” negro		25,99€	<a href="#">Pull&amp;Bear</a>
11,13,2 1,23,3,6 ,8-16,17 ,18	Polo largo a rayas		25,95€	<a href="#">Zara</a>













11	Cinturón “Cuero” con hebilla plateada		5,99€	<a href="#">Pull&amp;Bear</a>
11,13	Calcetines lisos negros		19,99€ (Pack de 7 b/w)	<a href="#">Zalando</a>
11	Zapatos negros “de piel”		39,99€	<a href="#">Merkal</a>
11 (pasado )	Camiseta básica sucia		2,99€	<a href="#">Decathlon</a>
11 (pasado )	Pantalones de trabajo/chándal		10,70€	<a href="#">Pinturaselartista</a>
21,23,3, 6,8-16, 17,18	Sudadera oversized “Vintage”		33,50€	<a href="#">Granulart</a>

### Alba

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
--------	-------	------------	--------	------




4,5,6	Peto largo vaquero o de color.		29,99	<a href="#">Pullandbear</a>
4,5,18,2 1,23	Móvil			
4,5,6	Camiseta corta “florecillas” marrón-rojo o top colorido		9,99	<a href="#">Pullandbear</a>
4,5,6,18 ,21,23, 1,4,7-16 , 17-21,2 3,25	Botas marrones “desgastadas”		36,99	<a href="#">Zalando</a>
4,5,6,10 ,11,18,1 9,21,23, 1,4,7-16 , 17-21,2 3,25	Pulseras: tela, hilo y cuero	<p>Tela:</p>  <p>Cuero:</p>  <p>Hilo:</p>	<p>Tela: Gratis de fiestas.</p> <p>Cuero: (Pack) 9,00</p> <p>Hilo: 3,00</p>	<p>Cuero: <a href="#">Wish</a> Hilo: <a href="#">Wish</a></p>

				
4,5	Pin nombre		6,08	<a href="#">Amazon</a>
4,5,6,18 ,21,23, 1,4,7-16 , 17-21,2 3,25	Calcetines altos marrones		3,95	<a href="#">Calzedonia</a>
10,11	Mochila tipo cuero		44,95	<a href="#">Gusti Cuero</a>
10,11,1 9	Top satinado fiesta		9,99	<a href="#">Mango</a>
10,11,1 9	Tejanos "momjeans" claros		29,99	<a href="#">Mango</a>
10,11	Converse altas granates		70,00	<a href="#">Converse</a>






10,11	Gafas de sol		39,00	<a href="#">Multiópticas</a>
4,5,6,10 ,11,18,1 9,21,23, 1,4,7-16 , 17-21,2 3,25	Reloj		99,00	<a href="#">TimeRoad</a>
10,11,1 9	Calcetines bajos		2,49	<a href="#">Decathlon</a>
18,21,2 3,1,4,7- 16,17-2 1,23,25	Tejanos altos negros		25,95	<a href="#">Zara</a>
10,18,1 9,21,23, 1,4,7-16 , 17-21,2 3,25	Jersey de lana rojo “corto”	 	21,30  19,90	<a href="#">Zaful</a>  <a href="#">Hollister/About You</a>


18,21,2 3,1,4,7- 16,17-2 1,23,25	Cinturón		9,99	<a href="#">Parfois</a>
21,23,7- 16,17-2 0	Chaqueta “vintage”		21,30	<a href="#">Zaful</a>

### Irene

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
1,2,3,4, 5,10	Bolsa de tela		11.26	<a href="#">Redbubble</a>
	Móvil			
1,2,3,4, 5,10	Vestido manga corta a cuadros (amarillento/marr ón).		44,95	<a href="#">hollister/zaland o</a>
	Sino: falda cuadros y top.		39,00	<a href="#">Hollister</a>

			12,99	<a href="#">Bershka</a>
1,2,34,5	Converse altas negras		70€	<a href="#">Converse</a>
1,2,3,4, 5,10, 21, 23	Calcetines altos blancos/beige		7,90	<a href="#">Uniqlo</a>
1,2,3,4, 5,10, 21, 23	Collares tipo cadenitas o pedras		Cadenitas: 9,95  Piedra: 26,00	<a href="#">Bijou-brigitte</a>  <a href="#">San Saru</a>
1,2,3,4, 5,10, 21, 23	Anillos (perla)		34,95	<a href="#">Bijou-brigitte</a>
1,2,3,4, 5,10, 21, 23	Pendientes	Aros:   Piedras:	Aros: 7,99 Piedra:14,9 5	<a href="#">Stradivarius</a>  <a href="#">Bijou-brigitte</a>








				
10	Conjunto Top y Pantalón corto rosita a cuadros	<p>Opción 1:</p>  <p>Opción 2:</p>  	<p>Top: 19,99 Bermuda: 22,95</p> <p>Blusa: 19,95</p> <p>Bermuda: 19,95</p>	<p><a href="#">Zara top</a></p> <p><a href="#">Zara bermuda</a></p> <p><a href="#">Zara blusa</a></p> <p><a href="#">Zara bermuda</a></p>
10, 21, 23	Bambas blancas		27,95	<a href="#">Bosanova</a>
11,12	Top estrecho por abajo, ancho por arriba con mangas cortas.		14,99	<a href="#">Zalando</a>






11,12, 21, 23, 2,5,8-16 , 17, 18, 19	Pantalón largo tiro alto.		25,99	<a href="#">Stradivarius</a>
11,12, 21,23, 2,5,8-16 , 17,18, 19	Chaqueta borreguito		29,99	<a href="#">Bershka</a>
21,23, 2,5,8-16 , 17,18, 19	Jersey/chaleco clarito de lana.		19,99	<a href="#">Zara</a>
20,22, 2,5,8-16 , 17,18, 19	Cuello alto		12,99	<a href="#">Stradivarius</a>








### Alex

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
1,2,3,4, 5,10,11, 12,21,2 3,2,5,8- 16,17,1	Riñonera		16,90	<a href="#">Natura</a>














9				
21,23, 2,5,8-16 , 17,19	Sudadera cremallera		55,90	<a href="#">Kaotiko</a>
1,2,3,4, 5	Camisa de botón "marrón/verde"		19,99	<a href="#">H&amp;M</a>
1,2,3,4, 5,10,11, 12,19	Camiseta blanca básica		7,99	<a href="#">Mango</a>
1,2,3,4, 5	Pantalón corto tejano negro.		19,99	<a href="#">Pullandbear</a>
1,2,3,4, 5	Cinturón negro		7,99	<a href="#">Parfois</a>
1,2,3	Martens negras (Veganas)		189€	<a href="#">DrMartens</a>
1,2,3,4, 5,10,11, 12,21,2 3, 2,5,8-16	Calcetines altos.		7,90	<a href="#">Uniqlo</a>







, 17,19				
4,5	Zapatillas de estar por casa		12,99	<a href="#">WomanSecret</a>
10,11,1 2	Gorra azul claro		8,20	<a href="#">venca</a>
10,11,1 2	Camisa de cuadros ancha clara		18,00	<a href="#">boohoo</a>
10,11,1 2,21,23, 2,5,8-16 , 17,19	Pantalón tejano		29,99	<a href="#">Mango</a>
10,11,1 2,21,23, 2,5,8-16 , 17,19	Bambas		22,95	<a href="#">Bosanova</a>
12,21,2 3,2,5,8-16, 17,19	Cortavientos /Chaqueta tejana “vintage”	Cortavientos:	cortavientos: 80,00  tejana:	<a href="#">Asos</a>  <a href="#">Kaotiko</a>



		 <p>Tejana:</p> 	65,00	
18	Toalla verde		9,99	<a href="#">Decathlon</a>
18	Gorro de piscina (sin preferencia color).		4,99	<a href="#">Decathlon</a>
18	Chanclas		19,99	<a href="#">Decathlon</a>
18	Champú		1,99	<a href="#">Primor</a>
18	Bañador		18,99	<a href="#">Decathlon</a>

**Víctor**




Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
1,2,3,4, 5,6,8,11 , 21,23,1, 4,7-16, 17-20	Mosquetón (Llaves colgando)		10,99€ (x10)	<a href="#">Amazon</a>
4,5,6,1, 4,7, 18	Móvil			
1,2,3,4, 5	Gafas de sol ovaladas lilas		9,99€	<a href="#">Bershka</a>
1,2,3,4, 5,6	Pantalón corto “denim” negro		25,99€	<a href="#">Bershka</a>
1,2,3,4, 5,6	Camiseta básica “oversized” malva, con escrito en hilo		5,99€	<a href="#">Bershka</a>
1,2,3,4, 5,6,8,21 , 23,1,4,7 -16, 17-20	Cordón blanco		3,99€	<a href="#">Amazon</a>

1,2,3,4, 5,6,7,8, 11,21,23 ,1,4,7-1 6, 17-20	Calcetines altos blancos		11,99€ (x3)	<a href="#">Nike</a>
1,2,3,4, 5,6,7,8, 11,21,2 3,1,4,7- 16, 17-20	Anillos		41,95€  7,99€  7,99€	<a href="#">Two Jeys</a>  <a href="#">Bershka</a> (x3)  <a href="#">Pull&amp;Bear</a> (x2)
1,2,3,4, 5,6,7,8, 11,21,2 3,1,4,7- 16, 17-20	Collares		4,99€	<a href="#">Pull&amp;Bear</a> (anillo+collar)
1,2,3,4, 5,6	Bambas "Converse" altas negras		70€	<a href="#">Converse</a>
6,21,23, 1,4,7-16 , 17,18	Chaqueta "borrego" de cuadros		19,99€	<a href="#">Pull&amp;Bear</a>
7	Chándal gris "oversized"		17,99€	<a href="#">Bershka</a>

7	Camiseta tirantes negra		5,99€	<a href="#">Bershka</a>
8,11	Camisa estampado		19,99€	<a href="#">Bershka</a>
8,11	Pantalón tejano (Vintage)		35,99€	<a href="#">Pull&amp;Bear</a>
8,11	Sombrero "bucket"		12,99€	<a href="#">Pull&amp;Bear</a>
8,11,21, 23,1,4,7 -16, 17-20	Martens negras (Veganas)		189€	<a href="#">DrMartens</a>
8,11,21, 23,1,4,7 -16, 17-20	Jersey cuello alto		17,99€	<a href="#">Pull&amp;Bear</a>



21,23,1, 4,7-16, 17-20	Pantalón pana		43,99€	<a href="#">Asos</a> <a href="#">Asos</a>
			29,95€	<a href="#">Zara</a> <a href="#">Zara</a>

### Susana





Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
14,15	Camisa/ blusa de color		22,95	<a href="#">Zara</a>
14,15	Pantalón de traje oscuro		25,95	<a href="#">Zara</a>
14,15	Tacones de aguja		99,95	<a href="#">CortelIngles</a>
14,15	Anillo boda	Cualquiera		

14,15	Pulsera de plata dura		7,99	<a href="#">Parfois</a>
14,15	Collar de plata		19,99	<a href="#">Parfois</a>
14,15	Bolso de mano		59	<a href="#">CorteIngles</a>

## Montse





Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
17,19,20,21,22,23,24,25	Rebequita/cárdigan		89,90	<a href="#">CorteIngles</a>
17,19,20,21,22,23,24,25	Camiseta manga larga básica blanca		5,99	<a href="#">Lefties</a>



17,19,2 0, 21,22,2 3,24,25	Pijama pantalones		17,99	<a href="#">Oysho</a>
17,19,2 0, 21,22,2 3,24,25	Zapatillas		17,99	<a href="#">Oysho</a>
	Pinza		3,99	<a href="#">Corteingles</a>
17,19,2 0, 21,22,2 3,24,25	Gafas		39,00	<a href="#">Opticauniversitaria</a>




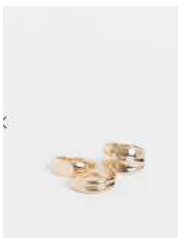



## Rafael

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
18	Pantalones de trabajo oscuros.		29,95	<a href="#">Zara</a>

18	Corbata		25,95	<a href="#">CorteIngles</a>
18	Americana/Blazer		59,95	<a href="#">Zara</a>
18	Camisa blanca.		25,95	<a href="#">Zara</a>
18	Zapatos negros/marrones		29,95	<a href="#">Corteingles</a>








## Lluïsa

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
1,4	Bata larga, atada.		12,99	<a href="#">Tramas</a>








1,4	Zapatillas de estar por casa.		31,92	<a href="#">CorteIngles</a>
1,4	Mayas.		8,99	<a href="#">Decathlon</a>
1,4	Jersey fino de calle.		26,99	<a href="#">Corteingles</a>
1,4	Anillos		11,44	<a href="#">Asos</a>
1,4	Pulserita de "oro". (Cadena)		95	<a href="#">corteingles</a>
1,4	Pulsera gorda "oro"		4,99	<a href="#">corteingles</a>
1,4	Pañuelo/Pinza		29,99	<a href="#">corteingles</a>

## Maquillaje

[illegible]

			13,99	<a href="#">Primor</a>
1,2,3, 4,5,6, 7, 8	Pintauñas negro		1,90	<a href="#">Primor</a>
1,2,3,4, 5	Pintauñas rojo/marrón		6,90	<a href="#">Primor</a>
1,2,3, 4,5,11	Sombras tonos tierra y rosas		47,99	<a href="#">Sephora</a>
11	Pintauñas nude/rosa		8,99	<a href="#">Primor</a>
1,2,3, 4,5,10, 14	Pintalabios nude		6,99	<a href="#">Druni</a>
6, 11	Pintalabios tierra oscuro/ rojizo		8,95	<a href="#">Druni</a>

10	Pintalabios rosado		6,99	<a href="#">Druni</a>
6, 10, 11	Rimmel negro		6,20	<a href="#">Primor</a>
11	Eyeliner negro		6,99	<a href="#">Primor</a>
11	Eyeliner blanco o colores		6,99	<a href="#">Primor</a>
11	Pegatinas para la cara		2,63	<a href="#">Falinas</a>
11	Purpurina	  O sino 	8,50         6,45	<a href="#">NYC</a>         <a href="#">Lookfantastic</a>

Material	Gomas/Coleteros		1,99	<a href="#">H&amp;M</a>
		O sino 	1,90	<a href="#">Primor</a>
Material	Brochas		20,99	<a href="#">Primor</a>
Todas	Setting/Fijador		5,45	<a href="#">Primor</a>
Material	Gomina		1,99	<a href="#">Druni</a>
Material	Espuma rizos		3,63	<a href="#">Druni</a>
Material	Laca		2,99	<a href="#">Druni</a>

## 6.6.6 Presupuesto Vestuario Atrezzo

### **ATREZZO**

#### ***Coche Dani-Entrada Casa Dani***

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
1,2,3	Coche Dani (Audi)		200€/día	<a href="#">Alquiler</a>
1,2,3	Ambientador		2,45€	<a href="#">Primor</a>
1,2,3	Figurita colgando en el coche		9,98€	<a href="#">Amazon</a>
1,2,3,4, 5	Bolsas de compra		0,50€	<a href="#">IKEA</a>
1,2,3,18	Llavero (con llaves)		12,52€	<a href="#">Amazon</a>
1,2,3	Llaves del coche		11,99€	<a href="#">Amazon</a>



18	Coche Porsche Cayenne		666,66€	<a href="#">Rentcar</a>
18	Llaves de coche de ricos		27,13€	<a href="#">Amazon</a>

### ***Comedor Dani***


Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
4	Lámpara de pie		50€	<a href="#">IKEA</a>
4	Bombilla		1€	<a href="#">IKEA</a>

### ***Cocina Dani***








Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
13	Vaso de agua		4€ (4ud.)	<a href="#">IKEA</a>







13	Cazo con agua		20€	<a href="#">IKEA</a>
13	Macarrones		0,79€	<a href="#">Bonpreu</a>

### **Estudio Dani**



Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
13	Pinceles		6,35€	<a href="#">Abacus</a>
13	Pinturas		10,95€	<a href="#">Abacus</a>
13	Bote		4€	<a href="#">IKEA</a>
13	Bloc de papel para pintar		3,75€	<a href="#">Abacus</a>

### **Hostal-Recibidor**





Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
4,17,19,22	Panfletos		Hostal	Hostal
4,5,17,19,22	Campanita		5,99€	<a href="#">Amazon</a>
4,17,19,22	Cuadro		30€ (2 ud.)	<a href="#">IKEA</a>
4,17,19,22	Planta		6€	<a href="#">IKEA</a>
4,17,19,22	Lucecitas led		8€	<a href="#">IKEA</a>
4,17,19,22	Marco + Foto (madre y Alba)		10,43€	<a href="#">Amazon</a>
4,17,19,22	Información del pueblo en carteles tipo mapas o así		-	-



4,17,19, 22	Reloj		42,89€	<a href="#">Amazon</a>
4,17,19, 22	Lo típico de las llaves		18,99€	<a href="#">Amazon</a>
17,19,2 2	Libros		-	-
17,19,2 2	Revistas		Hostal	Hostal
17,19,2 2	Posa revistas		17€	<a href="#">IKEA</a>
4,17,19, 22	Lámpara		20€	<a href="#">IKEA</a>
4,17,19, 22	Bombilla		1€	<a href="#">IKEA</a>

### Hostal-Escaleras




Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
18	Cuadro		30€ (2 ud.)	<a href="#">IKEA</a>
18	Lucecitas led		8€	<a href="#">IKEA</a>

### **Hostal-Comedor**

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
20	Lámpara		20€	<a href="#">IKEA</a>
20	Bombilla		1€	<a href="#">IKEA</a>
20	Tazas		2,50€	<a href="#">IKEA</a>
20	Vasos		1€ (6 ud.)	<a href="#">IKEA</a>

20	Vajilla		25€	<a href="#">IKEA</a>
20	Cubiertos		20€	<a href="#">IKEA</a>
20	Bandeja de cubiertos		0,50€	<a href="#">IKEA</a>


### **Hostal-Habitación Alba**

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
21,23,2 5	Lámparita		7€	<a href="#">IKEA</a>
21,23,2 5	Guirnalda led de bolas		9€	<a href="#">IKEA</a>
21,23,2 5	Libros		-	-

21,23,2 5	Fotos (amigos, suyas y con la madre)		9€	<a href="#">IKEA</a>
21,23,2 5	Burra (o colgador)		16€	<a href="#">IKEA</a>
21,23,2 5	Guitarra		45,78€	<a href="#">Amazon</a>
21,23,2 5	Ropa		-	-
21,23,2 5	Alfombra		15€	<a href="#">IKEA</a>
21,23,2 5	Cojines		3€	<a href="#">IKEA</a>
21,23,2 5	Mantas largas		15€	<a href="#">IKEA</a>

21,23,2 5	Sábanas de colores		15€	<a href="#">IKEA</a>
21,23,2 5	Cubo ropa sucia		9€	<a href="#">IKEA</a>
21,23,2 5	Ordenador		15€/día	<a href="#">Alquiler</a>
21,23,2 5	Lapicero (con bolis)		4€	<a href="#">IKEA</a>
21,23,2 5	Libreta		3,95€	<a href="#">Amazon</a>
21,23,2 5	Altavoz		23,86€	<a href="#">Amazon</a>

### **Habitación Mario**



Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
4,5	Portátil		17,50€/día	<a href="#">Alquiler</a>










4,5 2,5	Lámpara (escritorio)		10€	<a href="#">IKEA</a>
4,5 2,5	Bombillas		12,74€ (2 ud.)	<a href="#">Amazon</a>
4,5	Cortinas		12€	<a href="#">IKEA</a>
4,5	Grabadora		85€	<a href="#">Amazon</a>
4,5 2,5	Post-its		2,70€	<a href="#">Amazon</a>
4,5 (14)	Carpesano		5,10€	<a href="#">Amazon</a>
4,5 2,5	Poster de Pink Floyd		8,40€	<a href="#">Enac</a>






4,5	Fundas de plástico		1,60€ (10 ud.)	<a href="#">Amazon</a>
4,5 2,5, 8-15 (calles), 16 (mural)	Fotografías y documentos		-	-
2,5	Polvo		11,29€	<a href="#">Amazon</a>
2,5	Libros		-	-

### Comedor Mario

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
3,6, 8-15 (calles), 16 (mural)	Periódicos		-	-
3,6	Porta periódicos		10€	<a href="#">IKEA</a>







3,6	Teléfono		22,99€	<a href="#">MediaMarkt</a>
3,6	Lámpara de pie		15€	<a href="#">IKEA</a>
3,6	Mando + televisión		359€	<a href="#">MediaMarkt</a>
3,6	Cojines		3€	<a href="#">IKEA</a>
3,6	Algún cuadro		17€	<a href="#">IKEA</a>
3,6,	Fotos		-	-
3,6	Marcos		1€	<a href="#">IKEA</a>




## Bar

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
6,14	Botellines de cervezas		3,54€	<a href="#">Bonpreu</a>
14	Trapo		0,50€	<a href="#">IKEA</a>
8,14	Taza de café (con café)		3€	<a href="#">IKEA</a>
14	Vasos		5€ (6 ud.)	<a href="#">IKEA</a>
14	Nota		-	-


### ***Despacho Susana***

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
15	Carpesano		6,90€	<a href="#">Abacus</a>
15	Página contrato Resort	<b>DOCUMENTO CREADO POR ARTE.</b>		

15	Lapicero		16, 79€	<a href="#">Amazon</a>
15	Bolis y lapices		3,45€	<a href="#">Abacus</a>
15	Ordenador		3.199,00 €	<a href="#">Apple</a>
15	Alfombra		127,00 €	<a href="#">Leroy Merlin</a>
15	Reloj		14,95€	<a href="#">Leroy Merlin</a>
15	Lámpara		55 €	<a href="#">Ikea</a>
15	Cuadro lienzo		97,99€	<a href="#">Leroy Merlin</a>

				
15 (17)	Marco de fotos		3,00€	<a href="#">Ikea</a>
15	Escultura pequeña		37,69	<a href="#">Granado</a>

### **Portal**

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
9	Felpudo		11,99€	<a href="#">Leroy Merlin</a>





### **Pasillo Casa Riells**

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
--------	-------	------------	--------	------



17	Fotos familiares		1,50€	<a href="#">Ikea</a>
17	Flores		2,50€	<a href="#">Ikea</a>
17	Cuadro del pueblo		60€	<a href="#">Muralesyvinilos</a>
17	Aparador		399€	<a href="#">Ikea</a>

### ***Despacho Casa Riells***

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
20,22	Silla		199€	<a href="#">MADE</a>
20,22	Libro de cuentas		3,88€	<a href="#">Ofilan</a>
20,22	Lapicero		1,56€	<a href="#">Ladudapublicidad</a>

20,22	Estantería		69€	<a href="#">Ikea</a>
20,22	Cenicero		17,61€	<a href="#">NewLife</a>
20,22	Cortinas/telas		24,99€	<a href="#">Leroy Merlin</a>
20,22	Escritorio		599€	<a href="#">MADE</a>





### ***Habitación Víctor***

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
7,19,21	Portátil		305,05€	<a href="#">Amazon</a>
7,19,21	Manta		22,90€	<a href="#">Leroy Merlin</a>




7,19,21	Mochila		45,00€	<a href="#">Abacus</a>
19,21	Cable de móvil		9,00€	<a href="#">BlackMarket</a>

### Río

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
10	Mantel		8,95 €	<a href="#">Telas</a>
10	Patatas		1,13€	<a href="#">CorteIngl</a> <a href="#">es</a>
10	Coca-Cola		0,75 €	<a href="#">CorteIngl</a> <a href="#">es</a>
10	Botella de agua		0,72€	<a href="#">CorteIngl</a> <a href="#">es</a>

### Local

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
11,19	Vasos de cubata		1,10€	<a href="#">Monouso</a>
11,19	Ginebra		18,95 €	<a href="#">Cortelngl es</a>
11	Fanta		1,49 €	<a href="#">Cortelngl es</a>
11,21,2 3, 16	Luces led		16,99 €	<a href="#">Amazon</a>
11,21,2 3, 16	Guirnalda de luz		16,99€	<a href="#">Amazon</a>
11,21,2 3, 16	Tablero corcho		24,57 €	<a href="#">Amazon</a>
11,21,2 3, 16	Polaroids		15,38 €	<a href="#">Amazon</a>

11,19,2 1,23, 16	Sofá		499€	<a href="#">Ikea</a>
11,19,2 1,23, 16	Mesita		129 €	<a href="#">Ikea</a>
11,21,2 3, 16	Posters		5€	<a href="#">Wish</a>
11,19,2 1,23, 16	Mantas		14,99 €	<a href="#">Leroy</a> <a href="#">Merlin</a>
11,19,2 1,23, 16	Cojines (x3)		21€	<a href="#">Ikea</a>
11,21,2 3, 16	Chinchetas		0,95 €	<a href="#">Abacus</a>
11,21,2 3, 16	Banderines		3,50 €	<a href="#">PartyFiesta</a>

11,21,2 3, 16	Estantería		120 €	<a href="#">Ikea</a>
11	Caja Pizza		8€	<a href="#">Domino's</a>
11,21,2 3, 16	Equipo de música		89,99 €	<a href="#">Amazon</a>
11,21,2 3, 16	Cortinas colores		2,25 €	<a href="#">Impulsivos</a>
11,21,2 3, 16	Globos		6,89 €	<a href="#">Amazon</a>

## Capítulo 2






### Casa Lluïsa

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
1,4	Piedras minerales		10,99 €	<a href="#">Amazon</a>

1,4	Buda		15,39 €	<a href="#">Amazon</a>
1,4	Incienso y Soporte		9,89 €  10,99 €	<a href="#">Amazon</a>  <a href="#">Amazon</a>
1,4	Velas		1,13 €	<a href="#">Amazon</a>
1,4	Cartas Tarot		11,68 €	<a href="#">Amazon</a>
1,4	Mantel oscuro		29,99 €	<a href="#">Zara</a> <a href="#">Home</a>
1,4	Lámpara		69 €	<a href="#">Ikea</a>

1,4	Mesa circular comedor		699 €	<a href="#">MADE</a>
-----	--------------------------	---	-------	----------------------

### ***Vestuario piscina***


Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
19	Bancos		60 €	<a href="#">Ikea</a>
19	Mochilas natación		9,99 €	<a href="#">Decathlon</a>
19	Neceseres		12,90 €	<a href="#">Natura Selection</a>
19	Tampones		4,99 €	<a href="#">Corte Ingles</a>
19	Toallas		5,99 €	<a href="#">Decathlon</a>

### ***Calle (Irene)***

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
--------	-------	------------	--------	------

18	Maleta		38,99 €	<a href="#">Amazon</a>
----	--------	---	---------	------------------------

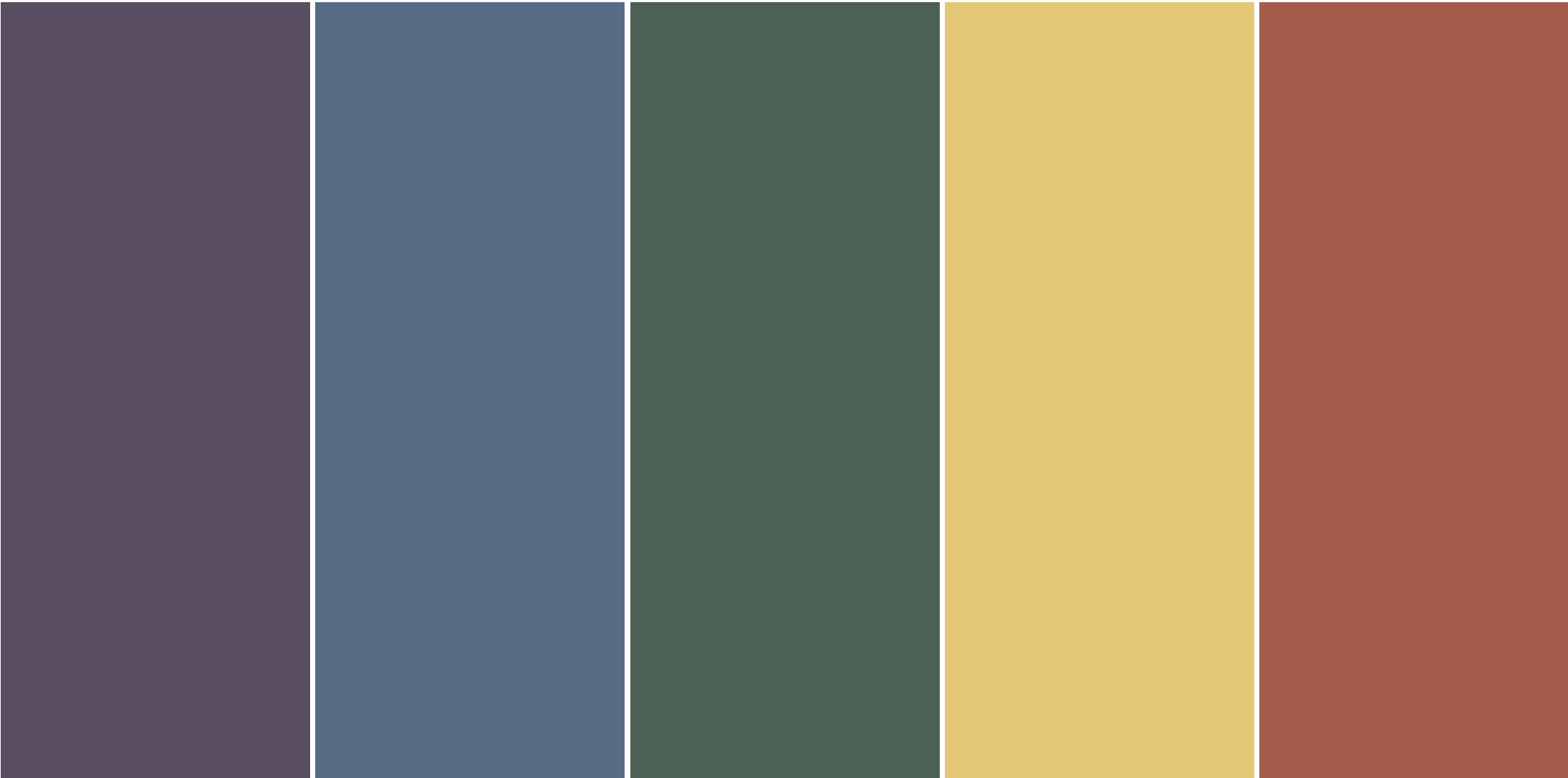
### ***Objetos personajes***

Escena	Pieza	Referencia	Precio	Link
1,2,3,11 ,21,23	Libreta		23,00 €	<a href="#">Abacus</a>
1,2,3,4, 5,10,11	Cámara analógica		75 €	<a href="#">Ebay</a>
1,2,3,10 , 17,19	Auriculares		13,97 €	<a href="#">Amazon</a>

### **Código de color**

- Negro: teaser
- Verde: Capítulo 2 parte común
- Rojo: Capítulo Alba
- Azul: Capítulo Dani
- Lila: Capítulo Víctor
- Amarillo: Capítulo Irene
- Verde flojo: Capítulo Alex

6.6.7. Paleta Colores



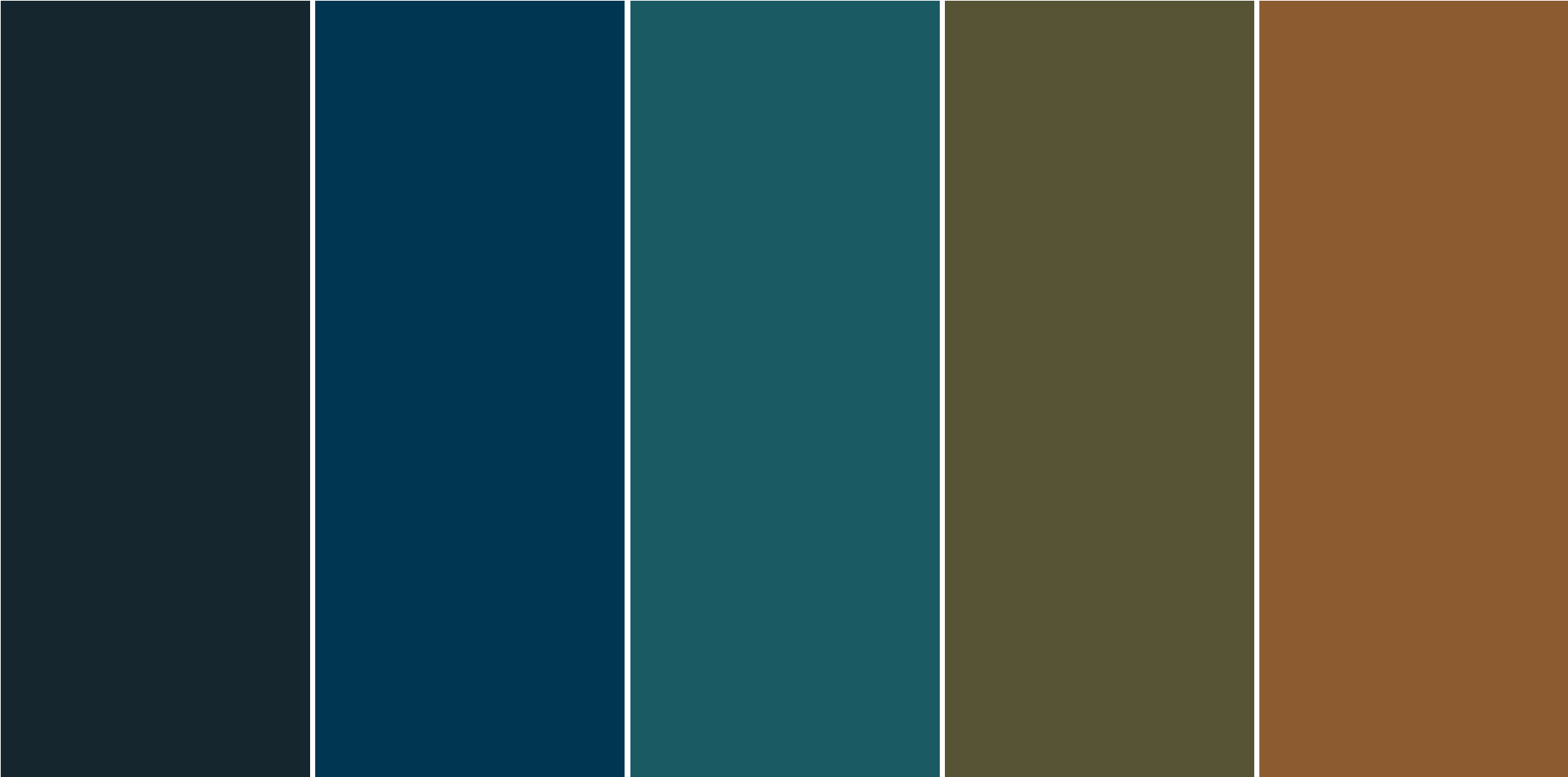
Color 1		Color 2		Color 3		Color 4		Color 5	
HEX	594D61	HEX	566C85	HEX	4C6053	HEX	E4C875	HEX	A35C4C
RGB	89, 77, 97	RGB	86, 108, 133	RGB	76, 96, 83	RGB	228, 200, 117	RGB	163, 92, 76
HSB	276, 21, 38	HSB	212, 35, 52	HSB	141, 21, 38	HSB	45, 49, 89	HSB	11, 53, 64
CMYK	8, 20, 0, 61	CMYK	35, 18, 0, 47	CMYK	20, 0, 13, 62	CMYK	0, 12, 48, 10	CMYK	0, 43, 53, 36



+100%	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF
+87.5%	EAE8EC	E9EDF1	E7ECE9	FCF8EE	F4EAE8
+75%	D6D0DA	D3DAE2	D0DAD3	F8F1DD	E9D6D1
+62.5%	C1B9C7	BDC8D4	B8C7BE	F5EBCC	DFC1BA
+50%	ADA2B4	A7B5C6	A1B5A8	F2E4BB	D4ACA3
+37.5%	988AA1	91A3B7	89A292	EEDDAA	C9978C
+25%	84738F	7B90A9	72907C	EBD699	BE8375
+12.5%	6E6078	657E9B	5F7968	E7D088	B36E5E
0%	594D61	566C85	4C6053	E4C875	A35C4C
-12.5%	4E4454	4C5F74	435549	DDBA53	8F5143
-25%	423A48	415164	39493F	D6AC2E	7A453A
-37.5%	37303C	364453	303D34	B59124	663A30
-50%	2C2730	2B3642	26312A	91741D	512E26
-62.5%	211D24	202932	1D241F	6D5715	3D231D
-75%	161318	161B21	131815	483A0E	291713
-87.5%	0B0A0C	0B0E11	0A0C0A	241D07	140C0A
-100%	000000	000000	000000	000000	000000

+100%	604C4C	845656	604C4C	E27373	A34C4C
+87.5%	5F4C4F	7E595C	5E4F4D	E27E73	A34E4C
+75%	5E4C51	795C62	5B514E	E38874	A3504C
+62.5%	5D4C54	735E68	59544F	E39374	A3524C
+50%	5D4D57	6D616E	565650	E39E74	A3544C
+37.5%	5C4D59	676473	545950	E3A874	A3564C
+25%	5B4D5C	626779	515B51	E4B375	A3584C
+12.5%	5A4D5E	5C697F	4F5E52	E4BD75	A35A4C
0%	594D61	566C85	4C6053	E4C875	A35C4C
-12.5%	574D61	566985	4C5E55	D6BD83	985A57
-25%	564D61	566785	4C5B56	C8B390	8D5862
-37.5%	544D61	566485	4C5958	BAA89E	82566D
-50%	534D61	566185	4C565A	AC9EAC	785478
-62.5%	514C60	565E84	4C545B	9D93B9	6D5282
-75%	4F4C60	565C84	4C515D	8F88C7	62508D
-87.5%	4E4C60	565984	4C4F5E	817ED4	574E98
-100%	4C4C60	565684	4C4C60	7373E2	4C4CA3

+180°	54604C	846E56	604C59	738FE2	4C93A3
+157.5°	5C604C	845D56	604C60	73B9E2	4CA392
+135°	605D4C	845660	584C60	73E2E2	4CA372
+112.5°	60564C	845671	514C60	73E2B9	4CA351
+90°	604E4C	845683	4C4F60	73E28F	68A34C
+67.5°	604C52	745684	4C5760	81E273	88A34C
+45°	604C59	635684	4C5E60	ABE273	A39D4C
+22.5°	604C60	565A84	4C605B	D5E273	A37C4C
0°	594D61	566C85	4C6053	E4C875	A35C4C
-22.5°	514C60	567D84	4D604C	E29D73	A34C5D
-45°	4C4F60	56847A	54604C	E27373	A34C7D
-67.5°	4C5760	568469	5C604C	E2739D	A34C9E
-90°	4C5E60	568457	605D4C	E273C7	874CA3
-112.5°	4C605B	668456	60564C	D573E2	674CA3
-135°	4C6053	778456	604E4C	AB73E2	4C52A3
-157.5°	4D604C	848056	604C52	8173E2	4C72A3
-180°	54604C	846E56	604C59	738FE2	4C93A3



Color 1		Color 2		Color 3		Color 4		Color 5	
HEX	16262E	HEX	003652	HEX	1A5B63	HEX	575435	HEX	8C5B30
RGB	22, 38, 46	RGB	0, 54, 82	RGB	26, 91, 99	RGB	87, 84, 53	RGB	140, 91, 48
HSB	200, 52, 18	HSB	200, 100, 32	HSB	187, 74, 39	HSB	55, 39, 34	HSB	28, 66, 55
CMYK	52, 17, 0, 81	CMYK	100, 34, 0, 67	CMYK	73, 8, 0, 61	CMYK	0, 3, 39, 65	CMYK	0, 34, 65, 45

+100%	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF
+87.5%	DAE7ED	C9EDFF	D9F2F5	EDECE2	F5EAE1
+75%	B4CEDB	94DBFF	B3E4EB	DCDAC5	EBD6C3
+62.5%	8FB6C9	5EC9FF	8ED7E1	CAC7A8	E0C1A5
+50%	699DB7	29B8FF	68CAD7	B8B58C	D6AC87
+37.5%	4C829D	00A1F2	42BDCE	A7A26F	CC9769
+25%	3A6378	007EBD	2FA1B0	8F8A58	C2834B
+12.5%	284452	005A87	257F8A	726F46	AB6F3A
0%	16262E	003652	1A5B63	575435	8C5B30
-12.5%	132027	003047	175158	4B482E	7B502A
-25%	101C22	00293D	14454C	403E27	694424
-37.5%	0D171C	002233	113A3F	353421	58391E
-50%	0B1316	001B29	0D2E32	2B291A	462E18
-62.5%	080E11	00141F	0A2326	201F14	352212
-75%	05090B	000E14	071719	15150D	23170C
-87.5%	030506	00070A	030C0D	0B0A07	120B06
-100%	000000	000000	000000	000000	000000

+100%	2D1616	510000	631919	563434	8C2F2F
+87.5%	2A1819	47070A	5A2122	563834	8C352F
+75%	271A1C	3D0E15	512A2C	563C34	8C3A2F
+62.5%	241C1F	33141F	483235	564034	8C402F
+50%	221E22	291B29	3F3A3E	574435	8C4530
+37.5%	1F2025	1E2233	354247	574835	8C4B30
+25%	1C2228	14293E	2C4B51	574C35	8C5030
+12.5%	19242B	0A2F48	23535A	575035	8C5630
0%	16262E	003652	1A5B63	575435	8C5B30
-12.5%	16242E	002F52	1A5363	535039	80563C
-25%	16222E	002952	1A4B63	4E4C3D	755047
-37.5%	16202E	002252	1A4263	4A4841	694B53
-50%	161E2E	001B52	1A3A63	464446	5E455E
-62.5%	161C2D	001451	193263	41404A	52406A
-75%	161A2D	000E51	192A63	3D3C4E	463A75
-87.5%	16182D	000751	192163	383852	3B3581
-100%	16162D	000051	191963	343456	2F2F8C

+180°	2D1D16	511B00	632219	343756	2F618C
+157.5°	2D1617	510003	63192C	344456	2F838C
+135°	2D161F	510021	631948	345156	2F8C72
+112.5°	2D1628	510040	621963	34564F	2F8C4F
+90°	29162D	440051	471963	345642	328C2F
+67.5°	20162D	250051	2B1963	345636	558C2F
+45°	18162D	060051	192363	405634	788C2F
+22.5°	161C2D	001751	193F63	4C5634	8C7D2F
0°	16262E	003652	1A5B63	575435	8C5B30
-22.5°	162D2C	00514E	196350	564734	8C382F
-45°	162D23	00512F	196334	563A34	8C2F49
-67.5°	162D1B	005111	1A6319	56343B	8C2F6C
-90°	1A2D16	0D5100	366319	563448	892F8C
-112.5°	222D16	2C5100	516319	563455	662F8C
-135°	2B2D16	4A5100	635919	4B3456	432F8C
-157.5°	2D2616	513900	633E19	3E3456	2F3E8C
-180°	2D1D16	511B00	632219	343756	2F618C



Color 1		Color 2		Color 3		Color 4		Color 5	
HEX	092F22	HEX	1E3D1E	HEX	334F1E	HEX	96AD55	HEX	D4AD86
RGB	9, 47, 34	RGB	30, 61, 30	RGB	51, 79, 30	RGB	150, 173, 85	RGB	212, 173, 134
HSB	159, 81, 18	HSB	120, 51, 24	HSB	94, 62, 31	HSB	76, 51, 68	HSB	30, 37, 83
CMYK	80, 0, 27, 81	CMYK	50, 0, 50, 76	CMYK	35, 0, 62, 69	CMYK	13, 0, 50, 32	CMYK	0, 18, 36, 16



Color 6		Color 7		Color 8		Color 9		Color 10	
HEX	DDD1A9	HEX	E4C875	HEX	D87405	HEX	833A08	HEX	4E0705
RGB	221, 209, 169	RGB	228, 200, 117	RGB	216, 116, 5	RGB	131, 58, 8	RGB	78, 7, 5
HSB	46, 24, 87	HSB	45, 49, 89	HSB	32, 98, 85	HSB	24, 94, 51	HSB	2, 94, 31
CMYK	0, 5, 23, 13	CMYK	0, 12, 48, 10	CMYK	0, 46, 97, 15	CMYK	0, 55, 93, 48	CMYK	0, 91, 93, 69



+100%	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF
+87.5%	CFF6E8	DCEEDC	E4F1DA	F2F5EA	FAF5F0	FBF9F4	FCF8EE	FEEEDC	FCE4D3	FCCECD
+75%	A0EDD2	B9DCB9	CAE3B6	E5EBD5	F4EBE1	F6F3E9	F8F1DD	FDDDB8	F9C8A8	F99D9A
+62.5%	70E4BB	96CB96	AFD591	D8E1C0	EFE0D2	F2EDDE	F5EBCC	FCCC95	F7AD7C	F56D68
+50%	40DBA5	73BA73	94C86D	CBD6AB	EAD6C3	EEE7D3	F2E4BB	FBBB71	F49250	F23C36
+37.5%	24BE88	52A752	7ABA48	BECC96	E4CCB4	E9E2C8	EEDDAA	FAAA4E	F17624	E4160F
+25%	1B8E66	418441	629739	B1C280	DFC2A4	E5DCBD	EBD699	FA992A	D95F0E	B1110B
+12.5%	125F44	306130	4A722B	A4B86B	DAB895	E0D6B2	E7D088	F98807	AD4C0B	7F0C08
0%	092F22	1E3D1E	334F1E	96AD55	D4AD86	DDD1A9	E4C875	D87405	833A08	4E0705
-12.5%	08291E	1B361B	2C441A	849A4A	C99866	CEBD85	DDBA53	BB6605	713207	430604
-25%	072319	172E17	263A16	71843F	BE8246	C0AA62	D6AC2E	A05704	612B06	3A0504
-37.5%	061D15	132613	1F3112	5F6E35	A06C38	AD9545	B59124	864903	512305	300503
-50%	041811	0F1F0F	19270F	4C582A	80572D	8B7737	91741D	6B3A03	411C04	260402
-62.5%	03120D	0B170B	131D0B	394220	604122	685929	6D5715	502C02	311503	1D0302
-75%	020C08	080F08	0D1307	262C15	402B17	453C1C	483A0E	351D01	200E02	130201
-87.5%	010604	040804	060A04	13160B	20160B	231E0E	241D07	1B0F01	100701	0A0101
-100%	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000

+100%	2D0808	3D1D1D	4F1E1E	AD5454	D38585	DDA8A8	E27373	D80404	820707	4F0404
+87.5%	290D0B	39211D	4C241E	AA5F54	D38A85	DDADA8	E27E73	D81204	820D07	4F0404
+75%	24120F	35251D	482A1E	A76A54	D38F85	DDB2A8	E38874	D82004	821407	4F0504
+62.5%	201712	31291D	45301E	A47554	D39485	DDB7A8	E39374	D82E04	821A07	4F0504
+50%	1B1C15	2E2D1E	41371E	A28155	D49986	DDBDA9	E39E74	D83C05	832108	4F0605
+37.5%	172018	2A311E	3E3D1E	9F8C55	D49E86	DDC2A9	E3A874	D84A05	832708	4E0605
+25%	12251C	26351E	3A431E	9C9755	D4A386	DDC7A9	E4B375	D85805	832D08	4E0605
+12.5%	0E2A1F	22391E	37491E	99A255	D4A886	DDCCA9	E4BD75	D86605	833408	4E0705
0%	092F22	1E3D1E	334F1E	96AD55	D4AD86	DDD1A9	E4C875	D87405	833A08	4E0705
-12.5%	092A23	1E3922	304924	8EA260	CAA890	D6CCB0	D6BD83	BE661F	743417	45070E
-25%	092525	1E3526	2E432A	86976B	C0A399	D0C7B6	C8B390	A3583A	642D27	3C0618
-37.5%	092026	1E312A	2B3D30	7D8C76	B69EA3	C9C2BD	BAA89E	894A54	552736	320621
-50%	091C28	1E2D2E	293737	758181	AD99AD	C3BDC3	AC9EAC	6E3C6F	452145	29062A
-62.5%	081729	1D2931	26303D	6D758C	A394B6	BCB7CA	9D93B9	542E89	361A54	200533
-75%	08122A	1D2535	232A43	656A97	998FC0	B5B2D0	8F88C7	3920A3	261464	17053D
-87.5%	080D2C	1D2139	212449	5C5FA2	8F8AC9	AFADD7	817ED4	1F12BE	170D73	0D0446
-100%	08082D	1D1D3D	1E1E4F	5454AD	8585D3	A8A8DD	7373E2	0404D8	070782	04044F

+180°	2D0815	3D1D3D	391E4F	6C54AD	85ACD3	A8B5DD	738FE2	0467D8	075182	044C4F
+157.5°	2D0823	311D3D	271E4F	545EAD	85C9D3	A8C8DD	73B9E2	04B7D8	077E82	044F35
+135°	2A082D	251D3D	1E274F	547FAD	85D3C0	A8DCDD	73E2E2	04D8AA	078257	044F19
+112.5°	1C082D	1D213D	1E394F	54A0AD	85D3A2	A8DDCA	73E2B9	04D85B	078229	0B4F04
+90°	0E082D	1D2D3D	1E4B4F	54AD98	85D385	A8DDB6	73E28F	04D80B	148207	274F04
+67.5°	08112D	1D393D	1E4F3F	54AD77	A2D385	AEDDA8	81E273	4CD804	418207	434F04
+45°	081F2D	1D3D35	1E4F2D	54AD56	C0D385	C2DDA8	ABE273	9CD804	6F8207	4F3E04
+22.5°	082C2D	1D3D29	204F1E	74AD54	D3C985	D6DDA8	D5E273	D8C504	826607	4F2304
0°	092F22	1E3D1E	334F1E	96AD55	D4AD86	DDD1A9	E4C875	D87405	833A08	4E0705
-22.5°	082D12	293D1D	454F1E	ADA354	D38F85	DDBDA8	E29D73	D82504	820A07	4F041E
-45°	0C2D08	353D1D	4F461E	AD8254	D38598	DDA9A8	E27373	D80432	820732	4F0439
-67.5°	1A2D08	3D391D	4F331E	AD6154	D385B6	DDA8BB	E2739D	D80482	820760	48044F
-90°	282D08	3D2D1D	4F211E	AD5469	D385D3	DDA8CF	E273C7	D804D1	750782	2C044F
-112.5°	2D2508	3D211D	4F1E2D	AD548A	B685D3	D8A8DD	D573E2	9004D8	470782	10044F
-135°	2D1708	3D1D25	4F1E3F	AD54AB	9885D3	C4A8DD	AB73E2	4004D8	1A0782	04144F
-157.5°	2D0908	3D1D31	4C1E4F	8D54AD	858FD3	B0A8DD	8173E2	0417D8	072382	04304F
-180°	2D0815	3D1D3D	391E4F	6C54AD	85ACD3	A8B5DD	738FE2	0467D8	075182	044C4F



Demostración del trabajo realizado por el departamento de Sonido. Este apartado recopila los diferentes desgloses de sonido, tanto del teaser como de todos los fragmentos del capítulo 2.

### CONTIENE

**6.7.1. Desgloses general audio. Teaser**

**6.7.2. Desgloses general audio. Capítulo 2 Parte Conjunta**

**6.7.3. Desgloses general audio. Capítulo 2 Alex**

**6.7.4. Desgloses general audio. Capítulo 2 Víctor**

**6.7.5. Desgloses general audio. Capítulo 2 Alba**

**6.7.6. Desgloses general audio. Capítulo 2 Dani**

**6.7.7. Desgloses general audio. Capítulo 2 Irene**

**6.7.8. Desglose específico Rodaje**

### 6.7.1. Desgloses general audio. Teaser

Capítulo: 1					
ESCENA	ACCIÓN	DIÁLOGO	SFX	AMBIENTES	MÚSICA
1	El grupo de amigos va en el coche		SFX motor	Ambiente interior coche + carretera exterior	Empezar - Carla Font
2	El coche llega al pueblo y se ve el cartel de entrada		SFX motor SFX intermitentes	Ambiente carretera	Empezar - Carla Font
3	El coche aparca. Irene y Víctor salen a coger las cosas del maletero	<p><b>IRENE</b> (cantando) Volver, volver, volver a empezar</p> <p><b>ALEX</b> ¿Las llaves?</p> <p><b>DANI</b> Toma.</p>	<p>SFX motor</p> <p>SFX freno mano</p> <p>SFX parar motor</p> <p>SFX abrir puerta</p> <p>SFX cerrar puerta</p> <p>SFX abrir maletero</p> <p>SFX coger bolsas maletero</p> <p>SFX tirar llaves</p>	Ambiente calle	Empezar - Carla Font
4	Víctor escribe al grupo de whatsapp. Mario y Alba contestan	<p><b>VÍCTOR</b> ¡Eeeeh peña! Alba dice que no puede venir.</p>	SFX teclado movil	Ambiente comedor Dani	Empezar - Carla Font

		<p><b>DANI</b> ¿Por?</p> <p><b>ALBA (mensaje con voz OFF)</b> tengo que ayudar a la mama con el hostel</p> <p><b>MARIO (mensaje con voz OFF)</b> heyyy vaya fiesta yo tambien trabajo hsta tarde hoy</p>			
5	Mario está en su habitación recopilando información sobre los riella	<p><b>VOZ 1</b> ... Nadie quiere pagar, nadie sabe para qué son. ¿Los Riells? Esos algo sabrán seguro. Que hablen ya... es otra cosa.</p>	<p>SFX teclado ordenador</p> <p>SFX rebuscar papeles</p> <p>SFX coger grabadora</p> <p>SFX play grabadora</p> <p>SFX dejar grabadora</p>	Ambiente habitación Mario	
6	Víctor llama por teléfono a su madre para preguntar por el misterio de su padre	<p><b>VÍCTOR</b> Mamá, ya sabes que tengo que saberlo.</p> <p><b>MADRE VÍCTOR (LLAMADA)</b></p>	SFX pasos	Ambiente calle	

		No te gustará, Víctor.			
7	Víctor está en la cama tachando nombres de una lista	<b>VÍCTOR (OFF)</b> Si no me lo quieres decir, tendré que investigarlo yo.		Ambiente habitación Víctor	
8	Víctor se está tomando un café cuando ve a Mario pasar por el ventanal del bar	<b>MADRE VÍCTOR (LLAMADA)</b> <b>OFF</b> No era un gran hombre... <b>VÍCTOR (OFF)</b> Eso, en todo caso, será decisión mía.	SFX mover café	Ambiente bar	
9	Mario llega a una puerta y pica, un hombre se asoma y Mario entra en la casa	<b>HOMBRE 1</b> T'ha vist algú? <b>MARIO</b> No, senyor. <b>HOMBRE 1</b> Passa.	SFX picar puerta SFX pasos SFX abrir puerta	Ambiente patio casa	
10	Alex, Irene y Alba están en el río charlando	<b>ALEX</b> ¡Oye! <b>IRENE</b> Nos tendríamos que haber traído el bikini y darnos un baño. <b>ALEX</b> No apetece mucho la verdad..	SFX salpicar agua SFX pasos SFX abrir mochila	Ambiente río	

		<p><b>ALBA</b> (suspira) Cada vez viene menos gente de vacaciones, así que bueno... vamos haciendo las dos solas.</p> <p><b>ALEX</b> ¿Y tu padre?</p> <p><b>ALBA</b> (serenamente) No hablamos mucho de él por casa.</p> <p><b>IRENE</b> Venga, ¡dame una birra!</p>			
11	Todo el grupo está en el local de fiesta	<p><b>DANI</b> Otra otra, haz otra. Ven Alex, amiga ven. Hazme una con Alex, Víctor.</p> <p><b>ALEX</b> ¡Espera, espera!</p> <p><b>MARIO</b> La investigación es para el TFG, no es tan peligroso.</p> <p><b>ALBA</b></p>	<p>SFX foto móvil</p> <p>SFX pasos</p>	<p>Ambiente local fiesta</p>	<p><i>Amor i amistat - JazzWoman</i></p>



		NO. TE. METAS.			
12	Irene está sentada en un bordillo llorando y aparece Alex para consolarla	<p><b>IRENE</b> Marta... Después de 5 años. Va, y me deja por WhatsApp</p>	<p>SFX picar puerta SFX abrir puerta SFX cerrar puerta SFX agacharse Alex</p>	Ambiente calle	<i>Amor i amistat - JazzWoman (desde exterior)</i>
13	Dani está hablando por teléfono con su padre que le está gritando. Mientras se ven flashes de Dani pintando	<p><b>PADRE DANI (OFF)</b> Ahora mismo le digo a Rafael que te venga a buscar. Se ha acabado hacer lo que te salga de los huevos. Eres la vergüenza de esta familia.</p>	<p>SFX dejar movil SFX dejarse caer SFX pinceladas SFX agua y pinceles</p>	Ambiente cocina Dani	
14	Mario está de camarero en el bar, entra Susana y él le pone un café con una nota	<p><b>MARIO (OFF)</b> El Resort no es más que una tapadera.</p>	<p>SFX taza sobre barra SFX nota sobre barra</p>	Ambiente bar	
15	Mario está en el despacho de Susana hablando sobre los Riells	<p><b>SUSANA</b> Si les quitas el poder, no son nada.</p> <p><b>MARIO</b> Pero, ¿cómo lo hacemos?</p> <p><b>SUSANA (OFF)</b></p>	<p>SFX deslizar carpeta</p>	Ambiente despacho Susana	

		Consiguiendo el libro de cuentas.			
16	Mario está delante de la mansión de los Riells Introduce un código para abrir la puerta		SFX pasos sobre arena SFX pitido código SFX obertura eléctrica puerta metal	Ambiente calle (exterior mansión)	
17	Mario camina silenciosamente por el pasillo de la casa de los Riells		SFX pasos	Ambiente silencioso mansión Riells	
18	Alba llama por teléfono a Mario	ALBA (mientras marca señal) Siusplau...	SFX pitido tono llamada	Ambiente calle	
19	Flashback: Alba y Mario están acurrucados en el sofá del local	ALBA (OFF) Joder Mario, ¡vaaaaa!		Ambiente calle (mantiene anterior)	
20	Mario está haciendo fotos en un despacho de los Riells cuando el móvil empieza a sonar	MARIO (susurrando) ¡Joder, joder... !	SFX remover papeles SFX llamada móvil	Ambiente silencioso despacho Riells	
21	Alba abre la puerta del local bruscamente		SFX puerta local	Ambiente local	

22	Mario está recogiendo cuando alguien le caza	<b>HOMBRE DESCONOCIDO</b> ¿Qué coño te crees que haces?	SFX recoger papeles	Ambiente silencioso despacho Riells	
23	Alba se acerca al resto del grupo al entrar al local rápidamente	<b>ALBA</b> (firme) A Mario le ha pasado algo.	SFX pasos	Ambiente local	

**Leyenda:**

ADR

Foley/Wildtrack

Librerías

### 6.7.2. Desgloses general audio. Capítulo 2 Parte Conjunta

Capítulo: 2 Común					
ESCENA	ACCIÓN	DIÁLOGO	SFX	AMBIENTES	MÚSICA
1	Alba y Víctor están haciendo una sesión de tarot para descubrir algo sobre el paradero de Mario	<p><b>LLUÏSA</b> Le advertí de que estaba en peligro...</p> <p><b>ALBA</b> ¿Qué tipo de peligro?</p>	SFX barajar cartas	Ambiente salón tarot	
2	Irene y Alex rebuscan en la habitación de Mario	<p><b>IRENE</b> ¡Aquí no hay nada...!</p> <p><b>ALEX</b> Sigue buscando.</p>	<p>SFX rebuscar objetos</p> <p>SFX remover papeles</p> <p>SFX cierre puerta armario</p>	Ambiente habitación Mario	
3	Dani rebusca en el comedor de Mario, encuentra unos periódicos.		SFX tirarse en sofá	Ambiente comedor Mario	
4	Alba y Víctor en la sesión de tarot	<p><b>LLUÏSA</b> El Mundo. Ha habido una traición.</p>	<p>SFX carta sobre mesa</p> <p>SFX girar carta</p>	Ambiente salón tarot	

		<p><b>LLUÏSA (CONT'D)</b> Y alguien se ha aprovechado de ello.</p> <p><b>VÍCTOR</b> ¿Mario?</p> <p><b>LLUÏSA</b> No.</p> <p><b>ALBA</b> Mario se debió enterar.</p> <p><b>VÍCTOR</b> ¿A qué viene esa cara?</p>			
5	Alex rebusca en habitación de Mario cuando encuentra algo	<p><b>LLUÏSA (OFF)</b> Es la carta de las ataduras, el fin de las opciones.</p> <p><b>IRENE</b> Alex...</p> <p><b>LLUÏSA (OFF)</b> Mario ha fracasado en lo que hacía y está atrapado.</p>	SFX remover papeles	Ambiente habitación Mario	

6	Dani, que está rebuscando en los periódicos, escucha que Alex le llama	<b>ALEX (OFF)</b> ¡Dani sube!  <b>LLUISA (OFF)</b> Esté donde esté, la vida de Mario corre peligro.	SFX mover periódicos	Ambiente comedor Mario	
7	Víctor y Alba salen del tarot y van de camino al local	<b>VÍCTOR</b> Chicos nosotros ya hemos salido, vamos...	SFX pasos	Ambiente calle	
8	Alex, Dani e Irene salen de casa de Mario y van camino al local	<b>VÍCTOR (AUDIO)</b> ...de camino al local, nos vemos ahí en 10 min	SFX pasos	Ambiente calle	
9	Víctor y Alba caminando		SFX pasos	Ambiente calle	
10	Alex, Dani e Irene caminando		SFX pasos	Ambiente calle	
11	Víctor y Alba corriendo		SFX pasos correr	Ambiente calle	
12	Alex, Dani e Irene corriendo		SFX pasos correr	Ambiente calle	
13	Víctor y Alba corriendo sobre un puente		SFX pasos correr	Ambiente calle	

14	Alex, Dani e Irene corriendo bajo un puente		SFX pasos correr	Ambiente calle	
15	Todo el grupo se encuentra en la puerta del local		SFX pasos correr	Ambiente calle	
16	El grupo está en el local hablando sobre lo que han descubierto por las diferentes bandas	<p><b>ALBA</b> ¿Y el ordenador, lo tenéis?</p> <p><b>ALEX</b> ¿Qué ordenador?</p> <p><b>IRENE</b> No había ninguno...</p> <p><b>VÍCTOR</b> A lo mejor lo llevaba consigo cuando desapareció...</p> <p><b>ALBA</b> ¿Cuándo has visto a Mario con el ordenador en el trabajo?</p> <p><b>DANI</b></p>	<p>SFX enganchar chinchetas</p> <p>SFX mover papeles</p> <p>SFX pasos</p>	Ambiente local	

		<p>Alguien nos ha avanzado.</p> <p><b>ALEX</b></p> <p>Deberíamos descansar.</p> <p><b>DANI</b></p> <p>Mañana tenemos que ir a la policía.</p>			
--	--	---	--	--	--

**Leyenda:**

ADR

Foley/Wildtrack

Librerías



### 6.7.3. Desgloses general audio. Capítulo 2 Alex

Capítulo: 2 Alex					
ESCENA	ACCIÓN	DIÁLOGO	SFX	AMBIENTES	MÚSICA
17	Alex se despide de Irene, después se separa también de Dani	<p><b>IRENE</b> Yo me voy por aquí.</p> <p><b>ALEX</b> Hasta mañana, Irene.</p> <p><b>IRENE</b> Que descanses...</p> <p><b>DANI</b> ¿Qué pasa?</p> <p><b>ALEX</b> Creo que voy a dar un paseo...</p> <p><b>DANI</b> ¿¿¿Ahora??? ¿Quieres que te acompañe?</p> <p>Alex mira a Dani y este le devuelve</p>	SFX pasos	Ambiente calle	

		una mirada cómplice.			
		<b>DANI</b> No tardes eh.			
18	Alex va caminando por la calle cuando ve una piscina y decide colarse	<b>ALEX</b> (murmullando) Auch...	SFX pasos SFX conectar cascos móvil SFX trepar valla SFX salto desde valla	Ambiente calle anocheciendo + piscina reposo	
19	Flashback: Alex recuerda un momento vivido en el vestuario con sus compañeras	<b>COMPAÑERA</b> Alex ¿tienes un tampón de sobras?  <b>ALEX</b> En la taquilla.  <b>COMPAÑERA</b> ¡Gracias amiga!  <b>CHICA 1</b> ¿...oye te han crecido las tetas?  <b>CHICA 2</b>	SFX pasos SFX agua ducha	Ambiente vestuario	

		<p>Es de las pastillas.</p> <p><b>CHICA 3</b></p> <p>Dios odio este bañador, se clava por todas partes.</p>			
20	Alex se quita la ropa, excepto la camiseta, y se tira al agua	<p><b>ALEX</b></p> <p>A la mierda.</p>	SFX tirarse al agua	<p>Ambiente calle anocheciendo + piscina reposo</p>	

**Leyenda:**

ADR

Foley/Wildtrack

Librerías

#### 6.7.4. Desgloses general audio. Capítulo 2 Víctor

Capítulo: 2 Víctor					
ESCENA	ACCIÓN	DIÁLOGO	SFX	AMBIENTES	MÚSICA
17	Víctor y Alba llegan al hostel donde está Montse, la madre de Alba, hablando con la policía	<p><b>MADRE ALBA</b> Eeeei, veniu.</p> <p><b>MADRE ALBA</b> Hi havia uns borratxos fent l'imbècil aquí al davant, han entrat i tot...</p> <p><b>POLICÍA 1</b> Senyora, hem de seguir...</p> <p><b>MADRE ALBA</b> Sí, sí, i tant. Ens veiem ara.</p>	<p>SFX pasos</p> <p>SFX puerta hostel</p>	<p>Ambiente recibidor hostel</p>	
18	Víctor y Alba se despiden en las escaleras. Cuando Alba se va, Víctor hace fotos a los policías.	<p><b>ALBA</b> Víctor...</p> <p><b>VÍCTOR</b> Oye, Alba... ¿Quieres...? Eh... Vols parlar una estona?</p>	<p>SFX pasos</p> <p>SFX subir escaleras</p> <p>SFX fotos móvil</p>	<p>Ambiente recibidor hostel</p>	

		<p><b>ALBA</b> Eh... No, no, gràcies Víctor. Et volia dir que he d'ajudar a la meva mare.</p> <p><b>VÍCTOR</b> Sí, sí, claro... Bona nit, Alba.</p> <p><b>ALBA</b> Bona nit.</p>			
19	Víctor está en su habitación con el ordenador. De repente oye un portazo y se gira.		<p>SFX pasos</p> <p>SFX puerta Víctor</p> <p>SFX dejar chaqueta suelo</p> <p>SFX abrir ordenador</p> <p>SFX conectar móvil</p> <p>SFX portazo lejano</p>	Ambiente habitación víctor	
20	Víctor ve como Montse entra en la habitación de Alba	<p><b>ALBA (OFF)</b> Qui és?</p> <p><b>MADRE ALBA</b> Sóc jo...</p>	<p>SFX abrir puerta víctor</p> <p>SFX picar puerta</p>	Ambiente pasillo hostal	

21	Víctor se deja caer apoyado de espaldas en la pared.	<b>VÍCTOR</b> (a sí mismo) Tenía que ser ella...	SFX cerrar puerta Víctor SFX golpe cuerpo contra la pared	Ambiente habitación Víctor	
----	--	--	--	-------------------------------	--

**Leyenda:**

ADR

Foley/Wildtrack

Librerías

### 6.7.5. Desgloses general audio. Capítulo 2 Alba

Capítulo: 2 Alba					
ESCENA	ACCIÓN	DIÁLOGO	SFX	AMBIENTES	MÚSICA
17	Víctor y Alba llegan al hostel donde está Montse, la madre de Alba, hablando con la policía	<p><b>MADRE ALBA</b> Eeeei, veniu.</p> <p><b>MADRE ALBA</b> Hi havia uns borratxos fent l'imbècil aquí al davant, han entrat i tot...</p> <p><b>POLICÍA 1</b> Senyora, hem de seguir...</p> <p><b>MADRE ALBA</b> Sí, sí, i tant. Ens veiem ara.</p>	<p>SFX pasos</p> <p>SFX puerta hostel</p>	<p>Ambiente</p> <p>recibidor hostel</p>	
18	Víctor y Alba se despiden en las escaleras.	<p><b>ALBA</b> Víctor...</p> <p><b>VÍCTOR</b> Oye, Alba... ¿Quieres...? Eh... Vols parlar una estona?</p>	<p>SFX pasos</p>	<p>Ambiente</p> <p>recibidor hostel</p>	

		<p><b>ALBA</b> Eh... No, no, gràcies Víctor. Et volia dir que he d'ajudar a la meva mare.</p> <p><b>VÍCTOR</b> Sí, sí, claro... Bona nit, Alba.</p> <p><b>ALBA</b> Bona nit.</p>			
19	Alba se dirige hacia el comedor pasando por el recibidor. Montse la ve.	<p><b>MADRE ALBA</b> (a los policías) Disculpin un moment.</p>	SFX pasos		
20	Montse y Alba discuten	<p><b>ALBA</b> Estava esperant a què marxessin, no volia...</p> <p><b>MADRE ALBA</b> (alzando la voz, pero susurrando) Es pot saber on eres?!</p> <p><b>MADRE ALBA (CONT' D)</b></p>	<p>SFX pasos</p> <p>SFX puerta entrada comedor</p> <p>SFX portazo</p>		



		<p>Porto tota la tarda trucant-te!</p> <p><b>MADRE ALBA (CONT'D)</b> T'he dit que podies marxar, però esperava que si et trucava per venir almenys respondries.</p> <p><b>MADRE ALBA (CONT'D)</b> Porto tota la nit amb dos borratxos entrant i sortint de l'hostal, a més de tots els clients, i estava sola!</p> <p><b>ALBA</b> (cortando a Madre Alba) Prou!</p> <p><b>ALBA (CONT'D)</b> (con lágrimas en los ojos)</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p>Prou! No puc més!  Estic aquí 24 hores  al dia. Joder, he  tingut un dia de  merda, et demano un  moment i m'emporto  la bronca del  segle? Desfoga't  amb algú que no  tinguis puto  esclavitzat!</p>			
21	Alba entra a su habitación enfadada y de un portazo		SFX portazo habitación Alba		
22	Montse se despide de los policías cuando escucha un portazo	<p><b>MADRE ALBA</b>  Déu, déu...</p>	SFX portazo lejano SFX pasos		
23	Alba se tira en la cama llorando		SFX tirarse cama		
24	Montse pica a la puerta de la habitación de Alba		SFX picar puerta SFX abrir puerta		
25	Montse y Alba hacen las paces tras hablar y	<p><b>ALBA</b></p>	SFX pasos SFX sentarse cama		

	entenderse.Finalmente, Alba se echa a llorar en los brazos de Montse.	(mirando a la puerta) Qui és?  <b>MADRE ALBA (OFF)</b> Sóc jo...  <b>ALBA</b> Passa.  <b>MONTSE</b> Què ha passat...? Sento si he demanat massa aquests dies, però l'hostal...  <b>ALBA</b> No es això. Sé la feina que hi ha, i no em queixo. Es que, justament avui...	SFX roce ropa abraço		
--	---	---	-------------------------	--	--

**Leyenda:**

ADR

Foley/Wildtrack

Librerías

### 6.7.6. Desgloses general audio. Capítulo 2 Dani

Capítulo: 2 Dani					
ESCENA	ACCIÓN	DIÁLOGO	SFX	AMBIENTES	MÚSICA
17	Dani se despide de Irene, después se separa también de Alex	<p><b>IRENE</b> Yo me voy por aquí.</p> <p><b>ALEX</b> Hasta mañana, Irene.</p> <p><b>IRENE</b> Que descanses...</p> <p><b>DANI</b> ¿Qué pasa?</p> <p><b>ALEX</b> Creo que voy a dar un paseo...</p> <p><b>DANI</b> ¿¿¿Ahora??? ¿Quieres que te acompañe?</p> <p>Alex mira a Dani y este le devuelve</p>	SFX pasos	Ambiente calle	

		<p>una mirada cómplice.</p> <p><b>DANI</b> No tardes eh.</p>			
18	<p>Dani discute con Rafael, el chofer que han enviado sus padres para buscarle y hacer que vuelva a casa.</p>	<p><b>RAFAEL</b> Te has tomado tu tiempo... Sube al coche Dani.</p> <p><b>DANI</b> Rafael... (pausa) ¿Qué haces aquí?</p> <p><b>RAFAEL</b> Sube, por favor.</p> <p><b>DANI</b> Si tanto me quieren en casa, que vengan a buscarme ellos mismos.</p> <p><b>RAFAEL</b> Están en una cena con los Riells.</p> <p><b>DANI</b></p>	<p>SFX pasos</p> <p>SFX roce ropa cuando Dani aparta a Rafael</p> <p>SFX llaves coche</p> <p>SFX portazo</p>	<p>Ambiente calle anocheciendo</p>	

		<p>Eso... Siempre el trabajo por delante.</p> <p><b>DANI (CONT'D)</b> (girándose hacia Rafael) Espera... ¿Has dicho Riells?</p> <p><b>RAFAEL</b> Sí, los de este pueblo. (<i>Pausa</i>). Dani, va, sube al coche.</p> <p><b>DANI</b> No. No quiero que me mangoneen como siempre. No voy a ir.</p> <p><b>RAFAEL</b> Sabes de sobras que si no te llevo ahora, me harán volver.</p> <p><b>DANI</b></p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>(sorprendido, dolido) ¿Desde cuando estás de su parte?</p> <p><b>RAFAEL</b> Hemos hablado de esto antes, así no solucionas nada.</p> <p><b>DANI</b> (gritado) ¡Pensaba que éramos amigos!</p> <p><b>RAFAEL</b> ¡Compórtate como un adulto de una vez!</p> <p><b>DANI</b> (con los ojos húmedos) ¿Cómo el que quiero ser yo, o como el que quieren ellos que sea?</p>			
--	--	---	--	--	--

**Leyenda:**

ADR

Foley/Wildtrack

Librerías

### 6.7.7. Desgloses general audio. Capítulo 2 Irene

Capítulo: 2 Irene					
ESCENA	ACCIÓN	DIÁLOGO	SFX	AMBIENTES	MÚSICA
17	Irene se despide de Alex y Dani	<p><b>IRENE</b> Yo me voy por aquí.</p> <p><b>ALEX</b> Hasta mañana, Irene.</p> <p><b>IRENE</b> Que descanses...</p>	SFX pasos	Ambiente calle	
18	Irene se encuentra con una chica que está sufriendo acoso callejero. Se hace pasar por su amiga para sacarla de esa situación.	<p><b>MARTA (AUDIO)</b> ... y sé que estás enfadada, pero contéstame Irene. No digo que lo arreglemos pero al menos dime algo. ¿O qué, lo dejamos así y ya? Después de cinco años...-</p> <p><b>HOMBRE 1</b> ¿Que vas al aeropuerto guapa?</p>	<p>SFX pasos</p> <p>SFX roce ropas al empujar</p> <p>SFX maleta ruedas</p>	Ambiente calle anocheciendo	



		<p><b>HOMBRE 2</b></p> <p>Si quieres te llevamos donde sea eh.</p> <p><b>IRENE</b></p> <p>¡Hombre tía! Te estaba buscando. Vamos va, que nos esperan todos.</p> <p><b>HOMBRE 2</b></p> <p>Eh eh, culo negro no tan deprisa. Estábamos hablando con tu amiguita ¿verdad?</p> <p><b>IRENE</b></p> <p>No me toques.</p> <p><b>HOMBRE 2</b></p> <p>Uhhh sooo... ¿Has visto tío? Vaya humos tiene esta. (Mira a Irene) No pasa nada ¿vale? Solo hablamos.</p> <p><b>IRENE</b></p>			
--	--	--	--	--	--

		<p>Nosotras no queremos hablar. Así que vete con tu amigo y déjanos en paz.</p> <p><b>HOMBRE 1</b> Déjalo estar macho, que no me gustan las negras.</p> <p><b>HOMBRE 2</b> Esta no está mal. Si la miras así rápido todavía se salva...</p> <p><b>SARA</b> Estoy llamando a la policía, iros ya.</p> <p><b>HOMBRE 2</b> Putas niñas. ¡Ni hablar se puede ya!</p>			
19	Sara e Irene se despiden después de deshacerse de los hombres.	<p><b>SARA</b> Muchas gracias. Siento no haber sabido ayudar...</p>	<p>SFX pasos</p> <p>SFX maleta ruedas</p>	<p>Ambiente calle</p> <p>anocheciendo</p>	

		<p><b>IRENE</b></p> <p>Sí que has ayudado, estaba empezando a ponerme nerviosa. ¿Para dónde vas?</p> <p><b>SARA</b></p> <p>Para ahí, voy a pillar el bus.</p> <p><b>IRENE</b></p> <p>Yo también voy por ahí. ¿Vamos juntas?</p> <p><b>SARA</b></p> <p>Vamos juntas.</p>			
--	--	---	--	--	--

**Leyenda:**

ADR

Foley/Wildtrack

Librerías

### 6.7.8. Desglose específico Rodaje

#### DÍA DE RODAJE 1 → 26/03

#### BLOQUE 1.1 (Recibidor hostel)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	4*	Recibidor hostel	Alba	Set 1: Equipo y material reducido	5 PM Frontal (A)	Pantalla partida a 3: Alba contesta al móvil desde el hostel	No diálogo (foco en acción)	Voz en off de alba
2VA	17	Recibidor hostel	Alba, Montse, Víctor, Policía	Set 1: Equipo y material reducido	1 PML-PMC (Conjunto Aa y V) Frontal	Alba y Víctor entran en hostel	No diálogo (foco en acción + SFX puerta)	Caminar sin zapatos / parar de andar con SFX clave
					2 PG (Madre) $\frac{3}{4}$	Montse les ve aparecer y sale de detrás del recibidor	Frases Montse	Caminar sin zapatos / parar de andar con palabras
					3 PML-PS (Conjunto Aa y V) Frontal- Lateral	Alba y Víctor se acercan al mostrador	Frases Montse / por separado si no quitan zapatos	Caminar sin zapatos / parar de andar con palabras
					4 PP (Conjunto Aa y V) $\frac{3}{4}$	Alba y Víctor dejan salir aire	Frases Policía / por separado si suspiro chiques	Caminar sin zapatos / parar de andar con palabras
					5 PP (Madre) $\frac{3}{4}$	Montse vuelve con les policías	Frases Montse	Caminar sin zapatos / parar de andar con palabras  Seguir la dirección de la boca cuando gira a

								hablar con les chiques
					6 PS (Conjunto Aa y V) Lateral	Alba y Víctor se dirigen hacia las escaleras	No diálogo (foco en acción)	
2Aa	19	Recibido r hostel	Alba, Montse	Set 1: Equipo y material reducido	12 PG	Alba aparece recibidor y Montse la ve	No diálogo (foco en acción)	
					13 PP (Madre) Frontal Romper regla	Montse habla a les policías	Frases Montse	
					14 PG	Montse camina hacia el comedor	No diálogo (foco en acción)	
					15 PM (Madre) Frontal	Montse entra en el comedor	No diálogo (foco en acción)	
					16 PS (Aa) Frontal	Alba, que está dando vueltas, se acerca a Montse	No diálogo (foco en acción)	
2Aa	22	Recibido r hostel	Montse, Policía	Set 1: Equipo y material reducido	26 PM Frontal (Madre-Polis escorç)	Montse despide a les policías cuando se escucha un portazo	Frases Montse	Caminar sin zapatos / parar de andar con palabras
Otros		Room tone recibidor hostel						
		Voz off de Alba escena 4						

BLOQUE 1.2 (Habitación Víctor)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	7	Habitación Víctor	Víctor	Set 1: Equipo y material reducido	12 PD (Lista ordenador)	Víctor tumbado en la cama con el ordenador	No diálogo (foco en acción)	Voz off de Víctor al teléfono con su madre
2V	19	Habitación Víctor	Víctor	Set 1: Equipo y material reducido	15 PM (V) Contra +detalles de los gestos y dirigir cámara	Víctor entra apresurado en su habitación y se sienta en el escritorio	No diálogo (foco en acción)	
					16 PD (Conectar teléfono)	Conecta el ordenador al teléfono	No diálogo (foco en acción)	
					17 PD (pantalla)	Abre un archivo Word	No diálogo (foco en acción)	
					18 PPP (V) ¾	Se coloca bien el pelo	No diálogo (foco en acción)	
					19 PD (añadir foto en blanco)	Pone foto en la ficha de word	No diálogo (foco en acción)	
					20 PD (botón guardar)	Guarda archivo	No diálogo (foco en acción)	
					21 PD (escribir nombre)	Pone nombre del archivo word	No diálogo (foco en acción)	
					22	Apoya la frente con sus dedos	No diálogo (foco en acción)	

					PPP (V) ¾		en acción)	
					23 PD (pantalla)	Cierra documento, vemos el escritorio	No diálogo (foco en acción)	
					24 PG (desde puerta) Contra ¾	Víctor se gira al escuchar un portazo a lo lejos	No diálogo (foco en acción)	
2V	21	Habitación Víctor	Víctor	Set 1: Equipo y material reducido	26 PA (V) Frontal	Victor cierra la puerta y se apoya de espaldas a ella	No diálogo (foco en acción + SFX puerta)	
					27 PMC-PP Lateral	Se desliza hacia abajo hasta quedar sentado	Frases Víctor	
Otros		Room tone habitación Víctor						
		Voz off de Víctor esc. 6, 7, 8						
		Wildtrack portazo esc. 19						

BLOQUE 1.3 (Escaleras hostel)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
2VA	18	Escaleras hostel	Víctor, Alba	Set 1: Equipo y material reducido	7 PG (Conjunto Aa y V) ¾ picado	Alba y Víctor llegan a las escaleras y se paran	Frases Alba	Esperar a estar quietas para hablar
					8 PM (V) Frontal -Escorç Contrapicado	Alba y Víctor hablan	Frases Víctor	
					9 PMC (Aa) Frontal-Escorç Picado	Alba y Víctor hablan	Frases Alba	
					10 PM (V) Frontal-Escorç Contrapicado	Alba y Víctor hablan	Frases Alba y Víctor	Jugar con movimiento percha coger ambas voces / hacer dos tiros
					11 PG (Conjunto Aa y V) Contrapicado ¾	Alba se va al comedor, Víctor se va a ir cuando ve a la policía	Frases Alba	Caminar sin zapatos / parar de andar con palabras
					12 PG Subjetivo	Policías en el recibidor	No diálogo (foco en acción)	
					13 PM (V)	Víctor hace fotos a la poli	No diálogo (foco en acción)	Quizás SFX fotos en postproducción
					14 PG (V) Contra ¾	Víctor se gira y sube las escaleras	No diálogo (foco en acción)	



Otros	Room tone escaleras hostel
-------	----------------------------

BLOQUE 1.4 (Pasillo hostel)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
2V	20	Pasillo hostel	Víctor, Montse	Set 1: Equipo y material reducido	25 PML-PM-PMC (Víctor) Contra-Lateral-¾	Visión de Víctor: Víctor se asoma al pasillo y ve a Montse en puerta de Alba	No diálogo (foco en acción)	Diálogo off de Montse pica puerta
2Aa	24	Pasillo hostel	Víctor, Montse	Set 1: Equipo y material reducido	28 PML-PM-PMC (Madre) Contra-Lateral-¾	Visión de Montse: Víctor se asoma al pasillo y ve a Montse picando puerta de Alba	No diálogo (foco en acción + SFX picar puerta)	
Otros	Room tone pasillo hostel							
	Voz off Montse esc. 20 (visión Víctor)							

BLOQUE 1.5 (Comedor hostel)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
2Aa	20	Comedor hostel	Alba, Madre	Set 1: Equipo y material reducido	15 PM (Madre) Frontal	Montse entra en comedor	No diálogo (foco en acción)	
					16 PS (Aa) Frontal	Alba se acerca a Montse	No diálogo (foco en acción)	
					17 PA Conjunto (Madre-Aa) Lateral	Alba se acerca a Montse	Frases Alba	Caminar sin zapatos / parar de andar con palabras
					18 PP (Madre) Frontal Romper regla		Frases Montse	
					19 PP (Aa) Frontal Romper regla	Alba se echa para atrás y se le humedecen los ojos	Frases Montse	
					20 PP (Madre) Frontal Romper regla		Frases Montse	
					21 PP (Aa) Frontal Romper regla		Frases Montse	
					22 PA Conjunto (Madre-Aa)	Montse calla de golpe con el grito de Alba	Frases Montse	Montse interrumpida por Alba con "Prou". Pedir desde ese Prou

					Lateral			en plano 23
					23 PMC-PP (Aa) Frontal Romper regla	Alba se pone a llorar y se va del comedor corriendo	Frases Alba	No irse hasta acabar de hablar / caminar sin zapatos
					24 PG Conjunto (Madre-Aa) Lateral	Alba se pone a llorar y se va del comedor corriendo		
Otros	Room tone comedor hostel							

BLOQUE 1.6 (Habitación Alba)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
2Aa	21	Habitación Alba	Alba	Set 1: Equipo y material reducido	25 PS Frontal (Aa)	Alba abre la puerta de su habitación y cierra de un portazo	No diálogo (foco en acción + SFX portazo)	
2Aa	23	Habitación Alba	Alba	Set 1: Equipo y material reducido	27 PD-PS-PM (Aa) Contrapicado-Picado	Alba se tira en la cama y llora	No diálogo (foco en acción + SFX llanto)	
2Aa	25	Habitación Alba	Alba, Montse	Set 1: Equipo y material reducido	29 PMC (Aa)	Alba va hacia la puerta	Frases Alba	Caminar sin zapatos / parar de andar con palabras
					30 PMC (Aa) Contra (desenfocada) PML (Madre) Frontal	Montse entra y cierra puerta	Frases Alba	Caminar sin zapatos / parar de andar con palabras ni SFX  Voz off de Montse desde fuera
					31 PP (Conjunto Madre y Aa)	Montse se sienta con Alba y se abrazan	No diálogo (foco en acción + SFX llanto)	
Otros		Room tone habitación Alba						
		Voz off Montse esc. 25 desde fuera						
		Wildtrack: abrir y cerrar puertas suave						

**DÍA DE RODAJE 2 → 27/03**
**BLOQUE 2.1 (Habitación Mario)**

Cap.	Esc.	Lugar	Personaje s	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
2C	2	Habitación Mario (UAB)	Irene, Alex	Set 1: Equipo y material reducido	4 PD-PMC (mano-cara I) Lateral	Irene y Alex rebuscan. Irene levanta colchón.	Frases Irene	Les actrices no mueven ni tiran cosas mientras dicen sus frases
					5 PML Frontal (Ax)	Irene y Alex rebuscan. Alex mira dentro armario y cierra	Frases Alex (no mirando al armario)	
2C	5	Habitación Mario (UAB)	Irene, Alex	Set 1: Equipo y material reducido	16 PM/PG (Ax-I) Frontal	Rebuscan	No diálogo (foco en acción)	Voz off de Lluïsa + actrices no tocan cosas mientras Irene dice su frase
					17 PMC/PG (I-Ax) Lateral	Irene encuentra carpesano	Frases Irene	
					18 PM (Conjunto) Frontal	Revisan los documentos	No diálogo (foco en acción)	
Otros		Room tone habitación Mario						

BLOQUE 2.2 (Vestuario)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
2Ax	19	Vestuario (UAB)	Alex, Compañera , Chi2, Chi3, Chi4	Set 1: Equipo y material reducido	20 PP Romper regla Frontal	Alex se quita el gorro	No diálogo (foco en acción + SFX cerrar taquilla)	Caminar sin zapatos / parar de andar con palabras o SFX clave
					21 PS Lateral	Alex va hacia la ducha, Compañera le para y pregunta	Frases Compañera	Caminar sin zapatos / parar de andar con palabras o SFX clave
					22 PM Escorç	Alex contesta	Frases Alex	Caminar sin zapatos / parar de andar con palabras o SFX clave
					23 PP Romper regla Frontal	Alex va hacia la ducha y enciende agua	No diálogo (foco en acción + SFX agua cae Alex)	Voces de las chicas de fondo añadir en postpo
Otros		Room tone Vestuario						
		Wildtrack agua cayendo						
		Voces off chicas						

BLOQUE 2.3 (Piscina)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
2Ax	18	Entrada piscina	Alex	Set 1: Equipo y material reducido	13 PML (Frontal) -PM (Lateral)-PS (Contra)	Alex se desvía y saca auriculares	No diálogo (foco en acción)	
					14 PS-PP RACK Focus desde dentro piscina.-PM	Alex llega a la piscina y la mira, se quita los auriculares y salta la reja haciéndose daño	Frases Alex (queja doloride)	
					15 PS ¾ Frontal	Alex se airea la mano doloride y se acerca al agua	No diálogo (foco en acción)	
					16 PM Lateral	Se quita los zapatos y toca el agua con el pie	No diálogo (foco en acción)	
					17 PMC ¾ Frontal	Sonríe y hace intención de quitarse la camiseta	No diálogo (foco en acción)	
					18 PMC ¾ Contra	Observa su reflejo en el agua	No diálogo (foco en acción)	
					19 PP Romper regla Frontal	Alex endurece el rostro	No diálogo (foco en acción)	
2Ax	20	Piscina (UAB)	Alex	Set 1: Equipo y material reducido	24 PP Romper regla Frontal-PM	Alex mira su reflejo agarrando la camiseta	No diálogo (foco en acción)	
					25 PMC	Suspira, suelta la camiseta y se quita los pantalones	Frases Alex	

					Lateral			
					26 PS Contra		No diálogo (foco en acción)	
					27 PM $\frac{3}{4}$		No diálogo (foco en acción)	
					28 PA Lateral		No diálogo (foco en acción)	
					29 PM Frontal		No diálogo (foco en acción)	
					30 PS Lateral	Alex se tira al agua con la camiseta	No diálogo (foco en acción + SFX tirarse al agua)	
Otros	Wildtrack Piscina							



# **DÍA DE RODAJE 3 → 02/04**

## **BLOQUE 3.1 (Entrada casa Dani)**

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
2D	18	Entrada casa Dani (noche)	Dani, Rafael	Set 2: Equipo y material ampliado con anitvientos	13 Travelling rodea Dani hasta atrás	Dani llega a la entrada y ve un coche negro muy elegante aparcado enfrente. De dentro sale un hombre con traje.	Diálogo (mic's cruzados D y R)	
					14 PP Dani		Diálogo (mic's cruzados D y R)	
					15 PMC Rafael		Diálogo (mic's cruzados D y R)	
					16 PML-PM-PMC contra Dani se acerca a cámara y luego le da la espalda	Dani se gira hacia la puerta. Se queda quieto y abre los ojos de par en par. Dani se gira hacia Rafael.	Diálogo (mic's cruzados D y R)	
					17 PP Dani		Diálogo (mic's cruzados D y R)	
					18 PS Rafael		Diálogo (mic's cruzados D y R)	
					19 PP Dani		Diálogo (mic's cruzados D y R)	
					20 PS Rafael		Diálogo (mic's cruzados D y R)	

					21 PMC ¾ Dani	Dani niega con la cabeza. Se acerca a Rafael.	Diálogo (mic's cruzados D y R)	
					22 PM ¾ Rafael	Rafael se acerca a Dani.	Diálogo (mic's cruzados D y R)	
					23 PP Dani	Dani fija la mirada en Rafael.	Diálogo (mic's cruzados D y R)	
					24 PA-PS lateral	Dani se gira y se dirige hacia la puerta rápidamente, entra y cierra de un portazo.	Diálogo (mic's cruzados D y R)	
Otros	Room tone calle							

BLOQUE 3.2 (Cocina Dani)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	13	Casa Dani	Alex, Dani	Set 1: Equipo y material reducido	32 PM ¾ Dani	Dani está hablando por teléfono con su padre en la cocina.	No diálogo (foco en acción)	Voz off padre
					33	Se ven imágenes de Dani pintando.	No diálogo (foco en acción)	Imágenes pintando en montaje con audio de la escena
					34 PP Dani	Dani pierde el control de su respiración y tira el móvil al suelo. Se apoya con la espalda a la pared y resbala hasta caer al suelo.	No diálogo (foco en acción)	
Otros		Room tone cocina						

BLOQUE 3.3 (Casa Lluïsa)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
2C	1	Casa Lluïsa	Lluïsa, Alba, Víctor	Set 2: Equipo y material ampliado	1 PM Lluïsa	LLUÏSA remueve unas cartas del tarot, posadas sobre la mesita que separa a ambos.	Diálogo (mic's cruzados V+A y L)	
					2 PD cartas	LLUÏSA remueve unas cartas del tarot, posadas sobre la mesita que separa a ambos.	Diálogo (mic's cruzados V+A y L)	
					3 PML Alba y Víctor	VÍCTOR y ALBA están sentados enfrente de LLUÏSA. Víctor observa cada esquina de la habitación. Encogido y dándoles la espalda, sigue con la mirada la conversación.	Diálogo (mic's cruzados V+A y L)	
2C	4	Casa Lluïsa	Lluïsa, Alba, Víctor	Set 2: Equipo y material ampliado	8 PD cartas - PML Lluïsa con Alba y Víctor escorç	LLUÏSA saca una carta de la baraja de Tarot. La gira y sale la carta del Mundo. Lluïsa hace una mueca y mira a ALBA. Alba le devuelve la mirada y VÍCTOR cruza los brazos.  La cámara hace un travelling out todo el rato desde el PD.	Diálogo (mic's cruzados V+A y L)	
					9 PMC $\frac{3}{4}$ Alba y Víctor	VÍCTOR cruza los brazos. Alba se incorpora.	Diálogo (mic's cruzados V+A y L)	

					10 PD-PG picado	Lluïsa saca otra carta, la gira y sale La Justícia, pero invertida. La coloca al lado de la otra carta.	Diálogo (mic's cruzados V+A y L)	
					11 PP lateral Lluïsa	Lluïsa levanta la mirada.	Diálogo (mic's cruzados V+A y L)	
					12 PMC ¾ Alba y Víctor	Alba contesta.	Diálogo (mic's cruzados V+A y L)	
					13 PM Lluïsa	Lluïsa gira la tercera carta, es La Torre. A Lluïsa se le descompone el rostro.	Diálogo (mic's cruzados V+A y L)	
					14 PMC Alba y Víctor	Víctor la observa con los ojos bien abiertos.	Diálogo (mic's cruzados V+A y L)	
					15 PD manos Lluïsa	Lluïsa deja la carta encima de la mesa con las manos temblorosas.	Diálogo (mic's cruzados V+A y L)	
Otros	Room tone casa Lluïsa							
	Voz off entera Lluïsa							

BLOQUE 3.4 (Comedor Mario)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
2C	3	Comedor Mario	Dani	Set 1: Equipo y material reducido	6 PS frontal Dani	Dani se desploma en el sofá. Se ve todo el comedor desordenado, cajones abiertos y puertas abiertas. Se lleva las manos a la cabeza	No diálogo (foco en acción)	Probablemente hay que repetir igual con cámara de contra
					7 PMC-PD periódicos	Dani se lleva las manos a la cabeza. Las deja caer con fuerza, enfadado. Gira la cabeza y ve una montaña de periódicos. La cámara muestra la montaña.	No diálogo (foco en acción)	
2C	6	Comedor Mario	Dani	Set 1: Equipo y material reducido	19 PS Dani	DANI está sentado en el sofá revisando todos los periódicos que tiene Mario en la casa.	No diálogo (foco en acción)	
					20 PD periódicos	Hay noticias subrayadas y otras de recortadas.	No diálogo (foco en acción)	Voz off de Alex desde habitación Mario
					21 PS Dani	Dani mira hacia arriba y se levanta a toda prisa, llevándose en brazos los periódicos.	No diálogo (foco en acción)	Voz off Lluïsa
Otros		Room tone comedor Mario						

BLOQUE 3.5 (Casa Dani)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	4*	Casa Dani	Víctor, Dani	Set 1: Equipo y material reducido	4 PM Dani	Dani envía whats al grupo para montar fiesta. Alba no puede venir y Víctor pregunta por qué.	Frases Dani + Víctor	Seguir con micro intervenciones (solo dos frases)
Otros		Room tone casa Dani						

**DÍA DE RODAJE 4 → 03/04**
**BLOQUE 4.1 (carretera)**

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	1	Carretera	Alex, Dani, Víctor, Irene	-	1 GPG Drone Seguimiento coche	Coche por la carretera. De fondo se ve el pueblo. Aparece señal.	No audio (canción)	
1	2	Carretera entrada pueblo	Alex, Dani, Víctor, Irene	-	2 PG contra	Coche entrando en el pueblo. Se ve la señal del pueblo. ALEX, DANI, VÍCTOR e IRENE están cantando la canción.	No audio (canción)	Audio en postpo de ellos cantando
1	3	Entrada casa Dani	Alex, Dani, Víctor, Irene	Set 1: Equipo y material reducido	3 PG frontal ¾ plano secuencia seguiment	El coche llega a la casa de Irene. Dani sale por la puerta trasera y se dirige al maletero. La cámara sigue a Alex que coge bolsas del maletero y pasa por delante de la ventana. La cámara se introduce por la ventana abierta de Irene y vemos a Víctor dentro.	Frases Irene	Mic sigue operador de cámara  Cuadrar con tiempos canción (actores con música en auriculares)
Otros		Voz off todes cantando						
		Room tone coche						



BLOQUE 4.2 (plaza exterior bar)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	6	Exterior bar	Víctor	Set 1: Equipo y material reducido	10 PG lateral-frontal	VÍCTOR está delante del bar, de espaldas al ventanal. ALBA mira a Víctor desde dentro del bar. Víctor intercepta la mirada y se esconde detrás de una columna.	No diálogo (foco en acción)	
					11 PP frontal Víctor	Víctor llama a su Madre. Mira abajo derecha. Aire a su izquierda.	Frase Víctor	Voz off madre Víctor en postpo
Otros		Room tone plaza exterior bar						
		Voz off madre Víctor						

BLOQUE 4.3 (río)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	10	Río	Irene, Alex, Alba	Set 2: Equipo y material ampliado	17 PD mano Irene	Irene mete la mano en el río y salpica a Alex	No diálogo (foco en acción)	
					18 PS picado Irene		Diálogo (mic's cruzados Ax y I)	
					19 PMC Alex		Diálogo (mic's cruzados Ax y I)	
					20 PG	ALEX e IRENE ven a Alba apartada de ellos comiendo patatas. Se acercan hacia ella.	No diálogo (foco en acción)	
					21 PMC Alba		Diálogo (mic's cruzados Ax y Aa)	
					22 PM Irene y Alex con Alba escorç		Diálogo (mic's cruzados Ax y Aa)	
					23 PP Alba		Diálogo (mic's cruzados Ax y Aa)	
					24 PS todes		Diálogo (mic's cruzados Ax y Aa)	
Otros		Room tone rio						

BLOQUE 4.4 (plaza pueblo)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	18	calle	Alba	Set 1: Equipo y material reducido	44+46 PA contrapicado Alba con traveling circular	Alba llama a mario por teléfono desesperada	Frases Alba	Primera frase se ven labios resto en off o espaldas
Otros		Room tone calle						
		Voz off de Alba a parte para tener opción a probar						

BLOQUE 4.5 (calles/escaleras/puente)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
2C	7	Calles	Irene, Alex, Dani, Víctor y Alba	Set 1: Equipo y material reducido	22 Pantalla partida	VÍCTOR manda un audio por el grupo de WhatsApp y ALBA (según pla) cierra la puerta de casa LLUÏSA tras de sí.	Frase Víctor	Grabar entera para siguiente plano
2C	8				23 Pantalla partida	ALEX, IRENE y DANI están caminando rápido por un callejón con los brazos llenos de papeles. ALEX ha puesto el audio de WhatsApp en altavoz para que todos lo escuchen.	No diálogo (foco en acción)	Voz off de audio Víctor en postpo
2C	9				24 Pantalla partida	VÍCTOR y ALBA giran hacia la izquierda, anexa al callejón de donde venían. Aceleran el paso.	No diálogo (foco en acción)	
2C	10				25 Pantalla partida	ALEX, IRENE y DANI aceleran el paso y giran hacia la derecha por una calle.	No diálogo (foco en acción)	
2C	11				26 Pantalla partida	ALBA y VÍCTOR empiezan a correr.	No diálogo (foco en acción)	
2C	12				27 Pantalla partida	ALEX, IRENE y DANI están corriendo.	No diálogo (foco en acción)	
2C	13				28 Pantalla partida	ALBA y VÍCTOR cruzan el puente del pueblo, de piedra y con arcadas debajo.	No diálogo (foco en acción)	

2C	14				29 Pantalla partida	ALEX, IRENE y DANI pasan por debajo las arcadas de la Plaza Mayor.	No diálogo (foco en acción)	
2C	15				30 Pantalla partida	ALEX, IRENE, DANI, VÍCTOR y ALBA se encuentran delante del local. Se miran fijamente unos con otros.	No diálogo (foco en acción)	
Otros		Wildtrack pasos corriendo sobre piedra						
		Room tone calle						

BLOQUE 4.6 (calles)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
2AxD I	17	Calles	Alex, Dani, Irene	Set 2: Equipo y material ampliado	1 PG conjunto	DANI, ALEX e IRENE están caminando por la calle. Les tres dan pasos muy pesados en silencio.	No diálogo (foco en acción)	
					2 PP Dani		No diálogo (foco en acción)	
					3 PS conjunto		No diálogo (foco en acción)	
					4 PP Alex		No diálogo (foco en acción)	
					5 PS conjunto		No diálogo (foco en acción)	
					6 PP Irene		No diálogo (foco en acción)	
					7 PA conjunto	Alex abraza a Irene, luego lo hace Dani. Irene gira por una calle anexa.	Diálogo (mic's cruzados Ax y I)	
2AxD	17(2)	Calles	Alex, Dani	Set 2: Equipo y material ampliado	8 PML-PMC conjunto ¾-lateral	Dani y Alex dan unos cuantos pasos, pero Alex se detiene detrás de Dani. Dani mira a su alrededor y se gira. Cuando Alex se detiene, la cámara empieza el travelling y se queda con Dani en un PMC y Alex detrás.	Diálogo (mic's cruzados Ax y D)	

					9 PP $\frac{3}{4}$ Alex		Diálogo (mic's cruzados Ax y D)	
					10 PP $\frac{3}{4}$ Dani		Diálogo (mic's cruzados Ax y D)	
					11 PP conjunto lateral	Alex mira a Dani y este le devuelve una mirada cómplice. Alex le contesta con una sonrisa.	Diálogo (mic's cruzados Ax y D)	
					12 PML conjunto $\frac{3}{4}$	Dani se despide con la mano.	No diálogo (foco en acción)	
Otros	Room tone calle							

BLOQUE 4.7 (portal Dani)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
2AxD	18	Portal Dani	Dani, Rafael	Set 2: Equipo y material ampliado	13 PS Dani traveling frontal-¾-lateral a frontal Rafael	DANI llega a la entrada y ve un coche negro muy elegante aparcado enfrente. De dentro sale un hombre con traje.	Diálogo (mic's cruzados R y D)	
					14 PP Dani		Diálogo (mic's cruzados R y D)	
					15 PCM Rafael		Diálogo (mic's cruzados R y D)	
					16 PML Dani 3/4-frontal traveling contra Dani y PS Rafael	Dani se gira hacia la puerta. Se queda quieto y abre los ojos de par en par. Dani se gira hacia Rafael.	Diálogo (mic's cruzados R y D)	
					17 PP Dani		Diálogo (mic's cruzados R y D)	
					18 PS Rafael		Diálogo (mic's cruzados R y D)	
					19 PP Dani		Diálogo (mic's cruzados R y D)	
					20 PS Rafael		Diálogo (mic's cruzados R y D)	
					21 PMC Dani ¾	Dani niega con la cabeza. Se acerca a Rafael.	Diálogo (mic's cruzados R y D)	



					22 PM Rafael ¾	Rafael se acerca a Dani.	Diálogo (mic's cruzados R y D)	
					23 PP Dani	Dani fija la mirada en Rafael.	Diálogo (mic's cruzados R y D)	
					24 PA/PS Dani	Dani se gira y se dirige hacia la puerta rápidamente, entra y cierra de un portazo.	No diálogo (foco en acción)	FX portazo en postpo? No tenemos acceso a la casa
Otros		Room tone calle						
		Wildtrack puertas coche						

**DÍA DE RODAJE 5 → 10/04**
**BLOQUE 5.1 (Mansión Riells)**

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	16	Exterior mansión Riells	Mario	Set 1: Equipo y material reducido	41 PG contra Mario traveling lateral	MARIO está parado delante de la mansión de los Riells.	No diálogo (foco en acción)	Voz off Susana
					42 PML contra Mario	Mira a ambos lados e introduce el código.	No diálogo (foco en acción)	Postpo FX pitido poner código
1	17	Interior mansión Riells	Mario	Set 1: Equipo y material reducido	43 PM contra Mario	Mario caminando por pasillo	No diálogo (foco en acción)	
1	20	Interior mansión Riells	Mario	Set 1: Equipo y material reducido	47 PA ¾ Mario	MARIO está haciendo fotos y el móvil empieza a sonar.	No diálogo (foco en acción)	Postpo FX sonido móvil
					48 PD móvil	Ve que ALBA le está llamando.	No diálogo (foco en acción)	Postpo FX sonido móvil
					49 PM ¾ Mario	Mario intenta poner el móvil en silencio rápidamente.	No diálogo (foco en acción)	
1	22	Interior mansión Riells	Mario	Set 1: Equipo y material reducido	51 PS contra Mario pequeño traveling out	Mario está recogiendo rápidamente. HOMBRE entra en el despacho, vestido con un uniforme de policía (desenfocado). Mario se gira.	No diálogo (foco en acción)	Frase hombre en off porque no se ve su cara
Otros		Room tone mansión						
		Voz off Susana						

BLOQUE 5.2 (Bar)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	14	Bar pueblo	Mario y Susana	Set 1: Equipo y material reducido	35 PG de mario (subj. Susana)	Plano subjetivo de Susana: ve a Mario secar los vasos.	No diálogo (foco en acción)	
					36 PS Susana (subj. Mario)	Plano subjetivo de Mario: Susana entra en el bar y se sienta en una silla.	No diálogo (foco en acción)	
					37 PD-PMC (tiquet-Mario) Traveling vertical hacia arriba	Mario acerca el ticket a Susana con el nombre "Pyrenees Rst." escrito.	No diálogo (foco en acción)	Voz off Mario en postpo
Otros		Room tone bar						

BLOQUE 5.3 (Despacho susana)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	15	Despacho susana	Mario y Susana	Set 1: Equipo y material reducido	38 PMC-PD (Susana-carpeta) Travelling vertical hacia abajo	Susana acerca un carpesano a Mario. Está abierto por la página del contrato del Resort, firmado por EDUARDO RIELLS y JUAN PUERTAS.	Frase Susana	
					39 PS conjunt lateral	SUSANA y MARIO están en el despacho de Susana. Se ve ventanal	Frases ambos (dirigir percha)	Plano abierto (opción de doblar?)
					40 PD palabra documento	Susana señala el nombre Eduardo Riells. La cámara se desplaza por el cuaderno, terminando en un negro (oscuro).	Frase Susana	
Otros		Room tone despacho						
		Frases off Susana						

BLOQUE 5.4 (Habitación Mario)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	4	Habitación mario	Mario	Set 1: Equipo y material reducido	6 PM frontal Mario	Mario contesta por whatsapp al grupo	No diálogo (foco en acción)	Voz off Mario mensaje
1	5	Habitación Mario	Mario	Set 1: Equipo y material reducido	7 PD grabadora	Grabadora encendida. Se oye una voz.	No diálogo (foco en acción)	Voz off mujer grabadora
					8 PG pantalla ordenador	Se ve el nombre “Pyrenees Rst.” diversas veces subrayado.	No diálogo (foco en acción)	Voz off mujer grabadora
					9 PD documentos rack focus	Documentos y fotografías del caso encima de la mesa.	No diálogo (foco en acción)	Voz off mujer grabadora
Otros		Room tone habitación Mario						
		Voz off mario mensaje						

BLOQUE 5.5 (Entrada mansión Riells)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	9	Entrada mansión Riells	Mario, Hombre desconocido (voz)	Set 1: Equipo y material reducido	14	Mario camina en la plaza con la mochila.	No diálogo (foco en acción)	
					15	Mario de espaldas, delante la puerta en un callejón.	No diálogo (foco en acción)	
					16	Cámara desde dentro de la casa. Se ve el pestillo (cadena).	Frase Mario	Voz hombre en postproducción
Otros		Room tone entrada mansión						

BLOQUE 5.6 (callejón feminista)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
21	18	Callejón	Irene, Sara, hombre 1, hombre 2	Set 2: Equipo y material ampliado	8 PA-PG Irene traveling out ¾ frontal	Saca el móvil y escucha un audio de MARTA. Irene se para debajo de una farola encendida.	No diálogo (foco en acción)	Voz off audio Marta
					9 PMC Irene	Irene empieza a teclear una respuesta con las cejas fruncidas.	No diálogo (foco en acción)	SFX tecleo en postpo
					10 PM picado de contra (ver móvil)	Irene borra el mensaje	No diálogo (foco en acción)	SFX tecleo en postpo
					11 PML Irene ¾-frontal	Irene alza la cabeza al escuchar las voces de unos hombres a lo lejos, que están dentro de una furgoneta al otro lado de la calle.	No diálogo (foco en acción)	Voces H1 y H2 en postpo
					12 PG subjetivo S+Hs	Irene ladea la cabeza y ve una CHICA con el rostro tensado, cargada con maletas y sola.	No diálogo (foco en acción)	Voces H1 y H2 en postpo
					13 PM frontal Irene	Irene se muerde el labio y, con el móvil aún en la mano, se acerca a paso ligero hasta la chica.	Diálogo (mic's cruzados I+S y H2)	

					<p>14 PML-PMC conjunto Irene y Sara</p> <p>Irene llega a la zona donde está la Chica y los hombres. Irene rodea a la Chica por los hombros, dando la espalda a los hombres. La Chica la mira con los ojos bien abiertos y asiente. Irene y la Chica empiezan a caminar en dirección contraria. HOMBRE 2 sale del vehículo y se acerca. Hombre 2 agarra a Irene del hombro. Irene lo aparta de un golpe y se gira.</p>	<p>Diálogo (mic's cruzados I+S y H2)</p>	
					<p>15 PM conjunto Irene y Sara</p>	<p>Diálogo (mic's cruzados I+S y H2)</p>	
					<p>16 PML frontal hombre</p>	<p>Diálogo (mic's cruzados I+S y H2)</p>	
					<p>17 PM conjunto IyS</p>	<p>Irene se posa delante de la Chica.</p> <p>Diálogo (mic's cruzados I+S y H2)</p>	
					<p>18 PD móvil</p>	<p>Irene le enseña por la espalda el móvil, preparado para marcar a la policía.</p> <p>Diálogo (mic's cruzados I+S y H2)</p>	
					<p>19 PP Sara</p>	<p>La Chica lo mira.</p> <p>Diálogo (mic's cruzados I+S y H2)</p>	



					20 PD movil	La Chica lo coge con disimulo.	Diálogo (mic's cruzados I+S y H2)	
					21 PML conjunto hombres		Diálogo (mic's cruzados I+S y H2)	
					22 PP Irene	Irene observa con disgusto a los dos hombres.	Diálogo (mic's cruzados I+S y H2)	
					23 PML conjunto hombres	Los hombres miran fijamente a Irene y la Chica.	Diálogo (mic's cruzados I+S y H2)	
					24 PD manos chicas	A Irene le tiemblan las manos. La Chica lo ve y le coje la mano a Irene.	Diálogo (mic's cruzados I+S y H2)	
					25 PM conjunto chicas	La chica se adelanta y se coloca al lado de Irene mientras llama a la policía. (Cerca de cámara)	Diálogo (mic's cruzados I+S y H2)	
					26 PS conjunto hombres	El Hombre 2 dirige la mirada a la Chica y hace amán de acercarse, pero para en seco y se marcha.	Diálogo (mic's cruzados I+S y H2)	
					27 PMC conjunto chicas Traveling seguimiento frontal	Irene y Chica empiezan a caminar apresuradas, alejándose de los hombres.	Diálogo (mic's cruzados I+S y H2)	FX furgo arranca y se va en postpo

						La furgoneta arranca y ambas suspiran aliviadas, se meten por un callejón.		
2I	19				28 PML frontal-lateral conjunto chicas	Irene y Chica se meten por un callejón anexo a la calle de donde venían. Se detienen y se apoyan en la pared. La Chica le devuelve el móvil a Irene.	Diálogo (mic's cruzados I y S)	
					29 PMC Irene		Diálogo (mic's cruzados I y S)	
					30 PMC Sara		Diálogo (mic's cruzados I y S)	
					31 PMC Irene		Diálogo (mic's cruzados I y S)	
					32 PMC Irene		Diálogo (mic's cruzados I y S)	
					33 PA conjunto chicas	Irene y la Chica empiezan a caminar mientras hablan entre ellas.	No diálogo (foco en acción)	
Otros	Room tone calle							
	Voz off hombres lejanas							
	SFX furgo puerta + arrancar							

# DÍA DE RODAJE 6 → 11/04

## BLOQUE 6.1 (Local)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	11	Local	Victor, Alba, Mario, Alex, Irene, Dani	Set 1: Equipo y material reducido	25 PD (birra) - PML (Dani y Alex) - PML (Víctor contra) Traveling seguimiento	Alex coge una cerveza de la barra y se coloca corriendo al lado de Dani para hacerse una foto. La cámara sigue la cerveza y se aleja de Alex pasando por detrás de Víctor que hace la foto. Barrido.	Frases Dani y Alex (dirigir percha)	
					26 PA (Alba y Mario)	Alba y Mario se echan miradas cómplices.	No diálogo (foco en acción)	
					27 PG todes	Todes les amigos bailando y cantando con cubatas en la mano.	No diálogo (foco en acción)	
					28 Conjunto planos rapidos	Conjunto de planos de todes les amigos bailando y cantando con cubatas en la mano. RITMO RÁPIDO.	Voz ¿off? Mario	
					29 PM conjunto Mario y Alba	Alba y Mario hablan	Frases Alba	
Otros		Room tone local						
		Wildtrack risas y jaleo						

BLOQUE 6.2 (Baño local)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	12	Baño local	Irene, Alex	Set 1: Equipo y material reducido	30 PG-PML traveling in	Irene está llorando sentada en un bordillo. Alex viene y la abraza.	Frases Irene	
					31 PP Irene	Irene llorando.	Frases (llores) Irene	
Otros		Room tone lavabo						

BLOQUE 6.3 (Sofá del local)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	19	Sofá local	Mario, Alba	Set 1: Equipo y material reducido	45 PCortos	ALBA y MARIO están acurrucados en un sofá del local. Mario mira a Alba, sonr�e vagamente y le da un beso en la frente.	No di�logo (foco en acci�n)	Voz off Alba postpo
Otros		Room tone local						

BLOQUE 6.4 (Entrada del local)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
1	21	Entrada local	Alba	Set 1: Equipo y material reducido	50 PA frontal Alba	ALBA abre la puerta del local bruscamente.	No diálogo (foco en acción)	
1	23	Entrada local	Alba, Dani, Irene, Víctor, Alex	Set 1: Equipo y material reducido	52 PG - PML(contra Alba) - PM (Lateral Alba) - PMC (frontal Alba)	ALBA se acerca a DANI, ALEX, IRENE y VÍCTOR agitada sin quitarse la chaqueta. La cámara hace un travelling circular: empieza con les amigos y termina con Alba. Al final dice su texto.	Frase Alba	Frase Alba coincide con su cara así que es syncro con sus labio
Otros		Room tone entrada local						
		Wildtrack puerta brusca						

BLOQUE 6.5 (Local investigación)

Cap.	Esc.	Lugar	Personajes	Medios	Nº y tipo P	Acción	Captación	Observaciones
2C	16	Local set investigación	Irene, Alba, Dani, Alex, Víctor	Set 2: Equipo y material ampliado	31 Conjunto planos PD fotos, chinchetas...	ALEX y DANI arrancan las fotografías personales y recuerdos del grupo de la pizarra de corcho del local y lo sustituyen por las fotografías y documentos que tenía Mario. Lo clavan todo con chinchetas.	No diálogo (foco en acción)	
					32 PMC (D y Ax) lateral Leve traveling in		No diálogo (foco en acción)	
					33 PML (I y V) Lateral-frontal Traveling circular	IRENE esparce los papeles sobre la mesa mientras VÍCTOR se los mira.	No diálogo (foco en acción)	
					34 PA-PMC lateral-3/4	ALBA observa la pizarra de corcho con una mano en la barbilla y el ceño fruncido.	Frase Alba	
					35 PMC contra-frontal	Alex se gira.	Frase Alex	
					36 PMC (I y V) ¾	Irene y Víctor miran hacia les demás.	Diálogo (mic's cruzados I y V)	

					37 PMC (Aa)		Frases Alba	
					38 PMC (D) frontal		Frase Dani	
					39 PG lateral - PML - PG contra	Todes observan el mural con atención. Alba bosteza y Alex le mira cómplice. Víctor e Irene se acercan al mural. Todes observan un último segundo el mural.	No diálogo (foco en acción)	
Otros	Room tone local							





## 6.8. DOCUMENTOS SONIDO

Agrupación de dos documentos de sonido, la ficha que indica los diálogos que se debieron doblar y los efectos sonoros que se han usado en el diseño de sonido de Sin Señal.

### CONTIENE

**6.8.1. Lista ADR**

**6.8.2. Efectos sonoros**

### 6.8.1. Lista ADR

En la siguiente tabla se indican con precisión cuáles son los diálogos que se deben doblar durante el trabajo de postproducción de Sin Señal. Se detalla en qué escena e instante aparece cada intervención, además de los diálogos completos y el nombre de le intérprete.

Al no disponer de un estudio de grabación profesional, el proceso de grabación de ADR's se ha realizado en las mejor condiciones posibles: una sala totalmente cerrada con mantas cubriendo paredes para aislar el ruido todo lo posible.

Escena	Momento	Personaje	Intérprete	Diálogo
Cap. 1 Esc. 4	00:52 - 00:55	Alba	Carla Font	"Tengo que ayudar a la mama con el hostal"
Cap. 1 Esc. 18	04:42 - 04:46			"Siusplau... Joder Mario, ¡vaaaaa!"
Cap. 1 Esc. 6,7,8	01:20 - 01:26 01:28 - 01:31 01:33 - 01:36	Víctor	Jiaxin Lin	"Mamá, ya sabes que tengo que saberlo"  "Si no me lo quieres decir tú, tendré que investigarlo yo"  "Eso, en todo caso, será decisión mía"
Cap. 2C Esc. 7,8	01:22 - 01:27			"Chicos nosotros ya hemos salido, vamos de camino al local, nos vemos ahí en 10 min"
Cap. 2C Esc. 6	01:14 - 01:15	Alex	Elisa Cazalot	"Dani Sube"
Cap. 1 Esc. 4	00:55 - 00:58	Mario	Alex Bausà	"Heyyy vaya fiesta yo tambien trabajo hasta tarde hoy"

Cap. 1 Esc. 11	02:43 - 02:46			“La investigación es para el TFG, no es tan peligroso”
Cap. 1 Esc. 6,7,8	01:26 - 01:28 01:31 - 01:33	Madre Víctor	Jiaqi Chen	“No te gustará, Víctor.”  “No era un gran hombre...”
Cap. 1 Esc. 9	01:47 - 01:48 01:49 - 01:50	Hombre 1	Jordi Sanz	“T’ha vist algú?”  “Passa”
Cap. 2V Esc. 20	01:52 - 01:53	Montse	Elena Vilaplana	“Sóc jo”
Cap. 2C Esc. 5,6	00:56 - 01:00 01:07 - 01:12 01:16 - 01:20	Lluïsa	Montse Miralles	“Es la carta de las ataduras, el fin de las opciones.”  “Mario ha fracasado en lo que hacía y está atrapado.”  Esté donde esté, la vida de Mario corre peligro”
Cap. 1 Esc. 13	03:26 - 03:35	Padre Dani	Florentino Requena	“Ahora mismo le digo a Rafael que te venga a buscar. Se ha acabado hacer lo que te salga de los huevos. Eres la vergüenza de esta familia”
Cap. 2I Esc. 18	00:28 - 00:39	Marta	Irene Navarro	“... y sé que estás enfadada, pero contéstame Irene. No digo que lo arreglemos pero al menos dime algo. ¿O qué, lo dejamos así y ya? Después de cinco años...”

Cap. 2Ax Esc. 18	02:48 - 02:50 02:51 - 02:55 02: 56 - 02:59	Chicas vestuario	Lorena Hueso, Belén Zurera, Cristina Villalobos	“¿...oye te han crecido las tetas?”  “Es de las pastillas.”  “Dios odio este bañador, se clava por todas partes.”
Cap. 1 Esc. 15	04:05 - 04:07	Susana	Maria José Bausà	“Si les quitas el poder, no son nada.”  “Consiguiendo el libro de cuentas”
Cap. 1 Esc. 22	05:12 - 05:15	Policía mansión	Alfonso Luque	“¿Qué coño te crees que haces?”
Cap. 1 Esc. 5	01:05 - 01:17	Mujer grabadora	Pilar Rovira	“... Nadie quiere pagar, nadie sabe para qué son. ¿Los Riells? Esos algo sabrán seguro. Que hablen ya... es otra cosa”
Cap. 1 Esc. 2	00:21 - 00:29	Alex, Dani, Víctor, Irene	Elisa Cazalot, Jonathan Figueras, Jiaxin Lin, Amada Bokesa	“Porque volver, volver, volver a empezar es más difícil sin ti. Porque volver, volver, volver a empezar es más difícil aquí”

### 6.8.2. Efectos sonoros

En los siguientes apartados se indica el origen de los efectos de sonido utilizados en el proceso de postproducción de Sin Señal, diferenciando entre los dos grandes bloques de foley y bibliotecas.

#### ***Lista de efectos foley***

Al no disponer de un estudio de grabación profesional, el proceso de grabación de efectos foley se ha realizado en las mejor condiciones posibles: una sala totalmente cerrada con mantas cubriendo paredes para aislar el ruido todo lo posible.

<b>Efecto sonoro</b>	<b>Recreación</b>	<b>Duración</b>
Abrir ordenador	Abrir ordenador	2s
Tirar chaqueta a la cama	Tirar chaqueta a la cama	2s
Remover agua con pinceles	Remover lápiz en vaso con agua	4s
Portazo	Portazo	1s
Pasos con chanclas	Pasos con chanclas	10
Pasos con botas	Pasos con botas	7s
Pasos sobre tierra	Pasos sobre tierra	5s
Pasos silenciosos	Pasos silenciosos	6s
Coger bolsas maletero	Mover bolsa de papel + mochila	4s
Cadena llaves	Mover cadena metálica	2s
Cámara móvil	Cámara móvil	1s

Barajar cartas	Barajar cartas	4s
Teclear ordenador	Teclear ordenador	11s
Teclear móvil	Teclear móvil	11s
Bloquear móvil	Bloquear móvil	1s
Conectar móvil a ordenador	Conectar móvil a la corriente	1s
Dejar taza y papel sobre barra bar	Dejar taza y papel sobre mármol	3s
Dejar móvil en mesa	Dejar móvil en mesa	2s
Notificaciones Whatsapp	Notificaciones Whatsapp	2s
Golpes portón	Golpes cajonera	4s
Golpes puerta	Golpes puerta	4s
Abrir y cerrar puerta	Abrir y cerrar puerta	5s
Abrazos, movimientos, sacar algo del bolsillo... (roces ropa)	Roce telas	7s
Saltar valla	Movimiento mueble de metal + pasos y salto sobre suelo baldosas	8s
Movimiento llaves	Movimiento llaves	4s
Movimiento hebilla chaqueta Sara	Movimiento hebilla cinturón	6s

### ***Lista de efectos de biblioteca***

La biblioteca sonora que se ha utilizado durante el proceso de postproducción de Sin Señal es *Freesound*, una plataforma que ofrece una gran variedad de efectos sonoros con licencias de *creative commons*.

<b>Efecto sonoro</b>	<b>Autore (usuario de <i>Freesound</i>)</b>
Puerta corredera	Zoey.holt
Pitido colgar teléfono	Gadzooks
Buzz eléctrico puerta	Tosha73
Pitidos código alarma	Kwahmah_02
Abrir puerta coche	NachtmahrTV
Abrir maletero coche	Vcspran
Freno de mano coche	Martin Taylor
Motor coche	Moulaythami
Tono de llamada	Ximian
Piscina vacía	LamaMakesMusic
Salto al agua	InspectorJ
Nadar	Kyles
Mover agua	Harrietniamh

Ambiente vestuario	Garuda1982
Puerta vestuario	Soundscape_Leuphana
Grillos	Sonatorio
Plug jack	Kelewin



### 6.8.2. Efectos sonoros

En los siguientes apartados se indica el origen de los efectos de sonido utilizados en el proceso de postproducción de Sin Señal, diferenciando entre los dos grandes bloques de foley y bibliotecas.

#### ***Lista de efectos foley***

Al no disponer de un estudio de grabación profesional, el proceso de grabación de efectos foley se ha realizado en las mejor condiciones posibles: una sala totalmente cerrada con mantas cubriendo paredes para aislar el ruido todo lo posible.

<b>Efecto sonoro</b>	<b>Recreación</b>	<b>Duración</b>
Abrir ordenador	Abrir ordenador	2s
Tirar chaqueta a la cama	Tirar chaqueta a la cama	2s
Remover agua con pinceles	Remover lápiz en vaso con agua	4s
Portazo	Portazo	1s
Pasos con chanclas	Pasos con chanclas	10
Pasos con botas	Pasos con botas	7s
Pasos sobre tierra	Pasos sobre tierra	5s
Pasos silenciosos	Pasos silenciosos	6s
Coger bolsas maletero	Mover bolsa de papel + mochila	4s
Cadena llaves	Mover cadena metálica	2s
Cámara móvil	Cámara móvil	1s

Barajar cartas	Barajar cartas	4s
Teclear ordenador	Teclear ordenador	11s
Teclear móvil	Teclear móvil	11s
Bloquear móvil	Bloquear móvil	1s
Conectar móvil a ordenador	Conectar móvil a la corriente	1s
Dejar taza y papel sobre barra bar	Dejar taza y papel sobre mármol	3s
Dejar móvil en mesa	Dejar móvil en mesa	2s
Notificaciones Whatsapp	Notificaciones Whatsapp	2s
Golpes portón	Golpes cajonera	4s
Golpes puerta	Golpes puerta	4s
Abrir y cerrar puerta	Abrir y cerrar puerta	5s
Abrazos, movimientos, sacar algo del bolsillo... (roces ropa)	Roce telas	7s
Saltar valla	Movimiento mueble de metal + pasos y salto sobre suelo baldosas	8s
Movimiento llaves	Movimiento llaves	4s
Movimiento hebilla chaqueta Sara	Movimiento hebilla cinturón	6s

### ***Lista de efectos de biblioteca***

La biblioteca sonora que se ha utilizado durante el proceso de postproducción de Sin Señal es *Freesound*, una plataforma que ofrece una gran variedad de efectos sonoros con licencias de *creative commons*.

<b>Efecto sonoro</b>	<b>Autore (usuario de <i>Freesound</i>)</b>
Puerta corredera	Zoey.holt
Pitido colgar teléfono	Gadzooks
Buzz eléctrico puerta	Tosha73
Pitidos código alarma	Kwahmah_02
Abrir puerta coche	NachtmahrTV
Abrir maletero coche	Vcspran
Freno de mano coche	Martin Taylor
Motor coche	Moulaythami
Tono de llamada	Ximian
Piscina vacía	LamaMakesMusic
Salto al agua	InspectorJ
Nadar	Kyles
Mover agua	Harrietniamh

Ambiente vestuario	Garuda1982
Puerta vestuario	Soundscape_Leuphana
Grillos	Sonatorio
Plug jack	Kelewin



## 6.9. BANDA SONORA SIN SEÑAL

Conjunto de documentos relacionados con la BSO de Sin Señal, adjuntando los documentos generados con el compositor Dennis y su pieza original para el Teaser.

### CONTIENE

**6.9.1. Ficha inicial BSO.**

**6.9.2. Propuesta puntos clave. Teaser**

**6.9.3. Propuesta puntos clave. Capítulo 2**

**6.9.4. Cue Sheet**

### 6.9.1. Ficha inicial BSO.

Duración: 5-6 minutos.

Para qué es: Teaser de la serie/piloto.

Género de la serie: Thriller juvenil.

#### **¿Qué estilo debería tener el theme de Sin Señal?**

El theme del teaser debe representar tanto la parte jovial y entretenida de las escenas (momentos más tranquilos) como las partes referentes a la investigación (momentos tensos, misterio).

1. Debe ser orquestral.
2. Puede tirar hacia lo épico, pero al ser una serie thriller no queremos que parezca de aventuras o fantasía.
3. Con diferentes niveles de intensidad (tension-building sections).

#### **INSPIRACIÓN**

Borgov I (The Queen's Gambit)

[https://www.youtube.com/watch?v=UC\\_FOwReDBg&list=PLDisKgcAC4SUIB2RB2uyTDeI-5HhC1np&index=22](https://www.youtube.com/watch?v=UC_FOwReDBg&list=PLDisKgcAC4SUIB2RB2uyTDeI-5HhC1np&index=22)

Playing Girev I (The Queen's Gambit)

<https://www.youtube.com/watch?v=y6u3hKLKlpl&list=PLDisKgcAC4SUIB2RB2uyTDeI-5HhC1np&index=20>

The Final Game (The Queen's Gambit)

<https://www.youtube.com/watch?v=WGEWYFuOcQw&list=PLDisKgcAC4SUIB2RB2uyTDeI-5HhC1np&index=36>

Alberto Iglesias - El Asalto del Hombre Tigre (from "La Piel Que Habito" OST)

[https://www.youtube.com/watch?v=4\\_i8SqoFe7o&list=PLRuasVpz\\_Lphbn0ZIH4iAvuf\\_elqpE\\_LKz&index=10](https://www.youtube.com/watch?v=4_i8SqoFe7o&list=PLRuasVpz_Lphbn0ZIH4iAvuf_elqpE_LKz&index=10)

Sleight of Hand | Now You See Me 2 - Soundtrack

[https://www.youtube.com/watch?v=cbkno3lvTOc&list=PLRuasVpz\\_Lphbn0ZIH4iAvuf\\_elqpE\\_LKz&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=cbkno3lvTOc&list=PLRuasVpz_Lphbn0ZIH4iAvuf_elqpE_LKz&index=1)

16 Julieta y las niñas - Julieta Soundtrack by Alberto Iglesias

[https://www.youtube.com/watch?v=xRboBiNYCYs&list=PLRuasVpz\\_Lphbn0ZIH4iAvuf\\_elqpELKz&index=12](https://www.youtube.com/watch?v=xRboBiNYCYs&list=PLRuasVpz_Lphbn0ZIH4iAvuf_elqpELKz&index=12)

Jason Hill - "Weird Thing" (Mindhunter Original Series Soundtrack)

[https://www.youtube.com/watch?v=N1I3BuNEeHI&list=PLRuasVpz\\_Lphbn0ZIH4iAvuf\\_elqpELKz&index=8](https://www.youtube.com/watch?v=N1I3BuNEeHI&list=PLRuasVpz_Lphbn0ZIH4iAvuf_elqpELKz&index=8)

### 6.9.2. Propuesta puntos clave. Teaser

Bloque de escenas	Descripción	Emociones/Conceptos	Observaciones
<b>Cap 1 Esc 1-4: Llegada al pueblo</b>	El grupo llega en coche al pueblo donde les esperan Alba y Mario	Amistad, felicidad, verano	Presentación de los personajes y del grupo
<b>Cap 1 Esc 5: Mario investigando</b>	Mario está en su habitación investigando sobre la familia Riells	Tensión, misterio	Tras la presentación de un "verano idílico" le espectadore ve que se esconden cosas
<b>Cap 1 Esc. 6-8: Víctor habla con su madre</b>	Víctor se aleja del grupo para hablar con su madre por teléfono	Tensión, misterio, rabia	El espectador intenta averiguar cuál es el secreto del que habla Víctor por teléfono. Víctor está enfadado porque su madre no quiere ayudarle.
<b>Cap 1 Esc. 9: Mario entra portón</b>	Mario entra una casa a esocondidas	Misterio, intriga	Paralelismo: Mario se está metiendo literalmente en el problema
<b>Cap 1 Esc. 10: Río</b>	Alex, Irene y Alba están en el río del pueblo hablando de sus cosas	Amistad, diversión, intimidad	Momento de refugio para Alba, Irene y Alex



<b>Cap 1 Esc. 11: Fiesta</b>	El grupo entero está en el local de fiesta	Amistad, felicidad, verano, diversión, fiesta	A pesar de los problemas ocultos del grupo, se crea un oasis de diversión cuando están juntos
<b>Cap 1 Esc. 12: Llanto lavabo</b>	Durante la fiesta, Irene va al lavabo a llorar y Alex la consuela	Amistad, intimidad emocional	
<b>Cap 1 Esc. 13: Dani hablando con su padre</b>	Dani habla con su padre que está enfadado porque ha descubierto sus estudios de arte	Intimidad emocional, agobio, ansiedad	Dani está viendo caer aquello que más le gusta (su pasión por el dibujo) por culpa de su padre. Acaba de descubrir que su padre le ha pillado y todo se desmorona.
<b>Cap 1 Esc. 14-23: Mario se adentra cada vez más en el problema</b>	Sucesión de escenas en las que Mario se mete más y más en el problema. Mientras Alba se preocupa por él.	Tensión, misterio, clímax final, desencadenante de toda la serie	Escenas de thriller por excelencia. La tensión que sube durante las escenas. Empieza con una simple nota en el bar y acaba con que le descubren en la mansión Riells.que suena su teléfono.

--	--	--	--

**Thriller:** aquellas escenas que corresponden a la atmósfera de suspense: investigaciones, secretos, conversaciones a escondidas...

**Juvenil y emotiva:** aquellas escenas que corresponden a la atmósfera desenfadada: amistad, diversión, cuidados, rebelión adolescente...

### 6.9.3. Propuesta puntos clave. Capítulo 2

Bloque de escenas	Descripción	Emociones/Conceptos	Observaciones
<b>Cap. 2C Esc 1-7: Investigaciones paralelas</b>	Les amigos, por subgrupos, rebuscan la casa de Mario y visitan a una tarotista para saber sobre el paradero de su amigo.	Tensión, intriga, suspense	La tensión en escena sube poco a poco a medida que la voz de la tarotista narra que Mario está en problemas.
<b>Cap. 2C Esc 8-15: Corriendo por las calles</b>	Les amigos corren al local para reunirse allí	Tensión, intriga, suspense, épico	La tensión de la escena anterior se recoge mientras acelera el ritmo de los pasos. Al plantarse delante del local esta tensión se resuelve: han llegado todos y van a poner en común lo que han encontrado.
<b>Cap. 2C Esc 16: Reunión en el local</b>	El grupo comenta lo que han encontrado y se dan cuenta de que falta el ordenador de Mario	Cansancio, tristeza, apatía	La escena no es tan tensa como las anteriores, están agotados y la intensidad emocional de la escena es baja.
<b>Cap. 12Ax,IyD Esc 17: Despedida de Irene, Alex y Dani</b>	Tras un día largo y duro se despiden si energías	Cansancio, tristeza, apatía	Es momento de apoyo de unos a otros. No tienen energías y se sostienen entre ellos.

<b>Cap 2I Esc 18: Acoso machista callejero</b>	Irene va de camino a casa y se encuentra con Sara, una chica a la que ayuda a salir de una situación desagradable	Miedo, rabia	Miedo de no saber cómo puede acabar la situación.
<b>Cap 2I Esc. 19: Despedida entre Irene y Sara</b>	Cuando consiguen deshacerse de los hombres las chicas se quedan hablando	Alivio, pero no felicidad	Es un momento de sororidad
<b>Cap 2Ax Esc 18-20 Alex y la piscina</b>	Alex va paseando cuando se encuentra con una piscina. Las ganas de disfrutar de su pasión (natación) mezclada con sus dudas y disforia, le llevan a colarse y tirarse con la camiseta puesta.	Ansiedad, agobio, miedo	Momento muy íntimo de Alex, elle con sus pensamientos. Por un lado tiene miedo y no sabe cómo reaccionar (ante situaciones como las del vestuario), pero por otro decide tirarse a la piscina (literalmente) y ser su mejor yo.
<b>Cap 2D Esc. 18 Confrontación con Rafael</b>	Dani se enfrenta a sus padres a través de rafael	Desafiante, rabia, indignación, miedo	Tensión, pero no de suspense sino dramática
<b>Cap 2AayV Esc 17-18: Despedida de Alba y Víctor</b>	Tras un día largo y duro Alba y Víctor se despiden si energías	Cansancio, tristeza, apatía	Es momento de apoyo de unos a otros. No tienen energías y se sostienen entre ellos.

<b>Cap 2V Esc 18: Fotos a los policías</b>	Víctor se queda en el recibidor del hostel haciendo fotos a escondidas de los policías	Tensión, suspense	Giro emocional cuando Alba se va y Víctor fotografía a los policías, vuelve la tensión.
<b>Cap 2Aa Esc. 19-24: Confrontación con Montse</b>	Montse y Alba discuten en el hstotal	Ira, frustración, incomprensión	Tensión, pero no de misterio sino emotiva. Ambas están agotadas y explotan expulsando su ira hacia la otra.
<b>Cap 2Aa Esc. 25: Reconciliación con Montse</b>	Resolución de la confrontación anterior. Ambas se dan cuenta de la situación y se apoyan entre ellas	Ternura, amor, cariño, refugio	Contraposición con las escenas anteriores
<b>Cap 2V Esc 19: Investigación en su habitación</b>	Víctor está con el ordenador investigando sobre su padre	Tensión, misterio, investigación	Víctor está agotado pero las ganas de saber de su padre le pueden y sigue con su investigación
<b>Cap. 2V Esc 20-21: Víctor ve a montse</b>	Víctor se asoma al pasillo y ve a la madre de Alba, le hace pensar en ella	Desamor, melancolía, tristeza	De nuevo, vuelve al estado emocional dramático: a pesar de todos los problemas que tiene, lo que le está preocupando el amor

--	--	--	--

Leyenda:

**Thriller:** aquellas escenas que corresponden a la atmósfera de suspense: investigaciones, secretos, conversaciones a escondidas...

**Juvenil y emotiva:** aquellas escenas que corresponden a la atmósfera desenfadada: amistad, diversión, cuidados, rebelión adolescente...

#### 6.9.4. Cue Sheet

Cue	Capítulo	Título	Autor/a	Tipo	Origen
1	Cap. 1	Empezar	Carla Font	Extradiegética y diegética	Cesión derechos
2	Cap. 1 y 2	Tema original Sin Señal	Dennis Gleiss	Extradiegética	Composición original para Sin Señal
3	Cap.1	Amor i amistat	Jazzwoman	Extradiegética y diegética	Cesión derechos
4	Cap. 2 (Irene)	Aquelarre	Picatoste	Extradiegética	Licencia Jamendo
5	Cap. 2 (Alex)	Sport Energetic Rock	Bulbasound	Extradiegética	Licencia Jamendo
6	Cap. 2 (Dani)	Leg Twitch	Professor Kliq	Extradiegética	Licencia Jamendo

Agrupación de plantas de cámara y micro creados por los departamentos correspondientes de cara al rodaje del Teaser y de los fragmentos del capítulo 2.

### CONTIENE

**6.10.1. Piloto. Teaser**

**6.10.2. Capítulo 2 Parte Conjunta**

**6.10.3 Guion Capítulo 2 Alex**

**6.10.4 Guion Capítulo 2 Víctor**

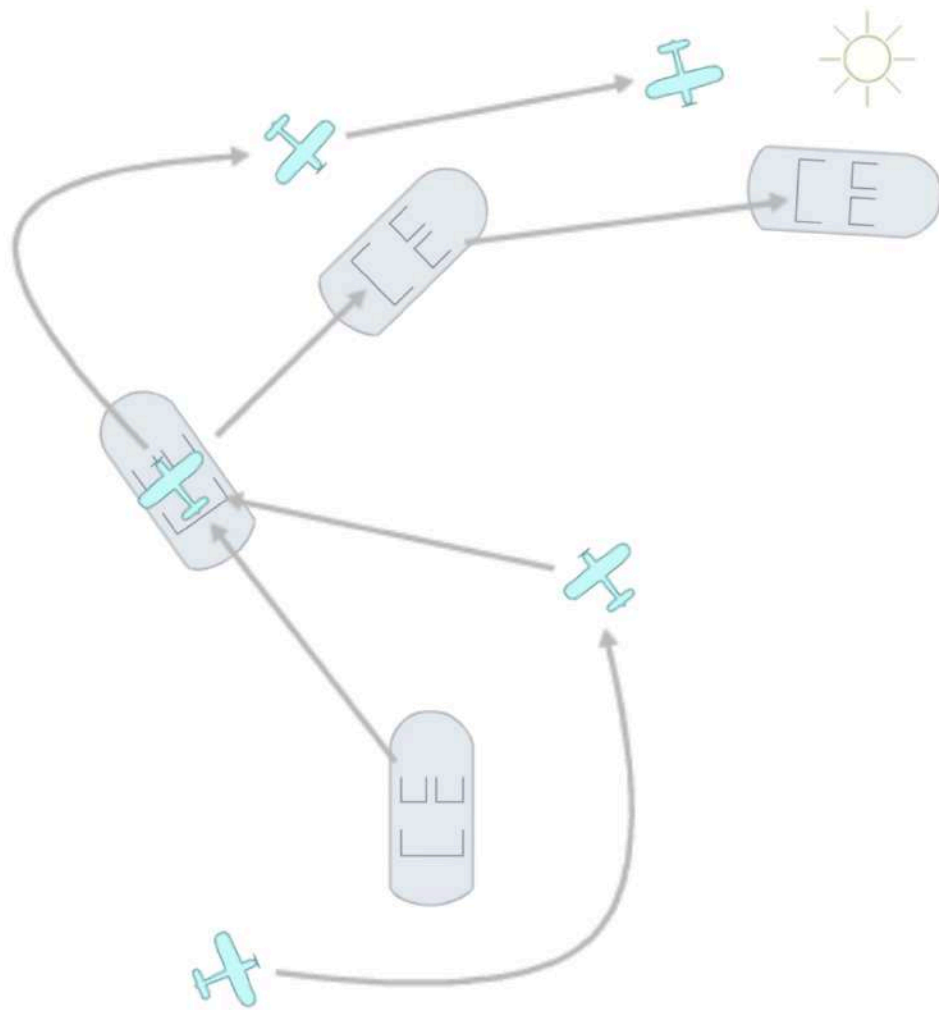
**6.10.5 Guion Capítulo 2 Alba**

**6.10.6 Guion Capítulo 2 Dani**

**6.10.7 Guion Capítulo 2 Irene**

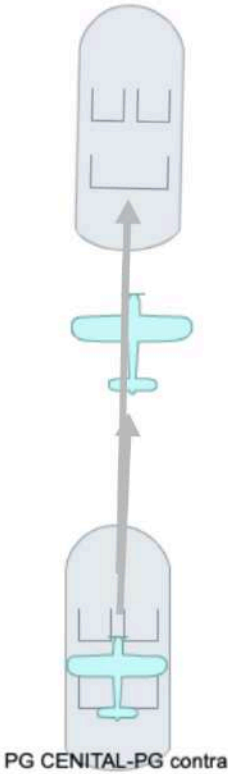


ESCENA 1  
CARRETERA  
TEASER

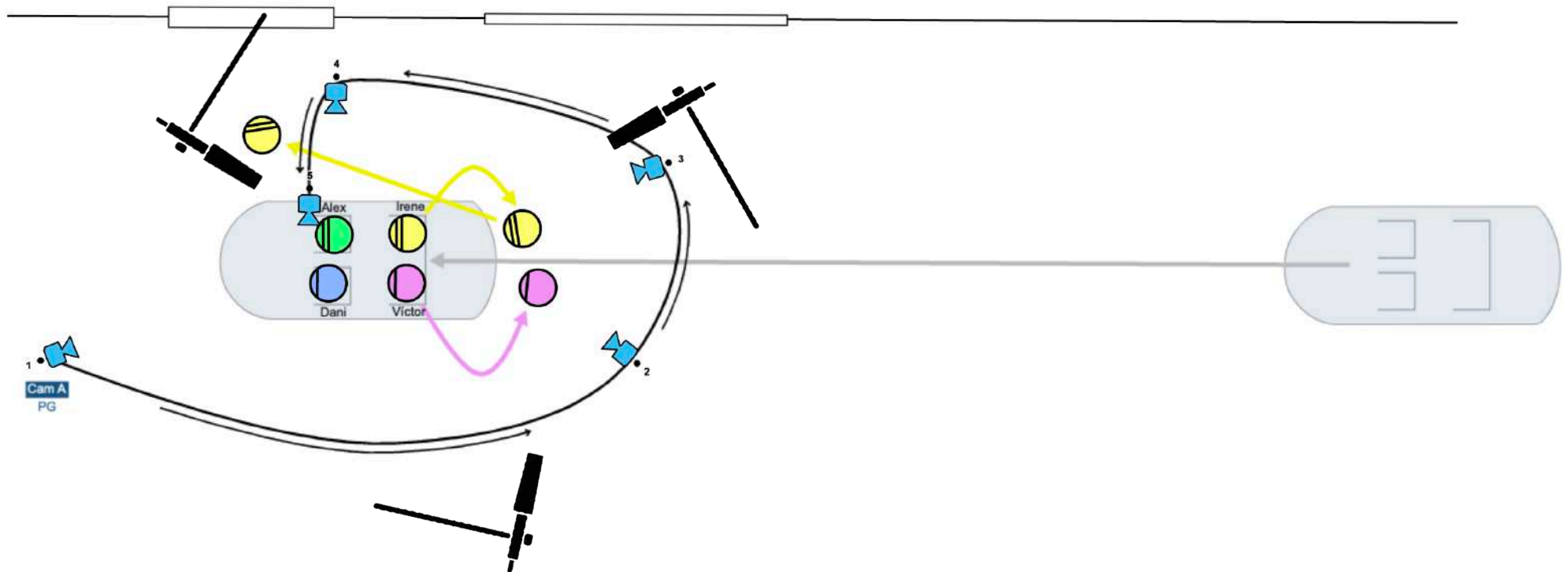


ESCENA 2  
ENTRADA PUEBLO  
TEASER

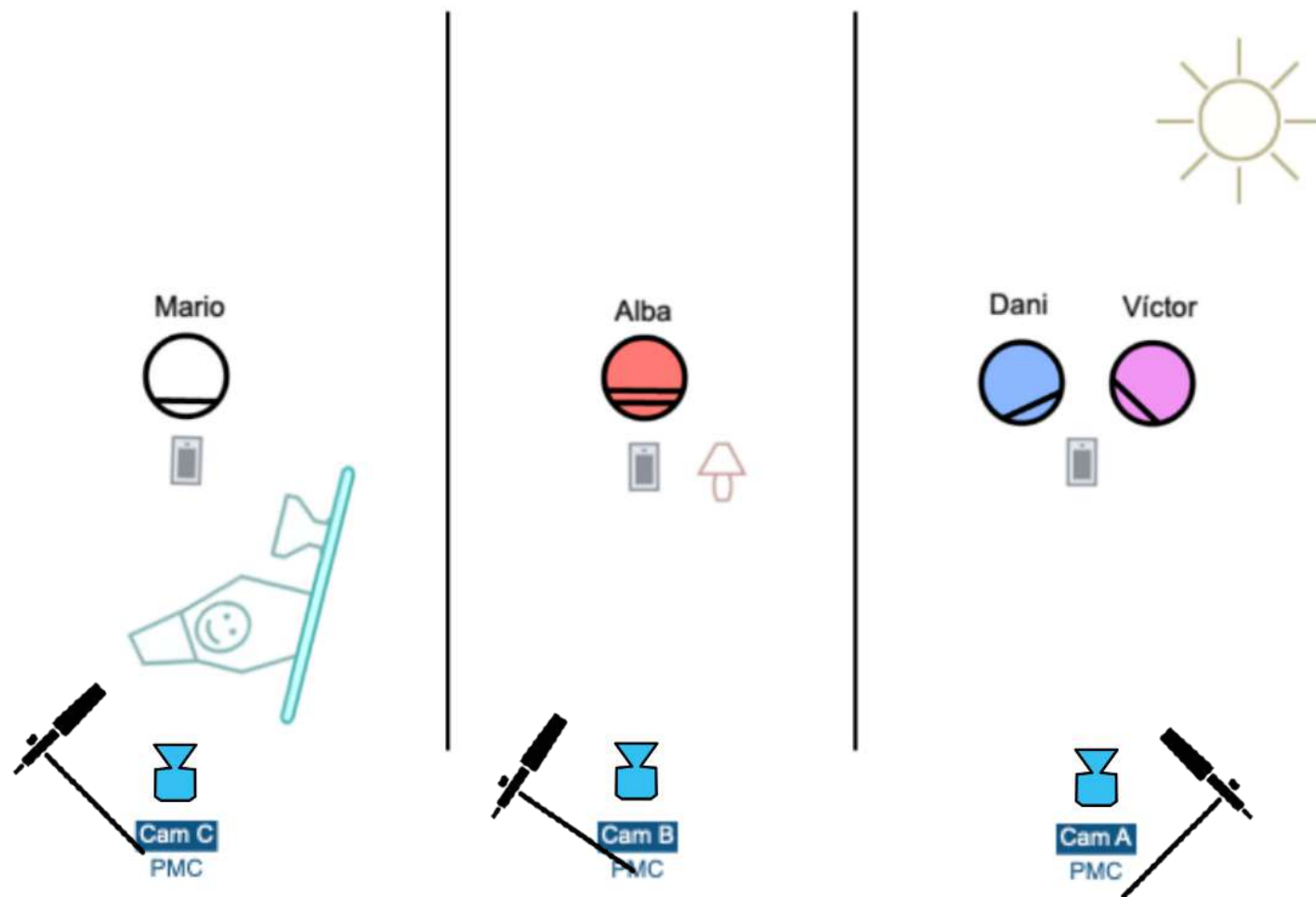
NOMBRE PUEBLO



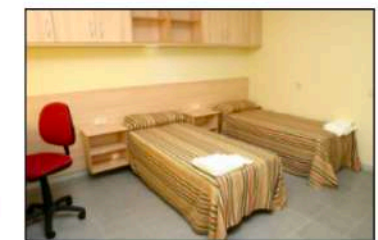
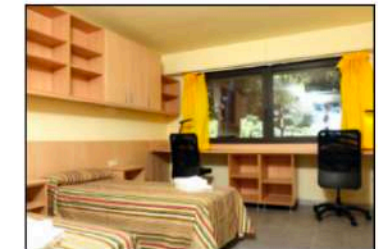
ESC 3  
ENTRADA CASA DANI  
TEASER



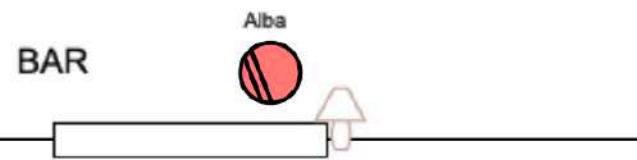
ESCENA 4  
CALLE/HOSTAL/HABITACIÓN MARIO  
TEASER



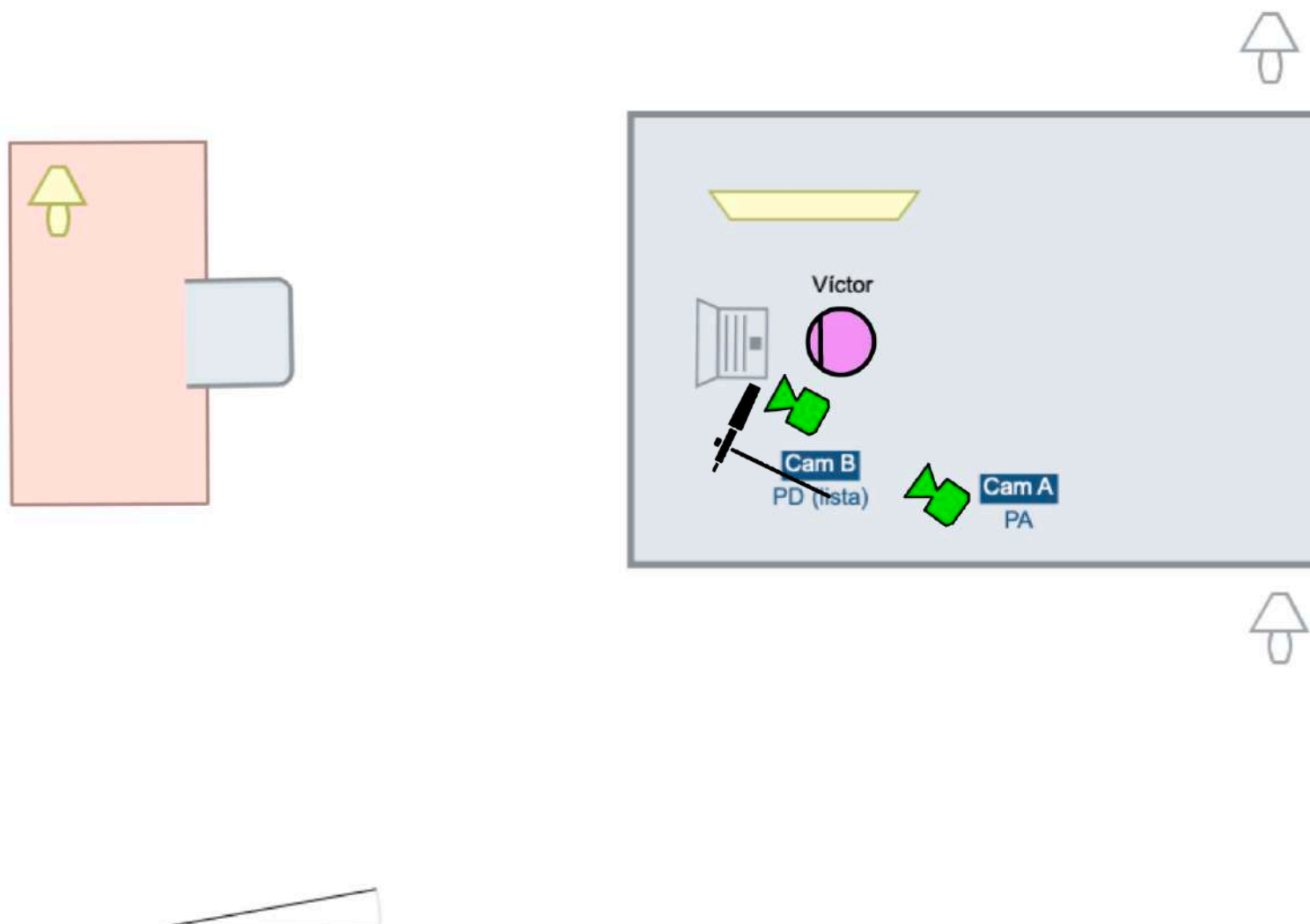
ESC 4 y 5  
HABITACIÓN MARIO  
TEASER



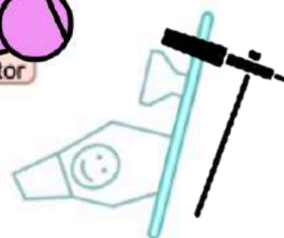
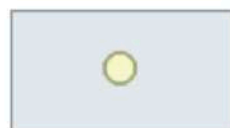
# ESC 6 PLAZA MAYOR TEASER



ESC 21  
HOSTAL-HABITACIÓN VÍCTOR  
VÍCTOR



ESCENA 8  
BAR  
TEASER

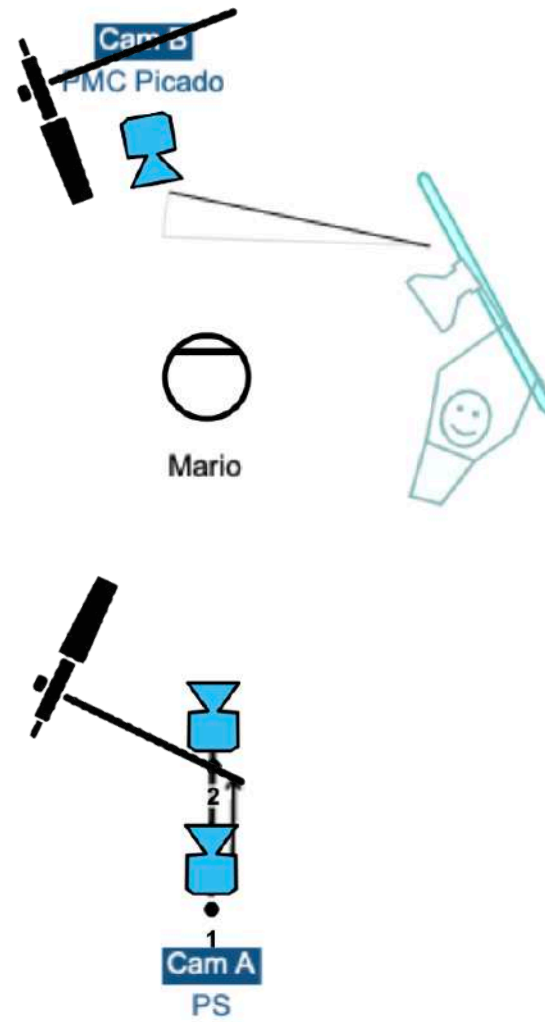


Cam A  
PM-PG

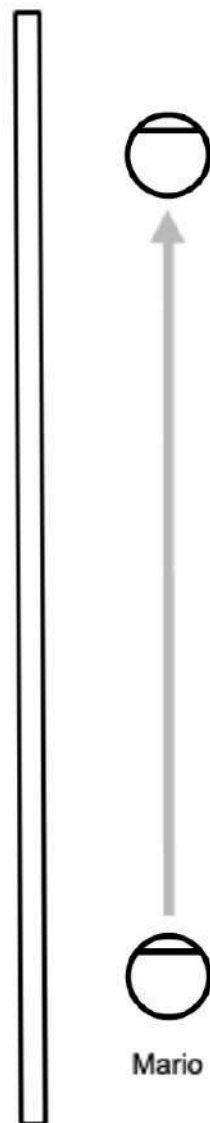




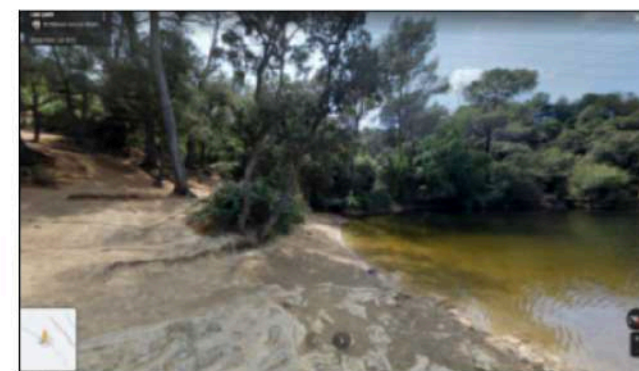
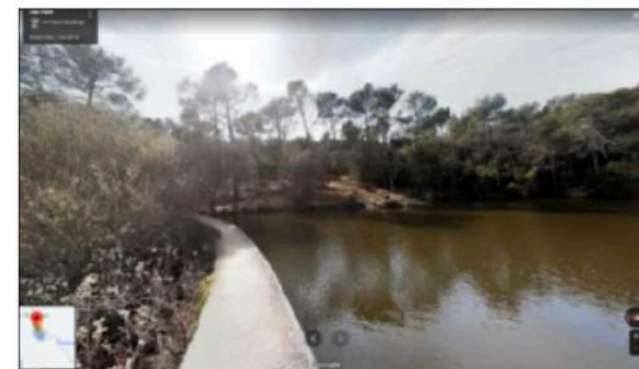
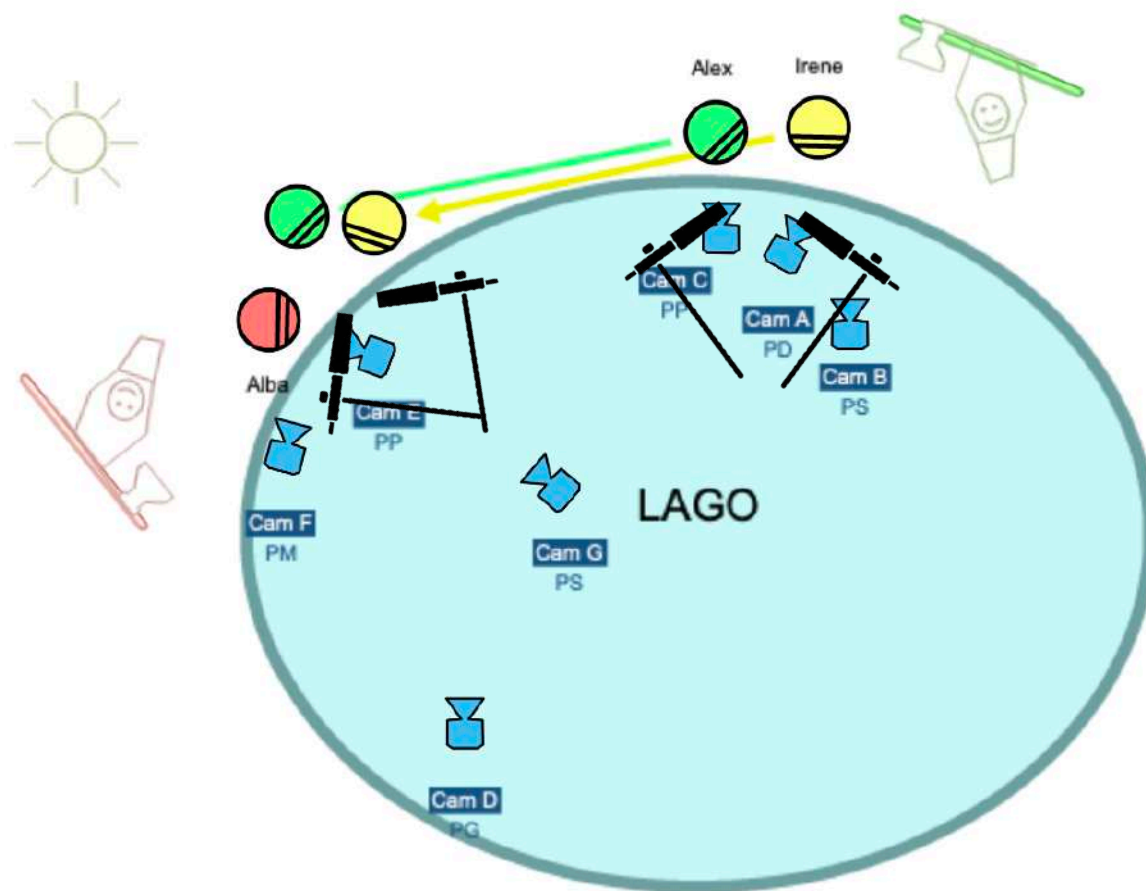
# ESC 9 PUERTA TEASER



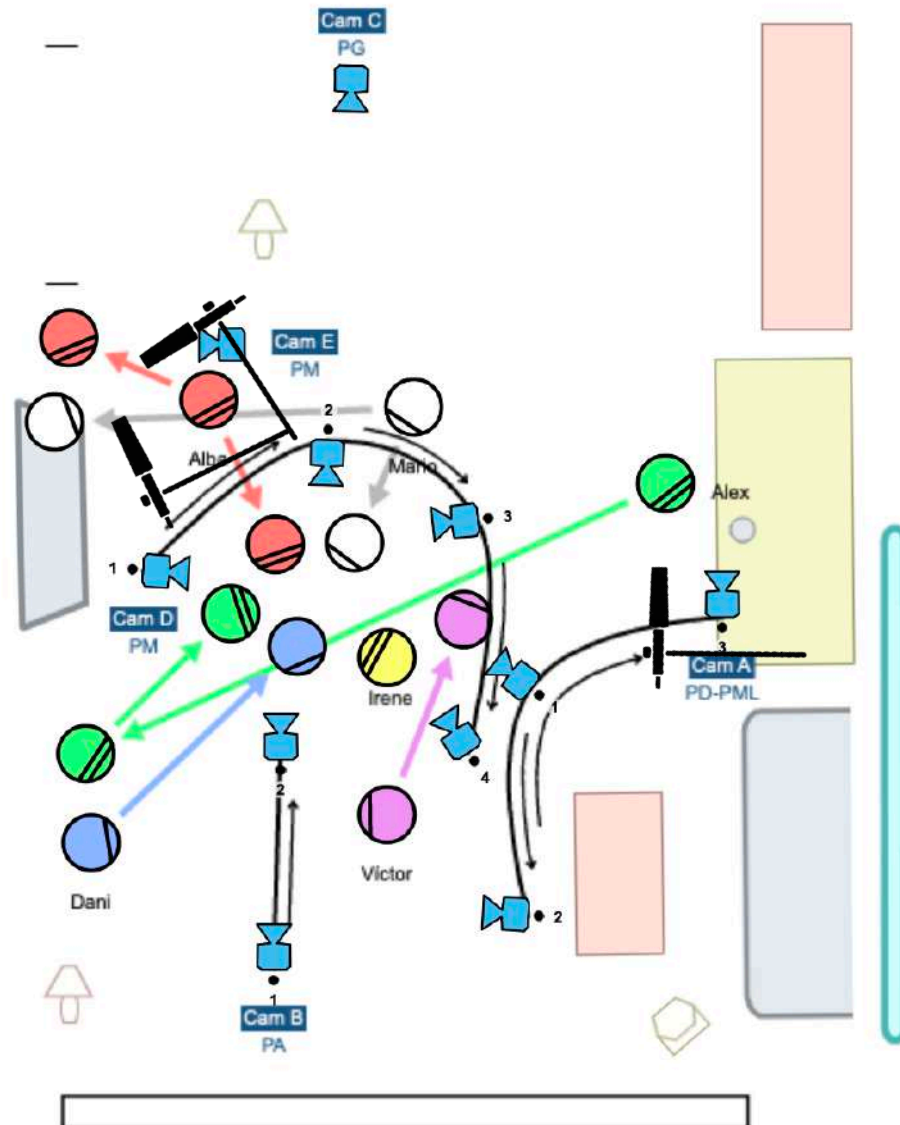
ESC 9  
PLAZA  
TEASER



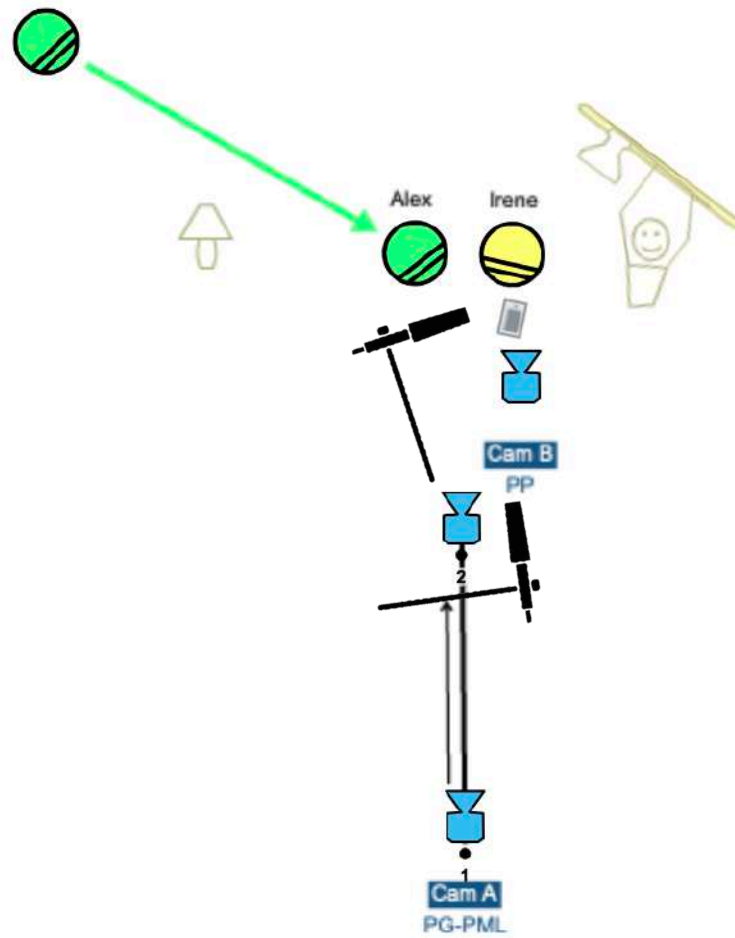
ESC 10  
RÍO  
TEASER



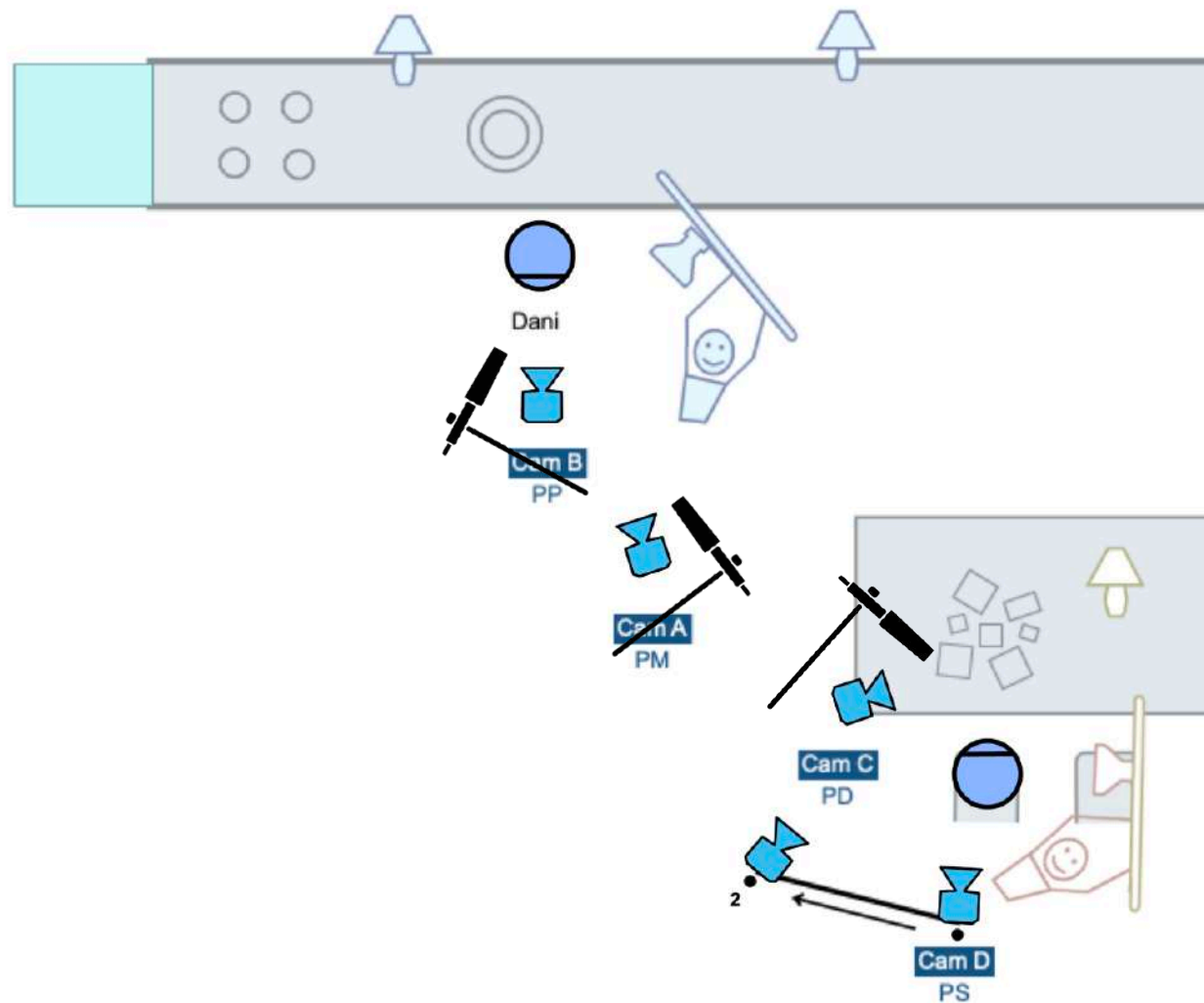
# ESC 11 LOCAL TEASER



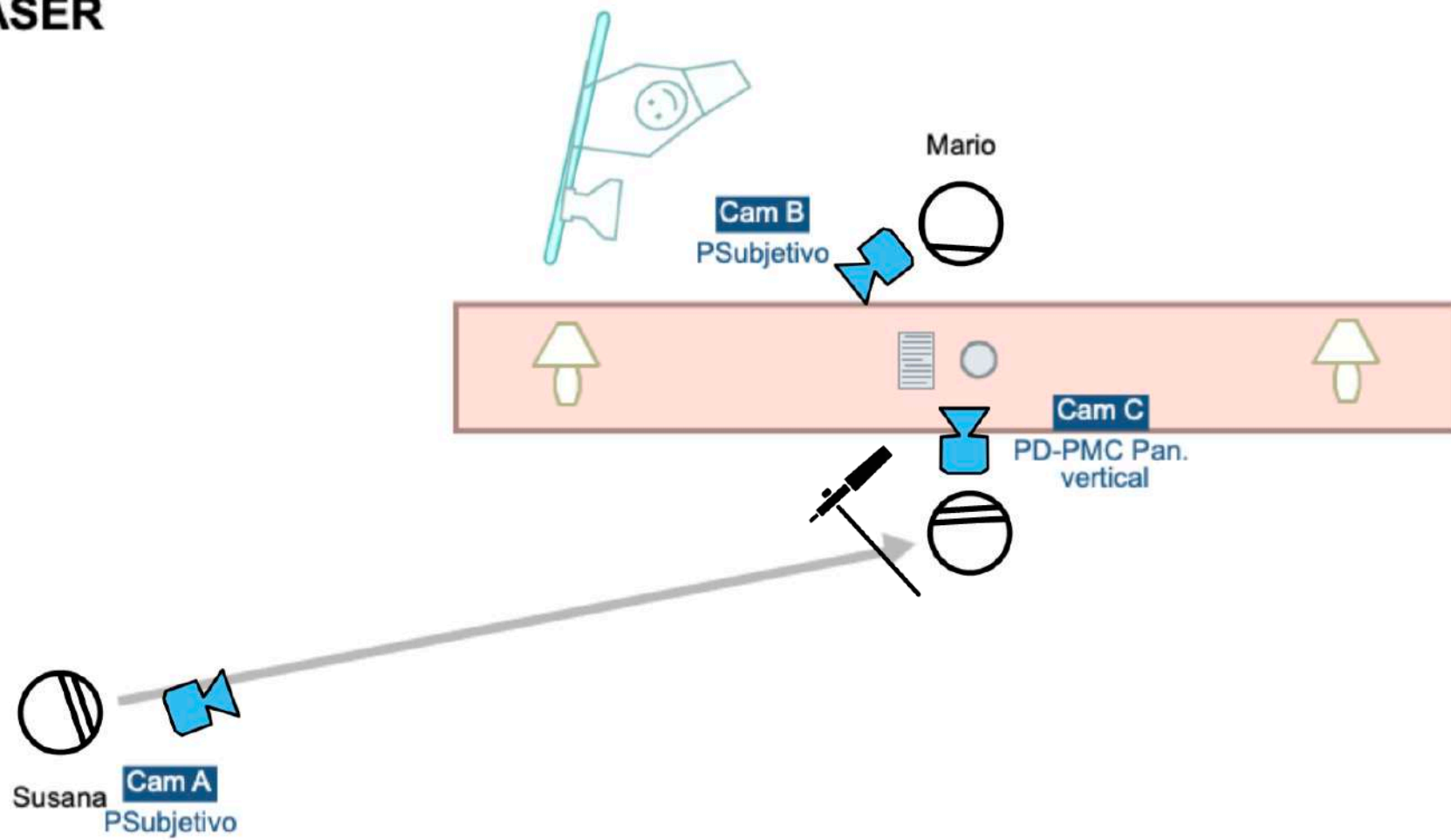
ESC 12  
PUERTA LOCAL  
TEASER



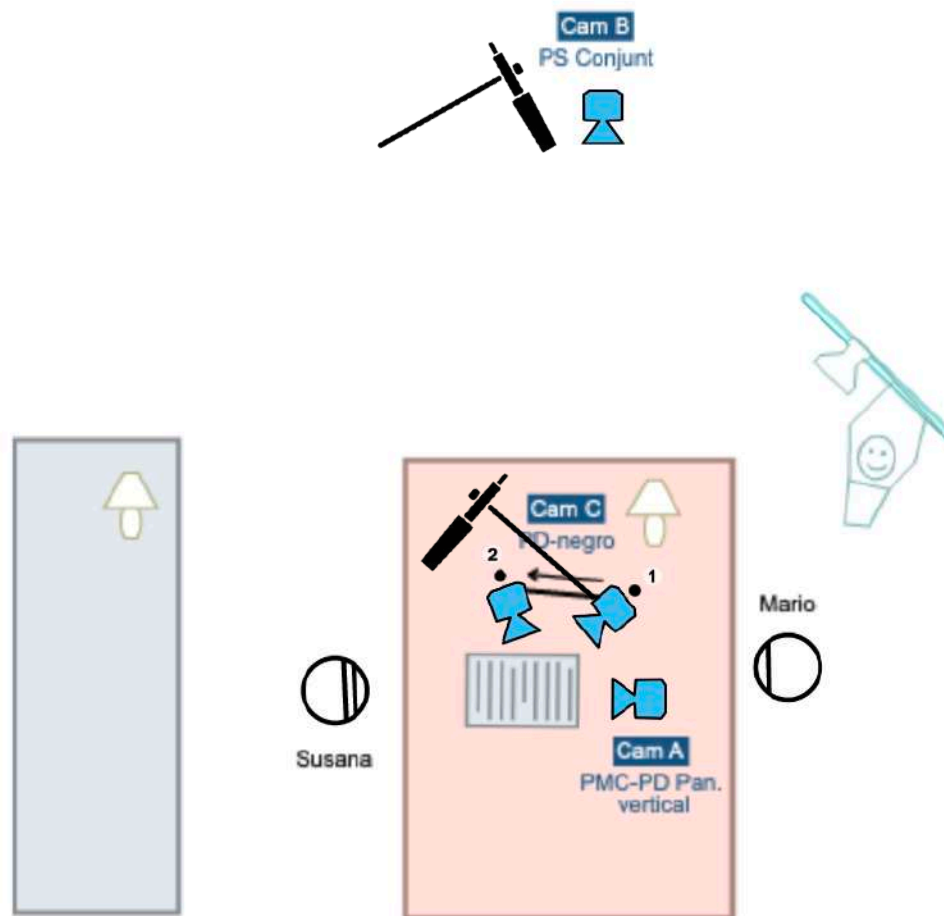
ESC 13 (y flashback)  
COCINA CASA DANI  
TEASER



# ESC 14 BAR TEASER

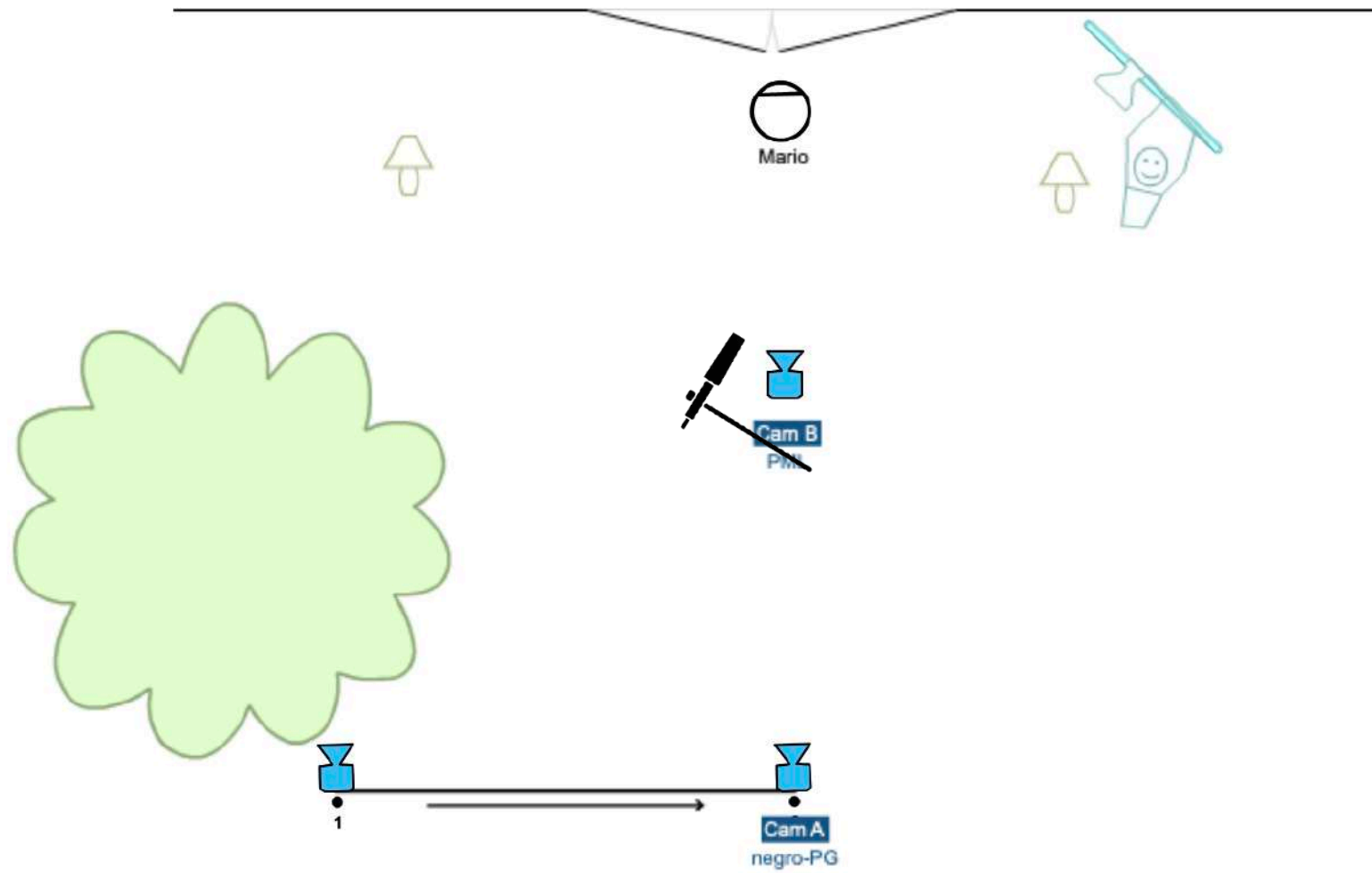


ESC 15  
DESPACHO SUSANA  
TEASER

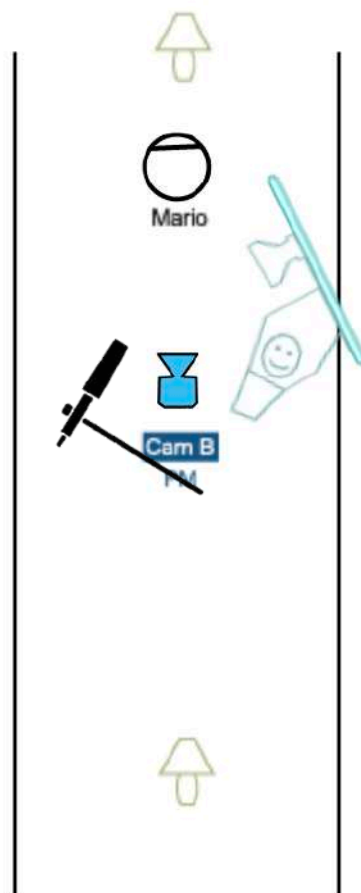




ESC 16  
PUERTA MANSIÓN RIELLS  
TEASER

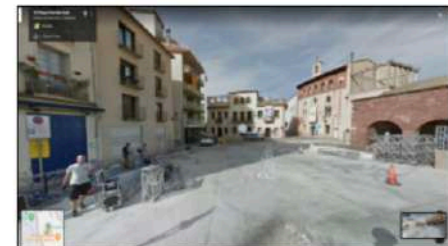
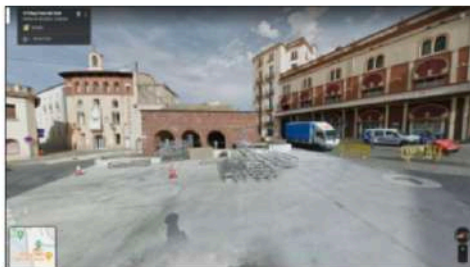
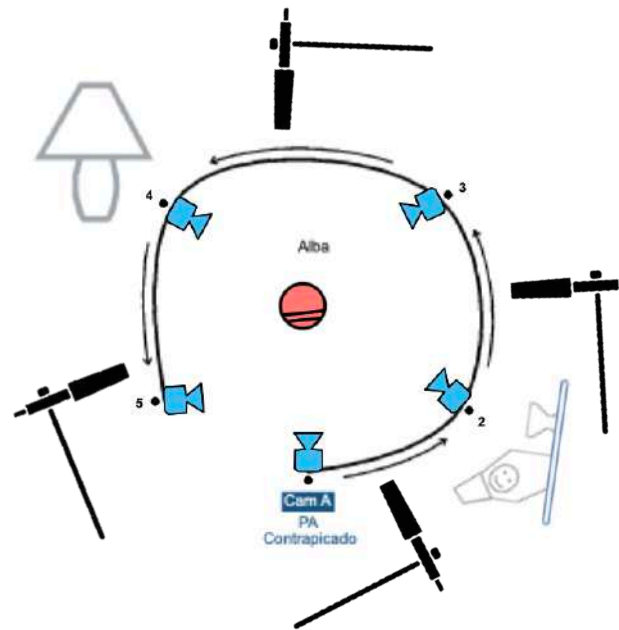


ESC 17  
PASILLO MANSIÓN RIELLS  
TEASER

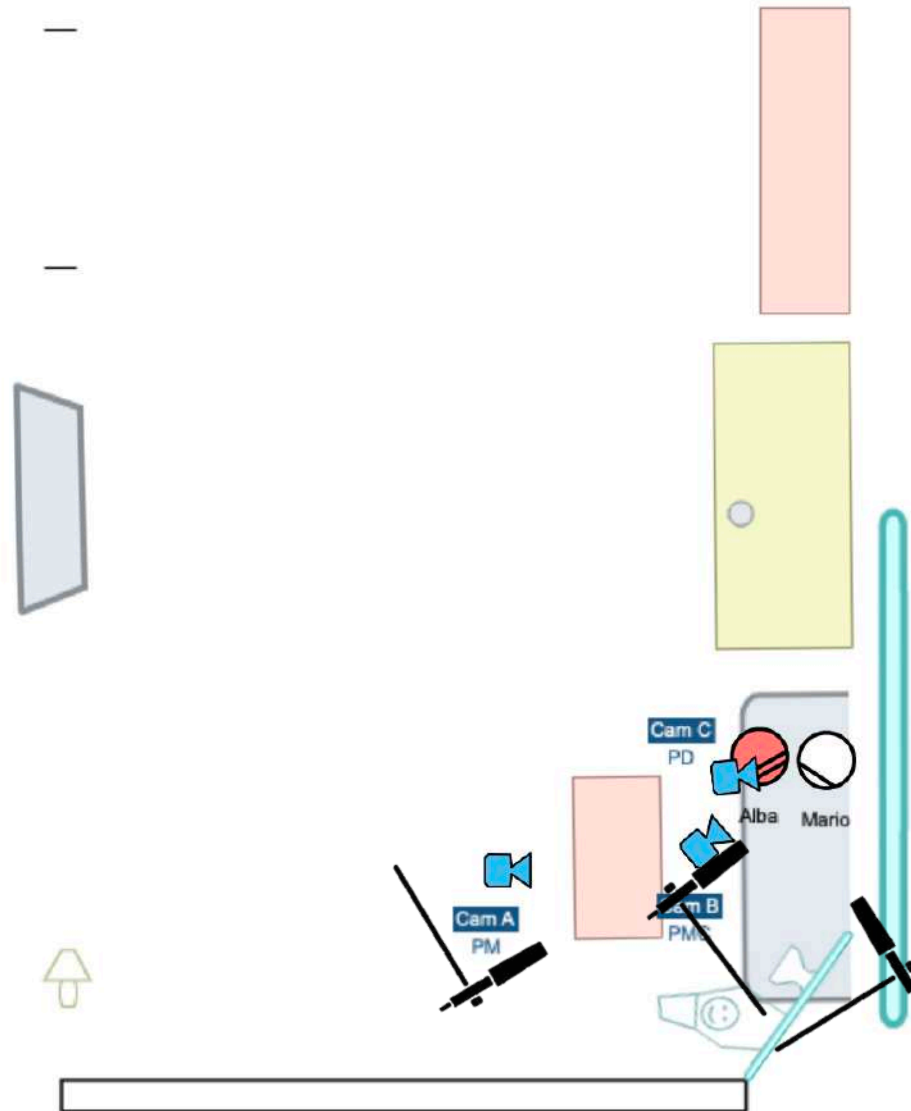


ESC 18  
PLAZA MAYOR  
TEASER

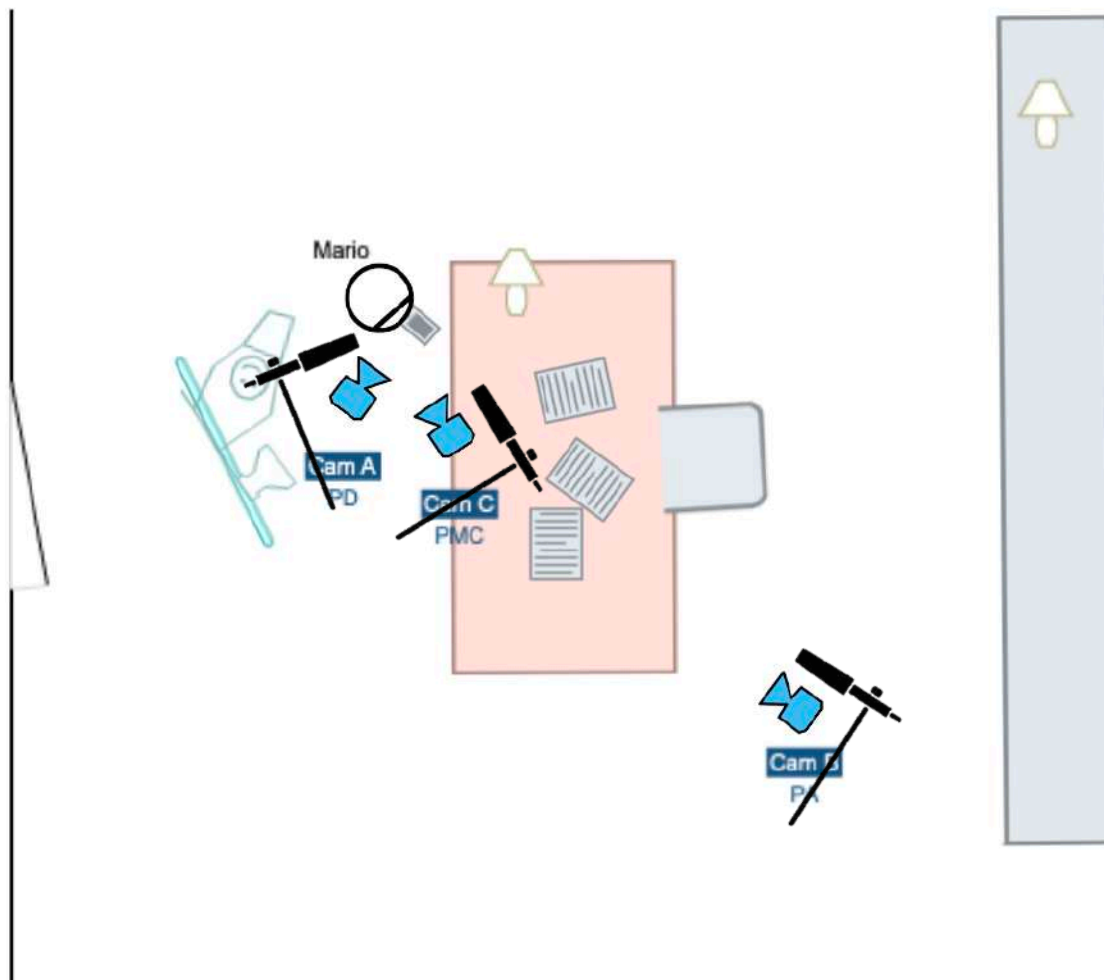
BAR



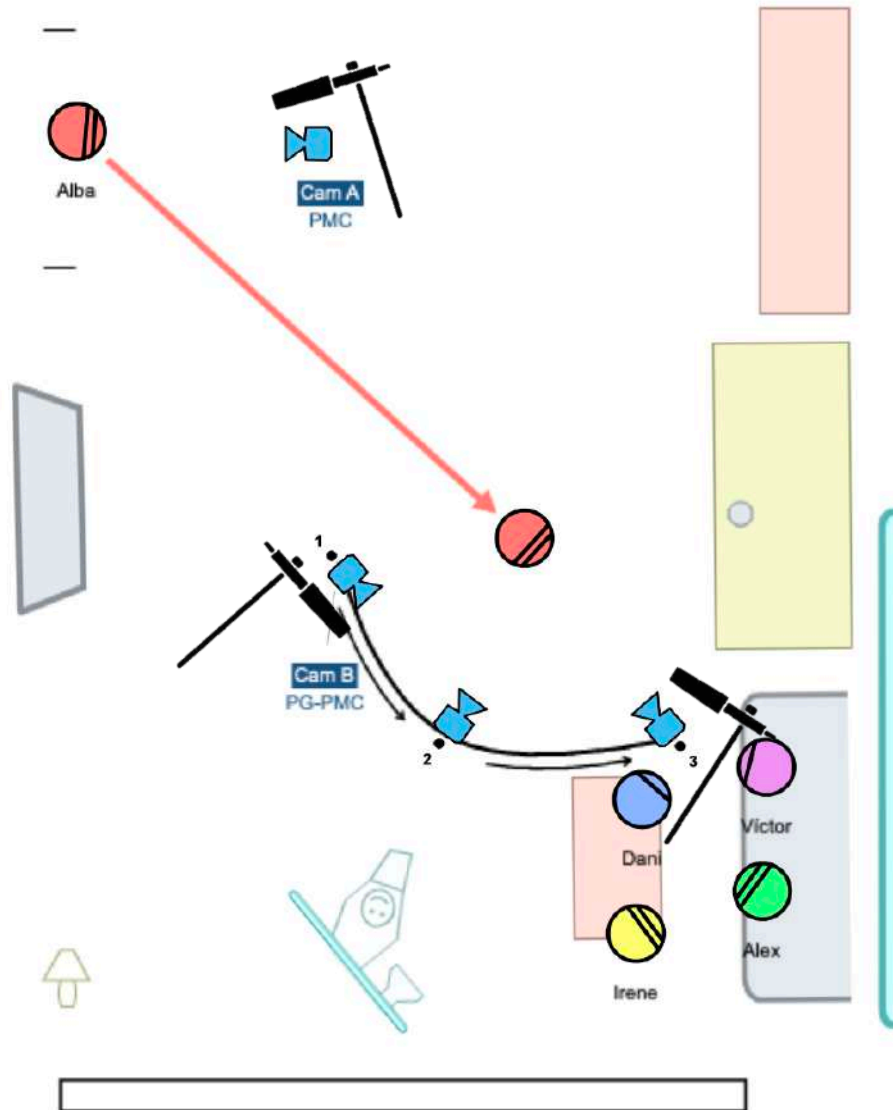
ESC 19  
LOCAL  
TEASER



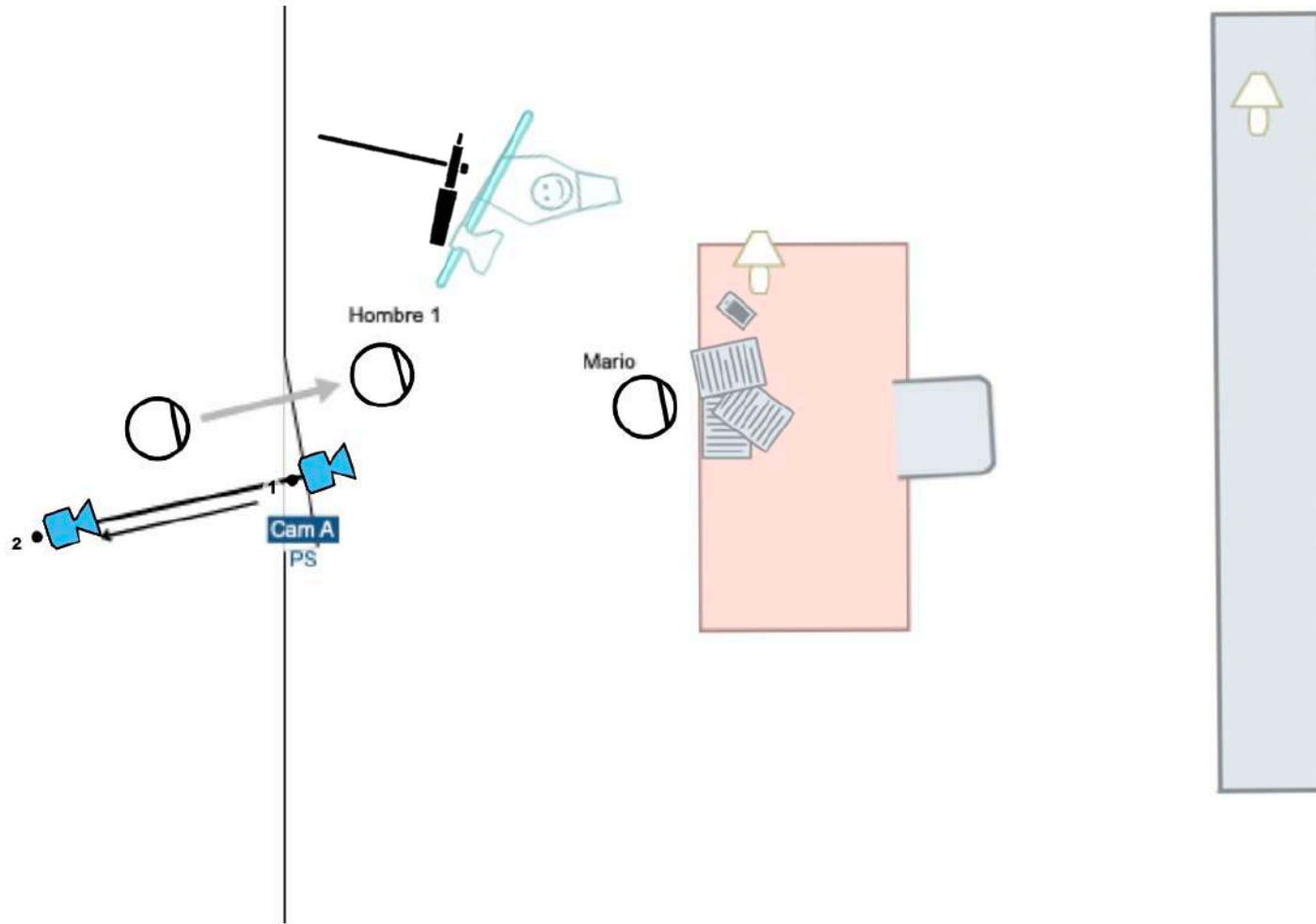
ESC 20  
DESPACHO MANSIÓN RIELLS  
TEASER



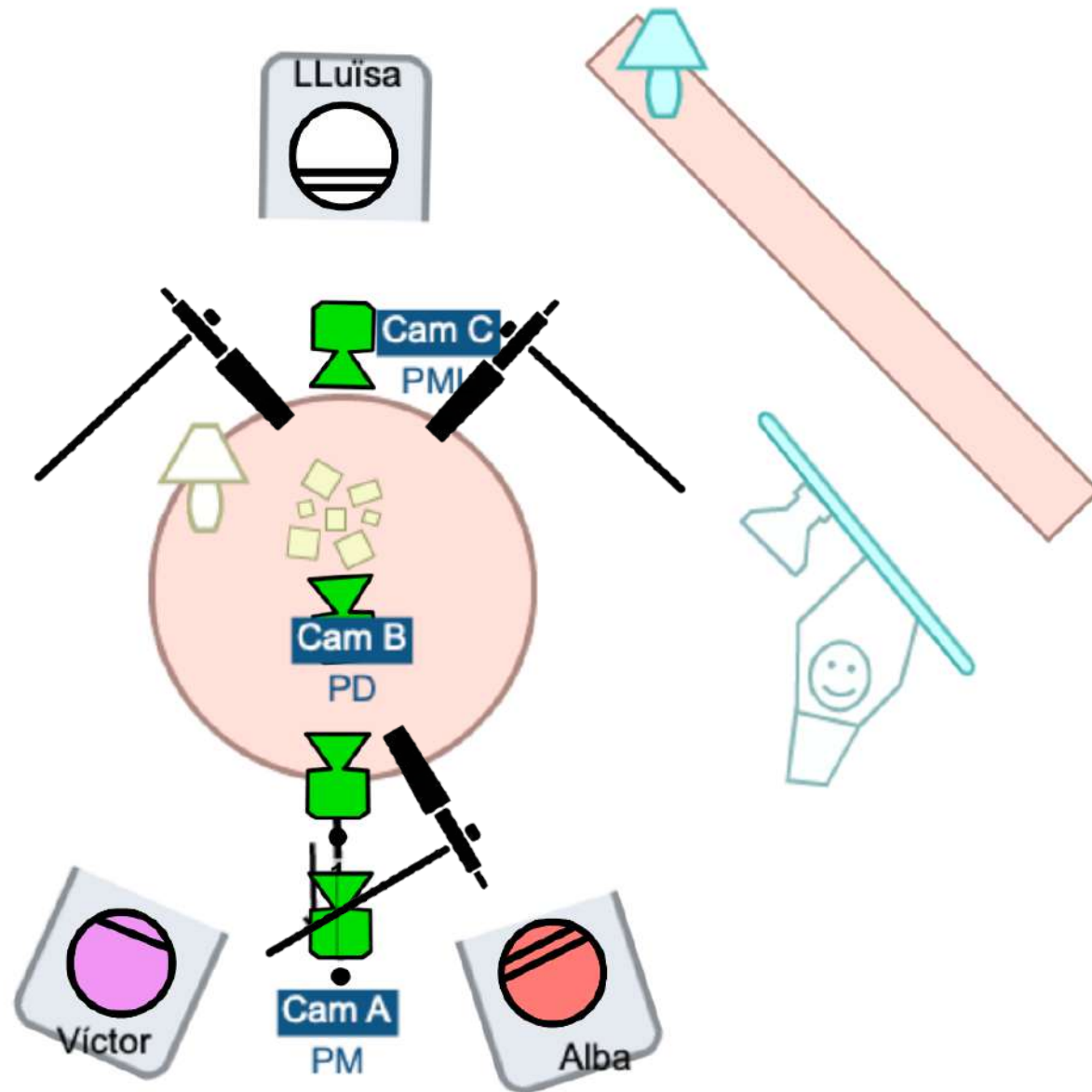
ESC 21/23  
LOCAL  
TEASER



ESC 22  
DESPACHO MANSIÓN RIELLS  
TEASER

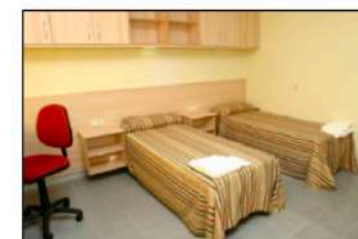
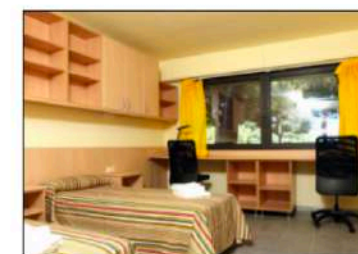
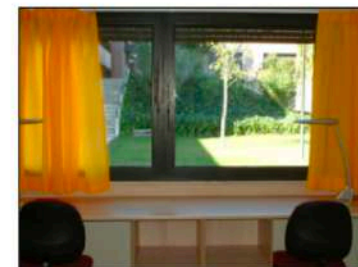
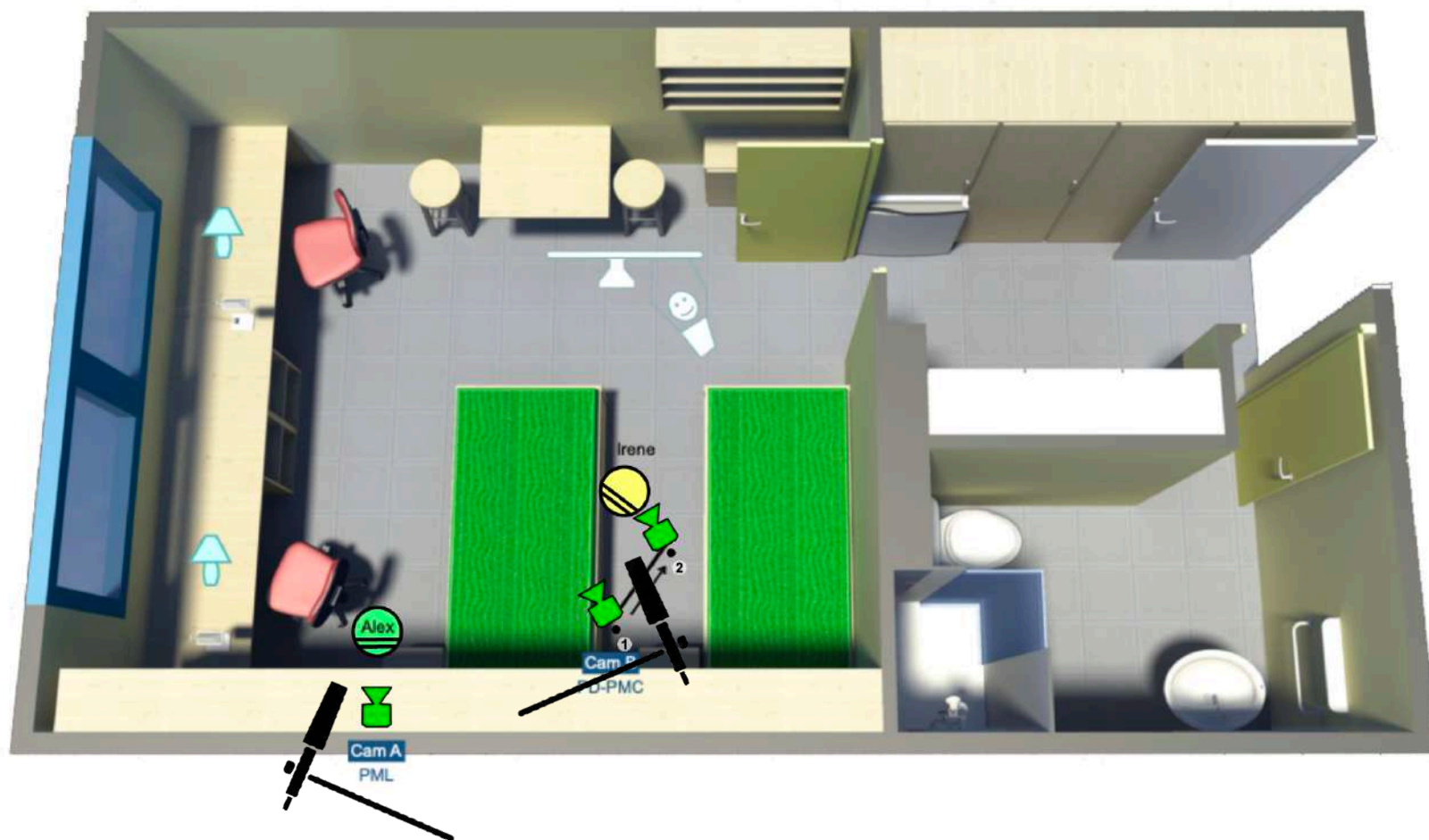


## ESC 1 CASA LLUÏSA

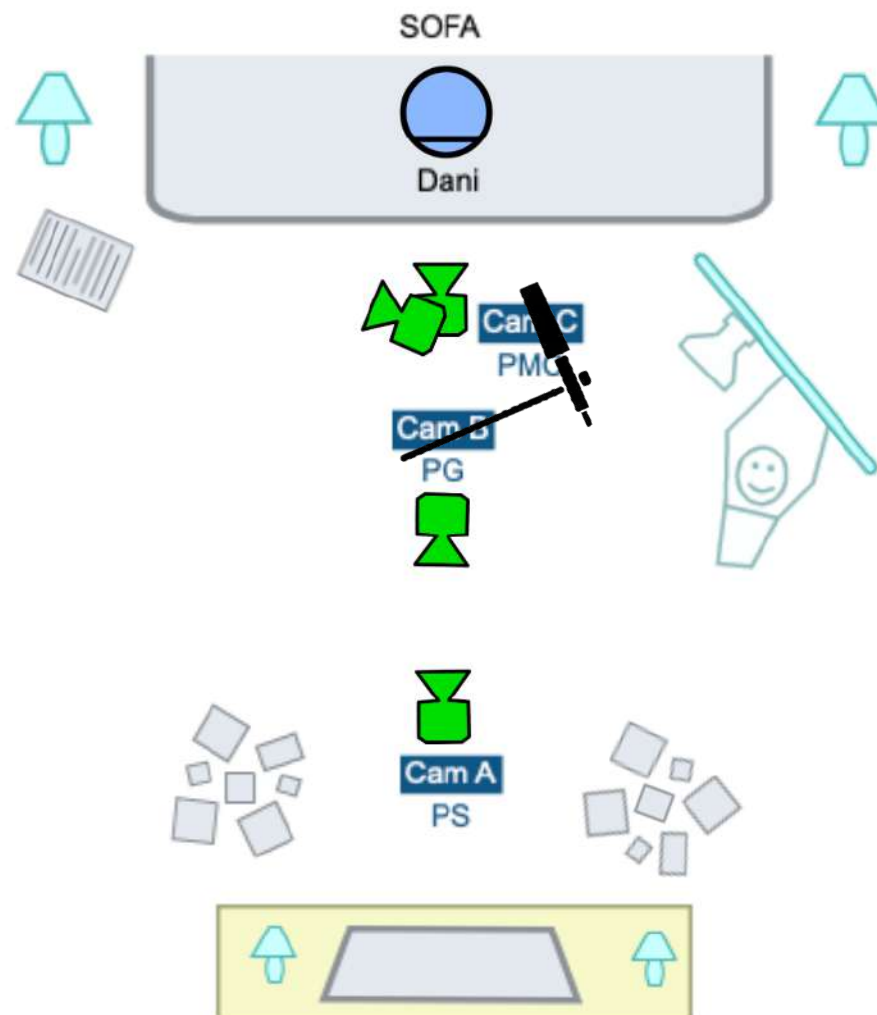




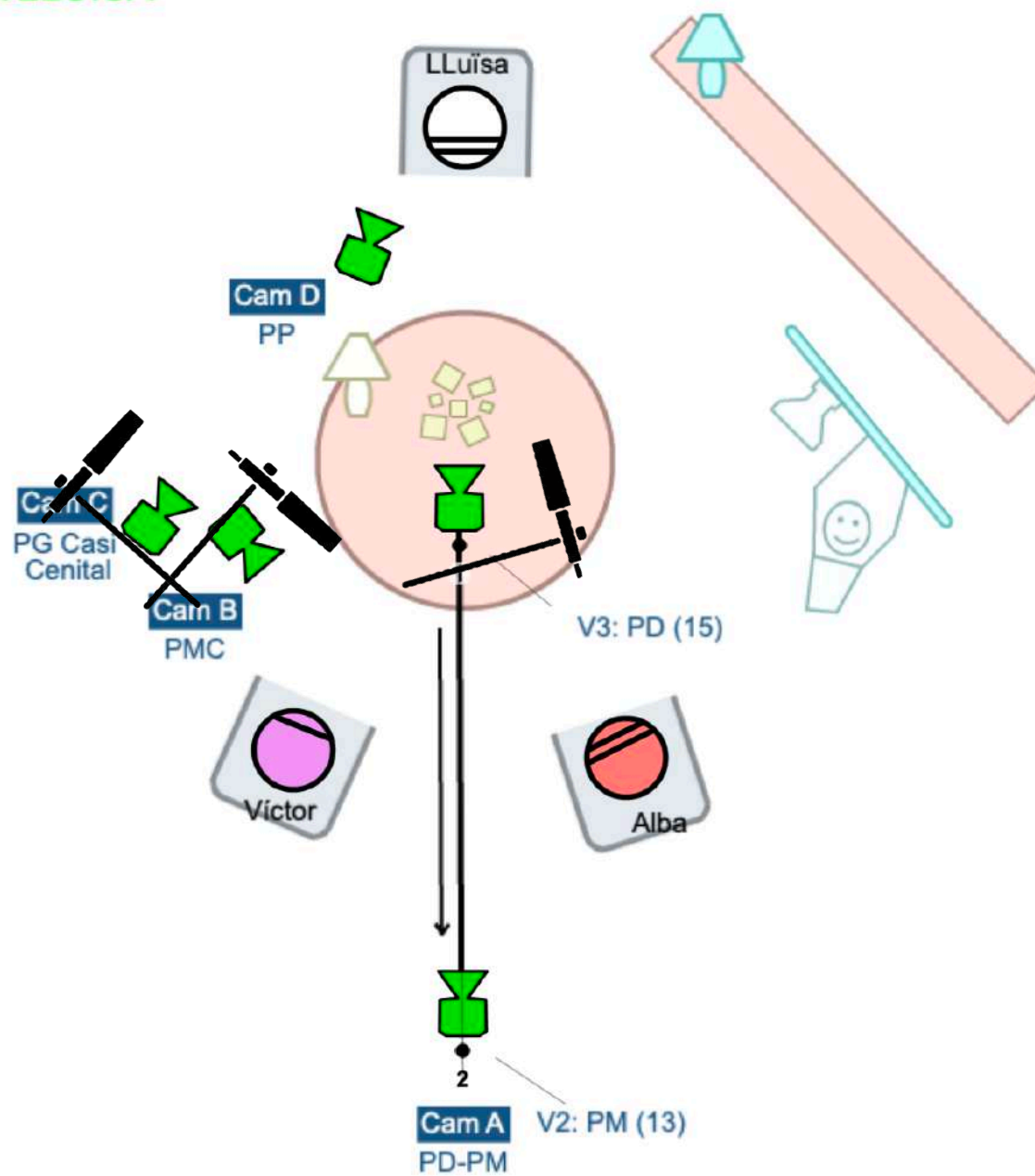
ESC 2  
HABITACIÓN MARIO



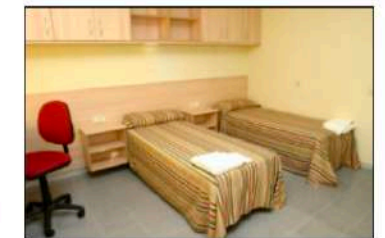
## ESC 3 COMEDOR MARIO



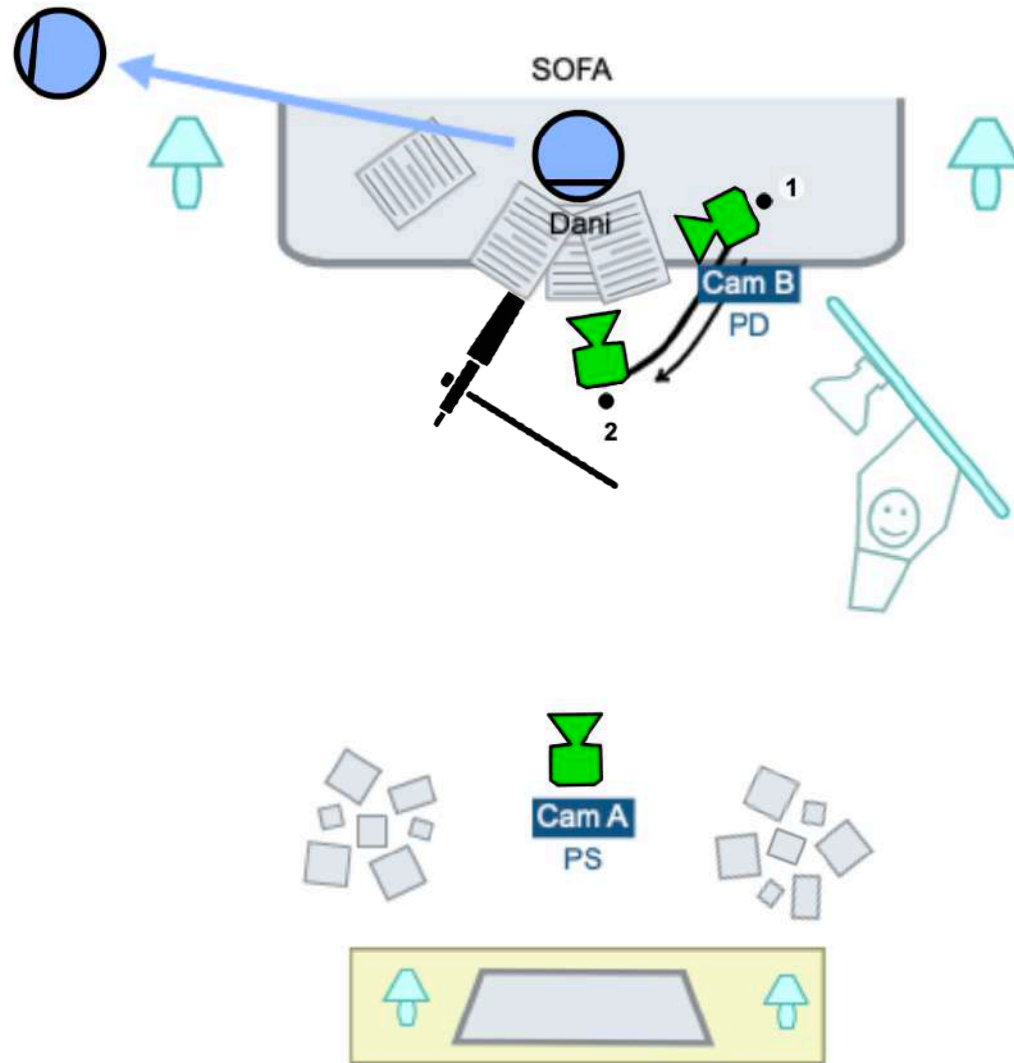
# ESC 4 CASA LLUÏSA



This 3D perspective view illustrates the experimental environment. The room contains a kitchen area with a sink, stove, and cabinets; a dining area with a table and chairs; and a living area with a sofa and armchairs. Three cameras are positioned around the room: Cam A (top left), Cam B (middle right), and Cam C (bottom right). The participants' locations are marked with colored circles: Alex (green), Irene (yellow), and PM (blue). Arrows indicate the field of view for each camera.



ESC 6  
COMEDOR MARIO

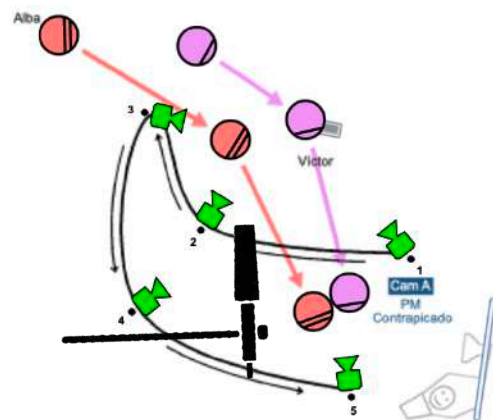




## ESC 7 ENTRADA CASA LLUÏSA

ALBA

VÍCTOR

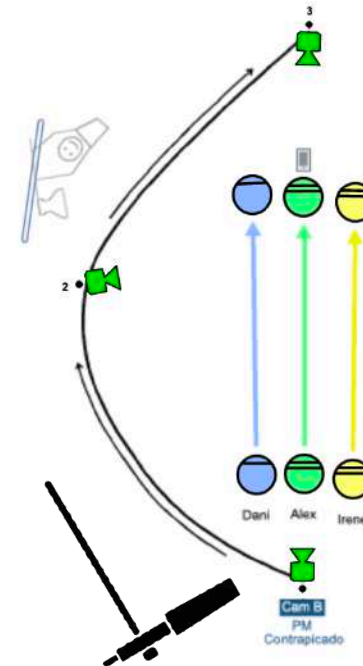


## ESC 8 ENTRADA CASA MARIO

DANI

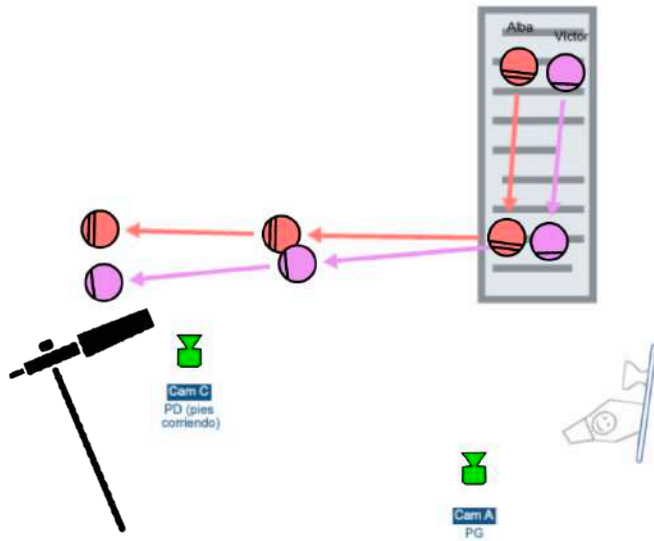
IRENE

ALEX



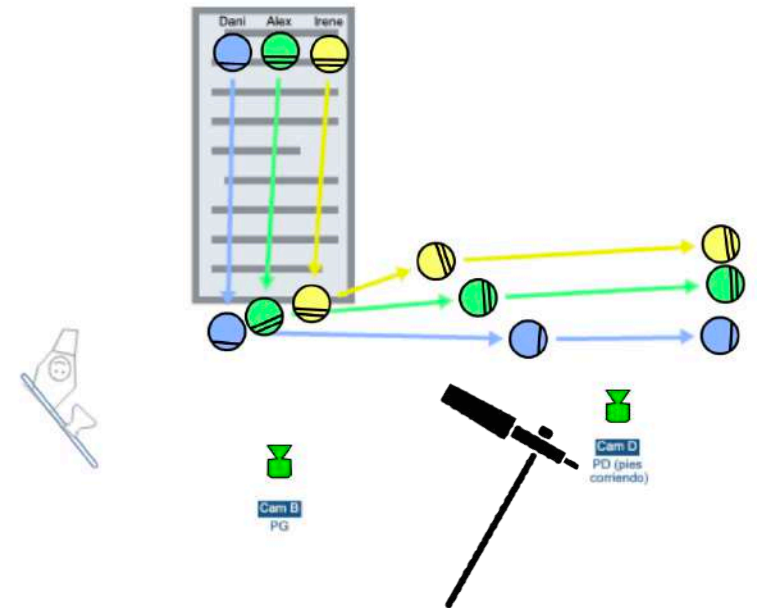
## ESC 9 y 11 ESCALERAS

ALBA  
VÍCTOR



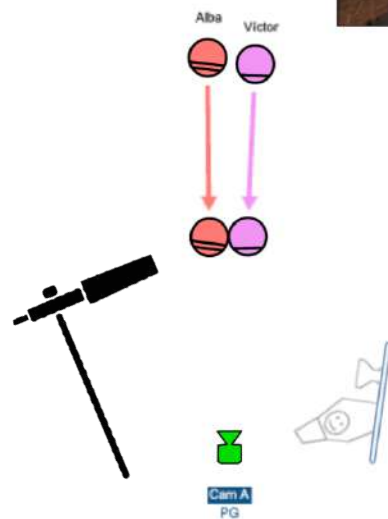
## ESC 10 y 12 ESCALERAS

DANI  
IRENE  
ALEX



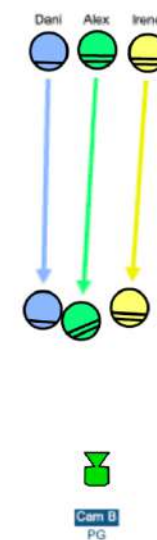
# ESC 13 PUENTE

ALBA  
VÍCTOR



# ESC 14 ARCOS

DANI  
IRENE  
ALEX



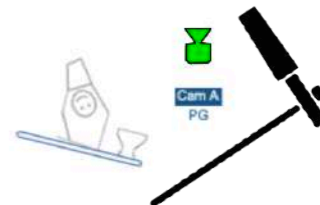
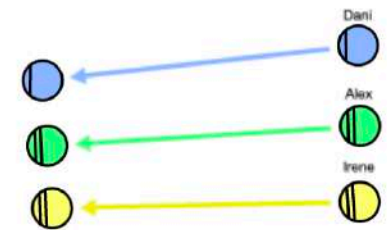
OPCIÓN COMÚN



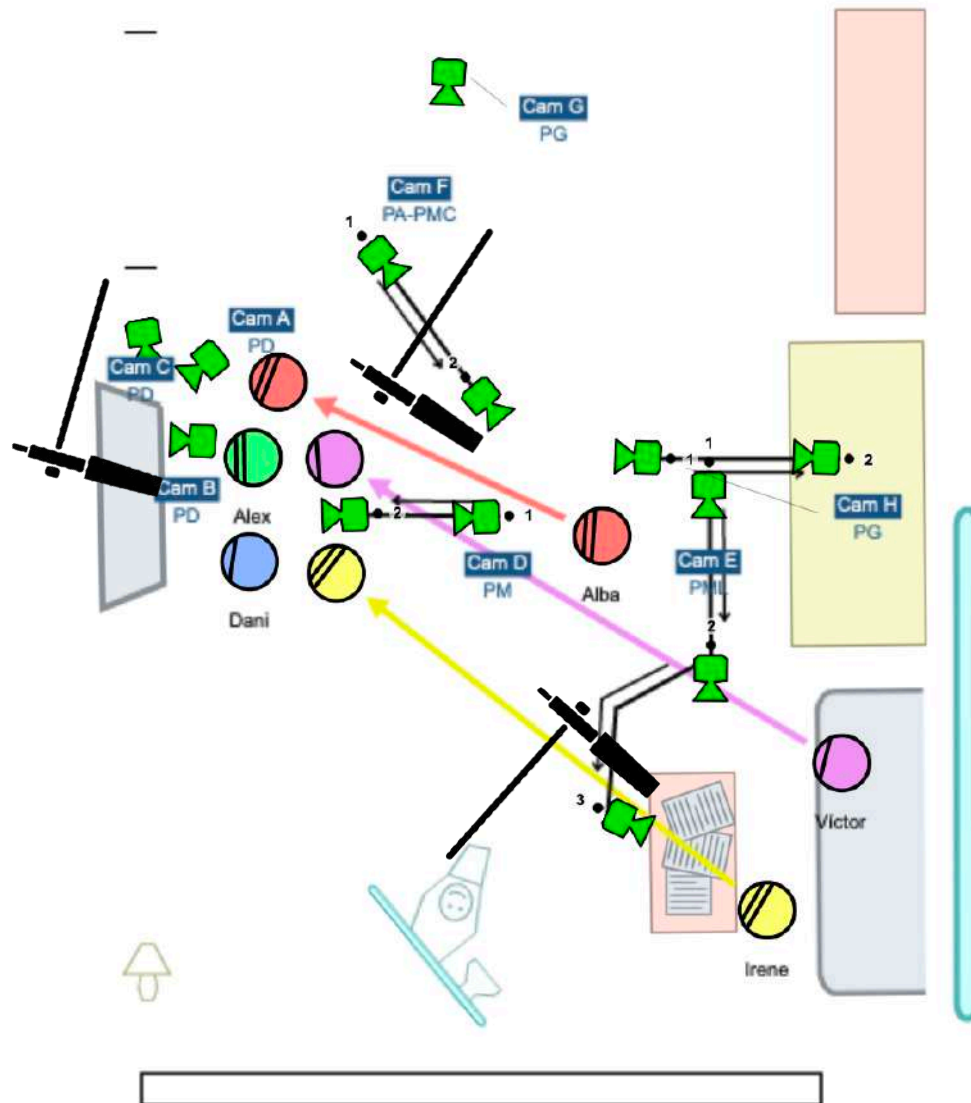
ESC 15  
ENTRADA LOCAL

ALBA  
VÍCTOR

DANI  
IRENE  
ALEX



# ESC 16 LOCAL

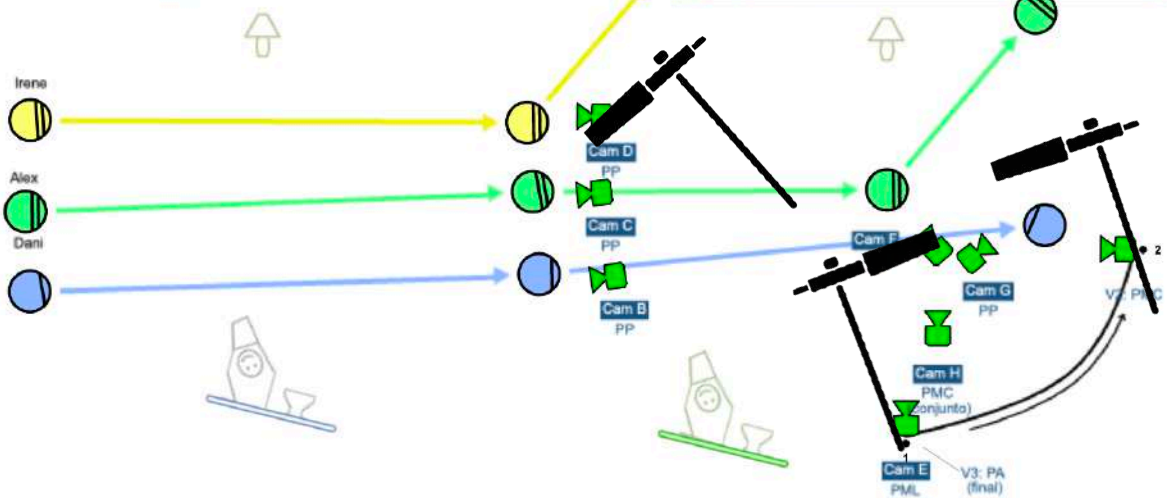
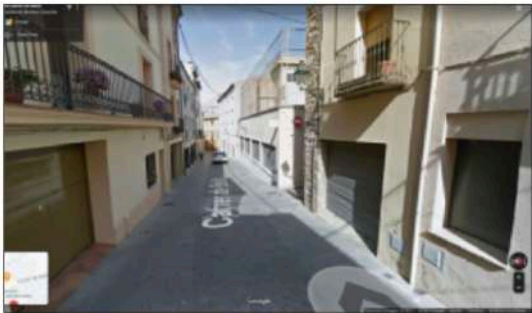
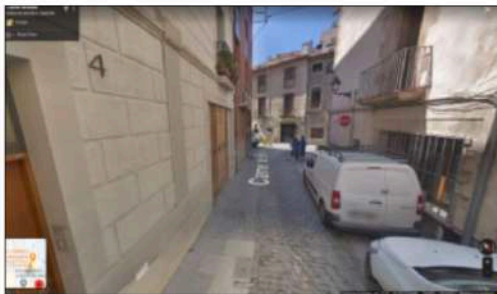


ESC 17  
ENTRADA LOCAL

DANI

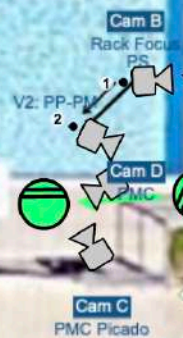
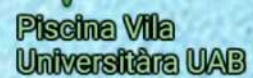
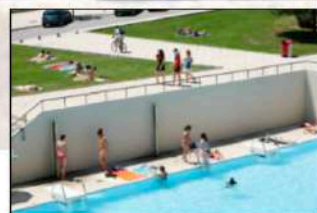
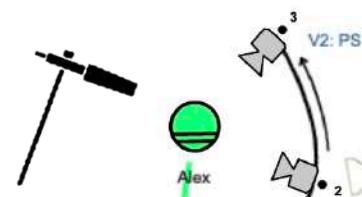
IRENE

ALEX





**ALEX**

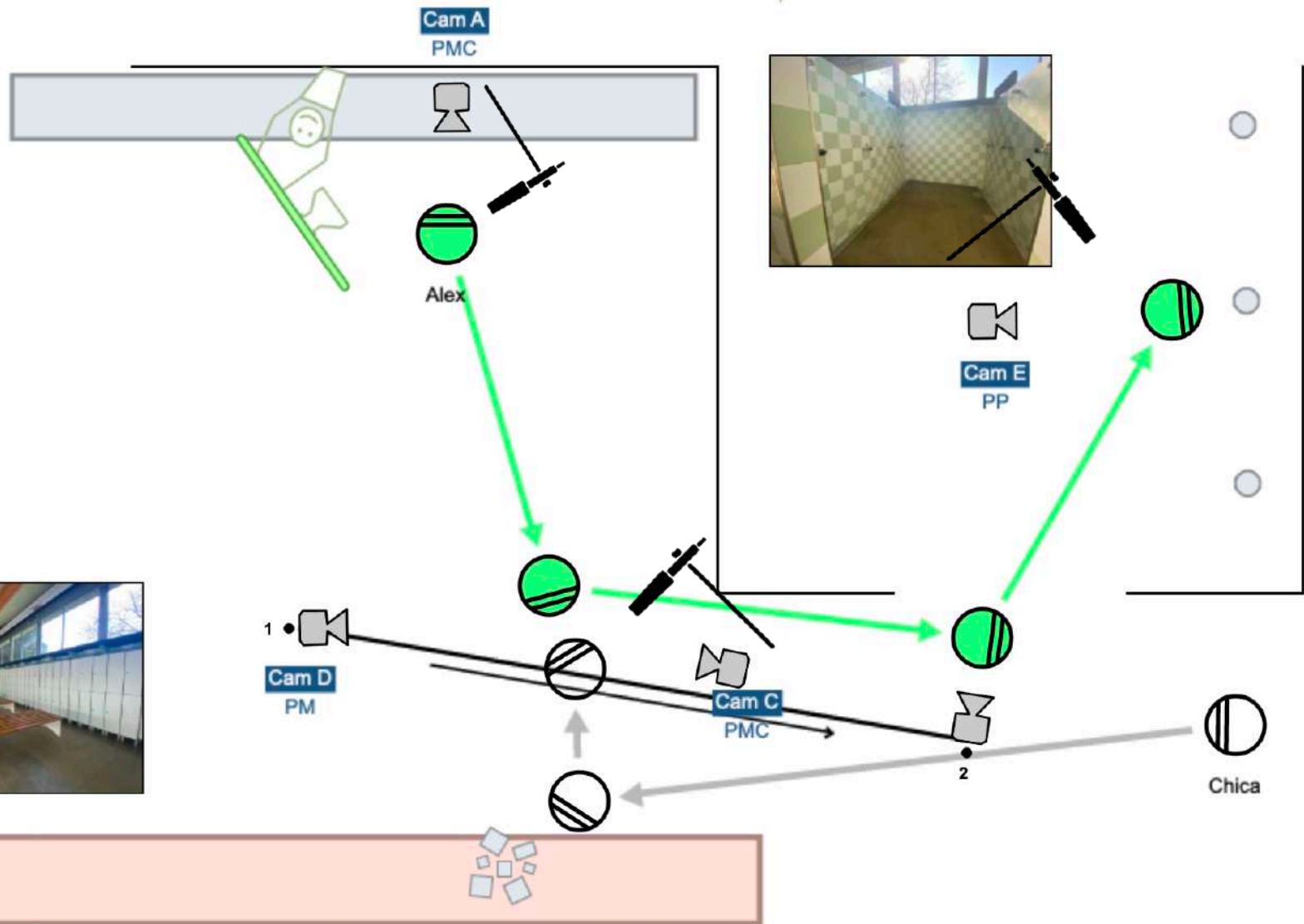


# ESCENA 19 VESTUARIO

ALEX



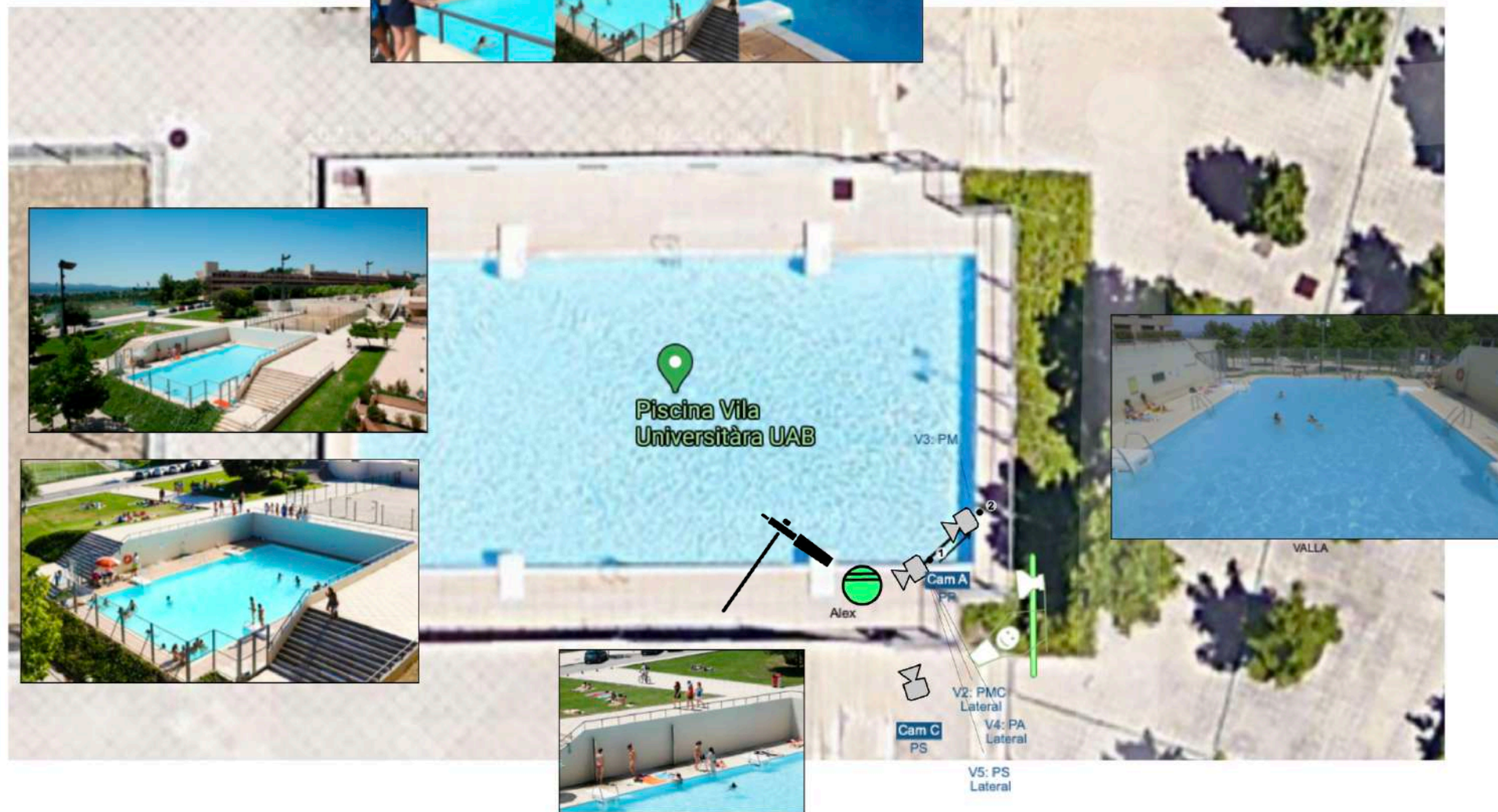
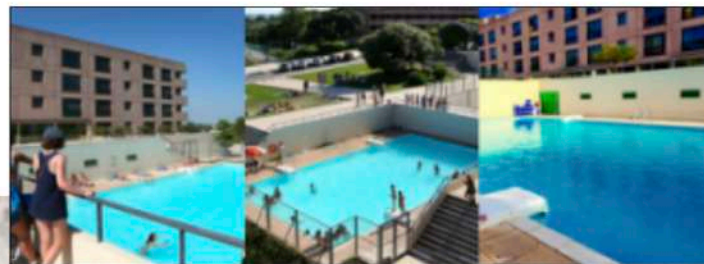
Cam B  
PG



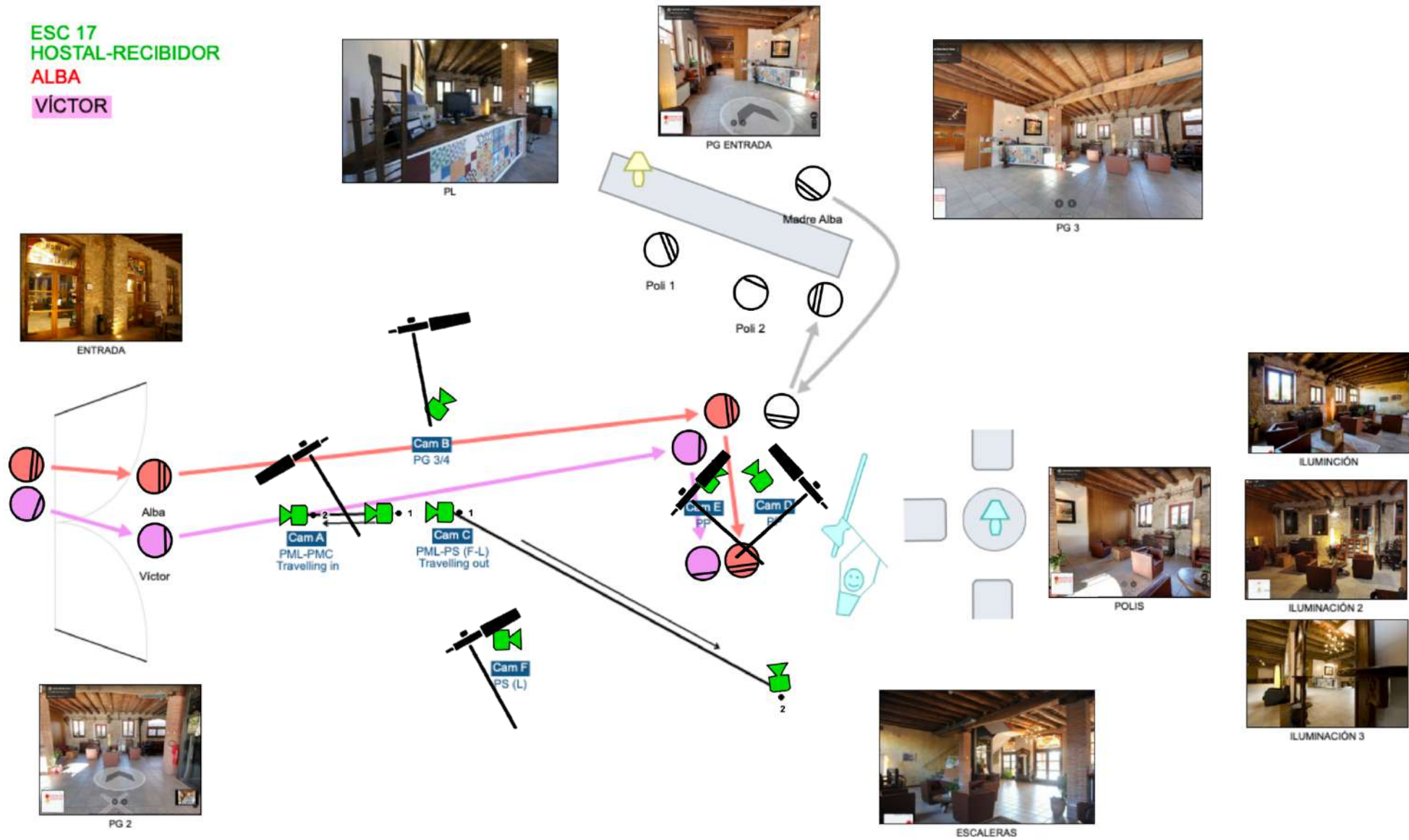


ESC 20  
PISCINA

ALEX



3/4

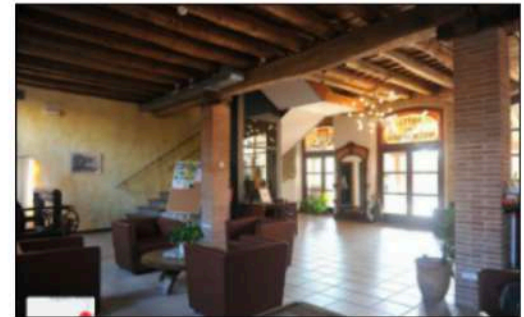
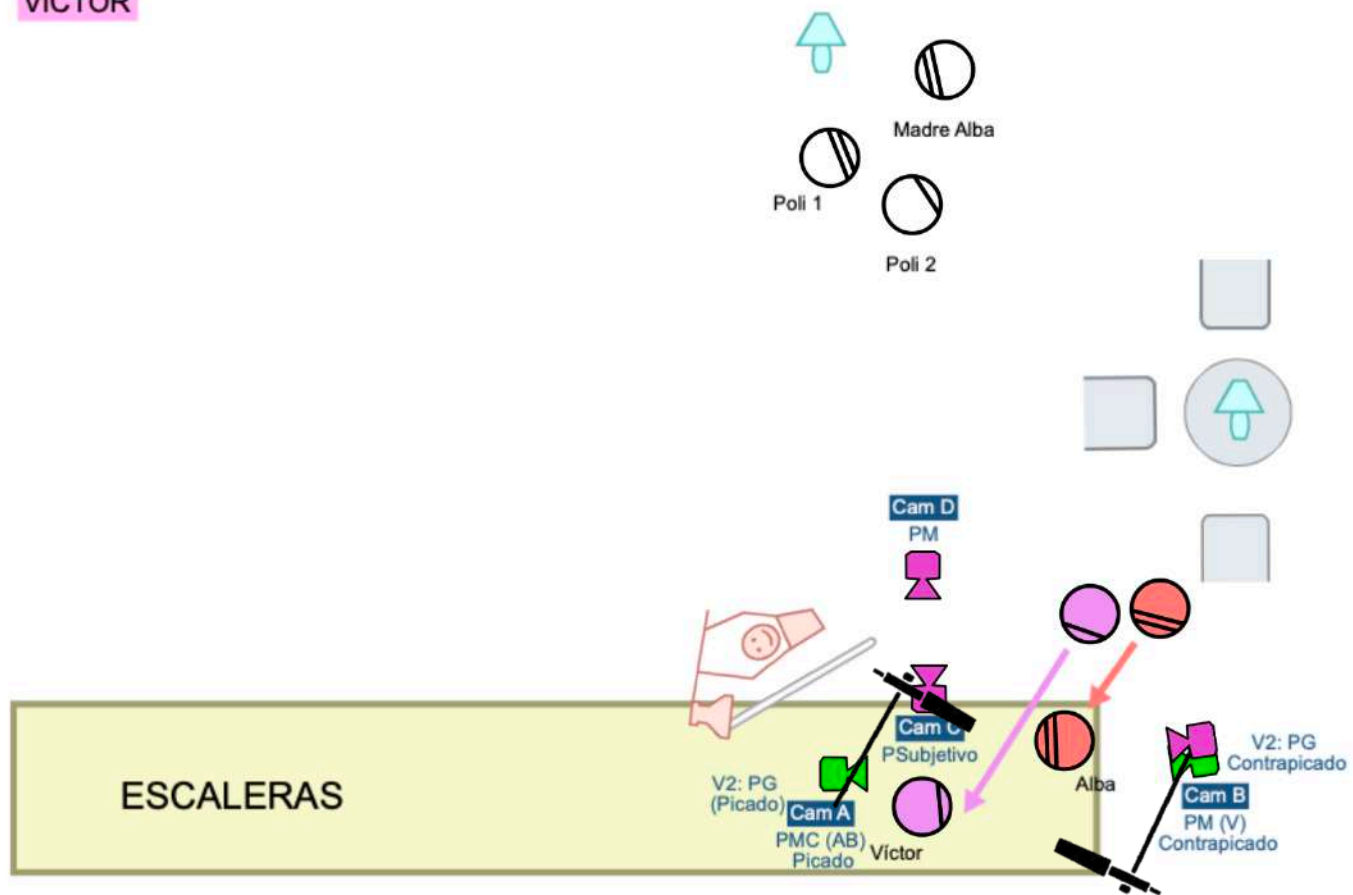




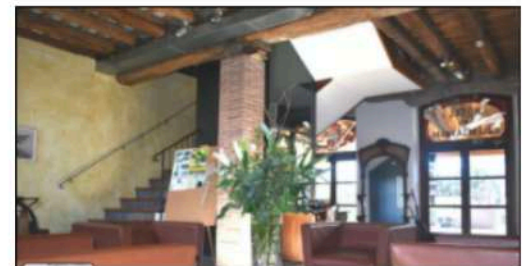
ESC 18  
HOSTAL-ESCALERAS

ALBA

VÍCTOR

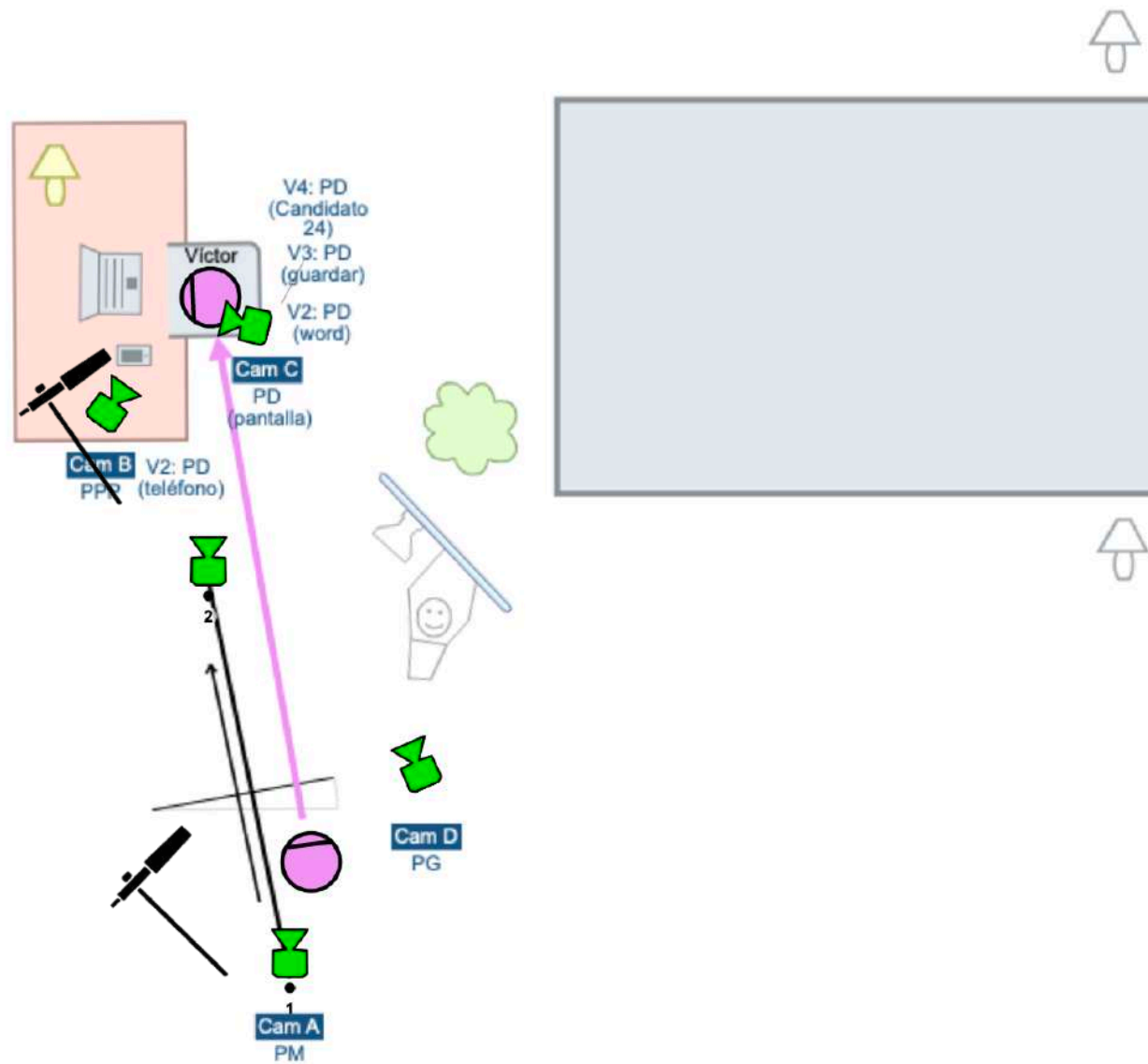


ILUMINACIÓN



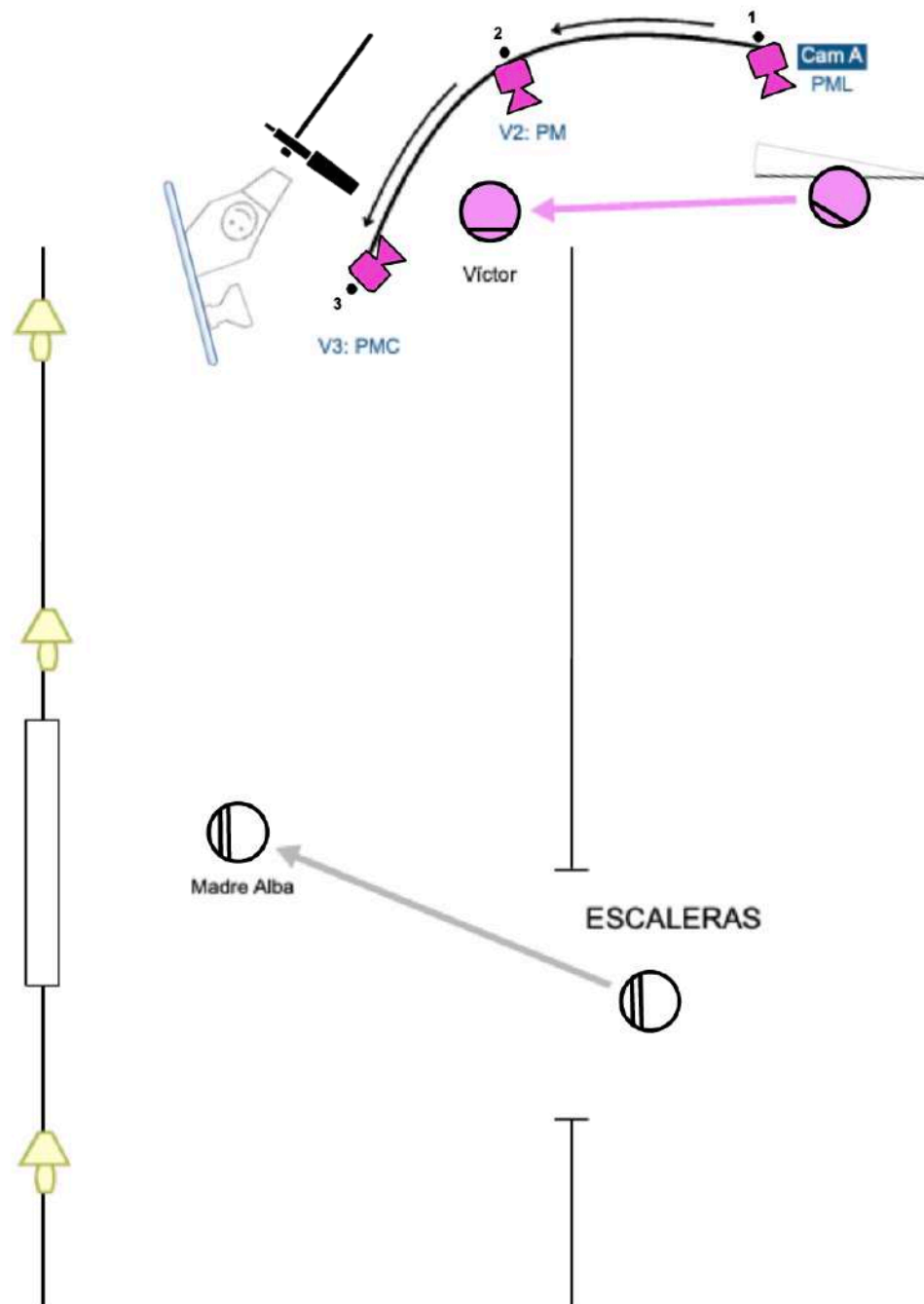


ESC 19  
HOSTAL-HABITACIÓN VÍCTOR  
VÍCTOR

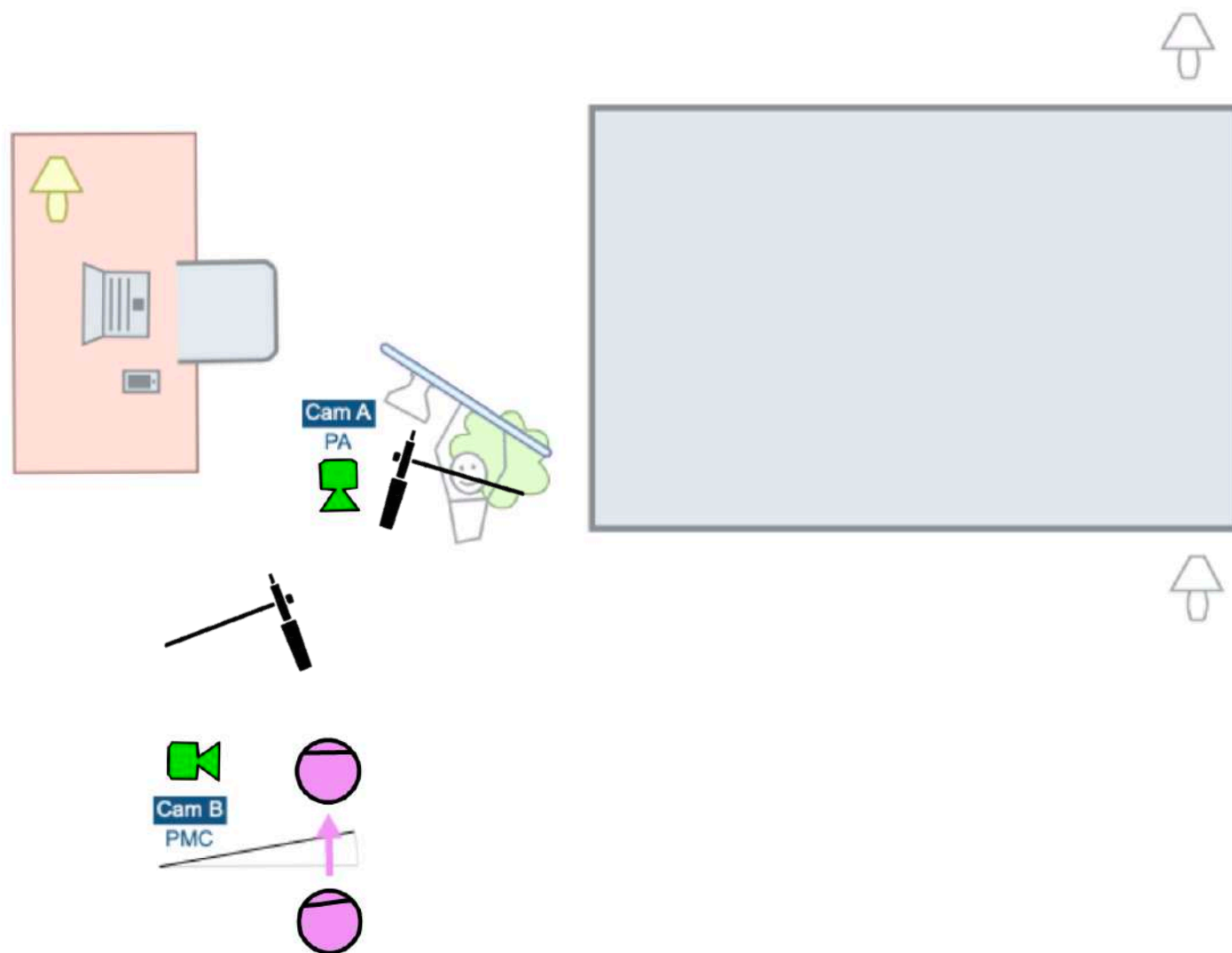


ESC 20  
HOSTAL-PASILLO

VÍCTOR



ESC 21  
HOSTAL-HABITACIÓN VÍCTOR  
VÍCTOR



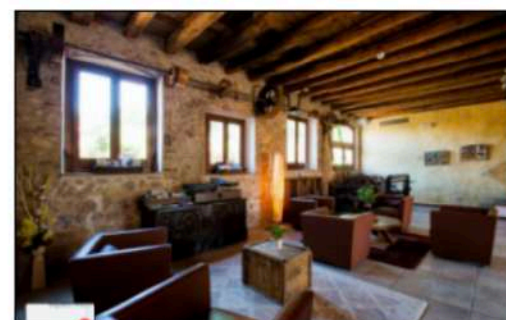
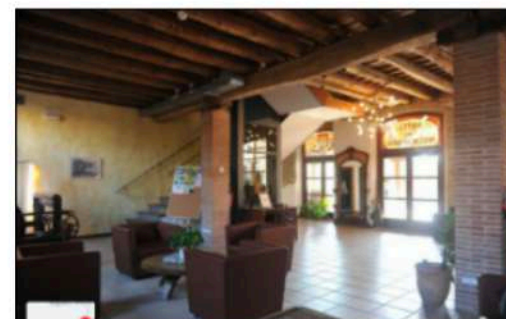
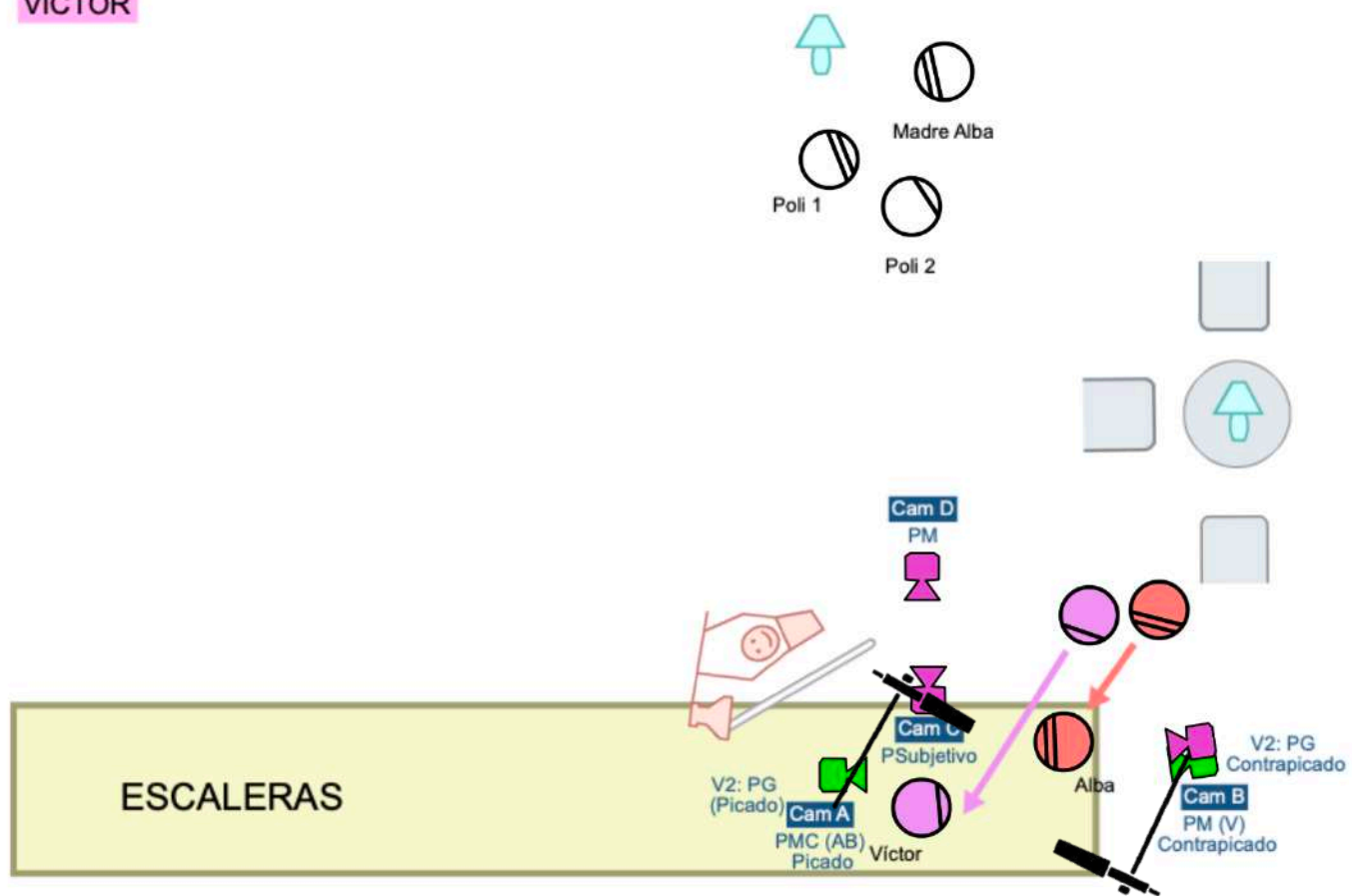
ESC 17  
HOSTAL-RECIBIDOR  
ALBA  
VÍCTOR



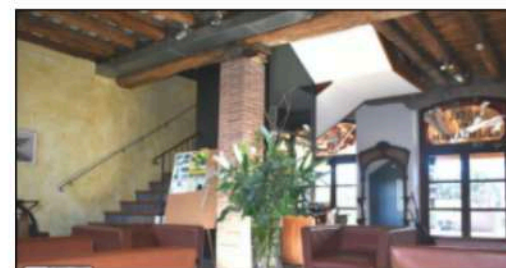
ESC 18  
HOSTAL-ESCALERAS

ALBA

VÍCTOR



ILUMINACIÓN



ESC 19  
HOSTAL-RECIBIDOR  
ALBA



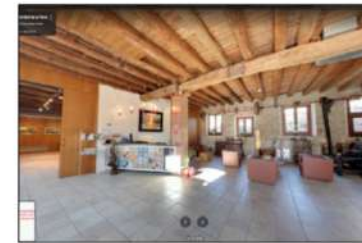
ENTRADA



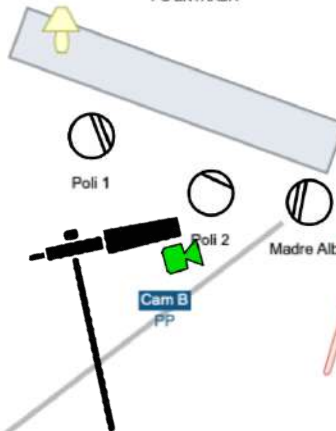
PL



PG ENTRADA



PG 3



Poli 1

Poli 2

Madre Alba

Cam B  
PP



POLIS



ILUMINACIÓN



ILUMINACIÓN 2



ILUMINACIÓN 3



PG 2



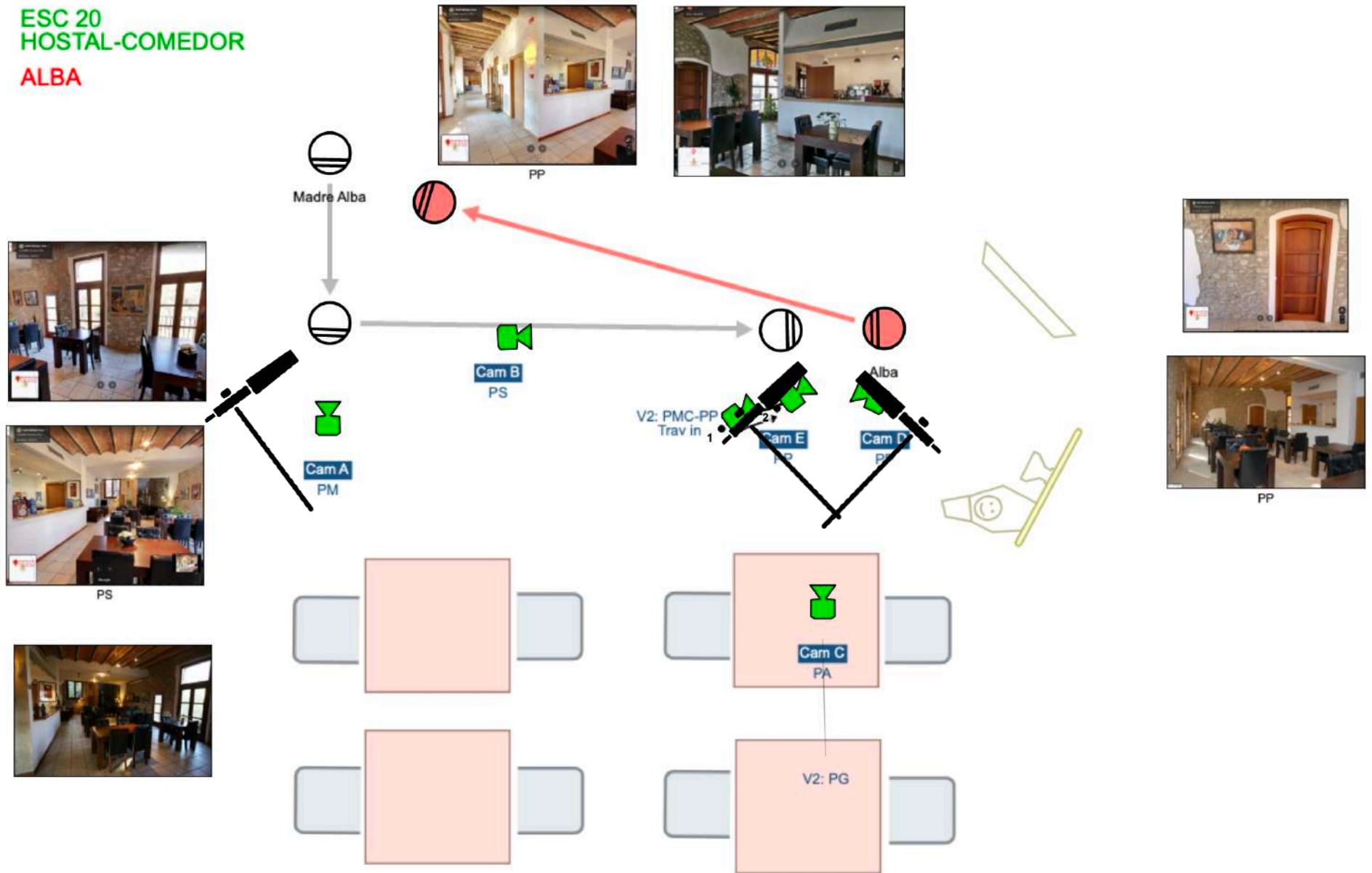
Alba



ESCALERAS



ESC 20  
HOSTAL-COMEDOR  
ALBA

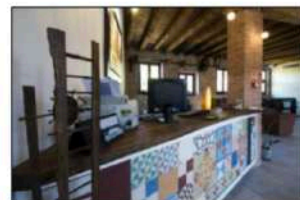


## ALBA

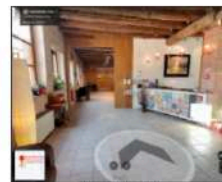




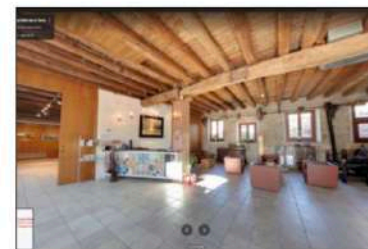
ESC 22  
HOSTAL-RECIBIDOR  
ALBA



PL



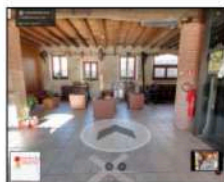
PG ENTRADA



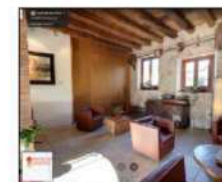
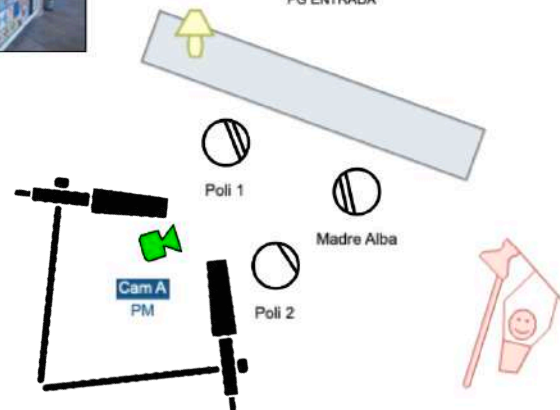
PG 3



ENTRADA



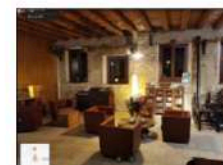
PG 2



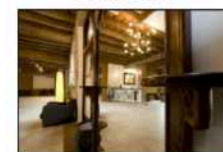
POLIS



ILUMINACIÓN



ILUMINACIÓN 2



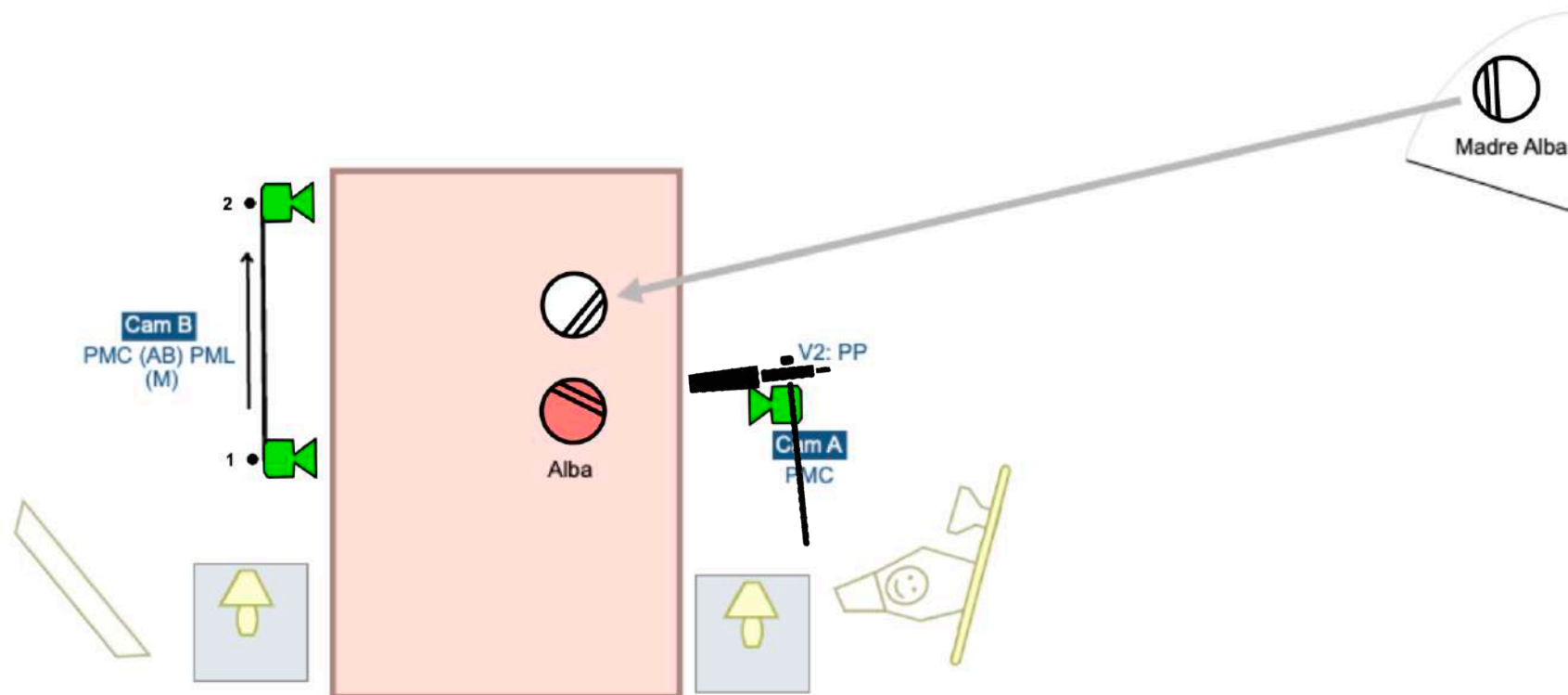
ILUMINACIÓN 3



ESCALERAS

ESC 25  
HOSTAL-HABITACIÓN ALBA

ALBA

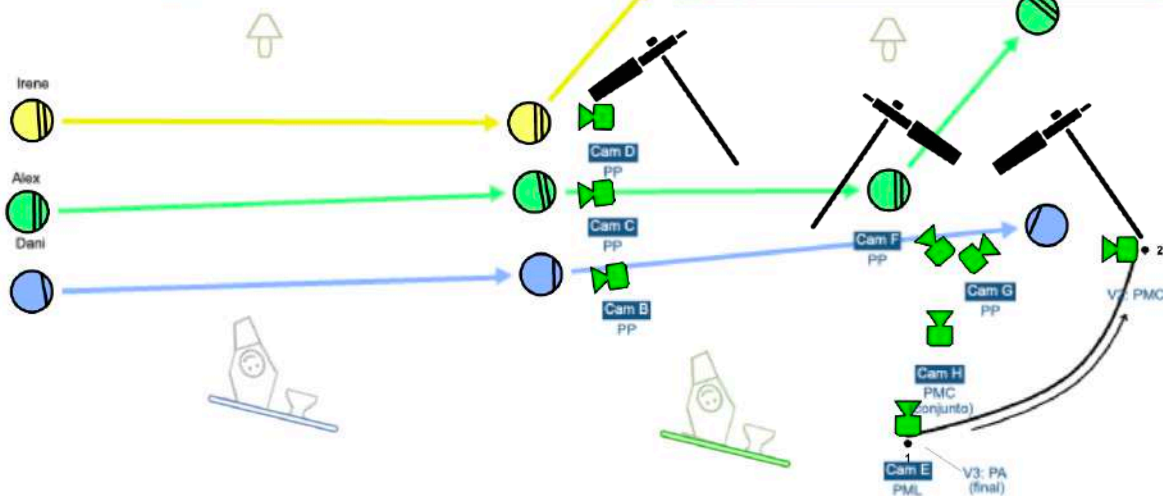
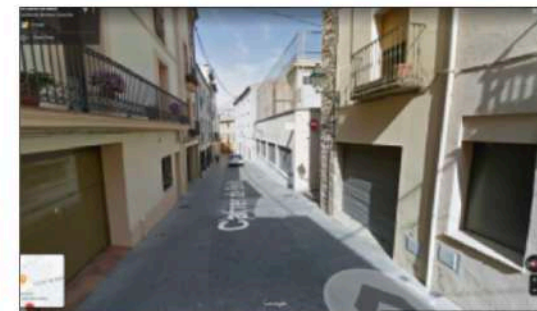
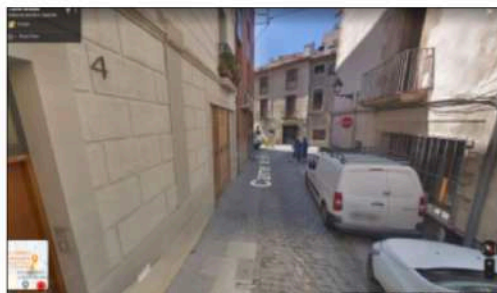


ESC 17  
ENTRADA LOCAL

DANI

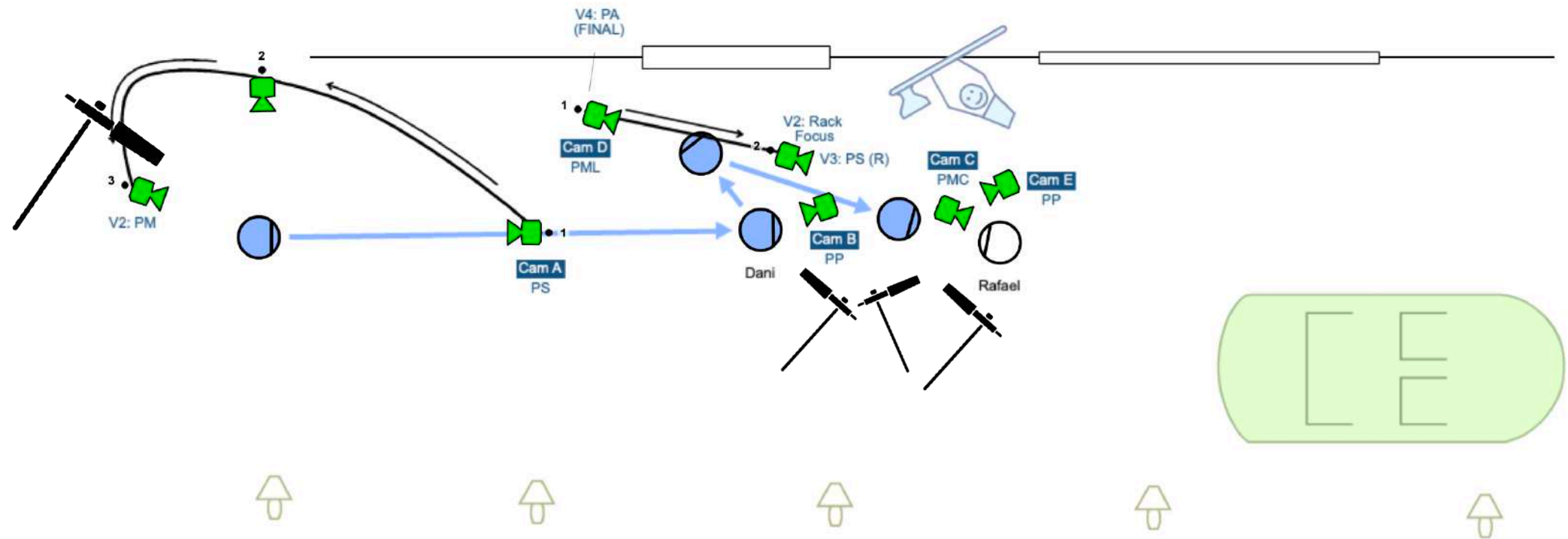
IRENE

ALEX



V2: PS  
V3: PA  
Cam A  
PG  
Contrapicado

## DANI

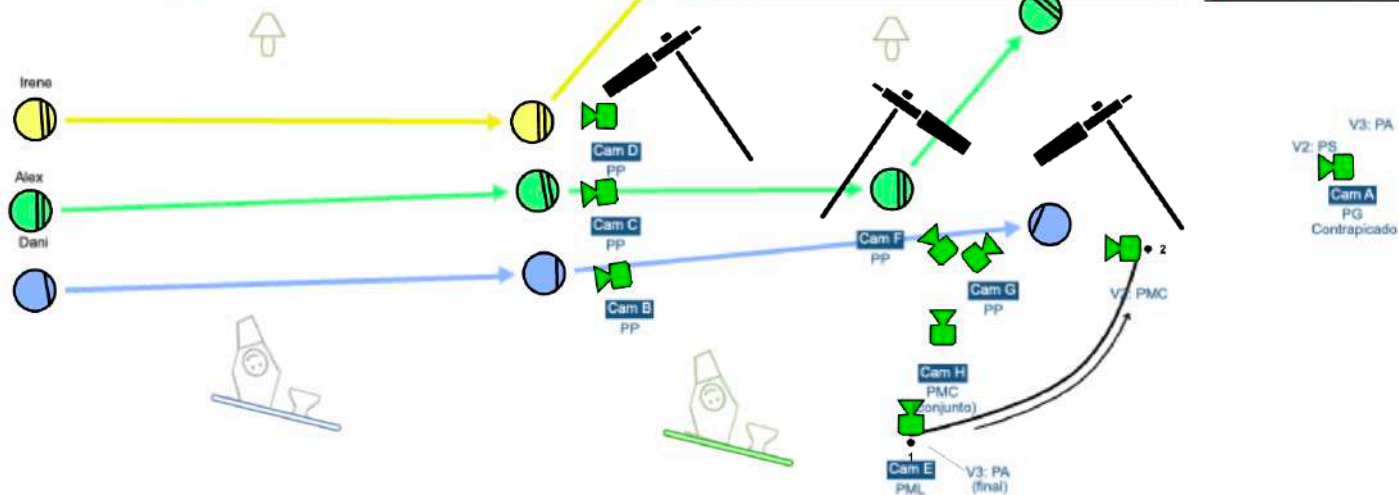
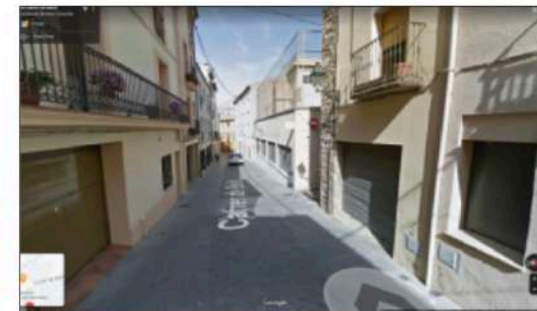
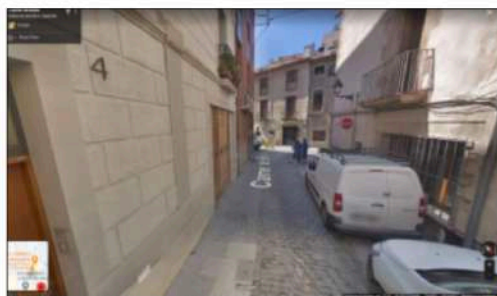


# ESC 17 ENTRADA LOCAL

DANI

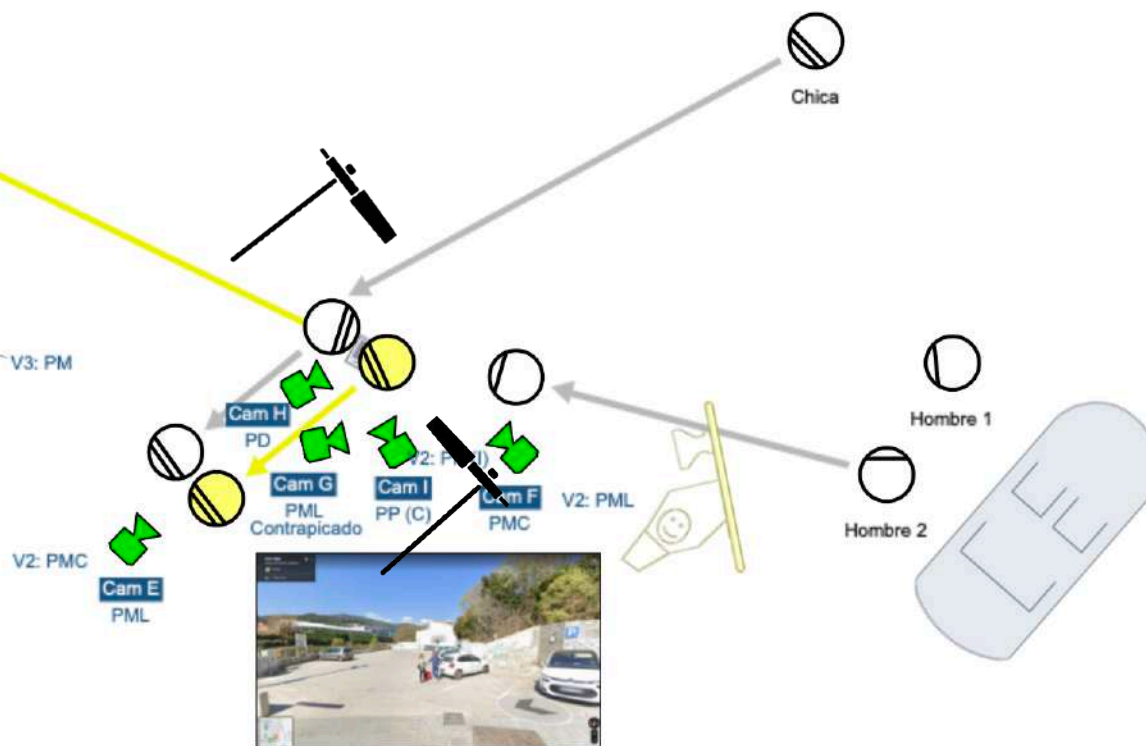
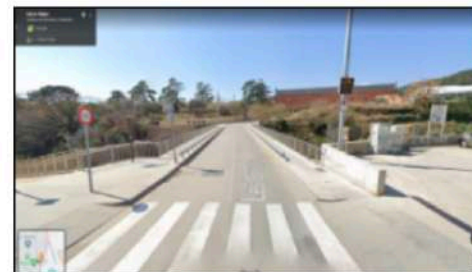
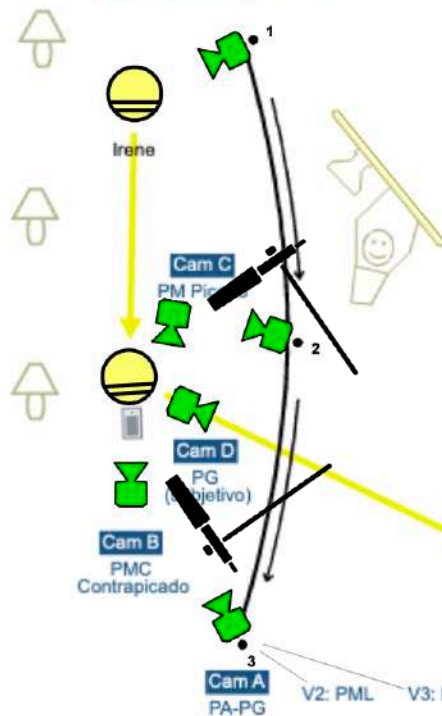
IRENE

ALEX



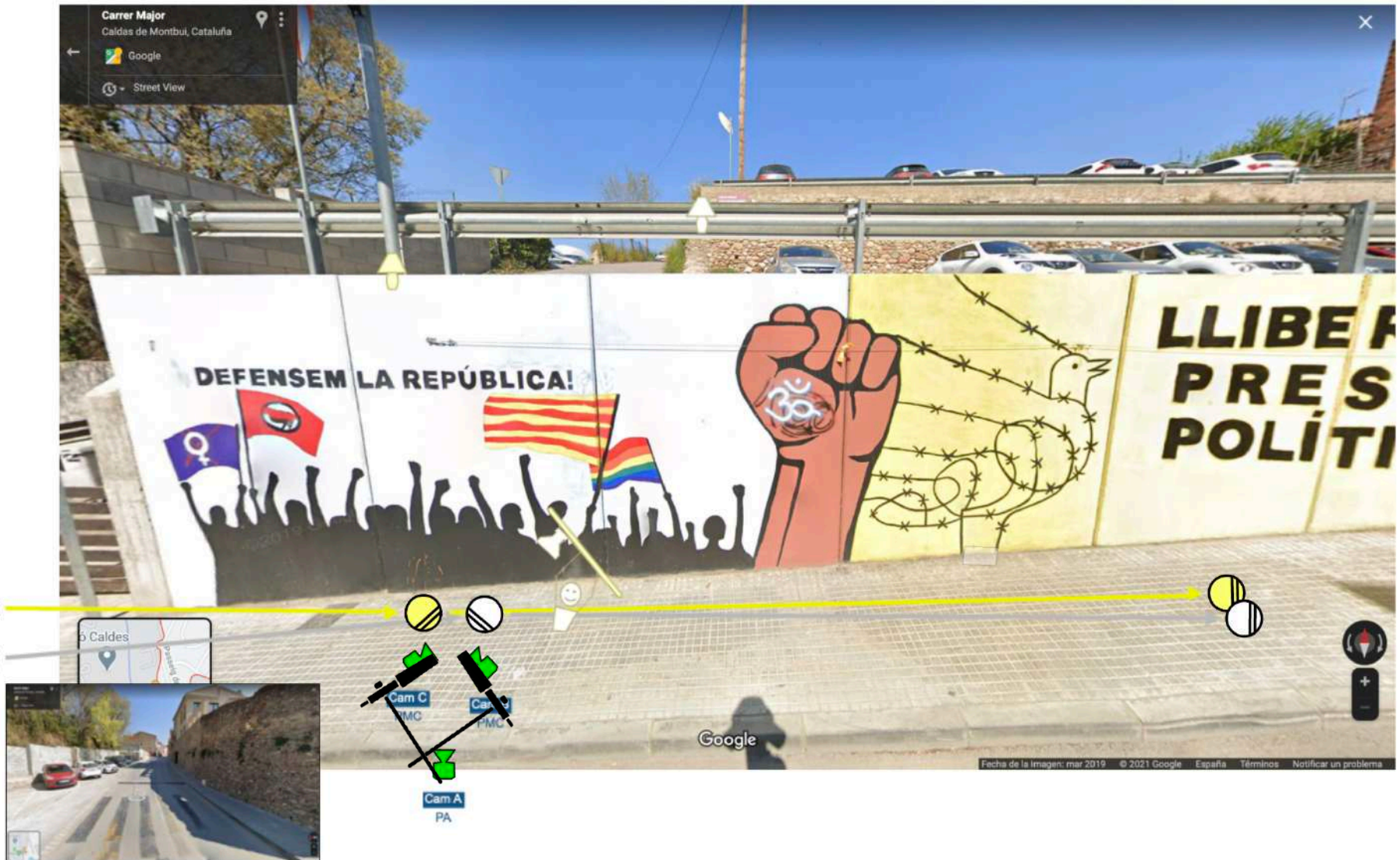


ESC 18  
CALLE  
IRENE



ESC 19  
CALLE  
IRENE

Irene  
Chica





Recopilación de los documentos de presupuestos. En primer lugar, la tabla completa de los gastos derivados de la producción de las piezas audiovisuales creadas en el marco de este trabajo. En segundo lugar, se presenta el presupuesto completo de la estimación de producir un capítulo 2 de Sin Señal, a partir del cual se ha estimado el coste total de una temporada.

### CONTIENE

**6.11.1 Presupuesto real. Tabla de gastos.**

**6.11.2 Presupuesto estimado. Capítulo 2 Sin Señal.**



## 6.11.1 Presupuesto real. Tabla de gastos.

PRESUPUESTO REAL				
Nº	TIPO	FECHA	CONCEPTO	PRECIO
CAPÍTULO 04, -Escenografía				
04.01	Atrezzo adquirido	2/04	Cartas tarot	9,90
04.02		2/04	Velas	3,00
04.03		11/04	Decoración fiesta	13,00
TOTAL:				25,90
CAPÍTULO 05, -Varios producción				
05.01	Impresiones	25/03	Copias de documentos	30,00
05.02		25/03	Paquetes polaroid	19,99
05.03		25/03	Carrete analógico	8,00
05.04	Protocolo COVID	25/03	Mascarillas	21,99
05.05		11/04	Tests antígenos	106,36
05.06	Estudios rodaje	02/04	Mucha Masia	30,00
TOTAL:				216,34
CAPÍTULO 06, -Maquinaria de rodaje				
06.01	Material alquilado	25/03	Gimbal	70,00
06.02	Material adquirido	25/03	Barra luces LED	130,00
06.03		25/03	Cable HDMI Monitor	9,00
TOTAL:				209,00
CAPÍTULO 07, -Viajes, hoteles y comidas				
07.01	Gastos locomoción	11/04	Gasolina Ander	70,00
07.01		11/04	Gasolina Lorena	100,00
07.03		11/04	Gasolina Carla	71,50
07.04		11/04	Gasolina Jonathan	29,60
07.05		11/04	Gasolina Alex	15,00
07.06		11/04	Gasolina Jiaxin	30,30
07.07		11/04	Gasolina Txell	15,00

07.08		11/04	Gasolina Belén	40,00
07.09		11/04	Trenes Arnau	10,50
07.10		11/04	Trenes Amada	10,00
07.11		02/04	Gasolina Adán	15,00
07.12	Comidas en rodaje	25/03	Comida súper primer finde	21,00
07.13		26/03	Bocatas hostel	39,95
07.14		27/03	Cafés Vila	9,90
07.15		02/04	Bocata Arnau	6,00
07.16		09/04	Comida super tercer finde	10,00
07.17		11/04	Dominos	77,00
07.18		03/04	Comida bar Caldes	88,00
07.19		10/04	Cafés Vila	5,50
07.20		10/04	Macarrones	17,70
TOTAL:				681,95
CAPÍTULO 09, -Gastos de promoción (estimación)				
09.01	Material promoción	-	Sudaderas	200,00
09.02		-	Bolsas de tela	150,00
09.03		-	Pegatinas	30,00
09.04		-	Láminas	40,00
09.05		-	Diseños Albert	100,00
09.06		-	Sorteo noche hotel	100,00
09.07		-	Impresión fotos analógicas	40,00
TOTAL:				660,00
TOTAL GLOBAL:				1793,19

## Presupuesto estimado de uno de los capítulos 2 de SIN SEÑAL

<b>Título:</b>	Sin Señal
<b>Formato:</b>	Webserie Transmedia
<b>Empresa productora:</b>	Señoras Palante
<b>Directoras:</b>	Laia Junquera y Cristina Villalobos
<b>País:</b>	España

SIN SEÑAL

RESUMEN (1)	PRODUCTORA
	Señoras Palante
Nacionalidad española	
CAP. 01.- GUIÓN Y MÚSICA .....	3.339,29
CAP. 02.- PERSONAL ARTÍSTICO .....	12.792,16
CAP. 03.- EQUIPO TÉCNICO .....	19.983,03
CAP. 04.- ESCENOGRAFÍA .....	1.110,00
CAP. 05.- EST. ROD/SON. Y VARIOS. PRODUCCION .....	1.660,00
CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES .....	2.153,94
CAP. 07.- VIAJES, HOTELES Y COMIDAS .....	1.300,00
CAP. 08.- GASTOS GENERALES .....	1.175,00
CAP. 09.- GASTOS EXPLOTACION COMERCIO Y FINANCIACION .....	4.475,00
TOTAL .....	47.988,42

Viernes 28 de mayo de 2021, Barcelona  
Señoras Palante

**CAPÍTULO 01, -Guión y música**

		REMUNERACIONES BRUTAS
Núm. cuenta		
	<b>01.01 Guión</b>	3.280,00
01.01.01	Guionista	1640,00
01.01.02	Guionista	1640,00
	<b>01.02 Música</b>	59,29
01.02.01	Licencia música BSO	59,29
<b>TOTAL CAPÍTULO 01.....</b>		<b>3.339,29</b>

**CAPÍTULO 02, -Personal artístico**

		REMUNERACIONES BRUTAS	POR JORNADA	
Núm. cuenta				cant.
<b>02.01 Protagonistas</b>		10.593,20		
02.01.01	Alex	2.118,64	529,66	4
02.01.02	Dani	2.118,64	529,66	4
02.01.03	Irene	2.118,64	529,66	4
02.01.04	Alba	2.118,64	529,66	4
02.01.05	Victor	2.118,64	529,66	4
<b>02.02 Secundarios</b>		1.705,84		
02.02.01	Mario	426,46	426,46	1
02.02.02	Montse	426,46	426,46	1
02.02.03	Susana	426,46	426,46	1
02.02.04	Lluïsa	426,46	426,46	1
<b>02.03 Pequeñas partes</b>		493,12		
02.03.01	Policía 1	123,28	123,28	1
02.03.02	Policía 2	123,28	123,28	1
02.03.03	Hombre 1	123,28	123,28	1
02.03.04	Hombre 2	123,28	123,28	1
<b>TOTAL CAPÍTULO 02.....</b>		<b>12.792,16</b>		

**CAPÍTULO 03, -Equipo técnico**

		REMUNERACIONES BRUTAS	POR SEMANA	
Núm. cuenta				cant.
<b>03.01 Dirección</b>		4.405,43		
03.01.01	Directora	3.368,36	842,09	4
03.01.02	Ayudante dirección	643,95	643,95	1
03.01.03	Secretarie de rodaje	393,12	393,12	1
<b>03.02 Producción</b>		5.230,95		
03.02.01	Productora ejecutiva	2.285,16	*5% del subtotal	
03.02.02	Directora producción	2.526,27	842,09	3
03.02.03	Ayudante producción	419,52		1
<b>Suma y sigue CAPÍTULO 03 .....</b>		9.636,38		

Continuación CAPÍTULO 03, -Equipo técnico

		REMUNERACIONES BRUTAS	POR SEMANA	
Suma anterior CAPÍTULO 03 .....		9.636,38		cant.
Núm. cuenta				
	<b>03.03 Fotografía</b>	2.473,15		
03.03.01	Directora fotografía	1.441,00	720,50	2
03.03.02	Operador de cámara	538,22	538,22	1
03.03.03	Auxiliar de cámara	327,27	327,27	1
03.03.04	Foto-fija	166,66	333,33	1/2
	<b>03.04 Decoración</b>	1.581,82		
03.04.01	Directora de arte	1.275,01	637,50	2
03.04.02	Ayudante decoración	306,81	306,81	1
Suma y sigue CAPÍTULO 03 .....		13.691,35		



Continuación CAPÍTULO 03, -Equipo técnico

		REMUNERACIONES BRUTAS	POR SEMANA	
Suma anterior CAPÍTULO 03 .....		13.691,35		cant.
Núm. cuenta				
	<b>03.05 Maquillaje</b>	306,81		
03.05.01	Auxiliar maquillaje	306,81	306,81	1
	<b>03.06 Peluquería</b>	306,81		
03.06.01	Auxiliar peluquería	306,81	306,81	1
	<b>03.07 Sonido</b>	2.501,17		
03.07.01	Dirección de sonido (diseño sonido)	990,68	495,34	2
03.07.02	Técnica sonido en directo	393,12	393,12	1
03.07.03	Operador de pértiga	306,81	306,81	1
03.07.04	Postproducción	810,56	405,28	2
Suma y sigue CAPÍTULO 03 .....		16.806,14		

Continuación CAPÍTULO 03, -Equipo técnico

		REMUNERACIONES BRUTAS	POR SEMANA	
<b>Suma anterior CAPÍTULO 03 .....</b>		16.806,14		cant.
Núm. cuenta	<b>03.08 Montaje</b>	2.550,00		
03.08.01	Montaje imagen	1.275,00	637,5	2
03.08.02	Edición color	1.275,00	637,5	2
	<b>03.09 Iluminación</b>	626,89		
03.09.01	Jefa electricistas	320,08	320,08	1
03.09.02	Ayudante	306,81	306,81	1
<b>TOTAL CAPÍTULO 03.....</b>		<b>19.983,03</b>		

**CAPÍTULO 04, -Escenografía**

		TOTAL
Núm. cuenta		
	<b>04.01 Ambientación</b>	550,00
04.01.01	Atrezzo adquirido	300,00
04.01.04	Comidas en escena	100,00
04.01.05	Material efectos especiales	150,00
	<b>04.03 Vestuario</b>	300,00
04.03.01	Vestuario adquirido	200,00
04.03.03	Complementos	100,00
	<b>04.04 Varios</b>	260,00
04.04.01	Material peluquería	80,00
04.04.02	Material maquillaje	180,00
<b>TOTAL CAPÍTULO 04.....</b>		<b>1.110,00</b>

**CAPÍTULO 05, -Estudios rodaje/sonorización y varios producción**

		TOTAL
Núm. cuenta		
	<b>05.01 Estudios de rodaje</b>	200,00
05.01.01	Alquiler localizaciones	200,00
	<b>05.02 Montaje y sonorización</b>	540,00
05.02.01	Salas de montaje	500,00
05.02.02	Efectos sonoros archivo	40,00
	<b>05.03 Varios producción</b>	220,00
05.03.01	Copias de guión	30,00
05.03.02	Fotocopias de rodaje	40,00
05.03.03	Limpieza lugares de rodaje	150,00
	<b>05.04 Protocolo COVID</b>	700,00
05.04.01	Material prevención	100,00
05.04.02	Tests	600,00
<b>TOTAL CAPÍTULO 05.....</b>		<b>1.660,00</b>

CAPÍTULO 06, -Maquinaria de rodaje y transportes

		TOTAL	ALQUILER POR JORNADA	
Núm. cuenta				cant.
	<b>06.01 Maquinaria y elementos de rodaje</b>			
06.01.01	Cámara principal Blackmagic Pocket Cinema Camera 6K	280,00	46,67	6
06.01.02	Cámara secundaria Sony Alpha 7III	210,00	35,00	6
06.01.03	Objetivos especiales y complementarios Sigma Art EF 24-70mm F2.8 DG OS HSM Sigma Art EF 18-35mm F1.8 DC HSM	233,94	16,71	6
06.01.04	Estabilizador y accesorios	250,00		
06.01.05	Material iluminación alquilado	300,00		
06.01.06	Material iluminación adquirido	200,00		
06.01.07	Grupo electrógeno	150,00		
06.01.08	Equipo de sonido alquilado	280,00		
06.01.09	Equipo de sonido adquirido	150,00		
06.01.10	Flujo eléctrico	100,00		
TOTAL CAPÍTULO 06.....		2.153,94		

**CAPÍTULO 07, -Viajes, hoteles y comidas**

		TOTAL
Núm. cuenta		
	<b>07.01 Viajes</b>	600,00
07.01.01	Gastos locomoción	600,00
	<b>07.02 Hoteles y comidas</b>	700,00
07.02.01	Comidas en fechas de rodaje	700,00
TOTAL CAPÍTULO 07.....		1.300,00

**CAPÍTULO 08, -Gastos generales**

Núm. cuenta		TOTAL
<b>08.01 Generales</b>		1.175,00
08.01.01	Alquiler de oficina	350,00
08.01.02	Personal administrativo	475,00
08.01.03	Internet y teléfonos	100,00
08.01.04	Luz, agua, limpieza	150,00
08.01.05	Material de oficina	100,00
<b>TOTAL CAPÍTULO 08.....</b>		<b>1.175,00</b>

**CAPÍTULO 09, -Gastos de explotación, comercial y financieros**

Núm. cuenta		TOTAL	
	<b>09.01 Publicidad</b>	4.475,00	
09.01.01	Material promoción	4.000,00	
09.01.02	Responsable redes sociales	475,00	*SMI un mes a media jornada
<b>TOTAL CAPÍTULO 09.....</b>		<b>4.475,00</b>	



### RESUMEN COMPLEMENTARIO

	TOTALES	OBSERVACIONES
CAP. 01.- GUIÓN Y MÚSICA .....	3.339,29	Sin incluir Productora Ejecutiva
CAP. 02.- PERSONAL ARTÍSTICO .....	12.792,16	
CAP. 03.- EQUIPO TÉCNICO .....	17.697,87	
CAP. 04.- ESCENOGRAFÍA .....	1.110,00	
CAP. 05.- EST. ROD/SON. Y VARIOS. PRODUCCION .....	1.660,00	
CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES .....	2.153,94	
CAP. 07.- VIAJES, HOTELES Y COMIDAS .....	1.300,00	
CAP. 08.- GASTOS GENERALES .....	1.175,00	
CAP. 09.- GASTOS EXPLOTACION COMERCIO Y FINANCIACIÓN .....	4.475,00	
<b>COSTE DE REALIZACIÓN .....</b>	<b>45.703,26</b>	<b>Subtotal</b>
Productora ejecutiva .....	2.285,16	Límite máximo 5% del subtotal
Gastos generales (cap. 08.01) .....	1.175,00	Límite máximo 7% del subtotal
Publicidad (cap. 09.01) .....	4.475,00	Límite máximo 40% del subtotal
<b>COSTE TOTAL .....</b>	<b>47.988,42</b>	

19.983,03



Muestra de los planes de rodaje utilizados para organizar los días de grabación. Se recogen todos los planes de rodaje generales de los seis días de rodaje, junto con los planes de rodaje que especifican los planos de cámara.

### CONTIENE

**6.12.1. PR. General**

**6.12.2. PR. Específico**

**SIN SEÑAL WEBSERIE**  
-  
**PLAN DE RODAJE GENERAL**

<b>EQUIPO TÉCNICO</b>	
Título	Sin Señal
Productora	Iris Requena
Directora fotografía	Lorena Hueso
Director de sonido	Ander Luque
Directoras	Laia Junquera / Cristina Villalobos
Guionistas	Laia Junquera / Cristina Villalobos
Fechas de rodaje	26, 27 marzo / 1, 2, 3, 4, 10, 11 abril

<b>LEYENDA</b>	
Día 1 (26/03/21)	Día 7 (10/04/21)
Día 2 (27/03/21)	Día 8 (11/04/21)
Día 3 (1/04/21)	Descansos
Día 4 (2/04/21)	Desplazamientos
Día 5 (3/04/21)	Comidas
Día 6 (4/04/21)	Montar/desmontar set Preparación cast

Día de rodaje	Hora	CAP.	Esce na	Int/ Ext	Día / Noche	Descripción	Personal	Cast.	Extras	Localiz.	Pág. guion	Observ.
Día 1 (26/03/21)	11:00	-	-	-	-	Salida de Barcelona en coche y desplazamiento hasta la localización (Hostal Molí de la Torre).	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba Víctor	Policías	Metro Fabra i Puig	-	Las personas no-residentes en BCN deben llegar a las 12:00 con su transporte.
Día 1 (26/03/21)	12:00	-	-	-	-	Llegada a la localización.	-		-	Hostal Molí de la Torre.	-	
Día 1 (26/03/21)	12:00	COMIDA										
Día 1 (26/03/21)	13:00	T C2 - A / V	-	-	-	Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	-	-	Camerino (Habitación n hostel 2).	-	
Día 1 (26/03/21)	13:30	T C2 - A / V	-	-	-	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba Víctor	Policías	Set rodaje	-	Ensayo y pruebas de cámara con equipo técnico y directoras.
Día 1 (26/03/21)	14:00	T C2 - V	T - 7 C2V - 19, 21	Int.	Noche	<b>RODAJE</b> Escenas Habitación Víctor.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	Habitación Víctor	T - 2 V - 5-6	Aquí se graban, tanto escenas del Teaser, cómo del capítulo de Víctor.
Día 1 (26/03/21)	15:00	C2 - V / A	20, 24	Int.	Noche	Preparación cast (vestuario y maquillaje).	Personal técnico.	Víctor Montse	-	Pasillo hostal	-	

						Preparación escenografía. Montaje set de rodaje. Pruebas de cámara. Repaso del guion.	Personal artístico.					
<b>Día 1 (26/03/21)</b>	15:15	C2 - V / A	20, 24	Int.	Noche	<b>RODAJE</b> Escenas Pasillo Hostal.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Montse	-	Pasillo hostal	V - 6 A - 5	
<b>Día 1 (26/03/21)</b>	15:45	C2 - V / A	18	Int.	Noche	Preparación cast (vestuario y maquillaje).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje. Pruebas de cámara. Repaso del guion.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	Escaleras Hostal.	-	
<b>Día 1 (26/03/21)</b>	16:00	C2 - V / A	18	Int.	Noche	<b>RODAJE</b> Escena Escaleras Hostal.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	Escaleras Hostal.	V - 5 A - 5	
<b>Día 1 (26/03/21)</b>	16:30	C2 - A	C2A - 21, 23, 25	Int.	Noche	Preparación cast (vestuario y maquillaje).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje. Pruebas de cámara. Repaso del guion.	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	Habitación Alba	-	

<b>Día 1 (26/03/21)</b>	16:45	C2 - A	C2A - 21, 23, 25	Int.	Noche	<b>RODAJE</b> Escenas Habitación Alba.	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	Habitación Alba	A - 7	
<b>Día 1 (26/03/21)</b>	17:15	<b>DESCANSO</b>										
<b>Día 1 (26/03/21)</b>	17:45	T C2 - V / A	T - 4 C2A - 17, 19, 22	Int.	Noche	Preparación cast (vestuario y maquillaje).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje. Pruebas de cámara. Repaso del guion.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Montse Alba	Policías	Recibidor Hostal	-	
<b>Día 1 (26/03/21)</b>	18:00	T  C2 - V / A	T - 4  C2A - 17, 19, 22	Int.	Noche	<b>RODAJE</b> Escenas Recibidor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Montse Alba	Policías	Recibidor Hostal	T - 1 V - 4 A - 4, 5, 7	Al terminar estas escenas, Víctor se va a desmaquillar y a cambiar. Se puede marchar (coche propio).
<b>Día 1 (26/03/21)</b>	19:10	-	-	-	-	<b>RODAJE TRANSMEDIA</b> Grabación transmedia Alba.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba	-	-	-	
<b>Día 1 (26/03/21)</b>	19:20	C2 - A	C2A - 20	Int.	Noche	Preparación cast (vestuario y maquillaje).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje. Pruebas de cámara. Repaso del guion.	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	Comedor hostal	-	

<b>Día 1 (26/03/21)</b>	19:40	C2 - A	C2A - 20	Int.	Noche	<b>RODAJE</b> Escenas Comedor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	Comedor hostal	A - 6	
<b>Día 1 (26/03/21)</b>	20:40	-	-	-	-	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	-	-	
<b>Día 1 (26/03/21)</b>	21:00	-	-	-	-	Salida de la localización (Hostal Molí de la Torre) hacia Barcelona.	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	-	-	Las personas con transporte propio se van por su cuenta.
<b>Día 1 (26/03/21)</b>	21:00	<b>FINAL DÍA 1 (26/03/21)</b>										

Día de rodaje	Hora	CAP.	Esce na	Int/ Ext	Día / Noche	Descripción	Personal	Cast.	Extras	Localiz.	Pág. guion	Observ.
Día 2 (27/03/21)	8:15	-	-	-	-	Salida de Barcelona en coche y desplazamiento hasta la localización (SAF UAB).	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	-	-	Las personas no-residentes en BCN deben llegar a las 9:00 con su transporte.
Día 2 (27/03/21)	9:00	-	-	-	-	Llegada a la localización (SAF UAB).	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	Compañera Chica 1 Chica 2 Chica 3	SAF UAB	-	
Día 2 (27/03/21)	9:00	-	-	-	-	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	Compañera Chica 1 Chica 2 Chica 3	Vestuario	-	
Día 2 (27/03/21)	10:00	C2 - Ax	-	-	-	Preparación cast (vestuario y maquillaje).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje. Pruebas de cámara. Repaso del guion.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	Compañera Chica 1 Chica 2 Chica 3	Vestuario	-	
Día 2 (27/03/21)	11:00	C2 - Ax	18	Int.	Noche	<b>RODAJE</b> Escenas Alex en Vestuario.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	Compañera Chica 1 Chica 2 Chica 3	Vestuario	Ax - 6	



<b>Día 2 (27/03/21)</b>	12:30	-	-	-	-	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	Compañera Chica 1 Chica 2 Chica 3	-	-	
<b>Día 2 (27/03/21)</b>	13:00	-	-	-	-	Salida de la localización hasta la localización siguiente (Vila UAB).	Personal técnico. Personal artístico.	Alex			-	Extras se pueden ir.
<b>Día 2 (27/03/21)</b>	13:30					Llegada a la localización (Vila UAB).	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene	-	Vila UAB	-	-
<b>Día 2 (27/03/21)</b>	13:30	<b>COMIDA</b>										
<b>Día 2 (27/03/21)</b>	14:30	-	-	-	-	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene	-	Vila UAB	-	Irene llega ahora.
<b>Día 2 (27/03/21)</b>	15:30	C2 - Ax / I	-	-	-	Preparación cast (vestuario y maquillaje).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje. Pruebas de cámara. Repaso del guion.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene	C2 - Ax / I	Habitación Mario	-	-

<b>Día 2 (27/03/21)</b>	16:30	C2 - Ax / I	2, 5	Int.	Noche	<b>RODAJE</b> Escenas Irene y Alex en Habitación Mario.	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Alex	-	Habitación Mario	I - 1, 2 Ax - 1, 2	-
<b>Día 2 (27/03/21)</b>	17:30	-	-	-	-	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Alex	-	-	-	Alex se queda vestide y maquillade igual.  Irene se puede ir.
<b>Día 2 (27/03/21)</b>	18:00	-	-	-	-	Salida de la localización hasta la localización siguiente (Piscina UAB).	Personal técnico. Personal artístico.	Alex		Piscina UAB		
<b>Día 2 (27/03/21)</b>	18:15	-	-	-	-	Llegada a la localización (Piscina UAB).	Personal técnico. Personal artístico.	Alex		Piscina UAB		
<b>Día 2 (27/03/21)</b>	18:15	<b>DESCANSO</b>										
<b>Día 2 (27/03/21)</b>	18:45	-	-	-	-	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	Piscina UAB	-	

	19:15	C2 - Ax	17, 19	Ext .	Noche	Preparación cast (vestuario y maquillaje).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje. Pruebas de cámara. Repaso del guion.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	C2 - Ax	Piscina UAB	-	
	19:45	C2 - Ax	17, 19	Ext .	Noche	<b>RODAJE</b> Escenas Alex Piscina UAB.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	C2 - Ax	Piscina UAB	Ax - 5, 6	
<b>Día 2 (27/03/21)</b>	21:00	-	-	-	-	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	-	-	Alex se ducha en casa de Iris porque sino cogerá una hipotermia espectacular.
<b>Día 2 (27/03/21)</b>	21:30	-	-	-	-	Salida de la localización (Piscina UAB) hacia Barcelona.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	-	-	Las personas con transporte propio se van por su cuenta.
<b>Día 2 (27/03/21)</b>	21:30		<b>FINAL DÍA 2 (27/03/21)</b>									

Día de rodaje	Hora	CAP.	Esce na	Int/ Ext	Día / Noche	Descripción	Personal	Cast.	Extras	Localiz.	Pág. guion	Observ.
Día 3 (2/04/21)	11:00	-	-	-	-	Llegada a la localización (Hostal MuchaMasia, Barcelona)	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	Hostal MuchaMas ia, Bcn.	-	Las personas no-residentes en BCN deben llegar a las 11:00 con su transporte.
Día 3 (2/04/21)	11:00	C2 - C	1, 4, 6	Int.	Noche	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	Casa Lluïsa	C2 - C: 1, 2, 3	
Día 3 (2/04/21)	11:30	C2 - C	1, 4, 6	Int.	Noche	Preparación cast (vestuario). Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	Casa Lluïsa	C2 - C: 1, 2, 3	Ensayo y pruebas de cámara con equipo técnico y directoras.
Día 3 (2/04/21)	12:00	C2 - C	1, 4, 6	Int.	Noche	<b>RODAJE</b> Escenas Casa Lluïsa.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	Casa Lluïsa	C2 - C: 1, 2, 3	
Día 3 (2/04/21)	13:30	-	-	-	-	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	-	-	
Día 3 (2/04/21)	14:00	<b>COMIDA</b>										

<b>Día 3 (2/04/21)</b>	15:30	-	-	-	-	Salida de la localización hasta la localización siguiente (Casa Ander, Barberà del Vallès).	Personal técnico. Personal artístico.	-	-	Casa Ander, Barberà del Vallès	-	Alba, Víctor y Lluïsa se pueden ir.  Llega Dani a la siguiente localización.
<b>Día 3 (2/04/21)</b>	16:00	-	-	-	-	Llegada a la localización (Casa Ander, Barberà del Vallès).	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	Casa Ander, Barberà del Vallès	-	
<b>Día 3 (2/04/21)</b>	16:00	T	13	Int.	Tarde	Preparación cast (vestuario). Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	Cocina Dani	T - 4, 5	
<b>Día 3 (2/04/21)</b>	16:15	T	13	Int.	Tarde	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	Cocina Dani	T - 4, 5	
<b>Día 3 (2/04/21)</b>	16:30	T	13	Int.	Tarde	<b>RODAJE</b> Escena Cocina Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	Cocina Dani	T - 4, 5	
<b>Día 3 (2/04/21)</b>	17:15	C2 - C	3, 6	Int.	Noche	Preparación cast (vestuario). Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	Comedor Mario	C2 - C: 1, 2, 3	

<b>Día 3 (2/04/21)</b>	17:30	C2 - C	3, 6	Int.	Noche	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	Comedor Mario	C2 - C: 1, 2, 3	
<b>Día 3 (2/04/21)</b>	17:45	C2 - C	3, 6	Int.	Noche	<b>RODAJE</b> Escena comedor Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	Comedor Mario	C2 - C: 1, 2, 3	
<b>Día 3 (2/04/21)</b>	18:00	-	-	-	-	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	-	-	
<b>Día 3 (2/04/21)</b>	18:15	-	-	-	-	Salida de la localización hasta la localización siguiente (Caldes de Montbui).	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	Cocina Dani	-	Llega Rafael a la siguiente localización.
<b>Día 3 (2/04/21)</b>	18:45	-	-	-	-	Llegada a la localización (Caldes de Montbui).	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	Caldes de Montbui	-	
<b>Día 3 (2/04/21)</b>	18:45	C2 - D	18	Ext .	Noche	Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	Entrada Casa Dani	C2 - D: 5, 6	
<b>Día 3 (2/04/21)</b>	19:00	C2 - D	18	Ext .	Noche	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	Entrada Casa Dani	C2 - D: 5, 6	

<b>Día 3 (2/04/21)</b>	19:15	C2 - D	18	Ext .	Noche	<b>RODAJE</b> Escena Rafael.	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	Entrada Casa Dani	C2 - D: 5, 6	
<b>Día 3 (2/04/21)</b>	20:15	-	-	-	-	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	-	-	
<b>Día 3 (2/04/21)</b>	20:30	-	-	-	-	Salida de la localización (Caldes de Montbui) hacia Barberà / Barcelona.	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	-	-	
<b>Día 3 (2/04/21)</b>	23:00	<b>FINAL DÍA 3 (1/04/21)</b>										

Día de rodaje	Hora	CAP.	Esce na	Int/ Ext	Día / Noche	Descripción	Personal	Cast.	Extras	Localiz.	Pág. guion	Observ.
Día 4 (3/04/21)	7:00	-	-	-	-	Salida de Barcelona en coche y desplazamiento hasta la localización (Río, Terrassa).	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Alex	-	Metro Fabra i Puig	-	Las personas no-residentes en BCN deben llegar a las 9:00 con su transporte.
Día 4 (3/04/21)	8:00	-	-	-	-	Llegada a la localización.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Irene Alex	-	Terrassa	-	
Día 4 (3/04/21)	8:00	T	10	Ext .	Tarde	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Irene Alex	-	Río, Terrassa	3, 4	DESAYUNO
Día 4 (3/04/21)	8:15	T	10	Ext .	Tarde	Preparación cast. Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Irene Alex	-	Río, Terrassa	3, 4	
Día 4 (3/04/21)	8:30	T	10	Ext .	Tarde	<b>RODAJE</b> Escenas río.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Irene Alex	-	Río, Terrassa	3, 4	
Día 4 (3/04/21)	9:15	-	-	-	-	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Irene Alex	-	-	-	



<b>Día 4 (3/04/21)</b>	9:30	-	-	-	-	Salida de la localización hasta la localización siguiente (Caldes de Montbui).	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Irene Alex	-	Río, Terrassa		Víctor y Dani llegan a Caldes de Montbui a las 10:00.
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	10:00	-	-	-	-	Llegada a la localización.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Dani Irene Alex	-	Caldes de Montbui	-	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	10:00	T	1, 2	Ext .	Día.	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Dani Irene Alex	-	Entrada pueblo	T - 1	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	10:15	T	1, 2	Ext .	Día.	Preparación cast (vestuario). Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Dani Irene Alex	-	Entrada pueblo	T - 1	Ensayo y pruebas de cámara con equipo técnico y directoras.
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	10:30	T	1, 2	Ext .	Día.	<b>RODAJE</b> Escenas entrada pueblo.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Dani Irene Alex	-	Entrada pueblo	T - 1	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	10:45	T	3	Ext .	Día.	Desplazamiento hacia localización Entrada Casa Dani.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Dani Irene Alex	-	Entrada Casa Dani	T - 1	

<b>Día 4 (3/04/21)</b>	11:00	T	3	Ext .	Día.	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Dani Irene Alex	-	Entrada Casa Dani	T - 1	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	11:15					Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Dani Irene Alex	-	Entrada Casa Dani	T - 1	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	11:30					<b>RODAJE</b> Escena coche Dani.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Dani Irene Alex	-	Entrada Casa Dani	T - 1	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	12:00	-	-	-	-	Desplazamiento a la localización (Callejón).	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Dani Irene Alex	-	Callejón	-	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	12:15	C2 - 2	7, 9, 11	Ext .	Día.	Preparación cast (ensayo).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor	-	Callejón	-	Alex, Irene y Dani pueden descansar.
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	12:30	C2 - 2	7, 9, 11	Ext .	Día.	<b>RODAJE</b> Escenas Alba y Víctor corriendo por el callejón.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor	-	Callejón	-	

	12:45	-	-	-	-	Desplazamiento hacia localización Puente.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor	-	Puente	-	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	13:00	C2 - 2	13	Ext .	Día.	Preparación cast (ensayo). Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor	-	Puente	-	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	13:15	C2 - 2	13	Ext .	Día.	<b>RODAJE</b> Escenas Alba y Víctor cruzando el Puente.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor	-	Puente	-	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	13:30	-	-	-	-	Desplazamiento hacia localización Calle Local.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Dani Irene Alex	-	Calle Local	-	Llegan Dani, Alex e Irene.
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	13:45	C2 - 2	15	Ext .	Día.	Preparación cast (ensayo). Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Dani Irene Alex	-	Calle Local	-	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	14:00	C2 - 2	15	Ext .	Día.	<b>RODAJE</b> Escena Calle Local.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Dani Irene Alex	-	Calle Local	-	

	14:15	-	-	-	-	Desplazamiento hacia localización Calle Mayor, Calle Mario, Calle.	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Irene Alex	-	Calle Mayor  Calle Mario  Calle	-	Alba y Víctor descansan.
	14:30	C2 - 2	8, 10, 12	Ext .	Día.	Preparación cast (ensayo).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Irene Alex	-	Calle Mayor  Calle Mario  Calle	-	
	14:45	C2 - 2	8, 10, 12	Ext .	Día.	<b>RODAJE</b> Escenas Dani, Alex e Irene en la Calle Mayor, Calle Mario y Calle.	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Irene Alex	-	Calle Mayor  Calle Mario  Calle	-	
	15:00	-	-	-	-	Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Dani Irene Alex	-	-	-	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	15:00	<b>COMIDA</b>										

<b>Día 4 (3/04/21)</b>	16:00	T	6, 8	Int. / Ext .	Día.	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	Plaza Mayor	T - 2	El resto del cast descansa.
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	16:15	T	6, 8	Int. / Ext .	Día.	Preparación cast (vestuario). Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	Plaza Mayor	T - 2	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	16:30	T	6, 8	Int. / Ext .	Día.	<b>RODAJE</b> Escena Víctor Bar.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	Bar Plaza Mayor	T - 2	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	17:00	C2 - C	14	Ext .	Día.	Preparación cast (vestuario). Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Irene Alex	-	Plaza Mayor	C2 - C: 3	Víctor se puede ir.
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	17:15	C2 - C	14	Ext .	Día.	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Irene Alex	-	Plaza Mayor	C2 - C: 3	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	17:30	C2 - C	14	Ext .	Día.	<b>RODAJE</b> Escena Plaza Mayor Dani, Alex e Irene.	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Irene Alex	-	Plaza Mayor	C2 - C: 3	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	17:45	T	18	Ext .	Noche	Preparación cast (vestuario). Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba	-	Plaza Mayor	T - 6	Dani, Alex e Irene pueden descansar.

<b>Día 4 (3/04/21)</b>	18:00	T	18	Ext .	Noche	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Alba	-	Plaza Mayor	T - 6	Ir a buscar extra hombre machirulo 1.
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	18:15	T	18	Ext .	Noche	<b>RODAJE</b> Escena Plaza Mayor Alba llamando a Mario.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba	-	Plaza Mayor	T - 6	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	18:30	-	-	-	-	Cast a cambiarse y desmaquillarse (Alba).  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba	-	-	-	Alba se puede ir (mejor que espere a Dani).
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	18:45	-	-	-	-	Desplazamiento hacia localización Calle.	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Irene Alex	-	Calle	-	Llega Marta Rodrigo.
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	19:00	C2. - D, Ax, I	17	Ext .	At.	Preparación cast (ensayo).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Irene Alex	-	Calle	C2. - D, Ax, I: 4, 5	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	19:15	C2. - D, Ax, I	17	Ext .	At.	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Irene Alex	-	Calle	C2. - D, Ax, I: 4, 5	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	19:30	C2 - D, Ax, I	17	Ext .	At.	<b>RODAJE</b> Escena 17 (Dani, Alex e Irene). Se alarga hasta la escena de Alex e Irene.	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Irene Alex	-	Calle	C2. - D, Ax, I: 4, 5	

<b>Día 4 (3/04/21)</b>	21:00	-	-	-	-	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Machiru lo 1 Machiru lo 2	-	-	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	21:15	-	-	-	-	Salida de la localización (Caldes de Montbui) hacia Barcelona.	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Machiru lo 1 Machiru lo 2	-	-	
<b>Día 4 (3/04/21)</b>	23:00	<b>FINAL DÍA (2/04/21)</b>										

Día de rodaje	Hora	CAP.	Esce na	Int/ Ext	Día / Noche	Descripción	Personal	Cast.	Extras	Localiz.	Pág. guion	Observ.
Día 5 (10/04/21)	7:00	-	-	-	-	Salida de Barcelona en coche y desplazamiento hasta la localización (Mansión Riells, UAB).	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-	Metro Fabra i Puig	-	Las personas no-residentes en BCN deben llegar a las 8:00 con su transporte.
Día 5 (10/04/21)	8:00	-	-	-	-	Llegada a la localización.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-	UAB	-	
Día 5 (10/04/21)	8:00	T	17, 20, 22	Int.	Tarde	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-	Interior Mansión Riells	T - 5, 6	
Día 5 (10/04/21)	8:15	T	17, 20, 22	Int.	Tarde	Preparación cast. Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-	Interior Mansión Riells	T - 5, 6	
Día 5 (10/04/21)	8:30	T	17, 20, 22	Int.	Tarde	<b>RODAJE</b> Escenas Mansión Riells.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-	Interior Mansión Riells	T - 5, 6	
Día 5 (10/04/21)	9:15	T	15	Int.	Tarde	<b>RODAJE</b> Escena Despacho Susana.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-	Despacho Susana	T - 5	



<b>Día 5</b> <b>(10/04/21)</b>	9:45	-	-	-	-	Desplazamiento al exterior de la Mansión.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-	UAB	-	
<b>Día 5</b> <b>(10/04/21)</b>	10:00	T	16	Ext	Tarde.	Preparación cast. Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-	Exterior Mansión Riells	T - 5	
<b>Día 5</b> <b>(10/04/21)</b>	10:15	T	16	Ext	Tarde.	<b>RODAJE</b> Escena Exterior Mansión Riells.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-	Exterior Mansión Riells	T - 5	
<b>Día 5</b> <b>(10/04/21)</b>	10:30	-	-	-	-	Desplazamiento a la localización Bar.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-	Bar Vila UAB	-	
<b>Día 5</b> <b>(10/04/21)</b>	10:45	T	14	Int.	Tarde.	Preparación cast. Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-	Bar	T - 5	
<b>Día 5</b> <b>(10/04/21)</b>	11:00	T	14	Int.	Tarde.	<b>RODAJE</b> Escena Bar.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-	Bar	T - 5	
<b>Día 5</b> <b>(10/04/21)</b>	11:30	-	-	-	-	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-	-	-	Susana puede irse.

<b>Día 5 (10/04/21)</b>	11:45	<b>DESCANSO</b>										
<b>Día 5 (10/04/21)</b>	12:15	-	-	-	-	Desplazamiento a la localización Habitación Mario.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-	Vila UAB	-	
<b>Día 5 (10/04/21)</b>	12:30	T	4, 5	Int.	Tarde	Preparación cast.  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-	Habitación Mario	T - 1, 2	
<b>Día 5 (10/04/21)</b>	13:00	T	4, 5	Int.	Tarde	<b>RODAJE</b> Escenas habitación Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-	UAB	T - 1, 2	
	13:30	-	-	-	-	Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-	-	-	
<b>Día 5 (10/04/21)</b>	13:45	-	-	-	-	Desplazamiento a la localización Callejón Mario.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-	Callejón Mario, UAB.	-	
<b>Día 5 (10/04/21)</b>	14:00	T	9	Ext .	Tarde.	Preparación cast.  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-	Callejón Mario	T - 3	

<b>Día 5</b> <b>(10/04/21)</b>	14:15	T	9	Ext .	Tarde.	<b>RODAJE</b> Escena callejón Mario.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-	Callejón Mario	T - 3	
<b>Día 5</b> <b>(10/04/21)</b>	14:30	T	-	-	-	<b>RODAJE TRANSMEDIA</b> Instastories, posts Mario.	Personal técnico.	Mario	-	-	-	
<b>Día 5</b> <b>(10/04/21)</b>	14:45	T	-	-	-	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-	-	-	Mario puede irse.
<b>Día 5</b> <b>(10/04/21)</b>	15:00	<b>COMIDA</b>										
<b>Día 5</b> <b>(10/04/21)</b>	16:00	-	-	-	-	Salida de Barcelona en coche y desplazamiento hasta la localización (Caldes de Montbui).	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Machirulo 1 Machirulo 2	Vila UAB	-	Irene, Marta, Machirulo 1 y Machirulo 2 llegan a la UAB para ir todes juntes a Caldes.
<b>Día 5</b> <b>(10/04/21)</b>	17:00	-	-	-	-	Llegada a la localización.	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Machirulo 1 Machirulo 2	Caldes de Montbui / Calle mural feminista	-	
<b>Día 5</b> <b>(10/04/21)</b>	17:00	C2 - I	18, 19	Ext .	At.	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Machirulo 1 Machirulo 2	Calle mural feminista	C2. - I: 4, 5	

<b>Día 5 (10/04/21)</b>	18:00	C2 - I	18, 19	Ext .	At.	Preparación cast.  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Machiru lo 1 Machiru lo 2	Calle mural feminista	C2. - I: 4, 5	
<b>Día 5 (10/04/21)</b>	19:00	C2 - I	18, 19	Ext .	At.	<b>RODAJE</b> Escenas Irene con Marta.	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Machiru lo 1 Machiru lo 2	Calle  Callejón	C2. - I: 4, 5	
<b>Día 5 (10/04/21)</b>	21:00	-	-	-	-	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Machiru lo 1 Machiru lo 2	-	-	
<b>Día 5 (10/04/21)</b>	21:15	-	-	-	-	Salida de la localización (Caldes de Montbui) hacia Barcelona.	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Machiru lo 1 Machiru lo 2	-	-	
<b>Día 5 (10/04/21)</b>	<b>23:00</b>	<b>FINAL DÍA 5 (3/04/21)</b>										

Día de rodaje	Hora	CAP.	Esce na	Int/ Ext	Día / Noche	Descripción	Personal	Cast.	Extras	Localiz.	Pág. guion	Observ.
Día 6 (11/04/21)	7:00	-	-	-	-	Salida de Barcelona en coche y desplazamiento hasta la localización (Local, Vila UAB).	Personal técnico. Personal artístico.	-	-	Estación Fabra i Puig	-	Las personas no-residentes en BCN deben llegar a las 8:00 con su transporte.
Día 6 (11/04/21)	8:00	-	-	-	-	Llegada a la localización.	Personal técnico. Personal artístico.	-	-	Vila UAB	-	
Día 6 (11/04/21)	8:00	C2 - C	16	Int.	Noche	Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	-	-	Local	C2 - 2: 4	
Día 6 (11/04/21)	9:00	C2 - C	16	Int.	Noche	Preparación cast. Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-	Local	C2 - 2: 4	Llegan Alex, Irene, Dani, Víctor, Alba y Mario.
Día 6 (11/04/21)	10:00	C2 - C	16	Int.	Noche	<b>RODAJE</b> Escena investigación Local.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-	Local	C2 - 2: 4	

<b>Día 6</b> <b>(11/04/21)</b>	11:00	T	21, 23	Int.	Noche	Preparación cast. Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-	Local	T - 6	Dani, Víctor, Alba y Mario pueden descansar.
<b>Día 6</b> <b>(11/04/21)</b>	11:15	T	21, 23	Int.	Noche	<b>RODAJE</b> Escena desaparición Local.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-	Local	T - 6	
<b>Día 6</b> <b>(11/04/21)</b>	11:45	T	19	Int.	Día.	Preparación cast. Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Mario	-	Sofá Local	T - 6	Dani, Víctor, Alex e Irene pueden descansar.
<b>Día 6</b> <b>(11/04/21)</b>	12:15	T	19	Int.	Día.	<b>RODAJE</b> Escena Sofá Local.	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Mario	-	Sofá Local	T - 6	
<b>Día 6</b> <b>(11/04/21)</b>	12:30	<b>COMIDA</b>										
<b>Día 6</b> <b>(11/04/21)</b>	13:30	T	12	Int.	Noche	Preparación cast. Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene	-	Baño Local	T - 4	
<b>Día 6</b> <b>(11/04/21)</b>	14:30	T	12	Int.	Noche	<b>RODAJE</b> Escena Baño.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene	-	Baño Local	T - 4	

Día 6 (11/04/21)	15:00	T	11	Int.	Noche	Preparación cast.  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba Mario	-	Local	T - 4	
Día 6 (11/04/21)	15:30	T	11	Int.	Noche	RODAJE Escena fiesta Local.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba Mario	-	Local	T - 4	
Día 6 (11/04/21)	16:00	-	-	-	-	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba Mario	-	-	-	
Día 6 (11/04/21)	16:30	-	-	-	-	Salida de la localización (Vila UAB) hacia Barcelona.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba Mario	-	Vila UAB	-	
Día 6 (11/04/21)	17:00	FINAL DÍA 6 (4/04/21)										
FIN DE RODAJE												

**SIN SEÑAL WEBSERIE**  
-  
**PLAN DE RODAJE ESPECÍFICO**

EQUIPO TÉCNICO	
Título	Sin Señal
Productora	Iris Requena
Directora fotografía	Lorena Hueso
Director de sonido	Ander Luque
Directoras	Laia Junquera / Cristina Villalobos
Guionistas	Laia Junquera / Cristina Villalobos
Fechas de rodaje	26, 27 marzo / 2, 3, 10, 11 abril

LEYENDA	
Día 1 (26/03/21)	Día 7 (10/04/21)
Día 2 (27/03/21)	Día 8 (11/04/21)
Día 3 (1/04/21)	Descansos
Día 4 (2/04/21)	Desplazamientos / Reuniones
Día 5 (3/04/21)	Comidas
Día 6 (4/04/21)	Montar/desmontar set Preparación cast



Día rodaje	Fecha	Hora	Cap.	Pág. Guion	Int. /Ext.	Día/ Noche	Sec. /Esc.	Plano	Posición de cámara	Tomas por plano	Timing	Loc.	Personal técnico	Cast.	Extras	n. ves. y maq.	Obs.
1	26/03	11:00	Salida de Barcelona en coche y desplazamiento hasta la localización (Hostal Molí de la Torre).									Fabra i Puig	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba Víctor	-	-	Las personas no-residentes en BCN deben llegar a las 14:00 con su transporte.
1	26/03	12:00	Llegada a la localización.									Hostal Molí de la Torre	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba Víctor	-	-	-
1	26/03	12:00	COMIDA														
1	26/03	13:00	T	2	Int.	Noche	7, 19, 21	Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.			Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba Víctor	-	-	-	
1	26/03	13:30	T	2	Int.	Noche	7, 19, 21	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).			Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba Víctor	-	-	Ensayo y pruebas de cámara con equipo técnico y directoras	
1	26/03	14:00	RODAJE TEASER ESCENA 7														
1	26/03	14:00	T	2	Int.	Noche	7	12	CAM A	2	2'	Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	V.V.-1 V.V. '2 V.M. - 1	-
1	26/03	14:05	RODAJE CAP. 2 - VÍCTOR / ESC. 19														

1	26/03	-	C2 - V	5	Int.	Noche	19	15	CAM A	2	5'	Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	V.V. '2 V.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V	5	Int.	Noche	19	22	CAM B	2	5'	Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	V.V. '2 V.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V	5	Int.	Noche	19	18	CAM B	2	5'	Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	V.V. '2 V.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V	5	Int.	Noche	19	16	CAM C	2	2'	Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	V.V. '2 V.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V	5	Int.	Noche	19	17	CAM C	2	2'	Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	V.V. '2 V.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V	5	Int.	Noche	19	19	CAM C	2	2'	Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	V.V. '2 V.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V	5	Int.	Noche	19	20	CAM C	2	2'	Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	V.V. '2 V.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V	5	Int.	Noche	19	21	CAM C	2	2'	Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	V.V. '2 V.M. - 1	-

1	26/03	-	C2 - V	5	Int.	Noche	19	23	CAM C	2	2'	Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	V.V. '2 V.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V	5	Int.	Noche	19	24	CAM D	2	2'	Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	V.V. '2 V.M. - 1	-
1	26/03	14:35	RODAJE CAP. 2 - VÍCTOR / ESC. 21														
1	26/03	-	C2 - V	6	Int.	Noche	21	26	CAM A	2	5'	Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	V.V. '2 V.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V	6	Int.	Noche	21	27	CAM B	2	10'	Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	V.V. '2 V.M. - 1	-
1	26/03	14:50	C2 - V	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 1.2.							5'	Habitación Víctor	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor	-	V.V. '2 V.M. - 1	-
1	26/03	15:00	C2 - V / A	V - 6 A - 5	Int.	Noche	20, 24	Preparación cast (vestuario y maquillaje).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje. Pruebas de cámara. Repaso del guion.				Pasillo hostel	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Montse	-	V.V. '2 V.M. - 1	-
1	26/03	15:15	RODAJE CAP. 2 - VÍCTOR / ESC. 20														

1	26/03	15:15	C2 - V	6	Int.	Noche	20	25	CAM A	4	15'	Pasillo hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Montse	-	V.V. '2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	15:30	RODAJE CAP. 2 - ALBA / ESC. 24														
1	26/03	15:30	C2 - A	5	Int.	Noche	24	28	CAM A	4	15'	Pasillo hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Montse	-	V.V. '2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	-		GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 1.4.							5'	Pasillo hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Montse	-	V.V. '2 V.M. - 1  M.V. - 1 M.M. - 1	Llegan extras (polis) a las 15:30.
1	26/03	15:45	C2 - V / A	V - 5 A - 5	Int.	Noche	18	Preparación cast (vestuario y maquillaje).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje. Pruebas de cámara. Repaso del guion.			Escaleras Hostal.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba Montse	Polis	A.V-3 A.M. - 1  V.V. '2 V.M. - 1  M.V. - 1 M.M. - 1  P.V. - 1		
1	26/03	16:00	RODAJE CAP. 2 - ALBA Y VÍCTOR / ESC. 18														
1	26/03	16:00	C2 - V / A	V - 5 A - 5	Int.	Noche	18	7	CAM A	2	2'	Escaleras Hostal.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba Montse	Polis	A.V-3 A.M. - 1 V.V. '2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-

1	26/03	-	C2 - V / A	V - 5 A - 5	Int.	Noche	18	9	CAM A	2	2'	Escaleras Hostal.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba Montse	Polis	A.V-3 A.M. - 1  V.V. '2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V / A	V - 5 A - 5	Int.	Noche	18	8	CAM B	2	2'	Escaleras Hostal.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba Montse	Polis	A.V-3 A.M. - 1  V.V. '2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V / A	V - 5 A - 5	Int.	Noche	18	10	CAM B	2	2'	Escaleras Hostal.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba Montse	Polis	A.V-3 A.M. - 1  V.V. '2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V / A	V - 5 A - 5	Int.	Noche	18	11	CAM B	2	2'	Escaleras Hostal.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba Montse	Polis	A.V-3 A.M. - 1  V.V. '2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V	V - 5	Int.	Noche	18	12	CAM C	2	2'	Escaleras Hostal.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba Montse	Polis	A.V-3 A.M. - 1  V.V. '2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-

1	26/03	-	C2 - V	V - 5	Int.	Noche	18	13	CAM D	2	2'	Escaleras Hostal.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba Montse	Polis	A.V-3 A.M. - 1 V.V. '2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-
	26/03	-	C2 - V	V - 5	Int.	Noche	18	14	CAM D	2	2'	Escaleras Hostal.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba Montse	Polis	A.V-3 A.M. - 1 V.V. '2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-
1	26/03	16:25		GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 1.3.							5'	Escaleras Hostal.	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba Montse	Polis	A.V-3 A.M. - 1 V.V. '2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-
1	26/03	16:30	C2 - A	7	Int.	Noche	21, 23, 25	Preparación cast (vestuario y maquillaje).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje. Pruebas de cámara. Repaso del guion.				Habitación Alba	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V-3 A.M. - 1  V.V. '2 V.M. - 1  M.V. - 1 M.M. - 1  P.V. - 1	-
1	26/03	16:45	RODAJE CAP 2. - ALBA / ESCENA 21														
1	26/03	16:45	C2 - A	7	Int.	Noche	21	25	CAM A	2	5'	Habitación Alba	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V-2 A.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1	-

1	26/03	16:50	RODAJE CAP 2. - ALBA / ESCENA 23														
1	26/03	16:50	C2 - A	7	Int.	Noche	23	27	CAM A	2	10'	Habitación Alba	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V-2 A.M. - 1  M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	17:00	RODAJE CAP 2. - ALBA / ESCENA 25														
1	26/03	17:00	C2 - A	7	Int.	Noche	25	29	CAM A	2	3'	Habitación Alba	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V-2 A.M. - 1  M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - A	7	Int.	Noche	25	30	CAM B	2	3'	Habitación Alba	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V-2 A.M. - 1  M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - A	7	Int.	Noche	25	31	CAM C	2	3'	Habitación Alba	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V-2 A.M. - 1  M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	17:10	C2 - A	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 1.3.							5'	Habitación Alba	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V-2 A.M. - 1  M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	17:15	DESCANSO														

1	26/03	17:45	T C2 - V / A	T - 1 V - 4 A - 4, 5, 7	Int.	Noche	T - 4  C2A - 17, 19, 22	Preparación cast (vestuario y maquillaje).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje. Pruebas de cámara. Repaso del guion.				Recibidor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Montse Alba	Polis	A.V. - 1 A.V. - 2 A.V. - 3 A.M. - 1 A.M. - 2 A.M. - 3 V.V. - 2 V.V. - 3 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-
1	26/03	18:00	RODAJE CAP 2. - ALBA / ESCENA 17														
1	26/03	18:00	C2 - V / A	V - 4 A - 4, 5	Int.	Noche	17	1	CAM A	2	5'	Recibidor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Montse Alba	Polis	A.V. - 2 A.M. - 1 V.V. - 2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V / A	V - 4 A - 4, 5	Int.	Noche	17	2	CAM B	2	5'	Recibidor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Montse Alba	Polis	A.V. - 2 A.M. - 1 V.V. - 2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V / A	V - 4 A - 4, 5	Int.	Noche	17	3	CAM C	2	5'	Recibidor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Montse Alba	Polis	A.V. - 2 A.M. - 1 V.V. - 2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-



1	26/03	-	C2 - V / A	V - 4 A - 4, 5	Int.	Noche	17	4	CAM D	2	5'	Recibidor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Montse Alba	Polis	A.V. - 2 A.M. - 1 V.V. - 2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V / A	V - 4 A - 4, 5	Int.	Noche	17	5	CAM E	2	5'	Recibidor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Montse Alba	Polis	A.V. - 2 A.M. - 1 V.V. - 2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-
1	26/03	-	C2 - V / A	V - 4 A - 4, 5,	Int.	Noche	17	6	CAM F	2	5'	Recibidor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Montse Alba	Polis	A.V. - 2 A.M. - 1  V.V. - 2 V.M. - 1  M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	Víctor se va a desmaquillar y a cambiar. Se puede marchar (coche propio).
1	26/03	18:30	RODAJE CAP 2. - ALBA / ESCENA 22														
1	26/03	18:30	C2 - A	A - 5	Int.	Noche	22	26	CAM A	2	5'	Recibidor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse	Polis	M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	Polis se van a desmaquillar y cambiar. Se pueden marchar.
1	26/03	18:40	RODAJE CAP 2. - ALBA / ESCENA 19														
1	26/03	18:40	C2 - A	A - 5	Int.	Noche	19	12	CAM A	3	5'	Recibidor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V. - 2 A.M. - 2 M.V. - 1 M.M. - 1	-

1	26/03	-	C2 - A	A - 5	Int.	Noche	19	13	CAM A	3	5'	Recibidor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V. - 2 A.M. - 2 M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - A	A - 5	Int.	Noche	19	14	CAM B	3	5'	Recibidor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V. - 2 A.M. - 2 V.V. - 2 V.M. - 1 M.V. - 1 M.M. - 1 P.V. - 1	-
1	26/03	19:00	RODAJE TEASER / ESCENA 4														Alba se cambia de ropa
1	26/03	19:00	T	A - 5, 6	Int.	Noche	4	4	CAM A	3	10'	Recibidor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Alba	-	A.V. - 1 A.M. - 2  M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	19:10	T C2 - V / A	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 1.1.							10'	Recibidor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Montse	-	A.V. - 1 A.M. - 2  M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	19:10	T C2 - V / A	GRABACIÓN CONTENIDO TRANSMEDIA ALBA							10'	Recibidor Hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Alba	-	A.V. - 1 A.M. - 2	-
1	26/03	19:20	C2 - A	6	Int.	Noche	20	Preparación cast (vestuario y maquillaje).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje. Pruebas de cámara. Repaso del guion.				Comedor hostel	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V. - 2 A.M. - 2  M.V. - 1 M.M. - 1	Alba se cambia de ropa.

1	26/03	19:40	RODAJE TEASER / ESCENA 20														
1	26/03	19:40	C2 - A	6	Int.	Noche	20	15	CAM A	2	5'	Comedor hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V. - 2 A.M. - 2  M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - A	6	Int.	Noche	20	16	CAM B	2	5'	Comedor hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V. - 2 A.M. - 2 M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - A	6	Int.	Noche	20	17	CAM C	2	5'	Comedor hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V. - 2 A.M. - 2  M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - A	6	Int.	Noche	20	22	CAM C	2	5'	Comedor hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V. - 2 A.M. - 2  M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - A	6	Int.	Noche	20	24	CAM C	2	5'	Comedor hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V. - 2 A.M. - 2  M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - A	6	Int.	Noche	20	18	CAM D	2	5'	Comedor hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V. - 2 A.M. - 2  M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - A	6	Int.	Noche	20	20	CAM D	2	5'	Comedor hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V. - 2 A.M. - 2 M.V. - 1 M.M. - 1	-

1	26/03	-	C2 - A	6	Int.	Noche	20	19	CAM E	2	5'	Comedor hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V. - 2 A.M. - 2 M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - A	6	Int.	Noche	20	21	CAM E	2	5'	Comedor hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V. - 2 A.M. - 2 M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	-	C2 - A	6	Int.	Noche	20	23	CAM E	2	5'	Comedor hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V. - 2 A.M. - 2 M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	20:30	C2 - A	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 1.5.							10'	Comedor hostal	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	A.V. - 2 A.M. - 2 M.V. - 1 M.M. - 1	-
1	26/03	20:40	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.									-	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	-	-
1	26/03	21:00	Salida de la localización (Hostal Molí de la Torre) hacia Barcelona.									-	Personal técnico. Personal artístico.	Montse Alba	-	-	Las personas con transporte propio se van por su cuenta.
1	26/03	22:00	Reunión online de equipo técnico: - Valoración del día. - Puntos a destacar para el día siguiente. - 30 min.									Cada une en su casa.	Personal técnico.	-	-	-	-
1	26/03	22:00	FINAL DÍA 1														

Día rodaje	Fecha	Hora	Cap.	Pág. Guion	Int. /Ext.	Día/ Noche	Sec. /Esc.	Plano	Posición de cámara	Tomas por plano	Timing	Loc.	Personal técnico	Cast.	Extras	n. ves. y maq.	Obs.
2	27/03	8:15	Salida de Barcelona en coche y desplazamiento hasta la localización (SAF UAB).									Fabra i Puig	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	-	Las personas no-residentes en BCN deben llegar a las 9:00 con su transporte.
2	27/03	9:00	Llegada a la localización.									SAF UAB	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	-	-
2	27/03	9:00	C2 - Ax	6	Int.	Día	18	Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.			Vestuario	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	-	-	
2	27/03	10:00	C2 - Ax	6	Int.	Día	18	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).			Vestuario	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	-	Ensayo y pruebas de cámara con equipo técnico y directoras	
2	27/03	11:00	RODAJE TEASER / ESCENA 7														
2	27/03	11:00	C2 - Ax	6	Int.	Día	18	20	CAM A	5	5'	Vestuario	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	Ax.V. 2	-
2	27/03	-	C2 - Ax	6	Int.	Día	18	21	CAM B	5	5'	Vestuario	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	Ax.V. 2	

2	27/03	-	C2 - Ax	6	Int.	Día	18	22	CAM C	5	5'	Vestuario	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	Ax.V. 2	
2	27/03	-	C2 - Ax	6	Int.	Día	18	23	CAM D	5	5'	Vestuario	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	Ax.V. 2	
2	27/03	12:20	C2 - Ax	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 2.2.							10'	Vestuario	Personal técnico.	Alex	-	-	
2	27/03	12:30	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.									Habitación Mario	Personal técnico.	Alex	-	-	
2	27/03	13:00	Salida de la localización hasta la localización siguiente (Vila UAB).									Habitación Mario	Personal técnico.	Alex	-	-	
2	27/03	13:30	Llegada a la localización (Vila UAB).									Habitación Mario	Personal técnico.	Alex	-	-	
2	27/03	13:30	COMIDA														
2	27/03	14:30	C2 - Ax / i	I - 1, 2 Ax - 1, 2	Int.	Noche	2, 5	Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Habitación Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene	-	A.V. - 4 A.M. - 1  I.V. - 4 I.M. - 1	Irene llega ahora.
2	27/03	15:30	C2 - Ax	I - 1, 2 Ax - 1, 2	Int.	Noche	2. 5	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).				Habitación Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Alex irene	-	A.V. - 4 A.M. - 1  I.V. - 4 I.M. - 1	Ensayo y pruebas de cámara con equipo técnico y directoras
2	27/03	16:30	RODAJE CAP 2. - ALEX E IRENE / ESCENA 2														

2	27/03	-	C2 - Ax	I - 1 Ax - 1	Int.	Noche	2	4	CAM B	4	15'	Habitación Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene	-	A.V. - 4 A.M. - 1  I.V. - 4 I.M. - 1	
2	27/03	-	C2 - Ax	I - 1, 2 Ax - 1	Int.	Noche	2	5	CAM A	4	15'	Habitación Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Alex irene	-	A.V. - 4 A.M. - 1  I.V. - 4 I.M. - 1	
2	27/03	17:00	RODAJE CAP 2. - ALEX E IRENE / ESCENA 5														
2	27/03	-	C2 - Ax	I - 1 Ax - 1	Int.	Noche	5	16	CAM A	4	5'	Habitación Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene	-	A.V. - 4 A.M. - 1  I.V. - 4 I.M. - 1	
2	27/03	-	C2 - Ax	I - 1, 2 Ax - 1	Int.	Noche	5	17	CAM B	4	10'	Habitación Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Alex irene	-	A.V. - 4 A.M. - 1  I.V. - 4 I.M. - 1	
2	27/03	-	C2 - Ax	I - 1, 2 Ax - 1	Int.	Noche	5	18	CAM C	4	10'	Habitación Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Alex irene	-	A.V. - 4 A.M. - 1  I.V. - 4 I.M. - 1	
2	27/03	17:25	C2 - Ax	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 2. 1.							5'	Habitación Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Alex irene	-	-	
2	27/03	17:30	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.									-	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	-	Irene se puede ir.

2	27/03	18:00	Salida de la localización hasta la localización siguiente (Piscina UAB).						Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	-				
2	27/03	18:15	Llegada a la localización (Piscina UAB).						Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	-				
2	27/03	18:15	DESCANSO														
2	27/03	18:45	C2 - Ax / i	Ax - 5, 6	Int.	Noche	17, 19	Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.		Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1			
2	27/03	19:15	C2 - Ax	Ax - 5, 6	Int.	Noche	17, 19	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).		Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1			
2	27/03	19:45	RODAJE CAP 2. - ALEX / ESCENA 17														
2	27/03	19:45	C2 - Ax	Ax - 5, 6	Int.	Noche	17	13	CAM A	2	5'	Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1	
2	27/03	-	C2 - Ax	Ax - 5, 6	Int.	Noche	17	14	CAM B	2	5'	Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1	
2	27/03	-	C2 - Ax	Ax - 5, 6	Int.	Noche	17	19	CAM B	2	5'	Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1	



2	27/03	-	C2 - Ax	Ax - 5, 6	Int.	Noche	17	16	CAM C	2	5'	Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1	
2	27/03	-	C2 - Ax	Ax - 5, 6	Int.	Noche	17	17	CAM E	2	5'	Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1	
2	27/03	-	C2 - Ax	Ax - 5, 6	Int.	Noche	17	15	CAM E	2	5'	Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1	
2	27/03	-	C2 - Ax	Ax - 5, 6	Int.	Noche	17	18	CAM D	2	5'	Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1	
2	27/03	20:15	RODAJE CAP 2. - ALEX / ESCENA 19														
2	27/03	20:15	C2 - Ax	Ax - 5, 6	Int.	Noche	19	24	CAM A	2	5'	Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1	
2	27/03	-	C2 - Ax	Ax - 5, 6	Int.	Noche	19	29	CAM A	1	5'	Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1	
2	27/03	-	C2 - Ax	Ax - 5, 6	Int.	Noche	19	29	CAM A	1	5'	Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1	
2	27/03	-	C2 - Ax	Ax - 5, 6	Int.	Noche	19	25	CAM B	2	5'	Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1	

2	27/03	-	C2 - Ax	Ax - 5, 6	Int.	Noche	19	27	CAM B	2	5'	Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1	
2	27/03	-	C2 - Ax	Ax - 5, 6	Int.	Noche	19	28	CAM B	2	5'	Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1	
2	27/03	-	C2 - Ax	Ax - 5, 6	Int.	Noche	19	30	CAM D	1	5'	Piscina pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1	
2	27/03	20:50	C2 - Ax	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 2.3.							10'	Piscina pueblo	Personal técnico.	Alex	-	A.V. - 4 A.M. - 1	
2	27/03	21:00	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.									-	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	-	Alex se ducha en casa de Iris porque sino cogerá una hipotermia espectacular.
2	27/03	21:30	Salida de la localización (Piscina UAB) hacia Barcelona.									-	Personal técnico. Personal artístico.	Alex	-	-	Las personas con transporte propio se van por su cuenta.
2	27/03	22:30	Reunión online de equipo técnico: - Valoración del día. - Puntos a destacar para el día siguiente. - 30 min.									-	Personal técnico.	-	-	-	
2	27/03	23:00	FINAL DÍA 2														

Día rodaje	Fecha	Hora	Cap.	Pág. Guion	Int. /Ext.	Día/ Noche	Sec. /Esc.	Plano	Posición de cámara	Tomas por plano	Timing	Loc.	Personal técnico	Cast.	Extras	n. ves. y maq.	Obs.
3	2/04	11:00	Llegada a la localización (Hostal MuchaMasía, Barcelona).									Hostal MuchaMasía, Barcelona	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	-	Las personas no-residentes en BCN deben llegar a las 12:00 con su transporte.
3	2/04	11:00	C2 - C	1, 2, 3	Int.	Noche	1, 4, 6	Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Casa Lluïsa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	A.V. - 1 A.M. - 1  V.V. - 2 V.M. - 2  L.V. - 1 L.M. - 1	-
3	2/04	11:30	C2 - C	1, 2, 3	Int.	Noche	1, 4, 6	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).				Casa Lluïsa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	A.V. - 1 A.M. - 1  V.V. - 2 V.M. - 2  L.V. - 1 L.M. - 1	Ensayo y pruebas de cámara con equipo técnico y directoras
3	2/04	12:00	RODAJE CAP. 2 - CONJUNTO / ESCENA 1														
3	2/04	-	C2 - C	1, 2, 3	Int.	Noche	1	1	CAMA	2	5'	Casa Lluïsa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	A.V. - 1 A.M. - 1  V.V. - 2 V.M. - 2  L.V. - 1 L.M. - 1	

3	2/04	-	C2 - C	1, 2, 3	Int.	Noche	1	2	CAM B	2	5'	Casa Lluïsa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	A.V. - 1 A.M. - 1  V.V. - 2 V.M. - 2  L.V. - 1 L.M. - 1	
3	2/04	-	C2 - C	1, 2, 3	Int.	Noche	1	3	CAM C	2	5'	Casa Lluïsa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	A.V. - 1 A.M. - 1  V.V. - 2 V.M. - 2  L.V. - 1 L.M. - 1	
3	2/04	12:15	RODAJE CAP. 2 - CONJUNTO / ESCENA 4														
3	2/04	-	C2 - C	1, 2, 3	Int.	Noche	3	8	CAM A	3	10'	Casa Lluïsa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	A.V. - 1 A.M. - 1  V.V. - 2 V.M. - 2  L.V. - 1 L.M. - 1	
3	2/04	-	C2 - C	1, 2, 3	Int.	Noche	3	13	CAM A	3	5'	Casa Lluïsa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	A.V. - 1 A.M. - 1  V.V. - 2 V.M. - 2  L.V. - 1 L.M. - 1	

3	2/04	-	C2 - C	1, 2, 3	Int.	Noche	3	15	CAM A	3	5'	Casa Lluïsa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	A.V. - 1 A.M. - 1  V.V. - 2 V.M. - 2  L.V. - 1 L.M. - 1	
3	2/04	-	C2 - C	1, 2, 3	Int.	Noche	3	9	CAM B	3	5'	Casa Lluïsa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	A.V. - 1 A.M. - 1  V.V. - 2 V.M. - 2  L.V. - 1 L.M. - 1	
3	2/04	-	C2 - C	1, 2, 3	Int.	Noche	3	12	CAM B	3	5'	Casa Lluïsa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	A.V. - 1 A.M. - 1  V.V. - 2 V.M. - 2  L.V. - 1 L.M. - 1	
3	2/04	-	C2 - C	1, 2, 3	Int.	Noche	3	14	CAM B	3	5'	Casa Lluïsa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	A.V. - 1 A.M. - 1  V.V. - 2 V.M. - 2  L.V. - 1 L.M. - 1	
3	2/04	-	C2 - C	1, 2, 3	Int.	Noche	3	10	CAM C	3	5'	Casa Lluïsa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	A.V. - 1 A.M. - 1 V.V. - 2 V.M. - 2 L.V. - 1 L.M. - 1	

3	2/04	-	C2 - C	1, 2, 3	Int.	Noche	3	11	CAM D	3	5'	Casa Lluïsa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	A.V. - 1 A.M. - 1  V.V. - 2 V.M. - 2  L.V. - 1 L.M. - 1	
3	2/04	14:15	C2 - C	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 3.3.							15'	Casa Lluïsa	Personal técnico.	Alba Víctor Lluïsa	-	-	
3	2/04	13:30	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.									-	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Víctor Lluïsa	-	-	
3	2/04	14:00	COMIDA														
3	2/04	15:30	Salida de la localización hasta la localización siguiente (Casa Ander, Barberà del Vallès).									Casa Ander, Barberà del Vallès	Personal técnico. Personal artístico.	-	-	-	Alba, Víctor y Lluïsa se pueden ir.  Llega Dani a la siguiente localización a las 15:30.
3	2/04	16:00	Llegada a la localización (Casa Ander, Barberà del Vallès).									Casa Ander, Barberà del Vallès	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	-	
3	2/04	16:00	T	4, 5	Int.	Tarde	13	Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Cocina Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	D.V.- 1 D.M. - 1  D.V. - 2 D.M. - 2	

3	2/04	16:15	T	4, 5	Int.	Tarde	13	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).				Cocina Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	D.V.- 1 D.M. - 1  D.V. - 2 D.M. - 2	
3	2/04	16:30	RODAJE TEASER / ESCENA 13														
3	2/04	-	T	4, 5	Int.	Tarde	13	32	CAM A	2	10'	Cocina Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	D.V. - 2 D.M. - 2	
3	2/04	-	T	4, 5	Int.	Tarde	13	34	CAM B	2	10'	Cocina Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	D.V. - 2 D.M. - 2	
3	2/04	-	T	4, 5	Int.	Tarde	13	33 (1)	CAM C	2	5'	Cocina Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	D.V.- 1 D.M. - 12	Dani se cambia de ropa.
3	2/04	-	T	4, 5	Int.	Tarde	13	33 (2)	CAM D	2	5'	Cocina Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	D.V.- 1 D.M. - 1	
3	2/04	17:05	T	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 3.2.							5'	Cocina Dani	Personal técnico.	Dani	-	-	
3	2/04	17:15	C2 - C	1	Int.	Noche	3, 6	Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Comedor Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	D.V. - 2 D.M. - 2	Dani vuelve a la ropa de antes.
3	2/04	17:30	C2 - C	1	Int.	Noche	3, 6	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).				Comedor Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	D.V. - 2 D.M. - 2	

3	2/04	17:45	RODAJE CAP. 2 - CONJUNTO / ESCENA 3														
3	2/04	-	C2 - C	1	Int.	Noche	3	6	CAM A	5	5'	Comedor Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	D.V. - 2 D.M. - 2	
3	2/04	-	C2 - C	1	Int.	Noche	3	7	CAM C	5	5'	Comedor Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	D.V. - 2 D.M. - 2	
3	2/04	17:50	RODAJE CAP. 2 - CONJUNTO / ESCENA 6														
3	2/04	-	C2 - C	2, 3	Int.	Noche	6	19	CAM A	2	2'	Comedor Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	D.V. - 2 D.M. - 2	
3	2/04	-	C2 - C	2, 3	Int.	Noche	6	21	CAM A	2	2'	Comedor Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	D.V. - 2 D.M. - 2	
3	2/04	-	C2 - C	2, 3	Int.	Noche	6	20	CAM B	2	2'	Comedor Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	D.V. - 2 D.M. - 2	
3	2/04	17:55	C2 - C	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 3.4.							5'	Cocina Dani	Personal técnico.	Dani	-	-	
3	2/04	18:00	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.									-	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	-	



3	2/04	18:15	Salida de la localización hasta la localización siguiente (Casa Ander, Barberà del Vallès).						Casa Ander, Barberà del Vallès	Personal técnico. Personal artístico.	Dani	-	-	Rafael llega a la localización a las 19:30.			
3	2/04	18:45	Llegada a la localización (Caldes de Montbui).						Caldes de Montbui	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	-				
3	2/04	18:45	C2 - D	5, 6	Ext.	Noche	18	Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	
3	2/04	19:00	C2 - D	5, 6	Ext.	Noche	18	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).				Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	
3	2/04	19:15	RODAJE CAP. 2 - DANI / ESCENA 18														
3	2/04	-	C2 - D	5, 6	Ext.	Noche	18	13	CAM A	2	5'	Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	
3	2/04	-	C2 - D	5, 6	Ext.	Noche	18	14	CAM B	2	5'	Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	
3	2/04	-	C2 - D	5, 6	Ext.	Noche	18	17	CAM B	2	5'	Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	

3	2/04	-	C2 - D	5, 6	Ext.	Noche	18	19	CAM B	2	5'	Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	
3	2/04	-	C2 - D	5, 6	Ext.	Noche	18	15	CAM C	2	5'	Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	
3	2/04	-	C2 - D	5, 6	Ext.	Noche	18	22	CAM C	2	5'	Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	
3	2/04	-	C2 - D	5, 6	Ext.	Noche	18	16	CAM D	2	5'	Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	
3	2/04	-	C2 - D	5, 6	Ext.	Noche	18	18	CAM D	2	5'	Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	
3	2/04	-	C2 - D	5, 6	Ext.	Noche	18	20	CAM D	2	5'	Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	
3	2/04	-	C2 - D	5, 6	Ext.	Noche	18	24	CAM D	2	5'	Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	

3	2/04	-	C2 - D	5, 6	Ext.	Noche	18	21	CAM E	2	5'	Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	
3	2/04	-	C2 - D	5, 6	Ext.	Noche	18	23	CAM E	2	5'	Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	
3	2/04	20:55	C2 - D	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 3.1.							5'	Entrada Casa Dani	Personal técnico.	Dani Rafael	-	-	
3	2/04	20:15	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.									-	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	
3	2/04	20:30	Salida de la localización (Caldes de Montbui) hacia Barcelona.									Caldes de Montbui	Personal técnico. Personal artístico.	Dani Rafael	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	
3	2/04	22:30	Reunión online de equipo técnico: - Valoración del día. - Puntos a destacar para el día siguiente. - 30 min.									-	Personal técnico.	-	-	D.V. - 2 D.M. - 2  R.V. - 1 R.M. - 1	
3	2/04	23:00	FINAL DÍA 3														

Día rodaje	Fecha	Hora	Cap.	Pág. Guion	Int. /Ext.	Día/ Noche	Sec. /Esc.	Plano	Posición de cámara	Tomas por plano	Timing	Loc.	Personal técnico	Cast.	Extras	n. ves. y maq.	Obs.
4	3/04	7:00	Llegada a la localización (Llac Petit, Terrassa).									Llac Petit, Terrassa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Alex Irene	-	-	Las personas no-residentes en BCN deben llegar a las 12:00 con su transporte.
4	3/04	8:00	T	3, 4	Ext.	Día.	10	Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Llac Petit, Terrassa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Alex Irene	-		-
4	3/04	8:15	T	3, 4	Ext.	Día.	10	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).				Llac Petit, Terrassa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Alex Irene	-		Ensayo y pruebas de cámara con equipo técnico y directoras
4	3/04	8:30	RODAJE TEASER / ESCENA 10														
4	3/04	-	T	3, 4	Ext.	Día.	10	17	CAM A	2	5'	Llac Petit, Terrassa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Alex Irene	-		
4	3/04	-	T	3, 4	Ext.	Día.	10	18	CAM B	2	5'	Llac Petit, Terrassa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Alex Irene	-		
4	3/04	-	T	3, 4	Ext.	Día.	10	19	CAM C	2	5'	Llac Petit, Terrassa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Alex Irene	-		

4	3/04	-	T	3, 4	Ext.	Día.	10	20	CAM D	2	5'	Llac Petit, Terrassa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Alex Irene	-		
4	3/04	-	T	3, 4	Ext.	Día.	10	21	CAM E	2	5'	Llac Petit, Terrassa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Alex Irene	-		
4	3/04	-	T	3, 4	Ext.	Día.	10	22	CAM F	2	5'	Llac Petit, Terrassa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Alex Irene	-		
4	3/04	-	T	3, 4	Ext.	Día.	10	23	CAM G	2	5'	Llac Petit, Terrassa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Alex Irene	-		
4	3/04	-	T	3, 4	Ext.	Día.	10	24	CAM H	2	5'	Llac Petit, Terrassa	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Alex Irene	-		
4	3/04	9:05	T	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 4.3.							10'	Llac Petit, Terrassa	Personal técnico.	Alba Alex Irene	-		
4	3/04	9:15	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.									-	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Alex Irene	-		
4	3/04	9:30	Salida de la localización hasta la localización siguiente (Caldes de Montbui).									Caldes de Montbui	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Alex Irene	-		Víctor y Dani llegan a Caldes de Montbui a las 10:00.

4	3/04	10:00	Llegada a la localización (Caldes de Montbui).									Caldes de Montbui	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Dani Irene Alex	-		
4	3/04	10:00	T	T - 1	Ext.	Día.	1, 2	Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Entrada pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Dani Irene Alex	-		
4	3/04	10:15	T	T - 1	Ext.	Día.	1, 2	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).				Entrada pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Dani Irene Alex	-		
4	3/04	10:30	RODAJE TEASER / ESCENA 1 y 2														
4	3/04	-	T	T - 1	Ext.	Día.	1	1	CAM A	2	5'	Entrada pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Dani Irene Alex	-		
4	3/04	-	T	T - 1	Ext.	Día.	2	2	CAM A	2	5'	Entrada pueblo	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Dani Irene Alex	-		
	3/04	10:40	T	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 4.1.							5'	Entrada pueblo	Personal técnico.	Víctor Dani Irene Alex	-		
4	3/04	10:45	Desplazamiento hacia localización Entrada Casa Dani.									Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Dani Irene Alex	-		

4	3/04	11:00	T	T - 1	Ext.	Día.	3	Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Dani Irene Alex	-		
4	3/04	11:15	T	T - 1	Ext.	Día.	3	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).				Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Dani Irene Alex	-		
4	3/04	11:30	RODAJE TEASER / ESCENA 3														
4	3/04	-	T	T - 1	Ext.	Día.	3	3	CAM A	10	20'	Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Dani Irene Alex	-		
4	3/04	11:50	T	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 4.7.							5'	Entrada Casa Dani	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Dani Irene Alex	-		
4	3/04	12:00	Desplazamiento a la localización (Callejón).									Callejón	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba	-		Alex, Irene y Dani pueden descansar.
4	3/04	12:15	C2 - 2	3	Ext.	Día.	7, 9, 11	Preparación cast (ensayo).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Callejón	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba	-		
4	3/04	12:30	RODAJE CAP. 2 - CONJUNTO / ESCENAS 7, 9, 11														
4	3/04	-	C2 - 2	3	Ext.	Día.	7	22	CAM A	2	5'	Callejón	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba	-		

4	3/04	-	C2 - 2	3	Ext.	Día.	9	24	CAM A	2	5'	Callejón	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba	-		
4	3/04	-	C2 - 2	3	Ext.	Día.	11	26	CAM A	2	5'	Callejón	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba	-		
4	3/04	12:45	Desplazamiento hacia localización Puente.									Puente	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba	-		
4	3/04	13:00	C2 - 2	3	Ext.	Día.	13	Preparación cast (ensayo).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Puente	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba	-		
4	3/04	13:15	RODAJE CAP. 2 - CONJUNTO / ESCENA 13														
4	3/04	-	C2 - 2	3	Ext.	Día.	13	28	CAM A	2	5'	Puente	Personal técnico. Personal artístico.	Víctor Alba	-		
4	3/04	21:15	Salida de la localización (Caldes de Montbui) hacia Barcelona.									Caldes de Montbui	Personal técnico. Personal artístico.				
4	3/04	22:30	Reunión online de equipo técnico: - Valoración del día. - Puntos a destacar para el día siguiente. - 30 min.									-	Personal técnico.				
4	3/04	23:00	FINAL DÍA 4														



Día rodaje	Fecha	Hora	Cap.	Pág. Guion	Int. /Ext.	Día/ Noche	Sec. /Esc.	Plano	Posición de cámara	Tomas por plano	Timing	Loc.	Personal técnico	Cast.	Extras	n. ves. y maq.	Obs.
5	10/04	7:00	Salida de Barcelona en coche y desplazamiento hasta la localización (Vila UAB).									Fabra i Puig	Personal técnico. Personal artístico.	-	-	-	Las personas no-residentes en BCN deben llegar a las 8:00 con su transporte.
5	10/04	8:00	Llegada a la localización.									Vila UAB	Personal técnico. Personal artístico.	-	-	-	-
5	10/04	8:00	T	5, 6	Int.	Tarde	17, 20, 22	Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.			Interior Mansión Riells	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-			
5	10/04	8:15	T	5, 6	Int.	Tarde	17, 20, 22	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).			Interior Mansión Riells	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-			
5	10/04	8:30	RODAJE TEASER / ESCENA 17														
5	10/04	-	T	5	Int.	Tarde	17	43	CAM A	4	15'	Interior Mansión Riells	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		
5	10/04	8:45	RODAJE TEASER / ESCENA 20														
5	10/04	-	T	5, 6	Int.	Tarde	20	47	CAM A	2	5'	Despacho Mansión Riells	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		

5	10/04	-	T	5, 6	Int.	Tarde	20	48	CAM B	2	5'	Despacho Mansión Riells	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		
5	10/04	-	T	5, 6	Int.	Tarde	20	49	CAM C	2	5'	Despacho Mansión Riells	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		
5	10/04	9:00	RODAJE TEASER / ESCENA 22														
5	10/04	-	T	5, 6	Int.	Tarde	22	51	CAM A	4	10'	Despacho Mansión Riells	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		
5	10/04	9:10	T	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 5.1.							5'	Despacho Mansión Riells	Personal técnico.	Mario	-		
5	10/04	9:15	RODAJE TEASER / ESCENA 15														
5	10/04	-	T	5	Int.	Tarde	15	38	CAM A	4	10'	Despacho Susana	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-		
5	10/04	-	T	5	Int.	Tarde	15	39	CAM B	4	10'	Despacho Susana	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-		
5	10/04	-	T	5	Int.	Tarde	15	40	CAM C	4	10'	Despacho Susana	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-		
5	10/04	9:40	T	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 5.3.							5'	Despacho Susana	Personal técnico.	Mario Susana	-		

5	10/04	9:45	Desplazamiento hacia localización Exterior Mansión Riells.									Exterior Mansión Riells	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-	-	
5	10/04	10:00	T	5	Int.	Tarde	16	Preparación cast (ensayo).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Exterior Mansión Riells	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		
5	10/04	10:15	RODAJE TEASER / ESCENA 16														
5	10/04	-	T	5	Int.	Tarde	16	41	CAM A	5	10'	Exterior Mansión Riells	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		
5	10/04	-	T	5	Int.	Tarde	16	42	CAM B	5	10'	Exterior Mansión Riells	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		
5	10/04	10:25	T	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 5.5.							5'	Exterior Mansión Riells	Personal técnico.	Mario	-		
5	10/04	10:30	Desplazamiento hacia localización Bar.									Bar	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-	-	
5	10/04	10:45	T	5	Int.	Tarde	14	Preparación cast (ensayo).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Bar	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-		
5	10/04	11:00	RODAJE TEASER / ESCENA 14														

5	10/04	-	T	5	Int.	Tarde	14	35	CAM A	2	5'	Bar	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-		
5	10/04	-	T	5	Int.	Tarde	14	36	CAM B	2	5'	Bar	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-		
5	10/04	-	T	5	Int.	Tarde	14	37	CAM C	2	5'	Bar	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-		
5	10/04	11:25	T	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 5.2.							5'	Bar	Personal técnico.	Mario Susana	-		
5	10/04	11:30	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.									-	Personal técnico. Personal artístico.	Mario Susana	-		
5	10/04	11:45	DESCANSO														
5	10/04	12:15	Desplazamiento hacia localización Habitación Mario.									Habitación Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-	-	
5	10/04	12:30	T	1, 2	Int.	Tarde	4, 5	Preparación cast (ensayo).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.			Habitación Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-			
5	10/04	13:00	RODAJE TEASER / ESCENA 4														
5	10/04	-	T	1, 2	Int.	Tarde	4	6	CAM A	2	5'	Habitación Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		

5	10/04	13:05	RODAJE TEASER / ESCENA 5														
5	10/04	-	T	2	Int.	Tarde	5	7	CAM A	2	5'	Habitación Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		
5	10/04	-	T	2	Int.	Tarde	5	8	CAM B	2	5'	Habitación Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		
5	10/04	-	T	2	Int.	Tarde	5	9	CAM A	2	5'	Habitación Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		
5	10/04	13:25	T	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 5.4.							5'	Habitación Mario	Personal técnico.	Mario	-		
5	10/04	13:30	Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.									-	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		
5	10/04	13:45	Desplazamiento hacia localización Callejón Mario.									Callejón Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		
5	10/04	14:00	T	3	Ext.	Tarde	9	Preparación cast (ensayo).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Callejón Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		
5	10/04	14:15	RODAJE TEASER / ESCENA 9														
5	10/04	-	T	3	Ext.	Tarde	9	14	CAM A	2	10'	Callejón Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		

5	10/04	-	T	3	Ext.	Tarde	9	15	CAM B	2	5'	Callejón Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-			
5	10/04	-	T	3	Ext.	Tarde	9	16	CAM C	2	5'	Callejón Mario	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-			
5	10/04	14:40	T	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 5.7.								5'	Callejón Mario	Personal técnico.	Mario	-		
5	10/04	14:45	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.									-	Personal técnico. Personal artístico.	Mario	-		Mario puede irse.	
5	10/04	15:00	COMIDA															
5	10/04	16:00	Salida de Vila UAB en coche y desplazamiento hasta la localización (Caldes de Montbui).									Vila UAB	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		Irene, Marta, Machirulo 1 y Machirulo 2 llegan a la UAB para ir todes juntas a Caldes.	
5	10/04	17:00	Llegada a la localización.									Caldes de Montbui	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2			
5	10/04	17:00	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18, 19	Preparación cast (vestuario).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2			

5	10/04	18:00	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18, 19	Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).				Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	19:00	RODAJE CAP. 2 - IRENE / ESCENA 18														
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	8	CAM A	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	9	CAM B	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	11	CAM B	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	13	CAM B	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	10	CAM C	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	12	CAM D	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	14	CAM E	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		

5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	27	CAM E	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	15	CAM F	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	17	CAM F	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	25	CAM F	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	16	CAM G	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	21	CAM G	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	23	CAM G	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	26	CAM G	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		



5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	18	CAM H	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	20	CAM H	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	24	CAM H	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	19	CAM I	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	18	22	CAM I	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	Mach 1 Mach 2		
5	10/04	20:30	RODAJE CAP. 2 - IRENE / ESCENA 19														
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	19	28	CAM A	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	-		Machirulo 1 y Machirulo 2 pueden irse.
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	19	33	CAM A	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	-		

5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	19	29	CAM B	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	-		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	19	31	CAM B	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	-		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	19	30	CAM C	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	-		
5	10/04	-	C2 - I	4, 5	Ext.	Atard.	19	32	CAM C	2	5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	-		
5	10/04	20:55	C2 - I	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 5.6.							5'	Calle Mural Feminista	Personal técnico.	Irene Marta	-		
5	10/04	21:00	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.									-	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	-		
5	10/04	21:15	Salida de la localización (Caldes de Montbui) hacia Barcelona.									-	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Marta	-		
5	10/04	22:30	Reunión online de equipo técnico: - Valoración del día. - Puntos a destacar para el día siguiente. - 30 min.									-	Personal técnico.	-	-		
5	10/04	23:00	FINAL DÍA 5														

Día rodaje	Fecha	Hora	Cap.	Pág. Guion	Int. /Ext.	Día/ Noche	Sec. /Esc.	Plano	Posición de cámara	Tomas por plano	Timing	Loc.	Personal técnico	Cast.	Extras	n. ves. y maq.	Obs.
6	11/04	7:00	Salida de Barcelona en coche y desplazamiento hasta la localización (Vila UAB).									Fabra i Puig	Personal técnico. Personal artístico.	-	-	-	Las personas no-residentes en BCN deben llegar a las 8:00 con su transporte.
6	11/04	8:00	Llegada a la localización.									Vila UAB	Personal técnico. Personal artístico.	-	-	-	-
6	11/04	8:00	C2 - C	4	Int.	Noche.	16	Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Local	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-		Llegan Alex, Irene, Dani, Víctor, Alba y Mario.
6	11/04	9:00	C2 - C	4	Int.	Noche.	16	Preparación cast (vestuario). Ensayo cast (guion y pruebas de cámara).				Local	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-		
6	11/04	10:00	RODAJE CAP. 2 - CONJUNTO / ESCENA 16														
6	11/04	-	C2 - C	4	Int.	Noche.	16	31	CAM B	2	5'	Local investig.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-		
6	11/04	-	C2 - C	4	Int.	Noche.	16	32	CAM A	2	5'	Local investig.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-		

6	11/04	-	C2 - C	4	Int.	Noche.	16	33	CAM C	2	5'	Local investig.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-		
6	11/04	-	C2 - C	4	Int.	Noche.	16	34	CAM F	2	5'	Local investig.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-		
6	11/04	-	C2 - C	4	Int.	Noche.	16	35	CAM D	2	5'	Local investig.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-		
6	11/04	-	C2 - C	4	Int.	Noche.	16	36	CAM E	2	5'	Local investig.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-		
6	11/04	-	C2 - C	4	Int.	Noche.	16	37	CAM F	2	5'	Local investig.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-		
6	11/04	-	C2 - C	4	Int.	Noche.	16	38	CAM D	2	5'	Local investig.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-		
6	11/04	-	C2 - C	4	Int.	Noche.	16	39	CAM H	2	5'	Local investig.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-		

6	11/04	10:55	C2 - C	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 6.5.						5'	Local investig.	Personal técnico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-			
6	11/04	11:00	T	6	Int.	Tarde.	21, 23	Preparación cast (ensayo). Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.			Local desap.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-			
6	11/04	11:15	RODAJE CAP. 2 - CONJUNTO / ESCENA 21														
6	11/04	-	T	6	Int.	Tarde.	21	50	CAM A	2	10'	Local desap.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-		
6	11/04	11:30	RODAJE CAP. 2 - CONJUNTO / ESCENA 23														
6	11/04	-	T	6	Int.	Tarde.	21	52	CAM B	2	10'	Local desap.	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-		
6	11/04	-	T	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 6.1.						10'	Local desap.	Personal técnico.	Alex Irene Dani Víctor Alba	-			

6	11/04	11:45	T	6	Int.	Día.	19	Preparación cast (ensayo).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Sofá Local	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Mario	-		
6	11/04	12:00	RODAJE CAP. 2 - CONJUNTO / ESCENA 19														
6	11/04	-	T	6	Int.	Día.	19	45 (1)	CAM A	2	10'	Sofá Local	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Mario	-		
6	11/04	-	T	6	Int.	Día.	19	45 (2)	CAM B	2	5'	Sofá Local	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Mario	-		
6	11/04	-	T	6	Int.	Día.	19	45 (3)	CAM C	2	5'	Sofá Local	Personal técnico. Personal artístico.	Alba Mario	-		
6	11/04	12:25	T	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 6.3.							5'	Sofá Local	Personal técnico.	Alba Mario	-		
6	11/04	12:30	COMIDA														
6	11/04	13:30	T	4	Int.	Noche	12	Preparación cast (ensayo).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Baño Local	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Alex	-		RODAJE Sonido Ander.
6	11/04	14:30	RODAJE CAP. 2 - CONJUNTO / ESCENA 12														
6	11/04	-	T	4	Int.	Noche	12	30	CAM A	5	10'	Baño Local	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Alex	-		

6	11/04	-	T	4	Int.	Noche	12	31	CAM B	5	10'	Baño Local	Personal técnico. Personal artístico.	Irene Alex	-		
6	11/04	14:50	T	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 6.3.							10'	Baño Local	Personal técnico.	Irene Alex	-		
6	11/04	15:00	T	4	Int.	Noche	11	Preparación cast (ensayo).  Preparación escenografía. Montaje set de rodaje.				Local Fiesta	Personal técnico.	Alex Irene Dani Víctor Alba Mario	-		
6	11/04	15:30	RODAJE CAP. 2 - CONJUNTO / ESCENA 11														
6	11/04	-	T	4	Int.	Noche	11	25	CAM A	2	5'	Local Fiesta	Personal técnico.	Alex Irene Dani Víctor Alba Mario	-		
6	11/04	-	T	4	Int.	Noche	11	26	CAM B	2	5'	Local Fiesta	Personal técnico.	Alex Irene Dani Víctor Alba Mario	-		
6	11/04	-	T	4	Int.	Noche	11	27	CAM C	2	5'	Local Fiesta	Personal técnico.	Alex Irene Dani Víctor Alba Mario	-		

6	11/04	-	T	4	Int.	Noche	11	28	CAM D	2	5'	Local Fiesta	Personal técnico.	Alex Irene Dani Víctor Alba Mario	-			
6	11/04	-	T	4	Int.	Noche	11	29	CAM E	2	5'	Local Fiesta	Personal técnico.	Alex Irene Dani Víctor Alba Mario	-			
6	11/04	16:25	T	GRABACIÓN SONIDO BLOQUE 6.1.								5'	Local Fiesta	Personal técnico.	Alex Irene Dani Víctor Alba Mario	-		
6	11/04	16:30	Cast a cambiarse y desmaquillarse.  Desmontar escenografía. Desmontar set de rodaje.									-	Personal técnico. Personal artístico.	-	-	-		
6	11/04	16:45	Salida de la localización (Vila UAB) hacia Barcelona.									-	Personal técnico. Personal artístico.	Alex Irene Dani Víctor Alba Mario	-			
6	11/04	18:00	Reunión online de equipo técnico: - Valoración del día. - Puntos a destacar para el día siguiente. - 30 min.									-	Personal técnico.	-	-	-		
6	11/04	19:00	FINAL DÍA 6															
FINAL DE RODAJE																		



Agrupación de todas las Call Sheets, u hojas de citación, que se utilizaron durante el rodaje para citar al cast en el lugar y hora que les pertocaba cada día. En ellas también se incluyó un resumen del plan de rodaje para que el cast estuviera al tanto del horario del día.

## CONTIENE

**6.13.1. 26 Marzo. Jiaxin y Elena**

**6.13.2. 26 Marzo. Carla**

**6.13.3. 27 Marzo. Elisa**

**6.13.4. 27 Marzo. Amada**

**6.13.5. 2 Abril. Montse, Jiaxin, y Carla**

**6.13.6. 2 Abril. Jonathan**

**6.13.7. 3 Abril. Carla, Jiaxin, Elisa, Amada y Jonathan**

**6.13.8. 10 Abril. Alex y María José**

**6.13.9. 10 Abril. Amada, Gabriela y Adrián**

**6.13.10. 11 Abril. Carla, Jiaxin, Elisa, Amada, Jonathan y Alex**

<b>Localización:</b> <a href="#">Metro Fabra i Puig</a>  <b>Teléfono de contacto:</b> 617835718 (Iris, productora)	<b>HORA DE CITACIÓN</b>  <h1>11:15H</h1>	<b>Citación:</b> 11:15h <b>Llegada localización 2:</b> 12h <b>Comida:</b> 12h <b>Rodaje:</b> 14:00 - 17:15h <b>Descanso:</b> 17:15 - 17:45h <b>Rodaje:</b> 17:45h - 21h <b>Fin jornada rodaje:</b> 21:00h
<b>LLEGADA A LA LOCALIZACIÓN 1:</b> cuenta propia		
<b>TRANSPORTE A LOCALIZACIÓN 2:</b> coche de Jiaxin		
<b>VUELTA DE LA LOCALIZACIÓN:</b> *hablamos por WhatsApp para gestionarlo		

### INFORMACIÓN DE LOCALIZACIÓN

Nº	Nombre	Dirección	Observaciones
1	Metro Fabra i Puig	<a href="#">Plaça de l'Estació, 08030 Barcelona</a>	Quedamos allí y vamos en el coche de Jiaxin
2	Hotel Molí de la Torre	<a href="#">Carrer del Camí de la Torre, s/n, 08415, Barcelona</a>	Nos encontramos allí con el resto del equipo

### HORARIOS

Hora	Evento	Localización	Observaciones
11:15h	Citación	<a href="#">Plaça de l'Estació, 08030 Barcelona</a>	
12:00h	Llegada a Localización 2	<a href="#">Hotel Molí de la Torre</a>	Todo el equipo en coche
12:00h	Comida		
13:00h	Preparación		Vestuario, escenografía, ensayos, pruebas.
14:00h	Rodaje		Escenas habitación Víctor
15:15h	Rodaje		Escenas pasillo hostel

<b>16:00h</b>	<b>Rodaje</b>		Escenas escaleras hostal
<b>16:45h</b>	<b>Rodaje</b>		Escenas habitación Alba
17:15h	Descanso		
<b>18:00h</b>	<b>Rodaje</b>		Escenas recibidor hostal
19:10h	Transmedia		Rodaje material transmedia
<b>19:40h</b>	<b>Rodaje</b>		Escenas comedor hostal
<b>21:00h</b>	<b>Fin jornada rodaje</b>		

<b>Localización:</b> <a href="#">Hotel Molí de la Torre</a>  <b>Teléfono de contacto:</b> 617835718 (Iris, productora)	<b>HORA DE CITACIÓN</b>  <h1>12:00H</h1>	<b>Citación:</b> 12:00h <b>Comida:</b> 12h <b>Rodaje:</b> 14:00 - 17:15h <b>Descanso:</b> 17:15 - 17:45h <b>Rodaje:</b> 17:45h - 21h <b>Fin jornada rodaje:</b> 21:00h
<b>LLEGADA A LA LOCALIZACIÓN 1:</b> cuenta propia		
<b>VUELTA DE LA LOCALIZACIÓN:</b> cuenta propia		

### INFORMACIÓN DE LOCALIZACIÓN

Nº	Nombre	Dirección	Observaciones
1	Hotel Molí de la Torre	<a href="#">Carrer del Camí de la Torre, s/n, 08415, Barcelona</a>	Nos encontramos allí con el resto del equipo

### HORARIOS

Hora	Evento	Localización	Observaciones
12:00h	Citación	<a href="#">Hotel Molí de la Torre</a>	
12:00h	Llegada a Localización 2		Todo el equipo en coche
12:00h	Comida		
13:00h	Preparación		Vestuario, escenografía, ensayos, pruebas.
14:00h	Rodaje		Escenas habitación Víctor
15:15h	Rodaje		Escenas pasillo hostel
16:00h	Rodaje		Escenas escaleras hostel
16:45h	Rodaje		Escenas habitación Alba
17:15h	Descanso		
18:00h	Rodaje		Escenas recibidor hostel
19:10h	Transmedia		Rodaje material transmedia

19:40h	Rodaje		Escenas comedor hostel
21:00h	Fin jornada rodaje		

<b>Localización:</b> UAB  <b>Teléfono de contacto:</b> 617835718 (Iris, productora)	<b>HORA DE CITACIÓN</b>  <h1>09:00H</h1>	<b>Citación:</b> 09:00h <b>Rodaje:</b> 11h <b>Comida:</b> 13:30h <b>Rodaje:</b> 16:30h <b>Descanso:</b> 18:15h <b>Rodaje:</b> 19:45h <b>Fin jornada rodaje:</b> 21:00h
<b>LLEGADA A LA LOCALIZACIÓN 1:</b> cuenta propia		
<b>VUELTA DE LA LOCALIZACIÓN:</b> cuenta propia		

### INFORMACIÓN DE LOCALIZACIÓN

Nº	Nombre	Dirección	Observaciones
1	UAB	FGC Universitat Autònoma	De allí iremos al SAF
2	Vila UAB	Vila Universitària UAB	

### HORARIOS

Hora	Evento	Localización	Observaciones
09:00h	Citación	<a href="#">FGC UAB</a>	
11:00h	Rodaje	SAF UAB	Escenas vestuario Alex
13:00h	Traslado Localización 2	Vila UAB	
13:30h	Comida		
16:30h	Rodaje		Escenas habitación Mario
18:15h	Descanso		
19:45h	Rodaje		Escenas piscina
21:00h	Fin jornada de rodaje		

<b>Localización:</b> Vila UAB  <b>Teléfono de contacto:</b> 617835718 (Iris, productora)	<b>HORA DE CITACIÓN</b>  <b>14:30H</b>	<b>Citación:</b> 14:30h <b>Rodaje:</b> 16:30h <b>Fin jornada rodaje:</b> 18:15h
<b>LLEGADA A LA LOCALIZACIÓN 1:</b> cuenta propia		
<b>VUELTA DE LA LOCALIZACIÓN:</b> cuenta propia		

## INFORMACIÓN DE LOCALIZACIÓN

Nº	Nombre	Dirección	Observaciones
1	Vila UAB	Vila Universitària UAB	

## HORARIOS

Hora	Evento	Localización	Observaciones
14:30h	Citación	<a href="#">FGC UAB</a>	
16:30h	Rodaje	Vila UAB	Escenas habitación Mario
18:15h	Fin jornada de rodaje		

<b>Localización:</b> <a href="#">Mucha Masia</a>  <b>Teléfono de contacto:</b> 617835718 (Iris, productora)	<b>HORA DE CITACIÓN GENERAL</b>  <h1>11:00H</h1>	<b>Llegada:</b> 11:00h <b>Preparación:</b> 11:00 - 12:00h <b>Rodaje:</b> 12:00 - 14:00h <b>Comida:</b> 14:00 - 15h <b>Partida:</b> 15h
<b>LLEGADA A LA LOCALIZACIÓN:</b> cuenta propia		
<b>VUELTA DE LA LOCALIZACIÓN:</b> cuenta propia		

### INFORMACIÓN DE LOCALIZACIÓN

Nº	Nombre	Dirección	Observaciones
1	Mucha Masia Hostel Rural-Urbà	<a href="#">Carrer de Jaume Casanovas, 55, 08820 El Prat de Llobregat, Barcelona</a>	Parking cercano: <a href="#">Parking Ajuntament</a> (de pago, buscar aparcamiento por la zona)

### HORARIOS

Hora	Evento	Localización	Observaciones
11:00h	Citación general	<a href="#">Mucha Masia Hostel Rural-Urbà</a>	Todo el mundo debe llegar a las 11h.
11:30h	Preparación		Vestuario, escenografía, ensayos, pruebas.
12:00h	Rodaje		
13:30h	Fin grabación		Desmaquillar, cambiar, recoger escenografía.
14:00h	Comida		Cast se puede quedar a comer o irse.
15:00h	Fin jornada rodaje		Cast se va.



<b>Localización:</b> <a href="#">Mucha Masia</a>  <b>Teléfono de contacto:</b> 617835718 (Iris, productora)	<b>HORA DE CITACIÓN</b>  <h1>15:00H</h1>	<b>Llegada:</b> 15:00h <b>Llegada localización 2:</b> 16h <b>Rodaje:</b> 16:30 - 14:00h <b>Llegada localización 3:</b> 19:30h <b>Rodaje:</b> 20:00h <b>Fin jornada rodaje:</b> 21:00h
<b>LLEGADA A LA LOCALIZACIÓN 1:</b> cuenta propia		
<b>TRANSPORTE A LOCALIZACIÓN 2:</b> te llevamos en coche		
<b>TRANSPORTE A LOCALIZACIÓN 3:</b> te llevamos en coche		
<b>VUELTA DE LA LOCALIZACIÓN:</b> *hablamos por WhatsApp para gestionarlo		

### INFORMACIÓN DE LOCALIZACIÓN

Nº	Nombre	Dirección	Observaciones
1	Mucha Masia Hostel Rural-Urbà	<a href="#">Carrer de Jaume Casanovas, 55, 08820 El Prat de Llobregat, Barcelona</a>	Quedamos allí porque por la mañana habremos estado grabando.
2	Casa Ander (cocina Dani y comedor Mario)	<a href="#">Barberà del Vallès</a>	Vamos todo el equipo en varios coches.
3	Entrada Casa Dani	Caldes de Montbui	Vamos todo el equipo en varios coches.

## HORARIOS

Hora	Evento	Localización	Observaciones
15:00h	Citación	<a href="#">Mucha Masia</a> <a href="#">Hostel Rural-Urbà</a>	Quedamos allí porque por la mañana habremos estado grabando.
15:30h	Viaje a localización 2	<a href="#">Barberà del Vallès</a>	Todo el equipo en coche
16:00h	Preparación		Vestuario, escenografía, ensayos, pruebas.
16:30h	Rodaje		Escena cocina Dani
18:00h	Rodaje		Escena comedor Mario
19:00h	Viaje a localización 3	Caldes de Montbui	Todo el equipo en coche
19:30h	Preparación		Vestuario, escenografía, ensayos, pruebas.
20:00h	Rodaje		Escena con Rafael
21:00h	Fin jornada rodaje		Cast se va.

CARLA, ELISA Y AMADA		
<b>Localización:</b> Terrassa *iremos al Llac Petit pero concretamos el lugar exacto de quedada hablando entre todas para ver en qué transporte venís  <b>Teléfono de contacto:</b> 617835718 (Iris, productora)	<b>HORA DE CITACIÓN</b>  <b>07:45H</b>  Alba Alex Irene	<b>Llegada localización 1:</b> 07:45h <b>Rodaje Río:</b> 08h <b>Llegada localización 2:</b> 10h <b>Rodaje:</b> 10:15h <b>Comida:</b> 15:00h <b>Rodajes por la tarde:</b> diferentes horas <b>Víctor se va (aprox):</b> 17h <b>Alba, Dani y Alex se van (aprox):</b> 19h <b>Irene se va (aprox):</b> 21h
<b>LLEGADA A LA LOCALIZACIÓN 1:</b> cuenta propia		
<b>TRANSPORTE A LOCALIZACIÓN 2:</b> juntas en coches		
<b>VUELTA DE LA LOCALIZACIÓN:</b> cuenta propia (acercamos a quién haga falta a la estación más cercana, ya lo hablamos)		

JIAXIN Y JONATHAN		
<b>Localización:</b> Caldes de Montbui  <b>Teléfono de contacto:</b> 617835718 (Iris, productora)	<b>HORA DE CITACIÓN</b>  <b>10:00H</b>  Víctor Dani	<b>Llegada localización 2:</b> 10h <b>Rodaje:</b> 10:15h <b>Comida:</b> 15:00h <b>Rodajes por la tarde:</b> diferentes horas <b>Víctor se va (aprox):</b> 17h <b>Alba, Dani y Alex se van (aprox):</b> 19h <b>Irene se va (aprox):</b> 21h
<b>LLEGADA A LA LOCALIZACIÓN 2:</b> cuenta propia		
<b>VUELTA DE LA LOCALIZACIÓN:</b> cuenta propia (acercamos a quién haga falta a la estación más cercana, ya lo hablamos)		

## INFORMACIÓN DE LOCALIZACIÓN

Nº	Nombre	Dirección	Observaciones
1	Llac Petit	<a href="#">Llac petit, Terrassa</a>	Quedaremos en algún punto de Terrassa y de allí vamos juntas al Llac Petit
2	Caldes de Montbui	<a href="#">Carrer de Font i Boet, Caldes de Montbui</a>	Grabaremos en esa calle, hay que buscar aparcamiento cercano. Excepto coche Jiaxin que se necesita para grabar.

## HORARIOS

Hora	Evento	Localización	Observaciones
07:45h	Citación localización 1	Terrassa	Solo Irene, Alex y Alba
08:00h	Rodaje		Escenas río
10:00h	Llegada localización 2	Caldes de Montbui Caldes de Montbui	Llegan Víctor y Dani
10:15h	Rodaje		Desde esta hora hasta la comida iremos grabando las diferentes escenas
15:00h	Comida		Escena comedor Mario
16:00h	Rodaje		Escenas Víctor
17:00h	Víctor se va		Jiaxin se puede ir al acabar sus escenas
17:00h	Rodaje		
19:00h	Alex, Dani y Alba se van		Se van al acabar sus escenas. Las 19h es una hora estimada
20:00	Rodaje		Escena Irene con machirulos. Al acabar se va.
21:00	Fin jornada de rodaje		Acercamos a Irene dónde hayamos quedado

### IMPORTANTE:

Para ir y volver debemos hablar por WhatsApp para organizar en caso de que algunas personas puedan ir juntas en coche. Propuestas:

#### IDA

- 7h Amada (BCN), Elisa (Sant Cugat) y Carla (Badalona) lo mejor es que cada una vaya por su cuenta pero se puede hablar.
- 9:45h Jiaxin (Hospitalet) y Jonathan (Barcelona) quedan para ir juntos en el coche de Jiaxin.

#### VUELTA

- Elisa se espera al final del día (21h) y le acercamos a la UAB para coger ferro a Sant Cugat. O Carla le acerca a alguna estación que vaya bien a ambas (17h aprox)
- Si Jonathan y Carla vuelven a Girona se podrían ir juntas. Si no, Carla podría acercar a Jonathan a la estación más cercana que les vaya bien a ambas.
- Acercamos a Amada a la estación más cercana que le vaya bien (último tren desde Barberà 21:41h). O se queda a dormir a casa de Iris, yuju fiesta de pijamas.

<b>Localización:</b> <a href="#">Vila Universitària UAB</a>  <b>Teléfono de contacto:</b> 617835718 (Iris, productora)	<b>HORA DE CITACIÓN</b>  <h1>08:30H</h1>	<b>Llegada:</b> 08:30h <b>Rodaje:</b> 9 - 15h <b>Comida:</b> 15 - 16h <b>Rodaje:</b> 16:30h <b>Fin jornada rodaje:</b> 17:30h
<b>LLEGADA A LA LOCALIZACIÓN 1:</b> cuenta propia		
<b>VUELTA DE LA LOCALIZACIÓN:</b> cuenta propia		

### INFORMACIÓN DE LOCALIZACIÓN

Nº	Nombre	Dirección	Observaciones
1	Vila Universitària UAB	<a href="#">C. de la Vila, s/n, 08193 Bellaterra, Barcelona</a>	El rodaje será en diversas localizaciones en el mismo lugar. Hay zona de aparcamiento.

### HORARIOS

Hora	Evento	Localización	Observaciones
08:30h	Citación	<a href="#">Vila Universitària UAB</a>	Quedamos allí porque por la mañana habremos estado grabando.
9:00h	Rodaje		Escenas interior y exterior mansión Riells + escena despacho Susana.
11:45	Descanso		
12:15	Rodaje		Escenas habitación Mario
14:15	Rodaje transmedia		Material transmedia
15:00h	Comida		
16:30h	Rodaje		Escena bar Mario
17:30h	Fin jornada rodaje		Cast se va

<b>Localización:</b> <a href="#">estación ferrocarril Bellaterra</a>  <b>Teléfono de contacto:</b> 617835718 (Iris, productora)	<b>HORA DE CITACIÓN</b>  <h1>18:00H</h1>	<b>Llegada localización 1:</b> 18:00h <b>Pruebas:</b> 18:30 <b>Rodaje:</b> 20:00h <b>Fin del rodaje y transporte a estación:</b> 21:00h
<b>LLEGADA A LA LOCALIZACIÓN 1:</b> cuenta propia		
<b>TRANSPORTE A LOCALIZACIÓN 2:</b> nos dividimos en coches		
<b>VUELTA DE LA LOCALIZACIÓN:</b> os llevamos a la estación cercana que nos vaya mejor a todes		

### INFORMACIÓN DE LOCALIZACIÓN

Nº	Nombre	Dirección	Observaciones
1	Estación de FGC Bellaterra	<a href="#">08193 Bellaterra, Barcelona</a>	Quedamos aquí para ir en coche hasta el siguiente sitio.
2	Caldes de Montbui	<a href="#">Caldes de Montbui, carrer major</a>	

### HORARIOS

Hora	Evento	Localización	Observaciones
18:00h	Citación	Estación de FGC Bellaterra	
18:30h	Llegada a localización 2	Caldes de Montbui	
18:30h	Pruebas		Ensayaremos al máximo con movimientos de cámara y todo para tenerlo clarísimo para cuando se vaya la luz.
20:00h	Rodaje		Escena acoso callejero
21:00h	Fin jornada rodaje		Os llevamos a Mollet (Renfe) o a Sabadell (FGC)

<b>Localización:</b> <a href="#">Vila Universit�ria UAB</a>  <b>Tel�fono de contacto:</b> 617835718 (Iris, productora)	<b>HORA DE CITACI�N</b>  <h1>09:00H</h1>	<b>Llegada:</b> 9h <b>Rodaje:</b> 10 - 13:30h <b>Comida:</b> 13:30 - 15h <b>Rodaje:</b> 15:30h <b>Fin jornada rodaje:</b> 16:30h
<b>LLEGADA A LA LOCALIZACI�N 1:</b> cuenta propia (pod�is hablar entre vosotros si os va bien venir juntas a algunes)		
<b>VUELTA DE LA LOCALIZACI�N:</b> cuenta propia (same que antes)		

### INFORMACI N DE LOCALIZACI N

N�	Nombre	Direcci�n	Observaciones
1	Vila Universit�ria UAB	<a href="#">C. de la Vila, s/n, 08193 Bellaterra, Barcelona</a>	Coche: hay suficiente zona de aparcamiento. Transporte p�blico: FGC parada de Bellaterra (mejor opci�n). Renfe parada Cerdanyola Universitat.

### HORARIOS

Hora	Evento	Localizaci�n	Observaciones
09:00h	Citaci�n	<a href="#">Vila Universit�ria UAB</a>	
10:00h	Rodaje		Todas las escenas que ocurren en el local. Primero las de la fiesta, despu�s las dem�s.
13:30h	Comida		
15:30h	Rodaje		
16:30h	Fin jornada rodaje		Quien quiera quedarse a la merendola de despedida adelante.

\*En alg n momento del d a se grabar n las voces en OFF de cada personaje de forma individual. Os encerrar is en un cuartito con Ander y a grabar.

\*En otro momento del d a grabaremos contenido transmedia.

\*En todos los momentos del d a nos lo pasaremos genial todes juntas.



## 6.14. PLANTILLAS CESIONES

Muestra de las plantillas que se han utilizado para la cesión de derechos de imagen de las personas que han aparecido en el producto audiovisual. También se incluyen las plantillas a través de las cuales las cantantes Carla Font i JazzWoman cedieron los derechos musicales de dos de sus temas para incluirlos en Sin Señal. Por último se adjunta la plantilla del acuerdo de confidencialidad que debieron firmar todas las personas a las que se le envió el guion del capítulo piloto completo de Sin Señal.

Se adjuntan solo las plantillas para no difundir datos personales.

### CONTIENE

**6.14.1. Cesión de derechos de imagen.**

**6.14.2. Cesión de derechos musicales.**

**6.14.3. Acuerdo de confidencialidad.**



## CESSIÓ DE DRETS D'IMATGE I D'EXPLOTACIÓ D'ENREGISTRAMENT DE VÍDEO I FOTOGRAFIA

Jo,

Amb DNI

**Faig constar:**

- Que autoritzo a que la meua imatge pugui aparèixer en imatges i vídeos enregistrats pel grup de treball format per les següents alumnes: **Ander Luque Rodrigo amb DNI 77129176X, Cristina Villalobos Poyatos amb DNI 48130315D, Iris Requena Antón amb DNI 73403747Y, Laia Junquera Rovira amb DNI 48042410X i Lorena Hueso Escobar amb DNI 53839548K** que tingui com a objectiu formar part del projecte **SIN SEÑAL** i, conseqüentment, reconec que l'esmentada difusió no suposa menyspreu al meu honor, prestigi, ni constitueix cap intromissió il·legítima de la meua intimitat d'acord amb allò que estableix la llei orgànica 1/1982, de 5 de maig, de protecció civil del dret a l'honor, a la intimitat personal i familiar i a la pròpia imatge.
- Que, en cas de tenir algun dret de propietat sobre els materials que puguin derivar-se d'aquests enregistraments, cedeixo a les alumnes abens esmentades, tots els drets d'explotació sobre els mateixos, amb caràcter de no exclusivitat, en totes les modalitats d'explotació, per tot el món i per tot el temps de la seva durada.
- Que conec que l'esmentat **SIN SEÑAL** és susceptible de fer-se'n comunicació pública a través del Dipòsit Digital de Documents de la UAB (DDD) per la qual cosa, signo aquest document de conformitat amb allò establert al Reglament (UE) 2016/679, del Parlament Europeu i del Consell, de 27 d'abril de 2016, relatiu a la protecció de les persones físiques pel que fa al tractament de dades personals, i a la lliure circulació d'aquestes dades (RGPD) reconeixent que he estat degudament informat per part de la UAB que puc exercir els meus drets d'accés, rectificació, supressió, oposició, limitació del tractament i portabilitat respecte de les meves dades enviant un escrit, acompanyant una fotocòpia del DNI, dirigida a la Secretaria General, Edifici Rectorat, 08193 Bellaterra (Cerdanyola del Vallès).

I perquè així consti signo la present,

A ..... amb data .....



## CONTRACTE DE CESSIÓ DE DRETS DE PROPIETAT INTEL·LECTUAL

A \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ de maig de 2021

Jo \_\_\_\_\_ amb DNI \_\_\_\_\_ en condició de autora  
i propietària dels drets d'autor sobre la composició musical

autoritzo a

Iris Requena Antón amb DNI 73403747Y en condició de productora del projecte universitari  
**Sin Señal Webserie**

per a que inclogui en qualsevol material audiovisual que formi part del projecte citat a efectes de reproducció i comunicació pública la composició sense perjudicis del respecte al dret moral de paternitat e integritat. Per virtut d'aquest document, la compositora declara que és propietària dels drets d'autor de la seva obra i, en conseqüència garanteix que pot otorgar la present autorització sense cap limitació.

L'autorització que es concedeix sobre el material citat, és exclusiva pel projecte **Sin Señal Webserie**, el qual tindrà un ús de caràcter educatiu i cultural podrà i serà difós pel mitjà que es consideri oportú sempre que no tingui una finalitat comercial.

Signen aquest document,

Iris Requena Antón  
Productora de **Sin Señal Webserie**

\_\_\_\_\_  
Autora i propietària dels drets d'autor de

## **Acuerdo de Confidencialidad**



En Barcelona, a 31 de Marzo de 2021

D./Dña. Cristina Villalobos Poyatos, mayor de edad, de nacionalidad española, con domicilio a estos efectos en Barcelona, en representación del proyecto audiovisual amparado por la Universidad Autónoma de Barcelona *Sin Señal*.

D./Dña. \_\_\_\_\_ se compromete de manera expresa, tanto durante la vigencia del contrato, como después de su extinción, a no difundir, transmitir, revelar a terceras personas cualquier información del proyecto *Sin Señal*, a la que tenga acceso como consecuencia del desempeño de su actividad, ni a utilizar tal información en interés propio o de sus familiares o amigos.

La prohibición establecida en el párrafo anterior se extiende a la reproducción en cualquier soporte de la información del proyecto *Sin Señal* a la que tenga acceso sobre clientes, procedimientos y sistemas de organización, programas informáticos o cualquier otro tipo de información interna, salvo que tal información sea estrictamente necesaria para el desarrollo del contenido inherente de su puesto y se realice dentro del ámbito de la producción.

Todas las notas, informes y cualesquiera otros documentos (incluyendo los almacenados en dispositivos informáticos), elaborados por \_\_\_\_\_ durante la vigencia del proyecto y que se refieran a la actividad de la empresa son propiedad de *Sin Señal* y serán diligentemente custodiados.

En el supuesto de incumplimiento del compromiso asumido, se reserva el derecho de reclamar el resarcimiento de los daños y perjuicios que le pudieran causar como consecuencia de la vulneración del deber de confidencialidad y secreto profesional pactado en la presente cláusula.

### **Firma**

\_\_\_\_\_

Cristina Villalobos Poyatos

# ANEXO 2

# SEGUIMIENTO

# TRABAJO



Transcripción de los aspectos más relevantes de las entrevistas realizadas a profesionales concretos de la industria en el marco de este trabajo

### CONTIENE

**7.1.1. Entrevista a Óscar de Ávila.**

**7.1.2. Entrevista a Jaume Duque.**

**7.1.3. Entrevista a Ona Anglada y Natàlia Boadas.**

**7.1.4. Entrevista a Gominuke.**

### 7.1.1. Entrevista a Óscar de Ávila

**Entrevistadore/s:** Ander Luque.

**Entrevistade/s:** Óscar de Ávila. Diseñador de sonido.

**Fecha:** 09/02/2021

**Tipo de entrevista:** telemática

#### **Ideas principales recogidas de la entrevista:**

##### **1. Consejos generales:**

*Debes tener en cuenta que la teoría es el 30 % de lo que es nuestra profesión y sobre todo los que estamos en las partes de la creación sonora el montaje y diseño de sonido. Tienes que jugar al ensayo y error.*

*El proceso de creación de una webserie no deja de seguir el proceso habitual de un rodaje. En una creación sonora da igual el formato al que vaya destinado. Poco va a importar a menos que sea ya para la entrega del producto final en cuestión sonora, es decir los niveles a los que tienes que mezclar luego y demás.*

##### **2. Figuras y tareas de las personas que conforman el equipo de sonido:**

*La parte de la preproducción sería muy importante hablando sobre el punto de vista sonoro. Entiendo que desde el punto de vista visual, ya sabes más o menos las figuras que integran toda esa parte del rodaje, pero en tema de sonido hay dos mundos diferenciados. Por un lado la gente que participa en directo, que sería el sonidista, el jefe de sonido, que sería aquel que controla los niveles. Este controla la captación y la grabación de las distintas tomas que se van a realizar en el set. Es quien toma las decisiones acústicas sobre los sets o quien tiene que trasladar la información al director. (...) Si estamos rodando al lado de una carretera con bastante tráfico, se encarga de proponer buscar otra localización. Le aconseja al director y le plantea los problemas que puede haber sonoramente, es el jefe.*

*Depende del presupuesto y también previo análisis que se hace del guion. El equipo puede tener uno o dos pertiguistas, microfonistas... Y es muy importante la figura del microfonista, porque es aquel que va a decidir sobre la apuesta microfónica de los actores. Decide sobre qué tipos de micrófonos van a utilizar, cuáles son las características técnicas de las*

*cápsulas que van a utilizar, como los van a ocultar, el tiro de plano que va a haber y que tienen que hacer del plano sonoro... Todas estas decisiones se toman en base al microfonista, que tiene que tener una complicidad casi mímica con el jefe de sonido, que es el que va a estar registrando y modificando los niveles. A su vez, envía la señal al director y si están los productores también a ellos.*

*El microfonista no tiene por qué estar en las lecturas del guion y no tiene por qué estar en el scouting de las localizaciones. Es el jefe de sonido quién tomará decisiones o intentará hacer ver al ayudante de dirección.*

### **3. La importancia de ir a localizar:**

*Una vez se tiene el guion escrito se va a hacer una búsqueda de localizaciones. Ahí tiene que ir si o si, es importantísimo que vaya el jefe de sonido, el sonidista. Es importante que vaya para verlas junto con el resto del equipo y que se tomen las decisiones por si hay que cambiar inexorablemente algo por el sonido. Tristemente no suele ocurrir, ese es el gran drama de nuestra profesión, se nos toma un poco por el pito del sereno. Después todo va arrastrado, porque los fallos que tengas en la preproducción, los vas a arrastrar hasta el final, con una pérdida consiguiente de dinero y de tiempo.*

*Las sesiones de doblaje cuestan dinero y todo se te desmadra ahí. Sería diferente si hubiésemos hecho caso al sonidista y hubiésemos rodado en la localización que teníamos como plan B en lugar de en la que tenía una carretera que pasa detrás o en este lugar donde las máquinas suenan y las teníamos que haber apagado. Toda esa serie de situaciones son importantísimas que se cuente con el jefe de sonido sonido directo.*

### **4. Presencia del equipo de sonido desde lecturas de guion:**

*Lo importante que es, que el sonidista esté presente en las reuniones desde las lecturas del guion que podamos hacer. Esto permite poder también avanzar estos problemas que puedan afectar al sonido.*

## **5. Coordinación del equipo en rodaje:**

*Los jefes de sonido normalmente tienen parejas de microfonistas que han formado a lo largo del tiempo con los que tienen una cierta complicidad de trabajo durante años y saben muy bien el feedback entre ellos. Casi no se tienen ni que decir nada, saben dónde tienen que colocarse y cada uno puede estar en su trabajo confiando el uno en el otro. Saben las dificultades que puede haber, con miradas incluso, con gestos.*

*La figura del microfonista es muy sensible. Yo he entrevistado a compañeros míos que son microfonistas y siempre hablamos de esa necesidad muy importante de que se tenga muy claro el cómo se va a afrontar el rodaje. Asegurarse de que que no haya esas inclemencias que te cuento. Esto se consigue haciendo partícipe al equipo de sonido de las decisiones desde la lectura del guion y en la visita a las localizaciones.*

## **6. Ruidos molestos en el set**

*El jefe de sonido puede determinar si va a tener que cubrir de mantas alguna localización interior, si va a haber que apagar neveras en un bar porque se está rodando dentro y las frecuencias de las neveras y de los aparatos electrónicos van a influir en la captación microfónica. Todo eso si es evitable en la producción no lo vas a arrastrar en la parte final, con el consiguiente cabreo por decir que si es que esto podíamos haberlo evitado. Pues claro que se podía haber evitado, pero no lo quisisteis evitar como pasa en la mayoría de las ocasiones y pasa lo que pasa...*

## **7. Microfonía usada en rodaje**

*La misión del microfonista es captar lo mejor posible la línea de voz. Lo que te hace la pértiga es el plano natural de la voz, es un plano normal donde la cámara encuadre el plano y la pértiga está al lado, más o menos se está cumpliendo la perspectiva del plano. Desde ese punto se capta el sonido con más aire, con un sonido más abierto, por tanto esa ecuación queda como resultado un sonido natural. Lógicamente con más ruido de fondo, porque es más abierto. Dependerá del tipo de cañón que utilices con un diagrama polar más abierto o cerrado. Pero en definitiva tienes ese plano sonoro real, que te da la misma distancia del tiro de cámara.*

*A la vez se le coloca al actor un micrófono inalámbrico escondido. Siempre. ¿Por qué? Tiene una explicación, por si hay cualquier problema en el registro tomado de la percha,*



*siempre podrás utilizar el radio-micro editándolo muy bien y haciéndolo sonar como una percha. Si bien la percha lo que da es la naturalidad, lo que da el radiomicro es un plano muy cercano de la voz, que no va a ser natural, te das cuenta.*

*Después tienes la etapa del montaje de diálogos que es donde entra en juego toda la edición de las tomas de percha y las tomas de radios. También es muy interesante la utilización de los radiomicros en el montaje de diálogos porque los utilizamos para darle un poco de cuerpo a la voz junto con la percha. Primero hay que enfatizarlos porque que la distancia del sonido al radio-micro no es la misma que de la percha a la boca. Es importante desplazarlas luego en el montaje para que coincidan y no haya cancelaciones de fase.*

*La combinación de estos dos micros lo que te permite es que puedas jugar luego de una manera mucho más creativa con la voz. Puedes decidir a esta actriz le podemos dar un poco más de cuerpo a la voz, y como lo podemos hacer de una manera natural, pues si tenemos su línea de diálogo con la percha en un plano medio, por ejemplo, podemos subir un poco el radio-micro junto con la percha y va a ganar un poco de cuerpo. Esta sería una decisión tomada desde un punto de vista más creativo-artístico.*

*También el radio-micro en ocasiones puede sustituir a la línea de la percha si la línea de la percha no es válida y no se ha podido hacer un doblaje de ADR. Entonces el radio-micro y la percha siempre se están rodando en la actualidad a la vez.*

## **8. Esconder radio-micros**

*Siempre se colocan radio-micros ocultos, que es un arte que corresponde al microfonista, y también en ocasiones se colocan ocultos en el set. Si la situación lo requiere, imagínate un decorado interior, un salón, donde hay una cena con una mesa con ocho comensales y se está rodando esa secuencia en multicámara. Tienes dos perchas cubriendo la mesa, dos microfonistas, una mitad derecha, otra mitad izquierda. Luego tienes la posibilidad de colocar radio-micros. Colocas 8 radio-micros pero a veces no tienes esa posibilidad. ¿Que haces? Ocultar micros corbateros también o algún tipo de micro de lápiz, pues utilizando las plantas, debajo de la mesa, oculto...*

## **9. Comunicación con otros departamentos**

*Es importante el convenio con el departamento artístico y el departamento de vestuario. Una de las cosas que yo siempre mantengo y hago hincapié Ander, es que el jefe de sonido tiene que ser invisible en el set, pero tiene que ganarse la confianza de todos los departamentos que estén en el set. Tiene que ser amigo del vestuario, tiene que ser amigo del departamento de arte, tiene que intentar llevarse bien con el DOP, con el director de fotografía... que ese último es muy difícil, ya que son telita marinera*

*Por supuesto también hacerse valer delante del ayudante de dirección, para esto que te comenté de la preproducción. Es importantísimo que sea invisible, que no moleste, pero a la vez que se haga valer dentro del set.*

## **10. Wildtracks**

*Hay dos tipos de wildtracks. Uno es el wildtracks de diálogo, que sería la repetición en el mismo set de aquellas líneas que no se tiene la seguridad de que hayan sido interpretadas bien. Cuando se para el rodaje, se coge al actor y se le invita a repetir con la conveniencia del ayudante de dirección o el director para que repita ciertas líneas, y así tenerlas como de salvaguarda.*

*El otro tipo de wildtracks son las de ambiente que se dividen en dos. Por un lado los room tones, es decir aquella porción de silencio con todo el mundo callado. Esto es algo prácticamente imposible dentro del set, es increíble pero es así. Todavía no han aprendido. Todo el equipo se calla y tu coges esa porción de ambiente en silencio del set, que te va a servir para, en el montaje de edición de diálogos, tener un racord si te hace falta. Por ejemplo, tienes una línea de alguna frase. Imagínate que tienes “ayer fui a verte, pero no estabas” y en mitad de las frases hay un ruido. Tú eliminas ese ruido y de lo que te sirve el room tone es para coger una porción de ese mismo ambiente y colocarla ahí en medio y tener una continuidad de toda la frase.*

*Por otro lado tienes los wildtracks de ambiente que quiere decirse estar rodando en una playa y, cuando acabas de rodar, utilizas una serie de técnicas tipo estereofónicas o surround y se captan unos minutos de ese ambiente para pasárselo posteriormente a la gente de montaje de diseño y sonido.*

## **11. Trabajar en estéreo**

*Cuando tú tengas las tomas, en modo mono de la voz, tú creas el estéreo. El estéreo lo que hace es que tiene un L y una R. El mono lo que hace es un M en medio, el estéreo se diferencia del mono en que tiene dos canales, que van de izquierda a derecha, pero tiene información entre medias. De hecho, cuando coges una pista en mono, vamos a poner que es la voz, y la sitúas en medio la puedes mover de un lado hacia otro y situarla dentro del campo estéreo. Si tu grabas unas olas de mar en estéreo, utilizando dos micros, que te graban a dos pistas, va a contener información de un lado a otro y por en medio. De tal manera que si grabas a un coche pasando por una autopista, vas a tener información de que el coche empieza aquí y se viene hasta el otro lado y llega hasta allí.*

*Esa es la principal diferencia, si tu mezcla va a contener pistas en estéreo y en mono no hay ningún problema, van a estar aquí metidas. La única regla fundamental en cine, o para una webserie, es que los diálogos siempre van a estar en medio, y alrededor de ella, los ambientes que van a tener información de lado a lado.*

*Al final es un conjunto que, cuando tienes las pistas en tu mezclador desglosados, todo lo reúnes en un canal estéreo y los colocas. Se van colocando con la panorámica, cada uno en su nivel, cada uno con su edición, y al final salen en dos canales.*

## **12. El dual-mono**

*Luego está lo que se llama dual-mono, que es uno de los grandes males de los editores de imagen, de los montadores. ¿Qué ocurre? Vamos a suponer que ya lo tenéis grabado todo. El sonidista tiene todo el material de sonido guardado en el disco duro y lo que hace es darle al montador de imagen la referencia de las pistas registradas en el grabador, la referencia de la mezcla con todas las pistas mezcladas. Es decir, de cada secuencia, si tiene dos perchas y dos radios, al montador le llegará la mezcla de esas 4 pistas en un estéreo, un L y un R donde en el L van a estar las perchas y en el R los radio-micros, es como una mezcla de una mezcla.*

## **13. Paso de montaje de imagen a montaje de sonido**

*Después lo puedes separar pero a posteriori cuando llega al departamento de montaje y diseño de sonido. Aquí estamos hablando de la imagen, del montador de imagen, éste recepciona esa mezcla, porque es mucho más fácil trabajar sobre ello. Ellos trabajan sobre*

*una pista, sobre dos pistas en un lado con las perchas y en el otro lado los radio-micros. Cuando todo eso está terminado, le llega el montaje de imagen a un OMF o un AAF al departamento de montaje de diseño de sonido para empezar la edición de diálogos. En el AAF, se encuentran la representación gráfica del audio que ha sido editado por el montador de imagen.*

*Normalmente el montador de imagen lo que hace es cortar. Pero es cierto que en ocasiones puede hacer sugerencias de sonido junto al director y pasarlas al departamento de postproducción de sonido.*

#### **14. Recomendaciones para Sin Señal**

*Podéis utilizar dos micros de cañón y luego radio-micros para los protagonistas. Depende de los medios con los que contéis. Pero si no tenéis muchos recursos lo suyo es utilizar entonces dos perchas que se repartan las personas que estén en escena y olvídate de los efectos. Ya irás tú más tarde a la calle a buscar esos pasos o ese portazo que necesites. Incluso si puedes, está bien que puedas volver a la localización con tranquilidad para grabar todo lo que quieras e incluso los room tones.*

*Céntrate en los micros de percha porque siempre es mejor hacer algo sencillo y de calidad y no querer abarcar de más. Con dos micrófonos de percha bien coordinados se puede conseguir un muy buen resultado si se hace bien. Ten cuidado siempre de colocar bien la pértiga, en una posición que no moleste a cámara evidentemente pero que a la vez sea de calidad para ti. Muchas veces parece que la percha tiene que colocarse donde pueda y que no importa, que va a remolque de la cámara, pero no es así. Tienes que luchar por conseguir una buena posición igual que la cámara se encarga de buscar un buen encuadre.*

### 7.1.2. Entrevista a Jaume Duque.

**Entrevistadore/s:** Ander Luque.

**Entrevistade/s:** Jaume Duque. Diseñador de sonido, artista foley y técnico especializado en postproducción de sonido para cine y televisión.

**Fecha:** 02/02/2021

**Tipo de entrevista:** correo electrónico

#### **Transcripción completa de la entrevista:**

**Ander:**

*“(...) Soy el encargado de hacer tanto el diseño como la postproducción sonora y estoy tratando de documentarme para hacerlo siguiendo un método lo más profesional posible. Me gustaría poder realizar una entrevista para poder conocer de qué manera se trabaja en el "mundo real" sobre todo en la fase de postproducción. (...)”*

**Jaume Duque:**

*“(...) Es todo un halago que quieras saber más de mi, y que te informe sobre cómo hacer tu trabajo lo más profesional posible. He de decirte que con el covid todo se ha complicado muchísimo, estamos bastante ocupados trabajando y no tengo demasiado tiempo. De todas formas te doy algunas indicaciones que podrás seguir fácilmente y que te llevarán a buen puerto. Léelo hasta el final para que tenga sentido, y luego te centras en la parte que necesites en cada momento.*

*Primero abres una sesión nueva e importas el video y los omf o aaf del montaje de imagen (mientras montan la imagen también van montando todos los micros utilizados en cada plano). Una vez hecho esto tienes que identificar qué es cada pista de audio (perchas, inas, wildtracks,...).*

*Cuando ya sabes más o menos cómo está organizado, empiezas a editar los diálogos. Prepárate pistas nuevas de diálogo para ir copiando los audios que te interesan y empezar a organizar y editar todo lo que te vas bajando en estas pistas. (ve muteando lo que te vayas bajando. Mutea, no borres de las pistas omf). Organiza estas pistas nuevas: unas para percha y otras para inas (cada ina de personaje en una pista diferente, si puede ser).*

*Una vez hecho esto ya tendrás los diálogos editados (quita clips, golpes de micro, y todo sonido que no queramos que esté).*

*A partir de ahí entra el diseño de sonido. Ahora es cuando tienes que pensar en qué tipo de ambientación quieres trabajar, crear otro grupo de pistas para los ambientes y empiezas a buscar, poner, editar,...*

- 5.1? Necesitarás llenar el altavoz central (mono), y los estéreos de delante y detrás.
- Estéreo? Ambientes estéreo y listos (no requiere de tanto trabajo)
- Consejo: Si es webserie y es para internet, y además es trabajo de final de carrera...hazlo en stereo, te será más fácil.

*Ahora ya solo faltan los foleys (ropa, pasos, props) y los fx de colección (puertas, explosiones,...). Un grupo de pistas para foleys, y otro para fx. Para terminar el montaje te falta el grupo de pistas para las músicas.*

*Cada grupo de pistas (Diálogos, ambientes, foleys, fx, músicas) tiene que ir a una pista auxiliar. Cada pista auxiliar llevará el nombre del grupo (Diálogos, Ambientes, Foleys, Fx, Músicas) y la salida de cada una de estos auxiliares se envían a otra pista (no auxiliar) llamada Mix, o PM (Print Master). En esta última pista es donde grabarás la mezcla final. Los auxiliares que has creado para cada grupo te servirán para modificar el grupo en general, para ponerle un compresor, por ejemplo, a los diálogos para que no salte,...). Una vez tengas todo montado y bien organizado, con los auxiliares y todo lo que te he comentado...ya puedes empezar a mezclar. Ahora no hagas caso de los auxiliares que hemos creado, eso será para el final. Ahora mezcla como si estos grupos auxiliares no existieran. Ve mezclando todo por separado. Empiezas por los diálogos, y no escuches nada más que los diálogos (mutea el resto). Ecualiza, comprime, panea, pon reverb,...lo que te haga falta para que el diálogo quede limpio y entendible. Cuando tengas este bloque hecho, añade a los diálogos los ambientes (desmuteas éstos y lo mismo que con los diálogos. Normalmente no necesitan demasiado trato en tu caso).*

*Y así vas siguiendo con el resto de bloques. Después de los ambientes los foleys, después los fx y finalmente las músicas.*

*Cuando tengas todo haces un repaso y si tienes que hacer pequeños cambios puedes hacerlos en los grupos de auxiliares.*

*La mezcla la haces con la figura del director y/o productor, que es quien tiene la última palabra.*

*Con estas directrices podrás tener un producto bastante bien terminado. Se puede hacer mucho más pero te agobiarías y te sería contraproducente tanta información. De hecho puede que ya tengas la cabeza a punto de estallar jajajajajaj*

*Sé muy ordenado, sinó no encontrarás nada cuando lo busques, y tardarás muchísimo más en terminar la mezcla.”*

### 7.1.3. Entrevista a Ona Anglada y Natàlia Boadas.

**Entrevistadore/s:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Iris Requena y Cristina Villalobos.

**Entrevistade/s:** Ona Anglada y Natàlia Boadas, guionistas de la serie catalana *Les de l'Hoquei*, producida por *Televisió de Catalunya* y *Brutal Media*.

**Fecha:** 17/03/2021.

**Tipo de entrevista:** Telemática

#### **Ideas principales recogidas de la entrevista:**

*\*Según preguntas previamente preparadas.*

#### **1. Al estar haciendo también un TFG con una historia de ficción, no podemos evitar sentir interés por el vuestro. ¿Cómo fue crear vuestra biblia?**

El grupo entero, formado por Laura Azemar, Ona Anglada, Natàlia Boadas y Marta Vivet estuvo planeando y creando poco a poco la historia durante el curso. El resultado final del TFG acabó contando con el guion literario del piloto y una biblia con las sinopsis de los capítulos, la descripción de personajes, el mapa de tramas y una memoria de intenciones.

#### **2. Decidisteis no grabar durante el TFG ¿no? ¿Cómo os organizasteis de cara al rodaje del tráiler más adelante?**

Durante el curso grabaron un Teaser pero al entregar el TFG, hicieron un verkami y grabaron el piloto durante el verano. Consiguieron el presupuesto que necesitaban gracias a haber contactado de antemano con muchos clubs de hockey y logrado llamar la atención de los grupos femeninos. En definitiva, tener un nicho de mercado muy marcado y fácil de ilusionar. Aparte, usaron Instagram como herramienta comunicativa, de manera que podrían promocionar su proyecto e interactuar con la gente interesada en este.



- 3. En cuanto al guion, seguramente el proceso de escribir tramas fue duro. ¿Cómo os organizasteis? ¿Qué consejos tenéis (o que cosas habéis aprendido), después de haber vivido una experiencia tan tremenda con la escritura de la serie?**

Primero de todo, aprender a trabajar en equipo y más específicamente, a escribir a tantas manos. Como guionistas han aprendido mucho, ya que fueron dialoguistas en el proyecto, pero también han crecido como personas profesionales dentro del mundo audiovisual. Saber cómo funciona la industria solo se puede aprender si entras en ella.

Nos aconsejan hacernos socias del GAC, puesto que entre otras cosas, tienen un abogado que les ha ayudado a saber cómo interactuar con el mundo de los contratos y los derechos de obra original.

Por otro lado, nos animaron a confiar en nosotras mismas y en el proyecto. Aunque da miedo entrar en el mundo audiovisual y puedes estar tentada a aceptar lo primero que te ofrezcan, es importante reflexionar y dar tiempo para que las cosas se organicen bien. Nos aconsejan que no tengamos prisas por hacerlo todo deprisa y corriendo, que la realidad no es tan dramática y que se pueden llevar las cosas adelante con calma.

- 4. Ideología de la serie. Comentar que en nuestra serie también estamos queriendo ser inclusives, ya no solo con el género sino también con la sexualidad y la etnia. ¿Cómo se plantearon la creación de personajes? ¿Cómo meter un discurso “político” y/o de igualdad en una serie de ficción? Ese equilibrio...**

Los personajes de la serie *Les de l'hoquei* son en su gran mayoría femeninos, una característica importante del desarrollo de la serie. Era importante que dichas protagonistas tuvieran su propia trama, que no tuvieran que ver con la trama de un personaje hombre y este es un aspecto que se ha conservado en la versión final de la serie. Por otro lado, se tuvo muy en cuenta que el proyecto tuviese una mirada feminista y se evitaran machismos dentro de la serie. No obstante, admiten que aún queda mucho camino y que se necesita aumentar el nivel de diversidad en el audiovisual catalán y español.

**5. ¿Durante la creación del proyecto tuvisteis en mente presentarlo a productoras?**

Surgió un poco sobre la marcha. Al entregar el TFG, llegó el verano y tenían ganas de utilizar el tiempo para rodar el piloto de la serie. Por otro lado, desde la universidad se habían presentado al pitching del Clúster Audiovisual. Al haber rodado el piloto, tenían imágenes que funcionaban bastante bien para montar un tráiler nuevo y usarlo para presentar el proyecto y ser elegidas por TV3.

Una vez llegadas a esta etapa, tuvieron que buscar una productora que les produjera el proyecto en asociación con TV3. Negociaron con productoras, sabiendo que querían ser guionistas de la serie y acabaron firmando contrato con *Brutal Media*. Volvieron a contactar con TV3 y empezó la fase de trabajar como guionistas de *Les de l'hoquei* durante dos años antes de su estreno.

**6. Sabemos que hay toda una estrategia transmedia, sobre todo con las redes sociales de las protagonistas. ¿Esto es algo que ya os habíais planteado durante el TFG? ¿O surgió después? ¿Creeis que ha funcionado bien con vuestre público?**

Si que se pensó, de hecho diseñaron cómo se comportarían los personajes en las redes sociales y pensaron en qué contenido podría colgarse en Instagram. No obstante, durante la premiere de la serie, se encargó otra persona a parte de llevar adelante el contenido transmedia. Así mismo, no se llevó adelante durante la segunda temporada.

#### 7.1.4. Entrevista a Gominuke.

**Entrevistadore/s:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Iris Requena.

**Entrevistade/s:** Georgina Elliot (Gominuke). Social Media Manager y responsable transmedia de la webserie *SKAM España*.

**Fecha:** 04/05/2021

**Tipo de entrevista:** Telemática

#### **Ideas principales recogidas de la entrevista:**

*\*Según preguntas previamente preparadas.*

#### **1. Eres Social Media Manager de SKAM España. Exactamente, ¿en qué consiste este trabajo?**

El término es prácticamente inventado. Se encargó de toda la producción y estrategia transmedia (que incluye página web y redes) de SKAM España. No pudieron hablar con la serie original, SKAM Noruega, y tuvieron que inventar la estrategia sobre la marcha.

#### **2. ¿Qué objetivos te planteas en cuanto diseñas una estrategia en redes, en este caso para una webserie?**

Primeramente, ver el fin y objetivo de la serie. Tener muy claro, en todo momento, porqué se hacen las cosas y no poner material transmedia de relleno. El objetivo de SKAM España es ser una webserie realista que se acerque a los jóvenes. Por esta razón nace el ejercicio transmedia, no por querer ser “innovadores”.

- 3. Hemos visto que hay todo un equipo de redes que se encarga del contenido transmedia, ¿cómo son los métodos de trabajo en relación a lo que sería el “equipo de los capítulos en sí”?**

La progresión durante las temporadas era la siguiente: los equipos de dirección, guion y producción ejecutiva planteaban y realizaban las trabas bajo la supervisión de Movistar. Seguidamente, pasaban el guion literario al equipo transmedia y este realizaba el guion de redes y la propuesta, añadiendo o cambiando elementos.

Siempre debían tener en cuenta que antes iba el producto audiovisual que toda la narrativa transmedia.

En el rodaje aprovechaban momentos para hacer todo lo transmedia. A veces, por *raccord* tuvieron que alargar días de rodaje.

- 4. Este equipo está formado por gente joven cercana a la edad de los personajes?**

El equipo transmedia, sí. El resto, como el equipo de guion, por ejemplo, no. De hecho, en algunos casos el equipo transmedia les decía al equipo de guion cómo harían los jóvenes algunas cosas realmente, ya que en el guion literario estaban descritas de una forma poco realista.

- 5. Hicimos un análisis de las tres primeras temporadas de Skam y notamos muchísimo el hecho de que en la tercera toda la trama de un personaje pasase a ser contenido de pago. La media de visualizaciones en YouTube era la mitad que la temporada anterior. En cuanto a la estrategia en redes, ¿os replantesteis algo al ver el impacto?**

La bajada de audiencia no afectó a las redes, pues iban a parte. Siguieron con la misma estrategia.

- 6. Al tratarse de una estrategia que no está cerrada al 100% imaginamos que el margen de maniobra es mayor y quizás pudisteis hacer algo para intentar compensarlo.**

El equipo transmedia tenía mucha libertad. Muchos de los contenidos eran improvisados en rodaje e incluso pedían al propio *cast* que se hicieran fotos o vídeos caracterizados con sus personajes.

- 7. ¿Qué harías diferente después de haber hecho 4 temporadas?**

Destaca, por encima de todo, la organización.

- 8. ¿Qué harías exactamente igual?**

Las propuestas visuales, es decir, que cada red se adecuaba a la personalidad de cada personaje. No había dos redes iguales.

También destaca que todo el contenido transmedia tuvo sentido, no había contenido para rellenar las redes o la trama.

- 9. ¿Qué consejos nos darías?**

Realizar todo el contenido transmedia con un mismo dispositivo, no con distintos, pues la organización se destroza y se pierden contenidos. Relacionado con esto, guardar en la red todos los documentos y contenido audiovisual justo en el momento en que se termina de hacer. De esta forma todo queda organizado.

También destaca la personalización de las redes según el carácter, ideología y estilo de cada personaje.

Aconseja no tratar a los espectadores de tontos, pues las personas entienden el lenguaje de las redes perfectamente y que nos debemos aprovechar de ello en vez de esquivarlo.

Finalmente, pone especial énfasis en no hacer contenido sin sentido y, todavía más, si *Sin Señal* es un *thriller*.



Muestra de la plantilla que se hizo firmar a las personas entrevistadas con tal de poder incluir sus palabras en el escrito de este trabajo.

### CONTIENE

7.2.      Plantilla      cesión      derechos      intelectuales  
entrevistas

## 7.2 Plantilla. Cesión derechos intelectuales entrevistas

### **CESIÓN DE DERECHOS DE ENTREVISTAS**

Yo, *[nombre completo de la persona entrevistada]*

Con DNI *[de la persona entrevistada]*

#### **Hago constar:**

- Que autorizo que mis opiniones y consideraciones recogidas mediante entrevista cedida a *[Nombre y apellidos del alumno]* con DNI *[DNI del alumno]* y que tiene como objetivo la elaboración del *[Trabajo de Fin de Grado, Tesis doctoral, etc.]* sean reproducidas parcial o totalmente en el trabajo.
- Que, en caso de tener algún derecho de propiedad intelectual sobre *[la entrevista XX]*, cedo a *[Nombre y apellidos del alumno]* con DNI *[DNI del alumno]* todos los derechos de explotación sobre los mismos, con carácter de no exclusividad, en todas las modalidades de explotación, para todo el mundo y por todo el tiempo de su duración.
- Que conozco que *[del Trabajo de Fin de Grado, de la Tesis doctoral, etc.]* puede hacerse comunicación pública a través del Depósito Digital de Documentos de la UAB (DDD) <http://ddd.uab.cat> o cualquier otro medio que la UAB crea adecuado.

Y para que así conste firmo la presente,

Bellaterra (Cerdanyola del Vallès), *[día, mes y año]*



Recopilación de todas las actas realizadas desde el inicio de creación de este trabajo. En primer lugar, se incluyen las tutorías con la tutora Laia Sánchez. A continuación, todas las actas de preproducción de Sin Señal ordenadas cronológicamente y agrupadas por equipos de trabajo.

### CONTIENE

**7.3.1 Tutorías**

**7.3.2 Equipo**

**7.3.3 Guion**

**7.3.4 Dirección**

**7.3.5 Producción**

**7.3.6 Fotografía**

**7.3.7 Arte**

**7.3.8 Sonido**

**7.3.9 Fotografía y Sonido**

**7.3.10. Promoción**

**7.3.11. Montaje**



### 7.3.1 Tutorías - Tutoría General

**Equipo/s presente/s:** todos los equipos y tutora TFG

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Laia Sánchez, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** todos los integrantes del grupo, tutora TFG

**Fecha:** 23/11/2020

#### **Orden del día:**

- Reunión inicial sobre el TFG.
- Explicar propuesta.
- Resolver dudas.
- Estructurar TFG.
- Establecer calendario.

#### **Tareas realizadas:**

Nosotros ponemos las fechas de entrega.

4 tutorías obligatorias → Habrá más.

Como alumnos tenemos diferentes objetivos / motivaciones sobre el TFG → la tutora nos ayuda a conseguir estos objetivos.

¿Hasta dónde Queremos llegar? → UN PUTO 10.

Cuidado con el plagio → citar correctamente.

Marco teórico citado siempre.

Mínimo de páginas: 80 páginas cada una ya sería JUSTO.

Maquetar el TFG al final → Cambio queens. (InDesign si Sabemos xd)

Entrega final → moodle y correo electrónico a Laia y la revisora.

#### **Calendario:**

Tutoría solas con Laia → presentar el proyecto + buscar referentes (mirar en Criterios para la primera tutoría). Preguntar QUÉ se entrega y QUÉ va en anexo. También QUÉ sería el marco teórico En nuestro caso.

Marco teórico: Antes de navidad

Contextualización: marco estético, tecnológico, producción (económico) y político .: Antes de navidad si weno :)

Guión. 1) Piloto: Enero? 2) El resto:

Rodaje: semana santa

Proyecto (biblia) y productos (piloto y página web): Abril ???

Intro y conclusiones al final: Principio mayo.

Maquetación: Finales mayo.

Entrega: 1 Junio

Presentación de 10 minutos.

METODOLOGÍA (no Tenemos marco metodológico, sino Parte metodológica)

Qué documentos utilizaremos, por qué este y no Otro.

Biblia transmedia → será la parte metodológica.

Hacer entrevistas con profesionales del sector (3 personas entrevistadas por persona del equipo, aprox) → Se valora que sea un proyecto que quiero entrar en el Mercado

#### **Tareas a realizar para la siguiente tutoría:**

- Búsqueda de TFG, TFM, Tesis similares a nuestro proyecto.
- Mirar TODAS las citas
- criterios de evaluación revisor
- Crear grupo hangouts

#### **Puntos a destacar / observaciones:**

- El estudiante que entregará el TFG en junio:
  - 21 de mayo de 2021 es la fecha límite para entregar la portada y la hoja de compromiso de obra original al tutor / a.
  - 1 de junio de 2021 a las 23: 59h es la fecha límite de entrega del TFG al tutor, al revisor y al correo tfg.fcc@uab.cat y el campus virtual.
- Correo: laia.sanchez@gmail.com

### 7.3.1 Tutorías - Tutoría Dirección

**Equipo/s presente/s:** Dirección y tutora TFG

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Laia Sánchez

**Cargos de los integrantes:** directora, tutora TFG

**Fecha:** 12/05/2021

**Orden del día:**

- Revisar estado general del TFG.
- Aclarar dudas respecto a las referencias.
- Hablar sobre la conceptualización de dirección.

**Tareas realizadas:**

- Revisar estado general del TFG→ consejos sobre redacción y distribución de la información (sandwich).
- Aclarar dudas respecto a las referencias→ tablas, figuras y citas directas dentro de citas indirectas.
- Hablar sobre la conceptualización de dirección→ correcta, pero faltan las introducciones a los apartados.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Citar correctamente.
- Escribir introducciones.

**Puntos a destacar / observaciones:**

### 7.3.1 Tutorías - Tutoría General

**Equipo/s presente/s:** todos los equipos y tutora TFG

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Laia Sánchez, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** todos los integrantes del grupo, tutora TFG

**Fecha:** 01/12/2020

#### **Orden del día:**

- Presentar nuestra propuesta de estructura de trabajo (índice)
- Explicar qué hemos hecho hasta el momento
- Nuestras expectativas

#### **Tareas realizadas:**

- Cada una tiene que ser responsable de una cosa y tomar las decisiones de esa cosa.
- Dirección y guion separar
- Postproducción
- Se puede buscar equipo fuera pero la responsable tiene que ser una de nosotras.
- Realización (dire foto, dire arte), guion, producción, promoción, postproducción (dentro sonido, montaje, color ¿??)
- Búsqueda de colaboradores, Casting, Localización, Banda Sonora

Robert Pratten transmedia guide

Transmedia bible

#### **Tareas a realizar para la siguiente tutoría:**

## **Puntos a destacar / observaciones:**

### **CUERPO DEL TRABAJO:**

- **Conceptualización** (diseño, explicar TODO, tenerlo para navidades xd, temática, criterios estéticos e ideológicos, económicos y de mercado (estudios audiencia), metodología: documentos que habrán en el desarrollo: enfoque del formato: objetivo moverlo por sitios y estos documentos son para eso)
  - Explicación teórica del formato.
- **Diseño**
  - Biblia transmedia (nos pasará ejemplos)
- **Resultat desenvolupament (Desarrollo del proyecto)**
  - Dossier de producció→ documentos de producción (trabajo, desarrollo del proyecto. Ej. guion piloto, plan de rodaje, propuesta etc)
- **Producto**
  - Piloto
  - temas transmedia (web, conversaciones whatsapp...)

### **ANEXOS:**

- guió sèrie sencera
- entrevistas

### 7.3.1 Tutorías - Tutoría Sonido

**Equipo/s presente/s:** Equipo sonido y tutora TFG

**Integrantes de la reunión:** Ander Luque, Laia Sánchez

**Cargos de los integrantes:** director de sonido, tutora TFG

**Fecha:** 23/03/2021

**Orden del día:**

- Hablar sobre la conceptualización de sonido.
- Mirar documentos de referencias aportadas por Laia

**Tareas realizadas:**

- Desglose de los diferentes apartados de la conceptualización de sonido
- Comentar ejemplos de trabajos con estructuras similares
- Diferenciación entre la parte más teórica y la más técnica
- Comentar los diferentes documentos técnicos del equipo de sonido que se incluyen en los anexos

**Puntos a destacar / observaciones:**

- Equipo de sonido tiene mucha trabajo en postproducción. Intentar acabar los documentos teóricos antes del rodaje

### 7.3.1 Tutorías - Tutoría Dirección

**Equipo/s presente/s:** Dirección y tutora TFG

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Laia Sánchez

**Cargos de los integrantes:** directora, tutora TFG

**Fecha:** 12/05/2021

**Orden del día:**

- Revisar estado general del TFG.
- Aclarar dudas respecto a las referencias.
- Hablar sobre la conceptualización de dirección.

**Tareas realizadas:**

- Apuntes sobre la conceptualización de dirección.
- narrativa:
  - vinculado con la coescritura del guión → una directora novel acerca más con el cine de autor (está a más partes del proyecto)
- aspectos teóricos:
  - en una dirección novel no tengo trayectoria → pero tengo que hacer una propuesta para poner en manifiesto los aspectos que me interesan (tema, formato, estética, ideología, etc.) → mirar si estoy siguiendo una forma clásica o moderna.
  - explicar qué relación tengo con las corrientes teóricas, relacionadas con mi propuesta.
- mujeres dirigiendo:
  - Christy dena → una de las primeras personas en escribir sobre tesis transmedia (transmedia practise)
- reflexión sobre la puesta en escena:
  - plan, planificación, continuidad o no, transparencia o no, ficción o realidad ...
  - producción
  - focalización
  - construcción del espacio,
  - montaje
  - atrezzo
  - imagen
  - tratamiento del sonido
  - tratamiento del espacio
  - explicar mi universo, vinculado a mis referentes en el mundo del cine

- Cine de género → cine comercial (me meto dentro de un género y le doy la vuelta por el tipo de historia, siempre hay hombres dirigiendo thrillers).
  - referentes del cine suspenso
- reflexión sobre género, sobre autoría, pone en escena (planes y arte).
- dirección artística y de actores.
- coordinación y dirección de equipos.
- TFG → dirección cinematográfica (Angela)
- mesa de directores y directoras → qué me gusta de cada uno de ellos y donde lo aplicaré.
- entrevistas (skam, las del hockey)
- 40 páginas

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Realizar la conceptualización.

**Puntos a destacar / observaciones:**

- Finalizar conceptualización de dirección el 24 de abril.



### 7.3.1 Tutorías - Tutoría General

**Equipo/s presente/s:** todos los equipos y tutora TFG

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Laia Sánchez, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** todos los integrantes del grupo, tutora TFG

**Fecha:** 19/02/2021

#### **Orden del día:**

- Comentar el contenido de la conceptualización. Dudas, cosas a corregir, etc. Tener en cuenta que falta citar.
- Explicar nuestra nueva idea de rodaje y el porqué del cambio.
- Como nuestro TFG es un formato, a pesar de estar realizando un guion para el rodaje (presentamos una narrativa), no sabemos si debemos realizar todas las escaletas de los cinco personajes (con sus 10 episodios) o realizar un mapa de tramas.
- Hablar sobre diseño de arte.
- Resolver dudas de cara a producción: opciones para presupuesto.

#### **Tareas realizadas:**

- **Comentar el contenido de la conceptualización. Dudas, cosas a corregir, etc. Tener en cuenta que falta citar.**

Cuando haya una descripción hay que poner por qué la hemos puesto y donde lo encontraremos: esto sirve para explicar y dirigir la atención. Ej. Característica x del transmedia blabla nos lo encontramos en el apartado y....

Adjuntar criterios técnicos y estéticos (ejemplos, cómo lo aplico) (tanto imagen como sonido entiendo)

- Fotografía: Corrientes estéticas, colores, etc (Estética)
- Género, elecciones de cómo explicar la historia, buscar referentes teóricos (Dirección)
- Personajes, cómo redactar, estructura de los episodios, referentes guionistas, etc (Guion).
- Interacción: Buscar productos parecidos, qué nos interesa y cómo lo vamos a aplicar en nuestro formato. (Tecnología)
- Música: referentes, estética, etc. (???????)

Básicamente, en esta primera parte del tfg tenemos que ser unas plastas. Explicarlo todo de forma que se entienda cuál es nuestra intención.

Financiación y distribución después de análisis de mercado. IRIS

QUÉ NOS INTERESA DE LOS REFERENTES Y CÓMO Y DÓNDE LO VAMOS A APLICAR

- **Explicar nuestra nueva idea de rodaje y el porqué del cambio.**
- **Como nuestro TFG es un formato, a pesar de estar realizando un guion para el rodaje (presentamos una narrativa), no sabemos si debemos realizar todas las escaletas de los cinco personajes (con sus 10 episodios) o realizar un mapa de tramas.**

Primero→ mapa de tramas.

Tratamiento de TODOS los capítulos.

- **Resolver dudas de cara a producción: opciones para presupuesto.**
- **Diseño de arte**

A parte del desglose general, tenemos que hacer ficha de localizaciones. No es lo mismo que el moodboard. Es como hacer plantas de espacio.

**Tareas a realizar para la siguiente tutoría:**

## **MAQUETACIÓN**

- Todo bonito AL FINAL.
- Todo incluye guiones técnicos, plantillas, etc.

## **FALTA CONCEPTUALIZACIÓN**

- Aspectos técnicos del producto→ que cada uno ponga sus referencias para el proyecto (influencias, etc.).
- Aspectos estéticos del producto.
- Aspectos técnicos y estéticos de la web.

## **DESARROLLO**

- Guiones
- Guiones técnicos
- Papeleo de preproducción
- Resumen→ lo de anexos de la asignatura de planificación.

## **DIRECCIÓN Y GUION**

- anàlisi del gènere
- autoguia
- anàlisi estètic
- explicar els referents
- Aportar mirada propia→ fer eleccions d'aquests referents.

## **INSTRUMENTO GRÁFICO**

Para explicar formato (diferentes plataformas) para que se entienda el transmedia. Tipo “guion”.

User Created Transmedia /diagrama Gary Hayes

Timeline Experience

User Journey

**Puntos a destacar / observaciones:**

### 7.3.1 Tutorías - Tutoría General

**Equipo/s presente/s:** todos los equipos y tutora TFG

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Laia Sánchez, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** todos los integrantes del grupo, tutora TFG

**Fecha:** 19/03/2021

#### **Orden del día:**

- Permisos para poder ser más de seis, fuera del núcleo.
- Permisos para rodar en la UAB.
- Permiso para ser productora y recoger material.
- Preguntar por despacho.
- Comentar cómo vamos de cara al rodaje
- Dónde registrar guion + formato (pasos a seguir, consejos, ayuda).

#### **Tareas realizadas:**

- **Permisos para poder ser más de seis, fuera del núcleo.**  
nos lo envía  
Permisos→ Fer llista a Laia de totes les persones i la Laia les firmarà.
- **Permisos para rodar en la UAB.**  
Laia confirmará el correu.
- **Permiso para ser productora y recoger material.**  
La Uni no deja material para TFG.
- **Preguntar por despacho.**  
preguntar a deganat: sala de juntes. carles llorens  
biblioteca de comunicació. amparo huertas.  
cultura en viu.
- **Comentar cómo vamos de cara al rodaje**

- **Dónde registrar guion + formato (pasos a seguir, consejos, ayuda).**

registre de la propietat intel·lectual del departament de cultura (gencat), demanar cita prèvia

**Tareas a realizar para la siguiente tutoría:**

**Puntos a destacar / observaciones:**

**APUNTES REUNIÓN:**

1. Nos pide que todos los documentos estén 100% con el formato oficial.
2. Los desgloses de todos los departamentos (técnico).
3. Hacer reunión por equipos con los documentos preparados para verlos. Pedir que nos haga una lista con EJEMPLOS de lo que debería estar hecho de cara a anexos.
4. Tenemos que escribir el capítulo 2.

**APUNTES RANDOM:**

1. Documento dirección: propuesta escrita de estética.
2. Documento sonido: propuesta escrita de diseño de sonido.
3. Nos pide los mapas de espacios, con la descripción de atrezzo.
4. Que todas las fotos que usemos estén libres de derechos (moodboard)
5. Que el presupuesto sea del piloto (?) estimación producción de la serie (?)
6. Las hojas de permisos (rodaje) han de ser por día.

### 7.3.1 Tutorías - Tutoría General

**Equipo/s presente/s:** todos los equipos y tutora TFG

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Laia Sánchez, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** todos los integrantes del grupo, tutora TFG

**Fecha:** 11/05/2021

#### **Orden del día:**

- Actualización en qué punto estamos
- Proyección en cine
- Registrar formato
- Cuadrar fecha presentación TFG

#### **Tareas realizadas:**

- Revisión general del TFG.
- Apuntes sobre referenciar.
- Apuntes sobre estructurar el texto.

#### **Tareas a realizar para la siguiente tutoría:**

#### **Puntos a destacar / observaciones:**

- Hacer una entrada más suave a las cosas, acompañar a quien lee.
- En cada sección grande decimos que va a haber dentro.
- La referencia a nuestro proyecto tiene que estar.
- Hemos cogido esto porque nuestro proyecto...
- Qué nos interesa de cada autor y dónde lo aplicamos.
- Introducción antes de cada punto grande diciendo de qué se hablará, qué relación tiene con nuestro proyecto y cuándo se aplicará.
- Generar sensación de que estamos entrando en el proyecto y por qué pensamos que eso es importante para nuestro proyecto.
- Figura (foto).
- Gráfico (se tienen que leer).

### 7.3.2 Equipo

#### Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos los equipos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía, directora y guionista, director de sonido, productora y directora y guionista

**Fecha:** 05/10/2020

#### Orden del día:

- Decidir cargos.
- Decir extras.

#### Tareas realizadas:

- **CARGO PRINCIPAL**
  - Codirección: Laia y Cris
  - Coguion: Laia y Cris
  - Foto: Lorena (Cris-arte- y Laia-guion tec.-)
  - Audio: Ander
  - Producción: Iris (Laia)
- **EXTRAS**
  - Promoción
  - Redes

#### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

- Miércoles 14/10-16h
  - Lluvia de ideas

#### Puntos a destacar / observaciones:

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora, directora y guionista

**Fecha:** 25/11/2020

### Orden del día:

- Hacer los documentos para entregar el 1 de diciembre.
- Pedir reunión a Laia.

### Tareas realizadas:

- Hacer los documentos para entregar el 1 de diciembre→ realizados y entregados.
- Pedir reunión a Laia→ hecho y acordada.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

### Puntos a destacar / observaciones:



## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora, directora y guionista

**Fecha:** 04/12/20

### Orden del día:

- Reuniones y productividad
- Responsabilidades
- Organizar carpeta profe
- Añadir docus a carpeta profe y decírselo
- Calendario
- Reformulación propuesta índice

### Tareas realizadas:

- **Reuniones y productividad:** en la reunión de cada semana se decidirá qué día se queda la semana que viene y para qué (más o menos). Siempre serán 3 horas por norma pero durante la semana iremos viendo el tiempo real necesario y iremos redactando el acta.
- **Responsabilidades:**
  - **Dirección/Realización:** Laia Junquera
  - **Guion:** Cristina Villalobos
  - **Producción:** Iris Requena
  - **Postproducción:** Ander Luque
  - **Dirección artística:** Lorena Hueso

No nos cuadraba la división hablada en la segunda tutoría respecto a los objetivos que queremos conseguir en nuestro TFG y hemos hecho una nueva propuesta de división de responsabilidad.

- **Funciones:**

● **Dirección/Realización:**

- Revisión guion
- Guion técnico (junto con fotografía)
- Búsqueda de localizaciones (junto con producción)
- Plan de rodaje
- Supervisar todos los equipos en todas sus fases
- Dirigir la lectura del guion
- Ensayo con actores
- Dirección del rodaje

● **Guion:**

- Tagline y logline
- Sinopsis general
- Sinopsis por capítulo
- Mapa de tramas
- Personajes
- Mundo
- Escaleta / Tratamiento
- Guion literario

● **Producción:**

- Gantt: del TFG y del rodaje
- Planificación de rodaje
- Desglose de guion
- Presupuesto
- Financiación: subvenciones y colaboraciones
- Promoción: festivales, marketing, marcas...

● **Postproducción:**

- Trabajo con XML
- Montaje
- Color
- Sonido

● **Dirección artística:**

- Desglose de arte
- Desglose de sonido
- Guión técnico
- Propuesta color
- Propuesta de fotografía (objetivos, cámaras...)
- Propuesta escenografía
- Propuesta vestuario
- Propuesta maquillaje
- Propuesta estética
- Propuesta sonora

#### - **Organizar carpeta**

Hemos organizado la carpeta compartida con la tutora en carpetas correspondientes con las responsabilidades, los documentos guía, las actas y los documentos finales.

La organización queda de la siguiente manera:

1. Actas y tutorías
2. Dirección / Realización (Laia)
3. Guion (Cristina)
4. Producción (Iris)
5. Postproducción (Ander)
6. Dirección artística (Lorena)
7. Documentos guía
8. DOCUMENTOS FINALES

#### - **Añadir docus a carpeta profe y decírselo**

Tenemos que hacer un documento bien en el que se explique lo que tenemos hecho hasta ahora y le queremos enseñar a Laia (formato + referentes + trama). Recoger información de varios documentos y ponerlo bien para enviarlo.

#### - **Calendario**

Todavía no podemos empezar a crearlo, en construcción a partir de la próxima semana cuando tengamos más cosas avanzadas jeje

#### - **Reformulación propuesta índice**

Primera propuesta de índice (introducción y conceptualización) hecha.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Leer documento de Biblia transmedia → TODAS (fecha 07/12/2020)
- Documento con explicación de formato + referencias + trama → IRIS (07/12/20)
- Escribir las tramas finales → LAIA Y CRIS (07/12/2020)
- Leer y enviar a Laia los siguientes documentos → TODAS (07/12/2020)
  - Documento formato + referencias + trama
  - Propuesta índice
  - Reparto de responsabilidades

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora, directora y guionista

**Fecha:** 09/12/20

### Orden del día:

- Biblia transmedia
- Conceptualización
- Enviar docs a la Laia

### Tareas realizadas:

- A qué conclusión hemos llegado
- Buscar perfiles para entrevistas
- Repartir puntos.
- Escribirlos.

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos los equipos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora y directora y guionista

**Fecha:** 18/10/2020

### Orden del día:

- Documento X
- Repasar Gantt
- Hablar de los pronombres y dejarlo por escrito en un documento
- Hablar de cómo llevamos el tema conceptualización
- Comentario sobre Alex

### Tareas realizadas:

- Acuerdos
- Alex no es abusado
- Próxima reunión: Jueves 24/12 a las 9:30h

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

### Puntos a destacar / observaciones:

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos los equipos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora y directora y guionista

**Fecha:** 24/12/2020

### Orden del día:

- Hablar de diseño.
- Decidir puntos/estrategía.
- Decidir tema guion: escaletas o literario.
- Dividir faena promoción.

### Tareas realizadas:

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

### Puntos a destacar / observaciones:

- **Acuerdos**
  - No hacemos twitter para personajes.
  - Hablar con Laia sobre decisión guion.

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos los equipos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora y directora y guionista

**Fecha:** 24/12/2020

### Orden del día:

- Hablar de diseño.
- Decidir puntos/estrategía.
- Decidir tema guion: escaletas o literario.
- Dividir faena promoción.

### Tareas realizadas:

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

### Puntos a destacar / observaciones:

- **Acuerdos**
  - No hacemos twitter para personajes.
  - Hablar con Laia sobre decisión guion.



## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos los equipos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora y directora y guionista

**Fecha:** 16/01/2021

### Orden del día:

- Hablar sobre si hace falta poner los puntos medios
- Grabar versión BETA del episodio (¿con mascarillas o no?) o el teaser + trocitos

### Tareas realizadas:

- Todo hablado.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

- Tareas que debemos hacer
  - Redactar introducción punto 2.5. (Ander y Cris- 23 POR LA MAÑANA).
  - Redactar lo que falta de sus puntos (Laia y Iris- cada una su tiempo).
  - Redactar aclaraciones (lenguaje y perspectiva feminista y diversidad)- Ander, Cris. 23 POR LA MAÑANA
  - Redactar 2.5 - Lorena, Laia e Iris
  - Revisar guion piloto (22 POR LA MAÑANA)
  - Empezar con escaletas
  - Producción hace desglose gordo (personas, localización, etc) IRIS, 6 FEBRERO.
  - Desglose sonido (esta semana busca entrevista y a partir de ahí, semana 23...)
  - Desglose fotografía
  - Guion técnico 25 POR LA TARDE
  - Propuesta de estilo/moodboard por equipos- DEL 24 AL 30

### Puntos a destacar / observaciones:

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos los equipos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora y directora y guionista

**Fecha:** 28/01/2021

### Orden del día:

- Tiempo y estructura de lo que vamos a grabar
- Previously: Unos 3-4 minutos.
- “Presentación formato”: 2 conjunto y 3 individual.
  
- Decidir qué pasa en los caps. 2
  
- Hablar del making of: De cara a redes.
  
- Comisión Instagram
- Equipos de trabajo:
- Crowdfunding/ organizar IRIS
- Moodboard/ pensar CRIS
- Contenido/ crear LORENA
  
- Convocar tutoría amb la Laia
  - La semana del 4 decidimos qué día quedamos con ella.
  
- Reunió per buscar el títol

### Tareas realizadas:

- Posibles títulos
  - Arcano
  - Orate
  - Efímero
  - Ataraxia
  - Petricor: es el término que hace referencia al olor que produce la lluvia al caer sobre suelos secos.
  - Sempiterno: Que durará siempre, que no tendrá fin
  - Sonder

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Proponer más títulos.

**Puntos a destacar / observaciones:**

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos los equipos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora y directora y guionista

**Fecha:** 08/02/2021

### Orden del día:

- Ponernos al día de la faena realizada y cómo vamos. Dudas?
- Hablar de cómo grabar, expectativas e ideas.
- Organizarnos de cara al rodaje: desglose arte, desglose sonido, producción (gente y sitios).
- Hacer lista de entrevistas: ideas de gente, temáticas y dividir faena.
- Decidir una reunión con Laia (fecha y hora) + mandar mensaje con QUÉ tienes que leerse.
- Decidir reunión próxima (decidir nombre y empezar con Instagram).
- Comentar el contenido de la conceptualización. Dudas, cosas a corregir, etc. Tener en cuenta que falta citar.
- Comentar el contenido realizado de guión (personajes, tramas, guiones)
- Explicar nuestra nueva idea de rodaje y el porqué del cambio. Comentar opciones, ideas, organización, etc.
- Resolver dudas de cara a guion. Como nuestro TFG es un formato, a pesar de estar realizando un guion para el rodaje (presentamos una narrativa), no sabemos si debemos realizar todas las escaletas de los cinco personajes (con sus 10 episodios) o realizar un mapa de tramas.
- Resolver dudas de cara a producción: opciones para presupuesto.
- Comentar las dudas con dirección (carpeta).

### Tareas realizadas:

- Tarotista o Susana actriz conocida. Iris extra.
- Viernes se entrega ORDEN DEL DÍA y pedir cita para el martes.
- Reunión Nuestra para DECIDIR NOMBRE: LUNES 15
- Reunión ARTE el miércoles.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Reunión con sonido (dirección).
- Meter TODO en el documento TFG MADRE
- Reunión con Laia: Martes 16.
- Reunión nuestra: 15 LUNES
  1. Formato (camino) IRIS
  2. Amiguis (local, grupo, etc) ANDER
  3. Pueblo LORENA
  4. Dinero (poder, riels, resort, etc) LAIA
  5. Desaparición CRIS
- Orden del día para Laia.
  1. Conceptualización: comentarlo e indicar cosas a tener en cuenta. que nos corrija el contenido
  2. Personajes y trama: comentarlo e indicar cosas a tener en cuenta.
  3. Nuevo cambio de rodaje: qué hemos decidido/organización.
  4. Decisión de grabar en semana santa.
  5. Preguntar sobre Diseño de Proyecto.
  6. Preguntar sobre guion (escaletas o mapa de tramas?)

**Puntos a destacar / observaciones:**

- Resolver problema canción (informarnos y buscar opciones).
- Escena de Dani pintando: que arte tenga en cuenta qué hay en la mesa para que el problema se entienda.
- Buscar teatro colectivo trans.
- Mirar opciones DISCORD.

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos los equipos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora y directora y guionista

**Fecha:** 15/02/2021

### Orden del día:

- Poner en común ideas para el título
- Decidir el título
- Tasques de sonido (pre)
- Comentar "dirección".
- Comentar el primer paso con Promoción.
- Comentar diseño.

### Tareas realizadas:

- El título de la serie ES... SIN SEÑAL.
- Ander ayudante de Producción con Iris.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

- Reunión dirección y producción
- Reunión dirección y sonido
- Reunión arte (desglose)

### Puntos a destacar / observaciones:

- Mandar mensaje a Laia con disponibilidad: viernes por la tarde o martes por la mañana.

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos los equipos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora y directora y guionista

**Fecha:** 26/02/2021

### Orden del día:

- Comentar lo que Laia nos explicó, mirar lista de tareas y organizarnos.
- Comentar el tema "Instagram": ¿qué queremos hacer con él? ¿estrategia de marketing?
- Tema casting?
- Decidir cuándo volvemos a quedar y la temática de la reunión.

### Tareas realizadas:

<b>Conceptualización Escrita.</b>	Para <b>ANTES</b> del rodaje.
Cohesión del trabajo escrito, etc.	Para <b>DESPUÉS</b> del rodaje
Infografía Transmedia	Reunión <b>Miércoles</b>

- Sábado Iris hace "esquema". Lorena y Cristina hacen diseño para colgar el lunes.
- Tema cast hablado.
- Reunión miércoles a las 16h. Tema: Infografía transmedia.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

### Puntos a destacar / observaciones:

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos los equipos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora y directora y guionista

**Fecha:** 03/03/2021

### Orden del día:

- Próxima reunión: 10/03/2021 VISIONADO CASTINGS
- Escribir a gominuke o estrategia transmedia Playz?
- Transmedia→ Hacer esquema de contenido.

### Tareas realizadas:

- Contactar con Gomi por correo (vía formal) y saludar desde insta (vía informal) para hacer entrevista.
- **REDES SOCIALES**

### Transmedia (historia):

#### *Instagram*

- Personajes: Contenido relacionado con las tramas secundarias.
  - Live chat: experiencias de las actrices en el proceso de creación y rodaje del proyecto.
  - Posts: Fotos antiguas (antes del verano) y subir fotos durante la serie.
  - Insta Stories: Contenido extra de x escenas. Por ejemplo, del día del karaoke, etc. Mini vídeos o fotos entre ellos.

*Spotify:* listas de música de cada personaje.

#### *Plataforma web:*

- Novedades
- Chats de whatsapp e instagram personales
- Capítulos



## Estrategia de promoción:

*Instagram:*

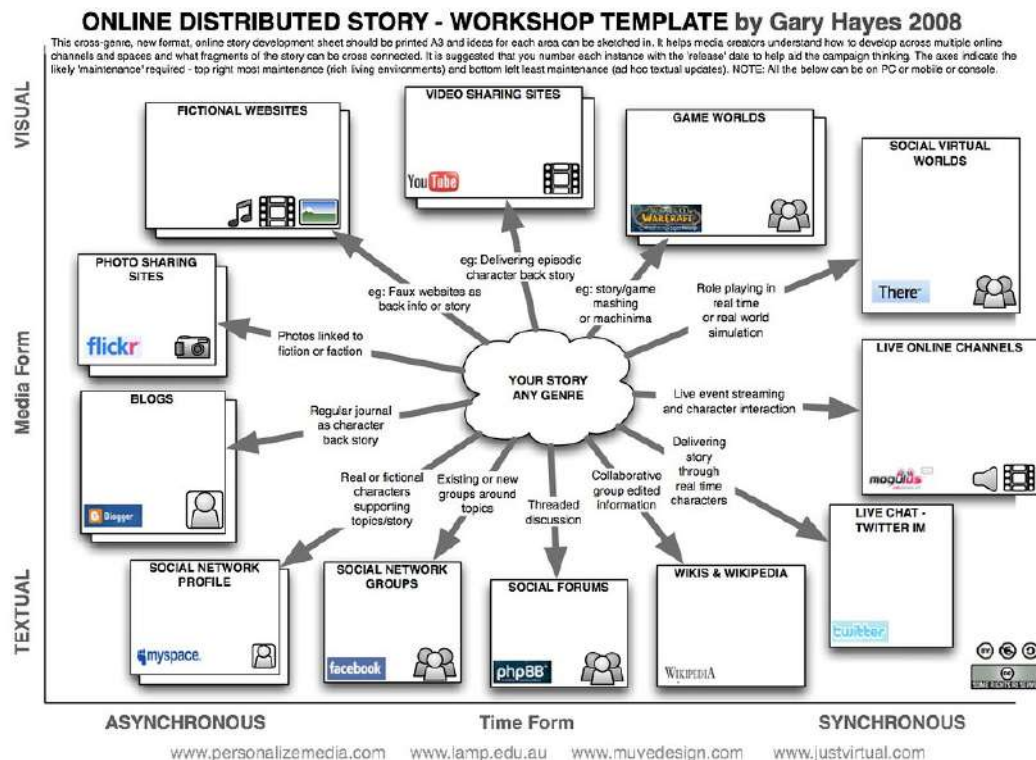
- Serie:
  - Posts
  - Insta Stories

*Discord:* Comunidad de fans→ uno conjunto y distintos para cada personaje. Buscar cómo funciona y preguntar si alguien nos ayuda. Nosotres creamos el espacio y les fans hablan y crean comunidades. Crear también canal tipo grupo de amigos, aquí no pueden interactuar el resto de personas.

*Twitter:* Info de la serie / NO de personajes.

*Plataforma web (fictional websites)?:*

- Principal: con registro
- 



**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

**Puntos a destacar / observaciones:**

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos los equipos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora y directora y guionista

**Fecha:** 17/03/2021

### Orden del día:

- Poner al día tema actores/actrices
  - Protas
  - Extras
  - Cameos
- Decidir fechas rodaje: saber el calendario de todes y dejar este tema cerrado.
- Poner fecha para ir a localizar (roadtrip guay) y que producción nos explique el plan.
- Equipo técnico: que figuras necesitamos y enviar solicitudes para crear equipo ya.
- Tema PCR (tenemos info??)
- Comentar cuando queremos reunión con Laia (sé que da pereza pero tenemos que hacer 4 mínimo).
- Decidir cuánta información se comparte con el cast

### Tareas realizadas:

- Dirección
  - “Técnica”: Laia
  - “Artística”: Cristina
- Foto
  - dire foto (lorena)
  - 1 persona de operador/a de cámara (Txell Riera, Oscar Garcia, @eloiteixidofontova)
  - 1 persona foto fija (making off ¿tsune?, pablo-ito-)
  - Foquista (lorena)

- Produ
  - jefa produ (iris)
  - 1 persona de script (sergio?)
  - ayudante produ/ runner (júlia)
  
- Sonido
  - jefe sonido (ander)
  - Sonidista principal (paula @blckshot.\_)
  - Sonidista auxiliar para cuando hayan 2 perchas (amigui??)
  
- Arte
  - responsable maquillaje/ropa (monica @bittersweet\_mua, claudia guaza)
  - Atrezzo: todas y todes.
  
- Postpo
  - color (lorena,...)
  - efectos especiales (cris)
  - 1 persona montaje (alba @casadofilms, pablo-ito-)
  - compositora (hablar con: amaia, alba, mama laia y contacto ander)

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

**Puntos a destacar / observaciones:**

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos los equipos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora y directora y guionista

**Fecha:** 24/03/2021

### Orden del día y tareas realizadas:

**- 3:30: lorena reunion con arnau**

**- reunión grupo entero**

ander hace doodle hasta el infinito y más allá y se hacen reuniones por grupitos.

**- enseñaros fotos saf**

enviar correo diciendo que queremos el grande a las 9h hasta las 12:30h

**- organizar coches y plan d rodaje pa estar todas al tanto**

IDA

carla solita

jiaxin BCN: iris, elena, jiaxin, cris

ander barberà: ander y pablito (y sonidista)

VUELTA

jiaxin solito

carla solita

lorena hotel-BCN: lorena, pablito, elena, cris

julen hotel-barberà: julen y la prima (mar)

ander hotel-barberà: ander, sonidista, iris

**- establecer puntos del protocolo covid para que iris redacte documento**

mascarilla todo el rato excepto cuando se da al rec. equipo tecnico todo el rato con mascarilla, ensayos con mascarilla.

cuando paremos todo el mundo a distancia de seguridad.

cada dos horas hay que ventilar.

gel hidroalcohólico sobre todo equipo técnico.

usar las mascarillas de la teta iris

antes de cada rodaje se hace un test y si alguien da positivo pa casa

toma de temperatura

ANDER PASA PROTOCOLO A IRIS

**- hablar de cuando ir a comprar (cosas necesarias atrezzo y comida/bebida)**

garrafas de agua (vasos, pegatinas)

bolsa patatas

chuches

galletas chocolate

pinzas para cerrar las cosas porque luego siempre se quedan abiertas.

fruta: mandarinas y plátanos

Comida: Viena Blanca

Café: En el bar del hotel

**- gestionar antigenos semana q viene**

preguntar en farmacia

preguntar a gentes

comprar por internet los autos.

**- persona de foto fija y script para este viernes y sábado (script puede ser Iris por ejemplo o pablito si viene)**

**- Equipo técnico**

**- Recompensas verkami (Iris ya lo está configurando y quiere publicarlo cuanto antes por 5: aparecer en los créditos**

**por 10:** credits + link

**por 15:** credits + link + set pegatinas

**por 20:** credits + link + pegatinas + set 3 fotos analógicas

**por 25:** créditos + link + pegatinas + set 3 fotos analógicas + polaroid única

**por 50:** créditos + link + pegatinas + set 3 fotos analógicas + polaroid única + bolsa

**por 100:** créditos + link + pegatinas + set 3 fotos analógicas + polaroid única + bolsa + sesión de fotos

**- Material sonido??? Cómo va la cosa con la uni y buscar opciones**

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

**Puntos a destacar / observaciones:**

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora, directora y guionista

**Fecha:** 29/03/2021

### Orden del día:

- Nuevas fechas a comentar
- Problema Víctor/Mario Bar
- Problema Susana (Iris idea)
- Problema Víctor/Alba Bar
- Pregunta Mario callejón
- Comentar rodajes pasados
- Marta Rodrigo (recordatorio Iris)
- Explicar cómo ha ido reunión con Dennis (compositor)
- Uniforme poli
- Localizaciones d esta semana

### Tareas realizadas:

#### - Nuevas fechas a comentar

Grabamos el 2,3,10,11

2: Por la mañana, Lluisa. Por la tarde: Cocina Dani y Comedor Mario. Por la noche: Rafael

3: Por la mañana: drone (coche), entrada Dan i Tarde: Rio Llamada Victor. Noche: callejuelas.

10: Todo Mario

11: Local, Barberá: Bar Jiaxin.

#### - Comentar rodajes pasados

*Cosas a mejorar...*

- Confiar en cada jefe/a de equipo
- Darle más importancia a Sonido
- Alargar más los planos del final y del principio (avisar cast del acción)
- Mirarnos plantas de cámara y guion literario
- Dividir equipos: juntarnos para poner en común lo hablado

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

**Puntos a destacar / observaciones:**

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos los equipos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora y directora y guionista

**Fecha:** 06/05/2021

### Orden del día:

- Cerrar hora tutoría con Laia
- Cerrar recompensas verkami
- Hablar de la organización de la proyección en el cine

### Tareas realizadas:

- La reunión con Laia (tutora) el martes a las 18h.
- **- Recompensas verkami VIEJAS**
  - **por 5:** aparecer en los créditos
  - **por 10:** créditos + link
  - **por 15:** créditos + link + set pegatinas
  - **por 20:** créditos + link + pegatinas + set 3 fotos analógicas
  - **por 25:** créditos + link + pegatinas + set 3 fotos analógicas + polaroid única
  - **por 50:** créditos + link + pegatinas + set 3 fotos analógicas + polaroid única + bolsa
  - **por 100:** créditos + link + pegatinas + set 3 fotos analógicas + polaroid única + bolsa + sesión de fotos
- **- Recompensas verkami NUEVAS**
  - **sorteo noche en hotel solo por participar**
  - **De 5 a 10:** link
  - **De 10 a 20:** link + set pegatinas
  - **De 20 a 25:** link + set pegatinas + lámina (10x15)
  - **De 25 a 50:** link + set pegatinas + lámina (10x15) + 2 postcard
  - **De 50 a 100:** link + set pegatinas + lámina (10x15) + 2 postcard + bolsa Sin Señal
  - **De 100 a donde quieras:** link + set pegatinas + sudadera + sesión de fotos (15 editadas)



- Lista proyección
  - **Cast** (grupo principal 6 + susana + montse + lluisa + machito + sara) 11
  - **Equipo técnico** (nosotras 5 + arnau + txell + belen + pablo) 9
  
- **Familiares**
  - Lorena 6 + 2
  - Ander 4 + 4
  - Cris 4 + 3
  - Laia 4 + 2
  - Iris 6
  
- **Amiguís**
  - Lorena
  - Ander
  - Cris
  - Laia
  - Iris

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

**Puntos a destacar / observaciones:**

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos los equipos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora y directora y guionista

**Fecha:** 12/05/2021

### Orden del día:

- Cerrar Verkami.
- Compositor música trailer.
- Tema estreno UAB, fechas y entradas.
- Documento "portada" rara para el 21.
- Aclarar faena de cara a la semana que viene.
- Cómo vamos, que tal estamos.

### Tareas realizadas:

- Hacer una publicación para Esquirols Equip: compositore. De tiempo hasta el domingo.
- Registrarnos/Mirar Página Música y Efectos
- Quedar el LUNES 17 para hacer la portada.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

### Puntos a destacar / observaciones:

## Acta reunión - Equipo

**Equipo/s presente/s:** Todos los equipos

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía y arte, directora y guionista, director de sonido, productora y directora y guionista

**Fecha:** 23/05/2021

### Orden del día:

- Invitaciones cine
- Organizar revisiones texto
- Ver cómo vamos y repartir faena (añadir transcripciones)
- Material verkami
- Concretar fecha para morirnos

### Tareas realizadas:

- Todo hablado y hecho.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

- Hablar con Laia: preguntar por fecha presentación + fecha última reunión
- Preguntar a Laia imágenes ARTE
- Cambiar webs: dominio, contenido y color: LORENA
- Rodaje dron: LORENA-IRIS
- Montaje final: LORENA-IRIS-ANDER
- Lettering (Título, subtítulos jiaxin - poner papi) IRIS-LORENA
- Moodboard: LORENA-CRIS
- Repasar desglose general arte: LORENA
- Anexos plantas de cámara y percha: LORENA Y ANDER
- Poner capturas en Biblia: LORENA
- Presupuesto ATREZZO: LORENA-CRIS
- Créditos IRIS
- Derechos imagen, acuerdos IRIS
- Presupuestos IRIS
- Redactar punto biblia presupuesto IRIS
- Sinopsis trama LAIA
- Mapa Trama LAIA y CRIS
- Anexos: guió tècnic: LORE y LAIA
- Anexos: planos de rodaje: LAIA
- Anexo: guiones literarios: LAIA
- Voz papi iris ANDER

- Cue Sheet- ANDER
- Material sonido- Ander
- Actas:
  - Dirección LAIA y CRIS
  - Dirección fotografía
    - Guiones técnicos LAIA y LORENA
  - Dirección Sonido
  - Producción
    - Planes de rodaje LAIA
  - Dirección Arte
  - Guionistas LAIA y CRIS
  - General LAIA
  - Promoción IRIS, LORENA CRIS
  - Tutorías. LAIA
- Documento AMAZING JAMÁS HECHO→ CRIS
- Instagram personajes: CRIS
- Maquetar TFG: CRIS
- Presentación BLOQUE: Presentación, Objetivos, Motivación CRIS, LORENA
- Presentación BLOQUE: Metodología y estructura IRIS
- Conclusión BLOQUE: Conclusión LAIA, ANDER
- Revisión ortografía y gramática: IRIS, ANDER, LORE
- Revisión sandwich + contenido: IRIS, ANDER, LORE
- Revisión citas + comprobar referencias: LAIA
- Ordenar anexos: CRIS
- poner estudio d skam bien?
- “Transcribir entrevistas/Resumen” - Hockey (CRIS), Gominuke (LAIA), 2 D. Sonidistas (ANDER y LORENA), Emilio Pardo (IRIS)
- 

#### **Puntos a destacar / observaciones:**

- Hacer flyer entrada y enviar correo profes (e invitación a todo el mundo) el miércoles 26.

#### **CALENDARIO**

PARA EL VIERNES: TODO CONTENIDO, TODO REVISADO, TODO CITADO.  
 PARA DOMINGO NOCHE: MAQUETACIÓN ACABADA Y MONTAJE ACABADO.  
 PARA LUNES: ÚLTIMO VIST I PLAU DE LAIA Y ENVIARLO.

### 7.3.3 Guion

Acta reunión - Guion

**Equipo/s presente/s:** Equipo guion

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Guionistas

**Fecha:** 7/10/2020

#### **Orden del día:**

- Reunión de TEMÁTICA TRAMA GENERAL.
- Revisar necesidades del formato y empezar a crear la trama general.

#### **Tareas realizadas:**

- Proponer referentes para la escritura del guion:
  - **Qué queremos hablar de teoría. Puntos en común, intereses en común.**  
**¿Algo en específico?**

**Tema guionistas:** (guionistas de “personajes”, guionistas de “tiempo”, guiones “social”, guion de series y guiones transmedia).

- Isabel Peña
- Icíar Bollaín
- Callie Khouri
- Greta Gerwig
- Phoebe Waller-Bridge
- Scorsese
- Hitchcock
- Internado
- The End of the Fucking World
- Skam España y Noruega
- Euphoria
- Big Little Lies
- El cuento de la criada
- Peaky Blinders
- Si fueras tú

- El ministerio del Tiempo
- Plantear unas ideas iniciales para la trama y transmitirlas al resto del equipo.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Una vez debatidas las ideas y escoger una con el resto del equipo:
  - Pensar puntos clave de la trama y plot points.
  - Empezar a describir personajes.
  - Pensar tramas secundarias.

**Puntos a destacar / observaciones:**

## Acta reunión - Guion

**Equipo/s presente/s:** Equipo guion

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Guionistas

**Fecha:** 15/10/2020

### Orden del día:

- Reunión TEMÁTICA TRAMA GENERAL.
- Escribir puntos claves de la trama general y especificar plot points.

### Tareas realizadas:

- Entre los distintos equipos se ha escogido la que será la trama principal de la webserie→ idea de les amigas, un verano en un pueblo, una de ellas desaparece y se empieza una investigación.
- Escribir puntos claves de la trama general y especificar plot points→ para que todos los capítulos individuales tengan sentido debe haber un hilo conductor, que será esta trama. Se han planteado los puntos claves, en lo que NO queremos caer y los puntos de giro.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

- Comunicar lo hablado en la reunión con el resto del equipo.
- Escribir una primera versión de la trama→ una la escribe, la otra se la lee y reescribe y así sucesivamente hasta la próxima reunión.

### Puntos a destacar / observaciones:

## Acta reunión - Guion

**Equipo/s presente/s:** Equipo guion

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Guionistas

**Fecha:** 06/11/2020

### Orden del día:

- Reunión TEMÁTICA TRAMA GENERAL
- Pensar cómo relacionar la trama general con las tramas secundarias.

### Tareas realizadas:

- Una vez escrita, revisada y reescrita la trama principal varias veces, se ha pensado cómo relacionar dicha trama con las tramas de cada uno de los protagonistas.
  - Alba→ su padre era el antiguo Jefe de Policía. Los Riells chantajea a su madre. Investiga la desaparición de Mario.
  - Dani→ sus padres están dentro del proyecto “Pyrénées Rst.”.
  - Alex→ relación indirecta con la problemática de Dani, pues es su mejor amigo. Investiga la desaparición de Mario.
  - Víctor→ su padre es Toni, el actual Jefe de Policía. Investiga la desaparición de Mario.
  - Irene→ Investiga la desaparición de Mario.
  - Mario→ investiga para su TFG y desaparece.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

- Redactar y desarrollar tramas de personajes.
- Se utilizará el mismo método de siempre.

### Puntos a destacar / observaciones:



## Acta reunión - Guion

**Equipo/s presente/s:** Equipo guion

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Guionistas

**Fecha:** 14/11/2020

### Orden del día:

- Reunión TEMÁTICA PERSONAJES
- Especificar personalidad y problemáticas de los personajes.

### Tareas realizadas:

- Se han pensado las tramas secundarias relacionadas con las problemáticas de los protagonistas:
  - Alba→ trabaja 24/7 en el hostel, no puede trabajar de lo que quiere (guía de montaña). Su padre les abandonó a ella y a su madre.
  - Dani→ vive en una jaula de oro. Sus padres son muy ricos y quieren que estudie abogacía. Es la oveja negra de la familia, pues quiere ser artista.
  - Alex→ no se siente cómodo con él mismo. Le han asignado el género femenino al nacer, pero no se siente cómodo y no sabe por qué. Busca su identidad de género. Es nadador y decide ir al pueblo para desconectar.
  - Víctor→ va al pueblo a buscar a su padre biológico.
  - Irene→ su novia la deja. Tiene dependencia de ella y deberá aprender a estar sola.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

- Escribir ficha informativa de cada personaje para la siguiente reunión.
- Desarrollar con más profundidad las tramas de problemáticas personales de cada personaje.

### Puntos a destacar / observaciones:

Acta reunión - Guion

**Equipo/s presente/s:** Equipo guion

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Guionistas

**Fecha:** 18/11/2020

**Orden del día:**

- Reunión TEMÁTICA PERSONAJES.
- Escribir personajes secundarios y crear relaciones entre todos.

**Tareas realizadas:**

- Revisión de las tramas secundarias.
- Terminar de perfilar las fichas técnicas de cada personaje.
- Dar punto de partida a la escritura del guion literario del capítulo piloto.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Definir qué sucede en el piloto y cómo se presentan a los personajes.
- Escribir escaleta.

**Puntos a destacar / observaciones:**

## Acta reunión - Guion

**Equipo/s presente/s:** Dirección y Guion.

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos.

**Cargos de los integrantes:** Directoras y Guionistas.

**Fecha:** 22/11/2020

### **Orden del día:**

- Definir qué ocurre en el piloto.
- Escribir el tratamiento del piloto.
- Preguntar a tutora por los documentos que hacen falta presentar en el TFG.

### **Tareas realizadas:**

- Selección de tramas secundarias (cómo presentarlas).
- Se ha escrito el enfoque de la presentación de personajes y de la trama principal.
- Se han descrito los primeros espacios principales.
- Se ha escrito gran parte del tratamiento (faltan 10 escenas).

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Acabar el tratamiento por escenas: cinco cada una.
- Leer y revisar las escenas divididas y dar *feedback*.

### **Puntos a destacar / observaciones:**

Se tendrá que revisar y acortar el tratamiento (demasiada descripción) pero la información escrita nos servirá de cara al guion literario.

## Acta reunión - Guion

**Equipo/s presente/s:** Dirección y Guion.

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos.

**Cargos de los integrantes:** Directoras y Guionistas.

**Fecha:** 27/11/2020

### **Orden del día:**

- Revisar tratamiento del piloto.
- Escribir escenas del guion literario.
- Cambiar aspectos generales que el resto del grupo han mencionado.

### **Tareas realizadas:**

- Tratamiento revisado y arreglado.
- Se han escrito las primeras escenas del piloto y dividido el resto entre las dos.

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Escribir las escenas que faltan.
- Leer las escenas de cada una y dar feedback.
- Revisar ortografía.

### **Puntos a destacar / observaciones:**

Se tiene que hablar con el grupo en una reunión general cómo enfocar las descripciones de los personajes. ¿Se pone todo sin género? ¿Cuando son dos mujeres también? Aclarar dudas.

## Acta reunión - Guion

**Equipo/s presente/s:** Dirección y Guion.

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos.

**Cargos de los integrantes:** Directoras y Guionistas.

**Fecha:** 01/12/2020

### **Orden del día:**

- Hacer una lectura completa del piloto.
- Revisar apuntes del grupo.
- Hacer una última revisión general (ortografía, gramática, descripciones).

### **Tareas realizadas:**

- Se han cambiado ciertas expresiones de los personajes para darles más personalidad (dependiendo de dónde viven, cómo han crecido, humor, etc).
- Se han cambiado y eliminado algunas escenas.

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Empezar a pensar cómo avanzar la acción. Usar la información hecha con el desarrollo de la trama general para escribir capítulo 2.
- Escribir ideas propias.

### **Puntos a destacar / observaciones:**

GUION LITERARIO DE PILOTO ACABADO.

## Acta reunión - Guion

**Equipo/s presente/s:** Dirección y Guion.

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos.

**Cargos de los integrantes:** Directoras y Guionistas.

**Fecha:** 18/02/2021

### Orden del día:

- Empezar a diseñar capítulo 2 para el rodaje.
- Escribir qué ocurre en cada escena: tratamiento.

### Tareas realizadas:

- Se ha escrito el tratamiento de las escenas que comparten los diferentes personajes (Casa Lluïsa y Casa Mario).
- Se ha hecho un esquema de lo que ocurre con cada personaje después y se ha diseñado la forma de que todo concuerde.
- Se ha empezado a escribir el guion literario de las escenas generales (Casa Lluïsa y Casa Mario).

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

- Escribir el tratamiento bien de las escenas individuales de Alex, Dani, Víctor, Alba e Irene.
- Avisar y dar feedback cuando esté escrito.

### Puntos a destacar / observaciones:

Intentar que cada escena individual dure más o menos lo mismo para cumplir con el tiempo calculado de cara al rodaje.

## Acta reunión - Guion

**Equipo/s presente/s:** Dirección y Guion.

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos.

**Cargos de los integrantes:** Directoras y Guionistas.

**Fecha:** 25/02/2021

### **Orden del día:**

- Escribir escenas guion literario del capítulo 2 (fragmentos).
- Revisar ortografía y gramática

### **Tareas realizadas:**

- Se han cambiado las dos cositas apuntas de la revisión anterior.
- Se han escrito las escenas completas del capítulo 2 (fragmentos).
- Se ha hecho una lectura general y enviado al resto de los integrantes.

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Avisar al resto del grupo para que lo lean y den su opinión.
- Hacer una revisión general última.
- Maquetarlo para tenerlo preparado y así poder enviarlo al CAST.

### **Puntos a destacar / observaciones:**

Mirar de cambiar el apellido de Víctor.

## Acta reunión - Guion

**Equipo/s presente/s:** Equipo guion

**Integrantes de la reunión:** Guionistas

**Cargos de los integrantes:** Laia Junquera, Cristina Villalobos

**Fecha:** 03/03/2021

### Orden del día:

- Decidir qué partes debe actuar cada personaje para la segunda fase del casting y organizarlo para pasarlo a producción.
- Comentar si hay alguna duda con la parte teórica.

### Tareas realizadas:

- **Decidir qué partes debe actuar cada personaje para la segunda fase del casting y organizarlo para pasarlo a producción.**

Dani→ escena conversación con su padre y ataque de ansiedad.

Irene→ cuando se encara con los chicos de noche.

Alex→ escena vestuario (pediremos que los actores graben en su baño, con ropa obvio, y en un PA).

Alba→ escena río cuando habla de su padre / escena estrés, cuando busca a Mario.

Víctor→ escena llamada con su madre.

Mario→ conversación con Susana.

Indicaciones→ grabado en horizontal, con buen audio, PM-PA, buena luz.

Nosotros daremos el guion y unas pequeñas indicaciones del personaje.

- **Comentar si hay alguna duda con la parte teórica.**  
Lo llevamos más o menos igual, encaminando.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

### Puntos a destacar / observaciones:



## Acta reunión - Guion

**Equipo/s presente/s:** Dirección y Guion.

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos.

**Cargos de los integrantes:** Directoras y Guionistas.

**Fecha:** 19/04/2021

### **Orden del día:**

- Revisar lo escrito hace meses sobre la trama general y las secundarias.
- Cambiar lo que no cuadra/ no gusta.
- Escribir nuevos caminos a seguir y planear cómo unir las tramas de los personajes con la general.
- Escribir las sinopsis de los 10 episodios (de la trama principal).

### **Tareas realizadas:**

- Se han escrito las nuevas mini tramas y los momentos clave de los episodios.
- Se ha escrito la sinopsis de los 10 episodios y diseñado de forma esquemática qué les ocurre en cada episodio a los personajes con su propia trama y las relaciones que se forman entre ellos.

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Escribir cada uno la sinopsis de sus personajes.

### **Puntos a destacar / observaciones:**

Evitar grandes descripciones.

## Acta reunión - Guion

**Equipo/s presente/s:** Dirección y Guion.

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos.

**Cargos de los integrantes:** Directoras y Guionistas.

**Fecha:** 28/04/2021

### **Orden del día:**

- Revisar las sinopsis de cada una y ver que cuadran.
- Juntar las partes (trama general y secundarias).
- Comprimir la información y dejar listo para mapa de tramas.

### **Tareas realizadas:**

- Se han juntado todas las partes ya redactadas de manera que queda la estructura de introducción, nudo y desenlace.
- Lectura conjunta de las sinopsis para asegurarse de que no hay errores.

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Escoger las partes más importantes de cada episodio para MAPA DE TRAMAS.
- Hacer el diseño del MAPA DE TRAMAS.

### **Puntos a destacar / observaciones:**

Sin observaciones.

## Acta reunión - Guion

**Equipo/s presente/s:** Dirección y Guion.

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos.

**Cargos de los integrantes:** Directoras y Guionistas.

**Fecha:** 20/05/2021

### **Orden del día:**

- Acabar de diseñar mapa de tramas.
- Rellenar mapa de tramas.
- Colocarlo en el documento TFG MADRE.

### **Tareas realizadas:**

- Se ha creado el documento de MAPA DE TRAMAS
- Se ha rellenado la tabla con la información clave de cada episodio por personaje.

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Apartado TRATAMIENTO: revisar faltas, ortografía, etc.

### **Puntos a destacar / observaciones:**

Se tendrá que poner el documento de mapa de tramas doble en los anexos.

### 7.3.4 Dirección

#### Acta reunión - Dirección

**Equipo/s presente/s:** Equipo dirección

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directoras

**Fecha:** 06/10/2020

#### Orden del día:

- Repartir tareas.
- Planificar la tipología de trabajo y organización.
- Hacer una propuesta narrativa, técnica, estética y artística del proyecto.

#### Tareas realizadas:

- Repartir tareas:
  - Laia: directora técnica.
  - Cristina: directora artística.
- Planificar la tipología de trabajo y organización→ organización horizontal, aunque nos repartiremos por equipos en función de nuestras aptitudes. Cristina trabajará mano a mano con el equipo de arte y Laia trabajará mano a mano con el equipo de fotografía y producción.
- Hacer una propuesta narrativa, técnica, estética y artística del proyecto→ hecha y transmitida a los distintos equipos.
- Hablar de referentes→ Qué queremos hablar de teoría. Puntos en común, intereses en común. ¿Algo en específico?
  - Dirección de actriz/actor método y estudio del guión:
    - Lee Strasberg
    - El otro
  - Dirección técnica y artística (inspiración)
    - Ridley Scott
    - Edgar Reed
    - Wes Anderson
    - Yorgos Lanthimos
    - Milos Forman
    - Gaspar Noé
    - Sam Levinson (Euphoria)

- Direcció de cinema de suspens/thriller/terror:
  - Hitchcock
  - Tarantino
  - Scorsese
  - Coppola
  - Amenábar
  - Sorogoyen
  
- Direcció cine de personajes
  - Icíar Bollaín
  - Greta Gerwig
  - Hermanos Coen
  - Céline Sciamma
  
- Direcció transmedia:
  - Begoña Álvarez
  - Directora Si fueras Tú

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Hablar con los distintos equipos.
- Expresar la propuesta narrativa a los distintos equipos.

**Puntos a destacar / observaciones:**

- Empezar a trabajar por equipos.

## **Acta reunión - Dirección**

**Equipo/s presente/s:** Equipo dirección

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directoras

**Fecha:** 18/12/2020

### **Orden del día:**

- Ver cómo estamos.
- Cosas a mejorar y cambiar de la propuesta antes de la preproducción.
- Haber hablado con los distintos equipos y comentar sus situaciones.
- Hablar sobre los cambios propuestos por los distintos equipos sobre la propuesta de dirección.

### **Tareas realizadas:**

- Ver cómo estamos→ equipos trabajando en la conceptualización. Después de Navidades empezaremos con la preproducción de los productos audiovisuales.
- Cosas a mejorar y cambiar de la propuesta antes de la preproducción→ se harán reuniones con los distintos equipos para debatir los cambios.
- Hablar sobre los cambios propuestos por los distintos equipos sobre la propuesta de dirección→ en general, la propuesta ha tenido una buena recepción. Simplemente se cambiarán algunos detalles respecto a la trama. A nivel visual, sonoro y estético, está bien.

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Trabajar en la preproducción e ir realizando reuniones periódicas con los equipos.

### **Puntos a destacar / observaciones:**

## Acta reunión - Dirección

**Equipo/s presente/s:** Equipo de dirección, equipo de producción

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Iris Requena

**Cargos de los integrantes:** directora, productora

**Fecha:** 18/03/2021

### Orden del día:

- Empezar a planificar el rodaje.
- Establecer fechas.
- Comunicar fechas al equipo técnico y al cast.
- Planificar qué se va a rodar en cada fecha.
- Dar el punto de inicio al plan de rodaje.

### Tareas realizadas:

- Empezar a planificar el rodaje→ creación de un documento con la planificación general.
- Establecer fechas→ fechas fijadas según horarios, localizaciones y disponibilidad.
- Comunicar fechas al equipo técnico y al cast→ días comunicados y confirmados por todos.
- Planificar qué se va a rodar en cada fecha→ fechas repartidas y ha quedado claro qué se va a grabar en cada fecha.
- Dar el punto de inicio al plan de rodaje→ la directora hará los planes de rodaje y la productora organizará fechas, cast, equipo técnico y localizaciones.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

- Planes de rodaje (específico y general) hechos.
- Que todos los integrantes de la reunión se hayan leído los planes de rodaje.
- Comentar y ultimar detalles antes del rodaje.

### Puntos a destacar / observaciones:

## Acta reunión - Dirección

**Equipo/s presente/s:** Equipo dirección

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directoras

**Fecha:** 20/03/2021

### Orden del día:

- Preparar el rodaje: cargos.
- Hablar sobre los cambios y ultimar detalles.

### Tareas realizadas:

- Preparar el rodaje: cargos.
  - Laia: realizará todas las indicaciones técnicas y movimientos de cast por el espacio. Coordinará los equipos técnicos de fotografía y sonido.
  - Cristina: realizará todas las indicaciones artísticas. Coordinará los equipos de arte y cast.
- Hablar sobre los cambios y ultimar detalles→ se han revisado guiones literarios, guiones técnicos y planos de rodaje.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

### Puntos a destacar / observaciones:

- Para preparar esta reunión se ha hablado con todos los equipos previamente y se han anotado los cambios necesarios a realizar.



## Acta reunión - Dirección

**Equipo/s presente/s:** Equipo de dirección, equipo de producción

**Integrantes de la reunión:** Laia Junquera, Iris Requena

**Cargos de los integrantes:** directora, productora

**Fecha:** 23/03/2021

### **Orden del día:**

- Planes de rodaje (específico y general) hechos.
- Que todos los integrantes de la reunión se hayan leído los planes de rodaje.
- Comentar y ultimar detalles antes del rodaje.

### **Tareas realizadas:**

- Revisión exhaustiva de los planes de rodaje.
- Modificaciones pequeñas y ultimar detalles.
- Revisar Call Sheets.

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

### **Puntos a destacar / observaciones:**

## Acta reunión - Dirección

**Equipo/s presente/s:** Equipo dirección, equipo sonido

**Integrantes de la reunión:** Cristina Villalobos, Ander Luque

**Cargos de los integrantes:** Directora, director de sonido

**Fecha:** 29/03/2021

### Orden del día:

- Preparar la reunión con Dennis, el compositor.

### Tareas realizadas:

- Reunión preparada:

### Qué le explicamos?

1. Presentación (grupo y expectativas)
2. El formato y el grueso de trabajo
  - Una pieza entera para teaser (va y viene, no todo el rato. 5min max)
  - Una pieza entera para inicio cap 2 (3-4min)
  - 5 piezas individuales (1-2min max):
    1. Alex (sube nivel hasta que toma la decisión tirarse)
    2. Víctor (investigación)
    3. Irene (silencio/incomodidad + release)
    4. Alba (emotivo, tierno)
    5. Dani (tensión emocional)
3. Cómo trabajamos:
  - Qué información necesita?
  - Cómo es el flujo de trabajo con nosotras?
  - Una sola entrega? Nos va enseñando a medida que hace?
4. Opciones: Nuevo vs Usar lo que ya tiene (Thriller/Juvenil)
5. Timming: cuándo necesitamos tener las piezas  
Acabamos de rodar el 11 de abril  
Montaje entre medio y usando abril  
*Como muy tarde 23 de mayo*
6. Te apuntas? Si quiere pensar: darle de tiempo un día. Que nos confirme mañana

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

### Puntos a destacar / observaciones:

- Montaje: quiere verlo juntos y comentar plot points.
- **26 tenerlo acabado.**

### 7.3.5 Producción

#### Acta reunión - Producción

**Equipo/s presente/s:** Producción.

**Integrantes de la reunión:** Iris Requena y Ander Luque.

**Cargos de los integrantes:** Productora y ayudante de producción.

**Fecha:** 18/02/2021

**Orden del día:**

- Repasar desgloses de guiones
- Organización sobre las localizaciones
- Organización sobre cast
- Organización sobre verkami

**Tareas realizadas:**

- Se han repasado los desgloses de guion de los departamentos.
- Se ha decidido que Iris hará una gran lista de localizaciones para valorarlas en la próxima reunión.
- Creación de plantillas para presentar el casting en Instagram.
- Creación de lista de posibles cameos
- Valoración de cuando lanzar el verkami: esperar a tener instagram
- 

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Puesta en común de la lista de localizaciones y valoración
- Tabla con las personas que nos contactan por el casting
- Puesta en común de casting y cameos

## Acta reunión - Producción

**Equipo/s presente/s:** Producción.

**Integrantes de la reunión:** Iris Requena y Ander Luque.

**Cargos de los integrantes:** Productora y ayudante de producción.

**Fecha:** 07/03/2021

### **Orden del día:**

- Puesta en común de la búsqueda de personajes que faltan.
- Lista de cameos.
- Lista de personajes extra
- Protocolo COVID
- Equipo técnico extra

### **Tareas realizadas:**

- Organización de los vídeos recibidos del casting y establecer calendario para quedar con el resto para hacer la selección.
- Puesta en común de la lista de cameos y de los contactos ya realizados.
- Lista de personajes extra para los que hay que buscar cast.
- Gestión del protocolo covid que se seguirá durante el rodaje

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Contactar con equipo técnico extra.
- Buscar alternativas para realizar los tests antígenos.

## Acta reunión - Producción

**Equipo/s presente/s:** Producción.

**Integrantes de la reunión:** Iris Requena y Ander Luque.

**Cargos de los integrantes:** Productora y ayudante de producción.

**Fecha:** 01/03/2021

### **Orden del día:**

- Poner en común participantes casting y cameos
- Establecer y organizar siguientes fases del casting

### **Tareas realizadas:**

- Se han repasado las personas que se han presentado al casting
- Selección personas que pasan a la siguiente fase.
- Repaso lista de localizaciones y selección.

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Contestar a las personas del casting (hecho para miércoles 3)
- Buscar personalmente a los perfiles que faltan (Victor, Alex e Irene)
- Propuestas de cameos.
- Contactar con localizaciones.

### 7.3.6 Fotografía

Acta reunión - Fotografía

**Equipo/s presente/s:** Dirección y Fotografía

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera

**Cargos de los integrantes:** Directora de Fotografía y Directora

**Fecha:** 28/11/2020

#### **Orden del día:**

- Poner en común las diferentes ideas pensadas previamente por cada una.
- Exponer referencias.

#### **Tareas realizadas:**

- Lluvia de ideas.
- Establecer las bases estéticas y visuales del proyecto.

#### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Generar las diferentes paletas de colores.
- Leerse el guion literario del teaser.
- Estructurar la tabla para realizar el guion técnico.
- Comunicar al Departamento de Sonido las bases acordadas.

#### **Puntos a destacar / observaciones:**

- Aspirar a lo máximo para conseguir un estilo visual potente. Si hay que prescindir de algo, tener opción 2.

## Acta reunión - Fotografía

**Equipo/s presente/s:** Equipo fotografía

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía, ayudante de fotografía

**Fecha:** 25/01/2021

### **Orden del día:**

- Realizar guion técnico del Teaser.
- Exponer y comentar las diferentes paletas de colores.
- Adaptar el guion literario del teaser.
- Estructurar la tabla para realizar el guion técnico.
- Comunicar al Departamento de Sonido las bases acordadas.

### **Tareas realizadas:**

- Creación de la tabla muestra para los guiones técnicos.
- Adaptación del teaser y traslado al Departamento de Guion.
- Guion técnico Teaser.

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Realizar guion técnico del capítulo 2 - Parte Común.
- Revisar apuntes guion técnico Teaser.

### **Puntos a destacar / observaciones:**

Acta reunión - Fotografía

**Equipo/s presente/s:** Equipo fotografía

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía, ayudante de fotografía

**Fecha:** 02/02/2021

**Orden del día:**

- Realizar guion técnico del capítulo 2 - Parte Común.
- Revisar apuntes guion técnico Teaser.

**Tareas realizadas:**

- Guion técnico capítulo 2 - Parte Común.
- Revisión del guion técnico Teaser.
- Repasar que haya una sintonía en estos guiones.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Guion técnico del capítulo 2 de Alba.
- Revisar apuntes guion técnico Capítulo 2 - Parte Común.

**Puntos a destacar / observaciones:**

¿Nos estamos acomodando o nos estamos poniendo a prueba?



Acta reunión - Fotografía

**Equipo/s presente/s:** Equipo fotografía

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía, ayudante de fotografía

**Fecha:** 15/02/2021

**Orden del día:**

- Realizar guion técnico del capítulo 2 de Alba.
- Revisar apuntes guion técnico Capítulo 2 - Parte Común.

**Tareas realizadas:**

- Guion técnico capítulo 2 Alba.
- Revisión del guion técnico del capítulo 2 - Parte Común.
- Lista de necesidades técnicas para el montaje y poner en común con Director de Sonido.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Realizar guion técnico del capítulo 2 de Víctor.
- Revisar apuntes guion técnico capítulo 2 de Alba.
- Hablar sobre el equipo técnico de soporte para el rodaje.

**Puntos a destacar / observaciones:**

Mantener la misma estructura y mismos recursos en todas las partes individuales.

Acta reunión - Fotografía

**Equipo/s presente/s:** Equipo fotografía

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía, ayudante de fotografía

**Fecha:** 16/02/2021

**Orden del día:**

- Realizar guion técnico del capítulo 2 de Víctor.
- Revisar apuntes guion técnico capítulo 2 de Alba.
- Hablar sobre el equipo técnico de soporte para el rodaje.

**Tareas realizadas:**

- Guion técnico capítulo 2 Víctor.
- Revisión del guion técnico del capítulo 2 de Alba.
- Lista de personal necesario para el rodaje y entrega de la lista al equipo de producción.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Guion técnico capítulo 2 Alex.
- Hablar con producción antes de la reunión.

**Puntos a destacar / observaciones:**

## Acta reunión - Fotografía

**Equipo/s presente/s:** Equipo fotografía

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía, ayudante de fotografía

**Fecha:** 17/02/2021

### **Orden del día:**

- Realizar guion técnico del capítulo 2 de Alex.
- Revisar apuntes guion técnico capítulo 2 de Víctor.
- Crear guiones técnicos de los capítulos 2 de Dani e Irene.

### **Tareas realizadas:**

- Guion técnico capítulo 2 Alex.
- Revisión del guion técnico del capítulo 2 de Víctor.
- Crear los documentos en los que se van a realizar los guiones técnicos de los capítulos 2 de Dani e Irene.

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Guion técnico capítulo 2 Dani.
- Pedir información al equipo de producción sobre el personal técnico de soporte para rodaje.

### **Puntos a destacar / observaciones:**

## Acta reunión - Fotografía

**Equipo/s presente/s:** Equipo fotografía

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía, ayudante de fotografía

**Fecha:** 18/02/2021

### **Orden del día:**

- Realizar guion técnico del capítulo 2 de Dani.
- Revisar apuntes guion técnico capítulo 2 de Alex.
- Hablar sobre el personal técnico de soporte en el rodaje: distribución de tareas, funciones, etc.

### **Tareas realizadas:**

- Guion técnico capítulo 2 Dani.
- Revisión del guion técnico del capítulo 2 de Alex.

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Guion técnico capítulo 2 Irene.

### **Puntos a destacar / observaciones:**

Acta reunión - Fotografía

**Equipo/s presente/s:** Equipo fotografía

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía, ayudante de fotografía

**Fecha:** 03/03/2021

**Orden del día:**

- Realizar guion técnico del capítulo 2 de Irene.
- Revisar apuntes guion técnico capítulo 2 de Dani.

**Tareas realizadas:**

- Guion técnico capítulo 2 Irene.
- Revisión del guion técnico del capítulo 2 de Dani.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Preparar puntos para la reunión final del equipo de fotografía antes del rodaje.
- Contactar con el personal técnico de soporte para el rodaje y explicar sus tareas.

**Puntos a destacar / observaciones:**

Acta reunión - Fotografía

**Equipo/s presente/s:** Equipo fotografía

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Laia Junquera

**Cargos de los integrantes:** Directora de fotografía, ayudante de fotografía

**Fecha:** 24/03/2021

**Orden del día:**

- Ultimar detalles del rodaje.
- Mirar y comentar plantas de cámara.
- Repasar guiones técnicos.
- Repasar material.
- Repasar las tareas que llevará a cabo el personal técnico de soporte en rodaje.

**Tareas realizadas:**

- Ultimar detalles del rodaje→ se ha hablado de la distribución y organización del equipo técnico.
- Mirar y comentar plantas de cámara→ repasadas y detalles ultimados.
- Repasar guiones técnicos→ repasados y detalles ultimados.
- Repasar material→ se ha enviado un mensaje de recordatoria a todas las personas encargadas de traer material.
- Repasar las tareas que llevará a cabo el personal técnico de soporte en rodaje.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

**Puntos a destacar / observaciones:**

### 7.3.7 Arte

Acta reunión - Arte

**Equipo/s presente/s:** Equipo de Arte.

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Cristina Villalobos.

**Cargos de los integrantes:** Directora de arte y Directora/Ayudante de arte.

**Fecha:** 15/03/2021

**Orden del día:**

- La Directora enseña los moodboards hechos de vestuario y de los espacios clave del guion a Directora de Arte.
- Comentar los estilos que se quieren para la producción, buscar ejemplos.
- Repartir faena de cara a la próxima reunión.

**Tareas realizadas:**

- Analizar cada uno de los moodboards y apuntar los aspectos generales de cada personaje y espacio.
- Generar un documento con las necesidades de Arte y anotar posibles localizaciones.
- Crear con el juego simulador SIMS 4 versiones de los personajes y algunos espacios para poner cara a las ideas.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Hablar con Producción para buscar localizaciones que se adapten al interés de Arte y Dirección.

**Puntos a destacar / observaciones:**

Tener en cuenta los moodboards creados para más adelante hacerlos en limpio con el vestuario y el atrezzo final.

Acta reunión - Arte

**Equipo/s presente/s:** Equipo de Arte.

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Cristina Villalobos.

**Cargos de los integrantes:** Directora de arte y Ayudante de arte.

**Fecha:** 24/03/2021

**Orden del día:**

- Diseñar la tabla de los desgloses de arte.
- Empezar y acabar el desglose del TEASER.
- Empezar el desglose del CAPÍTULO 2 PARTE GENERAL.

**Tareas realizadas:**

- Se han hecho los desgloses del teaser y del capítulo 2, parte general. Se han analizando los guiones literarios y apuntado todos los objetos que aparecen en escena, además de los que Arte quiere para la ambientación.
- Se han buscado peinados y maquillajes acordes al tono de piel de le personaje.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Analizar el resto de capítulos y empezar partes individuales del capítulo 2.

**Puntos a destacar / observaciones:**

Es importante tener en cuenta los códigos de colores de la tabla de desglose para todos los documentos de Arte.



Acta reunión - Arte

**Equipo/s presente/s:** Equipo de Arte.

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Cristina Villalobos.

**Cargos de los integrantes:** Directora de arte y Ayudante de arte.

**Fecha:** 25/03/2021

**Orden del día:**

- Seguir con el desglose de Arte.
- Empezar a buscar opciones de cara al rodaje.

**Tareas realizadas:**

- Desglose del Capítulo 2 parte Víctor
- Desglose del Capítulo 2 parte Alba
- Desglose del Capítulo 2 parte Alex
- Desglose del Capítulo 2 parte Dani
- Desglose del Capítulo 2 parte Alex

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

Avisar a Producción de los desgloses acabados y empezar a hacer el presupuesto de arte.

**Puntos a destacar / observaciones:**

Se tiene que empezar a buscar ciertas piezas de ropa para el rodaje. Hablar con el CAST en cuanto esté 100% confirmado.

## Acta reunión - Arte

**Equipo/s presente/s:** Equipo de Arte

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de arte y Ayudante de arte

**Fecha:** 26/03/2021

### Orden del día:

- Revisar todos los desgloses generales y establecer los siguientes pasos de cara a rodaje.
- Realizar lista de ideas con imágenes de referencia según Desglose General.
- Marcar el precio de cada material para que Producción acepte o no el presupuesto y de un *feedback*.

### Tareas realizadas:

- Generar una tabla guía para cada escena con el atrezzo de cada espacio.
- Buscar marcas con las que colaborar en la producción.
- Determinar estilos para cada espacio y personaje.
- Rellenar la tabla con el material necesario y precios.
- Establecer pasos de cara a rodaje.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

- Rellenar la tabla con imágenes de referencia.
- Mandar esta lista al Departamento de Producción.
- Realizar unas plantillas de “Moodboard” en Canva para mandar al cast.
- Realizar lista de material necesario en rodaje.

### Puntos a destacar / observaciones:

Intentar recurrir a marcas y materiales *ecofriendly*. No olvidar los valores del proyecto e incluir guiños a través de la propuesta artística.

Acta reunión - Arte

**Equipo/s presente/s:** Equipo de Arte

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de arte y Ayudante de arte

**Fecha:** 27/03/2021

**Orden del día:**

- Rellenar la tabla con imágenes de referencia.
- Mandar esta lista al Departamento de Producción.
- Realizar unas plantillas de “Moodboard” en Canva para mandar al cast.
- Realizar lista de material necesario en rodaje.

**Tareas realizadas:**

- Generar unas plantillas base en Canva para compartir al cast el Moodboard con su vestuario y maquillaje.
- Completar estas plantillas.
- Organizar el material necesario para cada día de rodaje en forma de tabla para que cada integrante aporte lo que tenga.
- Establecer fechas límite para comprar el material restante.
- Buscar soluciones y opciones ante obstáculos.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Corregir errores para futuras producciones.
- Maquetar moodboards.

**Puntos a destacar / observaciones:**

Necesitamos respuestas rápidas ante los problemas que surgen en preproducción y rodaje.

Acta reunión - Arte

**Equipo/s presente/s:** Equipo de Arte

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Directora de arte y Ayudante de arte

**Fecha:** 17/05/2021

**Orden del día:**

- Corregir errores para futuras producciones.
- Maquetar moodboards.

**Tareas realizadas:**

- Comentar el rodaje y proponer mejoras de cara a futuros rodajes.
- Recuperar estilo diseñado al principio y durante todo el proyecto para generar unas plantillas de Moodboard de espacios en Canva.
- Rellenar estas plantillas con fotografías del espacio y material utilizado.
- Maquetar estos Moodboard de cara al documento escrito.

**Puntos a destacar / observaciones:**

Buen team. Llegamos al final con un buen balance.

### 7.3.8 Sonido

#### Acta reunión - Sonido

**Equipo/s presente/s:** Dirección Sonido y Dirección.

**Integrantes de la reunión:** Ander Luque, Cristina Villalobos.

**Cargos de los integrantes:** Director de Sonido y Directora.

**Fecha:** 18/01/2021

#### **Orden del día:**

- Decidir diseño de sonido/soundtrack.
- Comentar lista de referencias hecha por Directora.
- Discutir puntos importantes, creativos y técnicos del sonido.

#### **Tareas realizadas:**

- Lista de referencias actualizada de cara a la búsqueda de música.
- Se ha decidido optar por buscar un compositor para la pieza larga del Teaser.
- Buscar cantantes catalanes para pedirles usar su música.

#### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Publicar en Instagram la búsqueda de compositores.

#### **Puntos a destacar / observaciones:**

Se tiene que tener en cuenta el 0 silencio (menos cuando sea adecuado) a la hora del rodaje + pospo. Importancia de no dejar la escena vacía.

## Acta reunión - Sonido

**Equipo/s presente/s:** equipo sonido y producción

**Integrantes de la reunión:** Ander Luque, Iris Requena

**Cargos de los integrantes:** director de sonido, productora

**Fecha:** 12/03/2021

### Orden del día:

- Propuesta dos opciones material se sonido
- Decisión material a utilizar en Sin Señal

### Tareas realizadas:

- Equipo de sonido expone dos propuestas de equipo de material. Una más completa y otra reducida
- Se decide que se utilizará el set reducido por falta de recursos económicos y personal técnico para manejarlo.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

- Terminar desglose sonoro para poder pasar las necesidades del equipo de sonido de cara a los días de rodaje

### Puntos a destacar / observaciones:

- Empezar a buscar personas que nos puedan prestar material para poder evitarse alquilarlo
- Material que del que se dispone:
  - Grabadora Tascam DR40
  - Auriculares monitoreo Audio-Technica ATH-M50x
- Material que se busca/alquila:
  - Dos micrófonos de cañón con sus respectivos cables y pértigas

## Acta reunión - Sonido

**Equipo/s presente/s:** Equipo sonido y producción

**Integrantes de la reunión:** Dennis Gleiss, Ander Luque, Iris Requena

**Cargos de los integrantes:** Compositor, director de sonido, productora.

**Fecha:** 14/05/2021

### Orden del día:

- Explicación del esquema que indica puntos clave del capítulo realizado por el director de sonido
- Establecer fechas concretas para entregas de borrador y definitivo
- Concretar necesidades por parte del compositor

### Tareas realizadas:

- Repaso del documento con la propuesta estilística de la BSO
- Fechas establecidas:
  - 16 mayo → borrador de los primeros segundos para dar feedback de la propuesta
  - 21 mayo → borrador pieza completa
  - 28 mayo → pieza definitiva con las correcciones solicitadas
- Confirmada instrumentación: piano, samples electrónica y poca orquesta

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

### Puntos a destacar / observaciones:

- Enviar de nuevo el montaje con el timecode en pantalla
- Añadir timecode a los puntos claves del esquema propuesta en caso de querer definir un algo muy concreto, si no Dennis hace propuesta con las directrices enviadas.

## Acta reunión - Sonido

**Equipo/s presente/s:** equipo sonido y dirección

**Integrantes de la reunión:** Dennis Gleiss, Ander Luque, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Compositor BSO, director de sonido, directora.

**Fecha:** 29/03/2021

### Orden del día:

1. Explicación formato y el grueso de trabajo
2. Modo de trabajo
  - a. Qué información necesita?
  - b. Cómo es el flujo de trabajo con nosotras?
3. Opciones: Nuevo vs Usar lo que ya tiene (Thriller/Juvenil)
4. Timming: cuándo necesitamos tener las piezas
  - a. Fechas clave:
    - i. Acabamos de rodar el 11 de abril
    - ii. Montaje entre medio y usando abril
    - iii. *Como muy tarde 23 de mayo queremos tener la pieza*
5. Te apuntas? Asegurar su participación

### Tareas realizadas:

- Explicación del proyecto completo
- Acordado el trabajo que asume Dennis: composición del theme del capítulo 1 de Sin Señal.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

- Preparar un visionado conjunto del teaser para la semana del 26 de abril
- Enviar guion, documentos de propuestas artísticas y referentes a Dennis

### Puntos a destacar / observaciones:



Acta reunión - Sonido

**Equipo/s presente/s:** Equipo sonido y BSO

**Integrantes de la reunión:** Dennis Gleiss, Ander Luque

**Cargos de los integrantes:** Compositor, director de sonido

**Fecha:** 23/05/2021

**Orden del día:**

- Comentar borrador propuesto por Dennis el 21/05
- Propuestas concretas de cambios
- Establecer fecha concreta para entrega definitiva

**Tareas realizadas:**

- Visualización y escucha del borrador de BSO completa (primeros segundos ya comentados por mensajes)
- Se ha comentado las intenciones del compositor en base a la propuesta realizada
- Cambios concretos solicitados:
  - A partir del 00:04:50 exagerar más la subida de tensión
  - Cortar la música en el 05:13:20. Corte final después de que pillen a Mario y se escuche la frase de Alba con el vacío "eco final".
- Fecha final establecida:
  - 28 mayo → pieza definitiva con las correcciones solicitadas

**Puntos a destacar / observaciones:**

- Fin del trabajo y comunicación con Dennis

### 7.3.9 Fotografía y Sonido

Acta reunión - Fotografía y Sonido

**Equipo/s presente/s:** Equipo de fotografía y equipo de sonido

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Ander Luque

**Cargos de los integrantes:** Directora de Fotografía y Director de Sonido

**Fecha:** 02/12

#### **Orden del día:**

- Discutir sobre cómo encarar los productos audiovisuales.
- Exponer ideas y comentar estilo visual pautado con Dirección.
- Decidir qué efectos y mensajes queremos transmitir en cada escena y cómo mostrarlo, tanto a nivel visual como sonoro y abordar las mejores opciones.
- Decidir cómo se realizará la planificación y la comunicación entre departamentos para que la cadena de funciones no se estanque.

#### **Tareas realizadas:**

- Exponer el estilo visual acordado con Dirección y presentar ideas para planificarlo audiovisualmente.
- Realizar un diseño adecuado al ritmo de montaje para que el Departamento de Sonido pueda buscar un compositor de BSO.
- A medida que se vaya realizando este guion técnico, se comunicará al Departamento de Sonido aquellos planos que requieran de un efecto sonoro concreto y se realizará un debate/discusión para ver cómo adecuar y combinar esta acción a nivel sonoro y a nivel visual.
- Finalmente, con todo el guion técnico terminado (a esperas de últimos cambios), se realizarán plantas de cámara generales con los materiales de sonido y de iluminación.
- En todo momento habrá una comunicación constante entre las dos responsables de foto y sonido para realizar el guion técnico de manera conjunta consiguiendo una coherencia entre imagen y audio.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Organizar cómo realizar plantas generales y cuáles son las necesidades de cada una.
- Establecer plazos de tiempo en los que deberíamos tener cada tarea completada para cumplir los plazos de entrega.

**Puntos a destacar / observaciones:**

- Continua comunicación vía WhatsApp.

## Acta reunión - Fotografía y Sonido

**Equipo/s presente/s:** Equipo de fotografía y equipo de sonido

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Ander Luque

**Cargos de los integrantes:** Directora de Fotografía y Director de Sonido

**Fecha:** 03/03

### **Orden del día:**

- Resolver dudas y poner en común guion técnico de cara a rodaje.
- Organizar cómo realizar plantas generales y cuáles son las necesidades de cada una.
- Establecer plazos de tiempo en los que deberíamos tener cada tarea completada para cumplir los plazos de entrega.

### **Tareas realizadas:**

- Repasar guiones técnicos para resolver dudas y buscar soluciones ante las demandas de cada departamento.
- Establecer el modo de trabajo para realizar las plantas de cámara y micro para cada escena.
- Organizar calendario de cara a tener toda la planificación lista de cara a rodaje.

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Últimos arreglos antes de rodaje.
- Actualización de cambios, plantas de cámara y localizaciones.
- Puesta en común de dudas.

### **Puntos a destacar / observaciones:**

- Buscar soluciones ante los posibles problemas y establecer opciones.

Acta reunión - Fotografía y Sonido

**Equipo/s presente/s:** Equipo de fotografía y equipo de sonido

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Ander Luque

**Cargos de los integrantes:** Directora de Fotografía y Director de Sonido

**Fecha:** 24/04/2021

**Orden del día:**

- Repasar plantas de cámara y pértiga primer bloque de rodaje
- Prevenir una solución para posibles dificultades que se pueden dar en rodaje

**Tareas realizadas:**

- Repasar plantas de cámara y pértiga para resolver dudas y buscar soluciones ante las demandas de cada departamento.
- Establecer el modo de trabajo en el set según las necesidades de cada departamento
- Resolución de dudas generales de cara a rodaje

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Análisis del rodaje pasado
- Plantear dudas de cara al proceso de postproducción

**Puntos a destacar / observaciones:**

- Mucha comunicación eficaz durante la grabación

## Acta reunión - Fotografía y Sonido

**Equipo/s presente/s:** Equipo de fotografía y equipo de sonido

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Ander Luque

**Cargos de los integrantes:** Directora de Fotografía y Director de Sonido

**Fecha:** 30/04/2021

### **Orden del día:**

- Repasar plantas de cámara y pértiga segundo bloque de rodaje
- Prevenir una solución para posibles dificultades que se pueden dar en rodaje
- Comentar inicio postproducción

### **Tareas realizadas:**

- Repasar plantas de cámara y pértiga para resolver dudas y buscar soluciones ante las demandas de cada departamento.
- Propuesta de mejoras en la logística teniendo en cuenta los fallos de coordinación con los que se encontraron en los primeros días de rodaje
- Resolución de dudas generales de cara a los días de rodaje restantes
- Decisión de los programas de postproducción que los dos directores manejan

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Preparación del volcado de material para iniciar el proceso de postproducción

### **Puntos a destacar / observaciones:**

- Importante respetar las necesidades del otro equipo en rodaje como si fueran las propias

Acta reunión - Fotografía y Sonido

**Equipo/s presente/s:** Equipo de fotografía y equipo de sonido

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Ander Luque

**Cargos de los integrantes:** Directora de Fotografía y Director de Sonido

**Fecha:** 27/05/2021

**Orden del día:**

- Comentar trabajo de postproducción
- Asegurarse de que el trabajo realizado cumple las expectativas de los directores de fotografía y sonido, respectivamente

**Tareas realizadas:**

- Repaso del trabajo realizado por el equipo de postproducción.
- Supervisión de los problemas encontrados en ambos departamentos (errores de montaje, cambios de montaje respecto al guion inicial...)
- Revisión del producto final y valoración del trabajo realizado.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

**Puntos a destacar / observaciones:**

- Buen resultado, pero siempre se puede mejorar la logística y el modo de trabajo

## Acta reunión - Fotografía y Sonido

**Equipo/s presente/s:** Equipo de arte y equipo de sonido

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Ander Luque

**Cargos de los integrantes:** Directora de Arte y Director de Sonido

**Fecha:** 20/04/2021

### **Orden del día:**

- Resolver dudas y poner en común desgloses generales de cara a rodaje.
- Organizar cómo realizar el diseño de arte y cuáles son las necesidades de cada uno.
- Establecer puntos clave para que el Departamento de Arte tenga en cuenta a la hora de repasar y corregir el atrezzo.

### **Tareas realizadas:**

- Repasar todos los desgloses para resolver dudas y buscar soluciones ante las demandas de cada departamento.
- Corregir los materiales que no pueden usarse o la disposición de estos.
- Adaptación del planteamiento inicial ante las necesidades de cada equipo.
- Establecer los puntos clave que el Departamento de Sonido demanda para corregir atrezzo.

### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Últimos arreglos antes de rodaje.

### **Puntos a destacar / observaciones:**

- Comunicación constante.



### 7.3.10. Promoción

Acta reunión - Promoción

**Equipo/s presente/s:** Equipo de Promoción

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Dirección de Fotografía, Producción, Dirección

**Fecha:** 26/02/2021

#### **Orden del día:**

- Crear la estrategia y establecer roles.
- Realizar primera lista de contenido.
- Establecer calendario de subida.
- Generar estilo y diseño visual del perfil.

#### **Tareas realizadas:**

- Lluvia de idea de los contenidos que se quieren incluir para promocionar el proyecto.
- Diseñar paleta de color y estilo visual de los posts en Canva.
- Repartir roles de cada integrante para empezar a trabajar cada una.
- Organizar fechas según pre-rodaje, rodaje y post-rodaje.
- Realizar una lista con el contenido que está claro para empezar a prepararlo.

#### **Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Pedir a Albert Requena (Ilustrador) que cree las letras del logo.
- Analizar y observar el seguimiento correcto de los posts.
- Pensar más ideas de cara a futuro contenido que mantenga a la audiencia en el proyecto.

#### **Puntos a destacar / observaciones:**

- Continua comunicación por WhatsApp

Acta reunión - Promoción

**Equipo/s presente/s:** Equipo de Promoción

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Dirección de Fotografía, Producción, Dirección

**Fecha:** 04/03/2021

**Orden del día:**

- Dividir tareas (contenido instagram) y proponer ideas de cómo enfocarlas.
- Diseñar los próximos *post* en Instagram y los días de subida.
- Empezar a diseñar la presentación de CAST y EQUIPO.

**Tareas realizadas:**

- Crear cuenta CANVA para diseñar conjuntamente en un mismo documento todo el contenido de Instagram que no sea vídeo.
- Se han diseñado las próximas tres publicaciones.
- Se ha replanteado estrategia inicial y concretado más la forma de promocionar el proyecto.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Las tres publicaciones hechas + seguir en contacto para ir publicando cosas en Instagram.

**Puntos a destacar / observaciones:**

Hay colores que no acaban de funcionar, se tiene que cuidar la estética del *feed*.

Acta reunión - Promoción

**Equipo/s presente/s:** Equipo de Promoción

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Dirección de Fotografía, Producción, Dirección

**Fecha:** 19/04/2021

**Orden del día:**

- Preparar estrategia de lanzamiento de verkami.
- Preparar próximos posts.
- Comprobar estadísticas

**Tareas realizadas:**

- Se ha establecido el calendario de lanzamiento del verkami y se ha hablado de replantear las recompensas junto con el resto del equipo.
- Se han organizado los siguientes tres posts con su contenido y asignado responsables de diseño (Cristina).
- Revisión de objetivos y estadísticas alcanzadas: hemos conseguido bastantes seguidores.
- Se ha hablado de potenciar la estrategia con la creación de reels.

**Tareas a realizar para la siguiente reunión:**

- Pensar ideas para crear reels.

**Puntos a destacar / observaciones:**

A partir de ahora todo irá enfocado a mantenernos activos en redes para no perder audiencia. Todo encarado al verkami.

### 7.3.11. Montaje

Acta reunión - Montaje

**Equipo/s presente/s:** Equipo Postproducción

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Montadora 1- Etalonadora, Diseñador de audio, Montadora 2, Montadora 3.

**Fecha:** 15/04/2021

#### **Orden del día:**

- Establecer roles específicos.
- Diseñar esquema de trabajo.
- Hacer calendario de entregas y fases.
- Dividir faena.

#### **Tareas realizadas:**

- Se ha comentado cuestiones del rodaje, apuntes a tener en cuenta a la hora de montar ciertas escenas.
- Se han revisado ciertos planos y numerado algunos aspectos que necesitarán arreglos en postproducción.
- Se ha establecido un flujo de trabajo que cuadre con el calendario de todas (montaje, etalonaje audio, FX).
- Se ha creado un calendario de entregas por escenas/ trozos que monta cada una.
- Se ha hecho un mini recordatorio del estilo y ritmo que tienen que tener todas las escenas para asegurar que tengan cohesión.

**Para la próxima reunión:**

- Poner en común problemas durante el montaje + opciones.
- Pedir a JiaXin voz de su madre hablando chino, sino buscar otra opción.
- Probar cómo exportar para que no haya problemas con etalonaje y audio.

**Puntos a destacar / observaciones:**

Tenemos que montar todes con Davinci Resolve para poder exportar a XML y con la opción de Pro Tools (para equipo sonido).

## Acta reunión - Montaje

**Equipo/s presente/s:** Equipo Postproducción

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Montadora 1- Etalonadora, Diseñador de sonido, Montadora 2, Montadora 3.

**Fecha:** 01/05/2021

### Orden del día:

- Actualizar punto de trabajo en el que se encuentra cada uno
- Plantear dudas que han surgido durante el trabajo de montaje
- Comprobación proceso de exportación

### Tareas realizadas:

- Explicación de todos los departamentos de la faena realizada hasta el momento y análisis del trabajo que queda por delante
- Evaluación del ritmo de trabajo: se lleva un pequeño retraso respecto las fechas marcadas en el calendario propuesto inicialmente. Es debido al costoso proceso de aprendizaje a la hora de trabajar con ficheros AAF.
- Se han compartido una a una todas las dudas y problemas que se han encontrado. Después, se ha buscado maneras de solucionarlos.
- Se han compartido opciones diferentes de montaje de una misma escena para valorar cuál gusta más al equipo completo
- La etalonadora y el director de sonido han comprobado la compatibilidad entre sus programas a la hora de exportar de cara al montaje final.

### Para la próxima reunión:

- Poner en común problemas durante el montaje + opciones.
- Intentar recuperar las fechas marcadas en el calendario inicial

## Acta reunión - Montaje

**Equipo/s presente/s:** Equipo Postproducción

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Montadora 1- Etalonadora, Diseñador de sonido, Montadora 2, Montadora 3.

**Fecha:** 12/05/2021

### **Orden del día:**

- Actualizar punto de trabajo en el que se encuentra cada uno y revisar si nos hemos puesto al día con el calendario.
- Coordinar la corrección de errores del capítulo de Alba para que cuadre con la edición de audio.
- Poner fechas para revisión final

### **Tareas realizadas:**

- Cada uno ha hecho una explicación del trabajo realizado. Todo montado, falta hacer la última revisión de color.
- Se ha arreglado una escena del capítulo de Alba y se ha coordinado con el equipo de sonido (Ander) para cuadrarlo una vez esté todo hecho.

### **Para la próxima reunión:**

- Todo debe de estar acabado para repasarlo.
- Traer errores que se hayan visto.

## Acta reunión - Montaje

**Equipo/s presente/s:** Equipo Postproducción

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Montadora 1- Etalonadora, Diseñador de audio, Montadora 2, Montadora 3.

**Fecha:** 28/05/2021

### Orden del día:

- Mirar y comentar cada pieza de imagen y cada pieza de audio.
- Realizar créditos.
- Generar *lettering*.
- Finalizar el montaje completo de todas las piezas.
- Repaso final, exportar y subir a las webs.

### Tareas realizadas:

- Repasar las diferentes piezas audiovisuales para confirmar cualquier error.
- Realizar el montaje de los créditos.
- Generar *lettering*: subtítulos y animaciones de los chats de móvil.
- Finalizar el montaje completo de todas las piezas.
- Repaso final, exportar vídeos y completar la subida a cada una de las páginas webs.
- Confirmar que todo funciona correctamente y compartir el link en el trabajo escrito.

### Puntos a destacar / observaciones:

Estamos orgullosos del producto final. Confianza plena en el equipo.



**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

**PUNTO C: Estudi de cas SKAM****1. Breve explicación de la metodología y el trabajo de campo**

El estudio de caso de la serie SKAM se va a centrar en los puntos que hacen característico el proyecto y que le aportan valor. Para ello se han seleccionado aquellos elementos que más se asemejan al proyecto *Nunca Jamás* para analizar su viabilidad y la respuesta de la audiencia.

ELEMENTOS A ANALIZAR	METODOLOGÍA
Clips en directo (generación de expectativas)	Encuesta <a href="https://forms.gle/sv5SisD9aFr3AaTR9">https://forms.gle/sv5SisD9aFr3AaTR9</a>
Perfiles de Instagram	Tabla comparativa de los datos de primeras publicaciones con últimas
Cultura fan (fidelización)	Encuesta
Clips de Youtube	Tabla comparativa de la evolución de las visualizaciones
Interacción (entre los/las espectadores/as y de estos con las redes de la serie)	Encuesta
Twitter	Análisis de los datos de menciones

**ENCUESTA**

La decisión de hacer una encuesta en el estudio de caso para la serie de Skam se debe a, estrictamente, dos razones. La primera: fue para evitar la falta de datos, debido a que Movistar protege sus datos y los únicos números que vamos a poder obtener son de las redes sociales y plataformas como Youtube. La segunda justificación tiene relación con la primera, puesto que como no podemos analizar los datos de audiencia a tiempo real, de esta forma (debido a la naturaleza de las preguntas) nos aseguramos de obtener datos sobre el comportamiento de los consumidores mientras veían la serie.

*¿Cómo funciona?*

La estructura es bastante intuitiva, las primeras preguntas que realizamos tienen que ver sobre el target (la edad), puesto que nos interesa saber si entran dentro del target que nos interesa para nuestro propio proyecto. El segundo filtro que nos encontramos es el de “si conocen la serie”, una pregunta hecha para evitar que sigan contestando el resto del cuestionario y así obtener solo las respuestas de la audiencia activa.

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

PREGUNTAS	OPCIONES	RAZONAMIENTO
Edad (15-25)	15-25 y otra edad	Para ver si se ajusta al target que nos interesa (joven). La gente fuera del target no sigue con el test.
¿Conoces la serie Skam España?	Si/No	Para saber qué parte del target la conoce.
¿Has seguido la serie?	Mucho/ Varias veces/ Casi nunca/ Nunca	Para evitar que sigan el test.
¿Sabías que los personajes tenían perfiles en redes sociales?	Si/ No/ Algo había oído	Para comprobar el éxito de <i>transmedia</i> .
¿Sigues la los personajes en redes sociales?	A todxs/ Solo los que me gustan/ Si, pero cuando acabó los dejé de seguir/ No	Para comprobar el éxito de <i>transmedia</i> .
¿Interactúas con los perfiles de redes sociales de los personajes? (respuesta múltiple)	No, nunca/ Sí, dando "Me gusta"/ Sí, comentando las fotos/ Sí, respondiendo a sus Instagram Stories/ Sí, compartiendo con tus amigxs	Para comprobar hasta qué nivel llega tanto el éxito de <i>transmedia</i> como el de <i>interacción</i> .
¿Estabas constantemente pendiente de la página para enterarte de cuándo salía nuevo clip?	Si, recargaba la web a todas horas/ Varias veces al día cuando me acordaba/ Una vez al día/ Una vez a la semana/ Menos de una vez a la semana	Para comprobar la fidelidad de la audiencia.
Cuando veías que había clip nuevo...	Lo veías al instante, daba igual qué estabas haciendo/ Me esperaba a tener un momento para verlo tranquilo/ No lo veía y se me olvidaba luego	Para comprobar la fidelidad de la audiencia y analizar su comportamiento.
¿Cómo te enterabas de que había nuevo clip? (respuesta múltiple)	Recargaba todo el rato la web de la serie/ Por redes sociales/ Mis amigxs y yo nos avisábamos mutuamente	Para ver qué método de difusión funciona mejor.

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

Del 1 al 10, ¿cómo valoras las tramas?	1-10	Para comprobar si la narrativa es igual de importante que el formato.
Del 1 al 10, ¿cómo valoras el formato (clips a tiempo real, uso de redes sociales, etc.?)	1-10	Para ver si les gusta el formato transmedia.
¿Compartías y comentabas la serie con tus amigos/as?	Si/ No/ A veces	Para comprobar hasta qué nivel se puede confiar en el "boca a boca".

## 2. Descripción de resultados

### A. ENCUESTA

A continuación, se muestran las respuestas de la encuesta sobre el estudio de audiencia de Skam España. Se ha cerrado el día 18 de mayo, tras tres semanas circulando. Han contestado 146 personas.

En primer lugar, tras haberla filtrado y habernos quedado únicamente con las personas que se encuentran dentro del target de la serie (jóvenes entre 15 y 25 años), podemos extraer que el 64,8% del público objetivo (94 personas) sí conoce Skam España.

Sin embargo, al preguntar a este grupo si han seguido la serie, concluimos que el 64% no ha seguido nunca la serie y el 8,6% casi nunca. Por otro lado, el 17,3% la ha seguido varias veces y el 10,1% la ha seguido mucho.

De las personas que han seguido la serie, un 82% conocía la existencia de los perfiles que diversos personajes tienen en redes sociales, mientras que a un 12% le sonaba y un 6% no lo sabía. Entre estas mismas personas, un 76% no sigue a los personajes, un 6% los seguía hasta que acabó la serie y un 18% todavía los sigue. Podemos observar que, aunque una gran mayoría sabe de la existencia de dichos perfiles, tan solo un 24% de las personas llegó a seguirlos y un 34,7% llegó a interactuar con los mismos. Cabe destacar que la mayoría de las interacciones era con "me gusta" (un 24,5%), mientras que el 10,2% restante compartía contenido con sus amigos.

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

Si nos paramos a estudiar las respuestas sobre la atención de las personas que estaban pendientes de la subida de contenido, obtenemos varias conclusiones. En primer lugar, sabemos que el 64,4% de las personas que seguía la serie recargaba la página oficial menos de una vez a la semana; en contraposición, el 35,5% lo hacía varias veces al día.

En segundo lugar, respecto al momento en que consumían ese contenido, el 14,9% dejaba lo que estuviese haciendo para verlo; el 44,7% se esperaba a tener un momento tranquilo para verlo; y el 40,4% no lo veía al momento y después se le olvidaba.

En tercer y último lugar, extraemos que tan solo un 7,5% de las personas encuestadas se enteraba por estar constantemente pendiente de la web; el 75% se enteraba a través de las redes sociales y el 40% lo hacía por avisos de sus amigos/as. De hecho, un 49% solía compartir y comentar la serie con sus amigos/as. Un 30,6% lo compartía y comentaba siempre y un 18,4% no lo hacía.

Finalmente, preguntamos sobre la valoración (poniendo una nota del 1 al 10) de las tramas y del formato. Por un lado, las tramas están valoradas mayoritariamente (38,8%) con una nota de 7, seguida de una nota de 8 (20,4%) y una media global de 6,4. Por otro lado, el formato está valorado mayormente con una nota de 8 (34%), seguida de una nota de 10 (24%) y una media global de 7,96.

**B. YOUTUBE**

Se han remarcado aquellos datos que superan el millón de visualizaciones, los 20.000 likes y los 1.000 comentarios. En amarillo los capítulos con unas cifras positivas muy diferentes. En rojo se indican las peores cifras de cada temporada.

La información que se ha recogido es la siguiente:

1. Fecha: para poder relacionar los números con la publicaciones en redes y analizar su relación
2. Número de Likes/Dislikes: el número de likes es para saber si a la gente le gusta el contenido, ya que interactúan de una forma más directa. En cambio, el número de dislikes no se ha considerado como un dato relevante, a excepción de los datos muy diferenciados y que mostraban un desagrado de la audiencia.

Además, nos permite conocer el número de personas que interactúan con likes/dislikes.

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

3. Número de visualizaciones: para conocer el número de personas que consume ese contenido.
4. Número de comentarios: para conocer el número de personas que interactúa comentando el contenido.

**TEMPORADA 2**

<b>CAPÍTULO</b>	<b>VISUALIZACIONES</b>	<b>Nº LIKES/DISLIKES</b>	<b>Nº COMENTARIOS</b>	<b>FECHA</b>
S2 E1 CLIP 1 - El fiestón de Hugo	<b>1.286.584</b>	11.014/147	309	28/03/2019
S2 E1 CLIP 2 - Yo no noto nada	<b>1.020.123</b>	10.098/119	332	28/03/2019
S2 E1 CLIP 3 - Éxtasis	704.020	5984/71	112	29/03/2019
S2 E1 CLIP 4 - El monotema	850.636	7032/103	125	29/03/2019
S2 E1 CLIP 5 - La deuda	566.212	4380/45	56	29/03/2019
S2 E1 CLIP 6 - Las amistades peligrosas	1.707.084	13.011/390	315	30/03/2019
S2 E2 CLIP 1 - ¿Tarde para qué?	761.557	6941/106	96	01/04/2019
S2 E2 CLIP 2 - Me has pillado, joder	807.810	7594/118	97	02/04/2019
S2 E2 CLIP 3 - No te apetecía una mierda	<b>496.986</b>	<b>4108/40</b>	<b>54</b>	04/04/2019
S2 E2 CLIP 4 - Ojos de sapo	840.990	7254/79	129	05/04/2019
S2 E2 CLIP 5 - Solo me pasa a mí	985.644	10.069/120	548	06/04/2019
S2 E3 CLIP 1 - Esta cuenta es privada	745.357	8437/73	274	07/04/2019

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

S2 E3 CLIP 2 - Sobadísima	684.501	6676/57	173	08/04/2019
S2 E3 CLIP 3 - Pellas	577.293	6121/55	232	08/04/2019
S2 E3 CLIP 4 - No sabía que tenías novio	967.024	9167/101	233	09/04/2019
S2 E3 CLIP 5 - Amigos colegas	720.695	7245/78	273	10/04/2019
S2 E3 CLIP 6 - Dobles parejas	<b>1.400.848</b>	14.040/256	766	12/04/2019
S2 E3 CLIP 7 - Perdida	707.643	8263/48	509	13/04/2019
S2 E4 CLIP 1 - Foros de internet	732.554	7901/67	450	15/04/2019
S2 E4 CLIP 2 - Qué es lo normal	931.678	11.119/150	825	16/04/2019
S2 E4 CLIP 3 - Ser como todo el mundo	757.396	10420/115	503	17/04/2019
S2 E4 CLIP 4 - Mándale un puto Whatsapp	767.212	9867/88	542	18/04/2019
S2 E4 CLIP 5 - La fiestera	<b>1.341.115</b>	13.797/242	987	20/04/2019
S2 E5 CLIP 1 - Sisters forever	<b>1.316.366</b>	<b>22.334/151</b>	<b>1166</b>	23/04/2019
S2 E5 CLIP 2 - Whaat??	877.965	11.052/94	939	24/04/2019
S2 E5 CLIP 3 - Pasa tú también	<b>1.067.859</b>	14.409/235	691	24/04/2019
<b>S2 E5 CLIP 4 - Perdóname</b>	<b>3.315.318</b>	<b>47.481/601</b>	<b>4045</b>	26/04/2019
S2 E5 CLIP 5 - Puñetazo	<b>1.396.484</b>	<b>23.768/444</b>	<b>1388</b>	27/04/2019

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

S2 E6 CLIP 1 - Lo de Lucas	<b>1.187.413</b>	18.996/143	835	29/04/2019
S2 E6 CLIP 2 - Hacerse la enferma	<b>1.552.070</b>	<b>24.516/154</b>	<b>1881</b>	01/05/2019
<b>S2 E6 CLIP 3 - Los buenos amigos</b>	<b>3.797.987</b>	<b>37.628/902</b>	<b>2499</b>	02/05/2019
S2 E6 CLIP 4 - Tostadas	<b>1.421.027</b>	<b>23.295/169</b>	<b>1051</b>	02/05/2019
S2 E6 CLIP 5 - ¿Eres lesbiana?	<b>1.730.380</b>	<b>23.859/413</b>	<b>1392</b>	03/05/2019
S2 E6 CLIP 6 - Valiente	<b>1.966.586</b>	<b>39.593/338</b>	<b>1885</b>	03/05/2019
S2 E6 CLIP 7 - Última noche juntas	<b>1.408.826</b>	<b>20.539/260</b>	<b>2721</b>	04/05/2019
S2 E7 CLIP 1 - Estará con la regla	997.572	17.508/196	<b>1.411</b>	06/05/2019
S2 E7 CLIP 2 - Desconocida	<b>1.044.735</b>	17.916/204	<b>1.155</b>	06/05/2019
S2 E7 CLIP 3 - Eloy habla	854.942	16.440/133	<b>1.340</b>	07/05/2019
S2 E7 CLIP 4 - O todas o ninguna	836.770	15.557/181	996	09/05/2019
S2 E7 CLIP 5 - Gurú	803.493	18.630/154	<b>1.107</b>	10/05/2019
S2 E7 CLIP 6 - Tú no tienes problemas	883.728	17.709/107	<b>1229</b>	11/05/2019
S2 E7 CLIP 7 - Me estás asustando	<b>1.235.268</b>	<b>21.656/296</b>	<b>2041</b>	11/05/2019
S2 E8 CLIP 1 - ¿Y si Joana no me quiere?	841.393	17.357/163	869	13/05/2019
S2 E8 CLIP 2 - Enferma	838.826	17.636/131	<b>1191</b>	14/05/2019
S2 E8 CLIP 3 - Cobarde	<b>1.234.588</b>	<b>22.820/374</b>	<b>3284</b>	16/05/2019

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

S2 E8 CLIP 4 - El "no" lo dice todo	<b>1.482.046</b>	<b>28.193/321</b>	<b>1792</b>	17/05/2019
S2 E8 CLIP 5 - La peor fiesta del mundo	<b>1.683.413</b>	<b>32.566/295</b>	<b>3218</b>	18/05/2019
S2 E9 CLIP 1 - Sal de mi cabeza	<b>1.098.902</b>	18.281/170	628	20/05/2019
S2 E9 CLIP 2 - El secreto de Viri	<b>1.511.849</b>	17.429/304	988	20/05/2019
S2 E9 CLIP 3 - ¿Qué ha sido lo peor?	<b>1.545.080</b>	<b>26.468/265</b>	<b>1631</b>	21/05/2019
S2 E9 CLIP 4 - Una llamada	<b>1.736.093</b>	<b>38.080/315</b>	<b>3597</b>	23/05/2019
S2 E9 CLIP 5 - Si necesitas algo, pídelo	770.815	17.594/97	734	25/05/2019
S2 E9 CLIP 6 - No puedo evitarlo	<b>1.256.931</b>	<b>21.928/932</b>	<b>3951</b>	25/05/2019
S2 E10 CLIP 1 - ¿Cómo paso de alguien?	<b>1.029.200</b>	<b>21.505/237</b>	<b>1528</b>	27/05/2019
S2 E10 CLIP 2 - Yo no puedo con esto	<b>1.203.219</b>	<b>27.402/228</b>	<b>2443</b>	28/05/2019
S2 E10 CLIP 3 - Minuto a minuto	<b>1.878.353</b>	<b>43.577/371</b>	<b>3533</b>	29/05/2019
S2 E10 CLIP 4 - Bollera	<b>1.214.499</b>	<b>29.251/261</b>	<b>1303</b>	30/05/2019
S2 E10 CLIP 5 - Iftar	<b>2.185.676</b>	<b>52.571/577</b>	<b>4471</b>	01/06/2019



**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

**TEMPORADA 3**

<b>CAPÍTULO</b>	<b>VISUALIZACIONES</b>	<b>Nº LIKES/DISLIKES</b>	<b>Nº COMENTARIOS</b>	<b>FECHA</b>
S3 E1 CLIP 1 - Fuckboy	<b>1.306.447</b>	<b>38.574/330</b>	<b>2684</b>	10/01/2020
S3 E1 CLIP 2 - Mañana fiestorro	861.426	<b>23.655/294</b>	<b>1073</b>	10/01/2020
S3 E1 CLIP 3 - Jetlag	793.413	<b>23.482/182</b>	859	11/01/2020
S3 E1 CLIP 4 - Somos las de segundo	726.599	<b>21.185/177</b>	<b>1069</b>	11/01/2020
S3 E1 CLIP 5 - Pensar las cosas dos veces	795.932	19.405/182	710	11/01/2020
S3 E1 CLIP 6 - Reencuentro	738.575	19.293/206	965	12/01/2020
S3 E1 CLIP 7 - Casi las tres	765.474	<b>20.500/331</b>	<b>1384</b>	12/01/2020
S3 E2 CLIP 1 - Paso de todos	876.315	<b>23.454/207</b>	<b>1041</b>	13/01/2020
S3 E2 CLIP 2 - Dos entradas	811.283	<b>22.353/303</b>	<b>1139</b>	14/01/2020
S3 E2 CLIP 3 - Mucho tiempo con la misma	<b>1.056.619</b>	<b>27.628/290</b>	<b>1046</b>	16/01/2020
S3 E2 CLIP 4 - El susto	526.944	14.945/145	419	17/01/2020
S3 E2 CLIP 5 - Me he liao que flipas	554.724	14.904/151	590	18/01/2020
S3 E2 CLIP 6 - No se lo cuentas a nadie	750.193	<b>20.470/273</b>	<b>1144</b>	18/01/2020
S3 E2 CLIP 7 - Esquivar la bala	509.953	15.772/211	883	19/01/2020

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

S3 E3 CLIP 1 - Lo que me dé la gana	676.805	17.934/140	652	19/01/2020
S3 E3 CLIP 2 - Subidón de adrenalina	580.117	16.898/148	529	20/01/2020
S3 E3 CLIP 3 - Vértigo	564.809	<b>21.183/812</b>	<b>1952</b>	21/01/2020
S3 E3 CLIP 4 - Todo hablado	918.093	<b>25.970/295</b>	<b>1769</b>	22/01/2020
S3 E3 CLIP 5 - Solo somos amigos	505.214	13.085/114	366	23/01/2020
S3 E3 CLIP 6 - Tú sabes algo	536.081	14.538/104	450	23/01/2020
S3 E3 CLIP 7 - Lo de Viri	578.389	15.640/95	381	24/01/2020
S3 E3 CLIP 8 - Con calma	<b>1.842.188</b>	18.917/1030	<b>1052</b>	24/01/2020
S3 E3 CLIP 9 - Alejandro llama	520.850	13.768/257	<b>1251</b>	24/01/2020
S3 E3 CLIP 10 - Márchate, Nora	607.062	19.426/221	<b>1564</b>	25/01/2020
S3 E4 CLIP 1 - ¿Y qué le decimos?	524.154	14.992/104	480	27/01/2020
S3 E4 CLIP 2 - La vuelta de Viri	496.298	15.514/91	496	28/01/2020
S3 E4 CLIP 3 - ¿Te lo has chuscao?	<b>1.862.923</b>	19.104/702	843	29/01/2020
S3 E4 CLIP 4 - Quédate unos minutos más	583.095	16.204/482	<b>1536</b>	29/01/2020
S3 E4 CLIP 5 - El momento adecuado	517.379	18.245/124	749	30/01/2020
S3 E4 CLIP 6 - Fiesta universitaria	705.949	13.594/1657	<b>2053</b>	31/01/2020

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

S3 E4 CLIP 7 - Tu imagen para siempre	694.851	11.830/1158	<b>1432</b>	01/02/2020
S3 E4 CLIP 8 - No hace falta vernos todos los días	578.867	18.219/231	<b>1960</b>	01/02/2020
S3 E5 CLIP 1 - Dudas	477.067	15.095/160	800	02/02/2020
S3 E5 CLIP 2 - La sonrisa de Nora	697.873	<b>25.059/134</b>	<b>1326</b>	03/02/2020
S3 E5 CLIP 3 - Un poco gilipollas	464.715	13.791/1310	<b>1479</b>	04/02/2020
S3 E5 CLIP 4 - Miedo de cagarla	410.931	12.376/570	822	06/02/2020
S3 E5 CLIP 5 - Un escenario de verdad	375.405	11.377/1263	<b>1339</b>	07/02/2020
S3 E5 CLIP 6 - Concierto	559.431	17.110/299	<b>1281</b>	08/02/2020
S3 E5 CLIP 7 - El espectáculo de verdad	402.746	14.076/134	606	08/02/2020
S3 E5 CLIP 8 - Has sido tú	516.292	14.332/226	<b>1342</b>	09/02/2020
S3 E6 CLIP 1 - Tú y yo	417.794	11.204/1113	<b>1636</b>	09/02/2020
S3 E6 CLIP 2 - Él no fue	498.487	14.527/277	747	10/02/2020
S3 E6 CLIP 3 - La invitación	484.655	14.673/298	<b>1247</b>	11/02/2020
S3 E6 CLIP 4 - Roma	<b>257.790</b>	<b>6643/1088</b>	444	14/02/2020
S3 E6 CLIP 5 - No quiero seguir hablando	446.056	13.401/752	<b>1713</b>	14/02/2020
S3 E6 CLIP 6 - La primera copa	786.818	19.603/214	<b>1103</b>	14/02/2020

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

S3 E6 CLIP 7 - Fin de la fiesta	523.130	14.761/125	758	15/02/2020
S3 E6 CLIP 8 - Walk of shame	999.678	19.171/308	<b>1369</b>	15/02/2020
S3 E7 CLIP 1 - Lagunas	497.432	14.147/172	404	17/02/2020
S3 E7 CLIP 2 - Diez minutos al menos	617.835	14.624/683	<b>1157</b>	18/02/2020
S3 E7 CLIP 3 - Dime la verdad	801.929	<b>24.849/214</b>	<b>1220</b>	19/02/2020
S3 E7 CLIP 4 - Tengo que ser sincera	482.686	14.141/341	884	20/02/2020
S3 E7 CLIP 5 - No te enfades	484.208	15.126/943	<b>2202</b>	21/02/2020
S3 E7 CLIP 6 - La condición	492.319	13.419/ <b>1460</b>	<b>2566</b>	22/02/2020
S3 E8 CLIP 1 - Te doy mi bendición	483.516	13.497/226	776	24/02/2020
S3 E8 CLIP 2 - Eliminar contacto	465.648	13.115/ <b>1854</b>	<b>2581</b>	25/02/2020
S3 E8 CLIP 3 - La despedida de Emma	395.205	12.932/222	641	26/02/2020
S3 E8 CLIP 4 - La Nora que me gustaba	763.710	<b>22.560/326</b>	<b>1079</b>	27/02/2020
S3 E8 CLIP 5 - Alguien especial	540.359	17.059/94	632	29/02/2020
S3 E8 CLIP 6 - Dejar a Miquel	561.199	19.691/185	<b>1050</b>	29/02/2020
S3 E8 CLIP 7 - La ex de Miquel	499.279	14.413/945	<b>1458</b>	29/02/2020
S3 E9 CLIP 1 - A ratos	439.821	14.322/228	523	02/03/2020

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

S3 E9 CLIP 2 - No vamos a romper	564.008	<b>23.128/196</b>	<b>2301</b>	02/03/2020
S3 E9 CLIP 3 - Me tienes a mí	461.304	19.557/131	527	03/03/2020
S3 E9 CLIP 4 - Menuda mierda de peli	468.192	18.810/194	<b>1457</b>	04/03/2020
S3 E9 CLIP 5 - Chantaje	454.193	15.497/96	402	05/03/2020
S3 E9 CLIP 6 - Puedo cambiar	612.633	<b>25.664/194</b>	<b>1933</b>	05/03/2020
<b>S3 E9 CLIP 7 - Nuestro momento</b>	729.005	<b>31.664/272</b>	<b>1558</b>	06/03/2020
S3 E9 CLIP 8 - Estaré bien	570.230	<b>24.945/211</b>	<b>1255</b>	07/03/2020

**Resultados**

De la temporada 1 no hay datos. En cuanto a la temporada 2, los vídeos que superan el millón de visualizaciones corresponden a los vídeos donde aparece la protagonista y su pareja, o la temática del clip es sobre su relación. También hay 2 vídeos, “Sisters forever” y “Puñetazo” que plantean temas sociales como la homofobia o la religión musulmana y el colectivo LGTB, que también superan este millón.

Los 2 vídeos más visualizados tienen una media de 3.5M de visualizaciones y corresponden también a los vídeos con más me gusta, con una media de 40.000 me gusta -a excepción del último clip que es el vídeo con el número de likes más alto-. Estos dos vídeos continen 2 puntos de inflexión en la trama, el momento de la reconciliación en “Perdóname”, y la primera noche juntas en “Los buenos amigos”.

Como balance general de la temporada 2, se observan que las visualizaciones empiezan a crecer a partir del final del capítulo 4, manteniendo la media de 1M de visualizaciones por clip. A su vez, los likes y los comentarios también suben considerablemente, indicio de que la audiencia se fideliza y se compromete más a partir de ese momento.

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

En cuanto a los datos de la temporada 3 y a diferencia de la temporada 2, se ve una decaída de audiencia durante la temporada, acabando con menos de la mitad de visualizaciones en el último clip en comparación con las visualizaciones del primer clip. Además, en comparación con la temporada 2, la media de visualizaciones se sitúa en unas 500.000, siendo esta cifra la mitad de la temporada anterior. Sin embargo, ambas temporadas tienen sus mejores cifras en aquellos clips donde el contenido se basa en la relación amorosa entre la protagonista y su pareja.

Paradójicamente en esta temporada, las peores cifras (en cuanto a dislikes) aparecen en los clips donde el contenido muestra a la protagonista con su actual pareja, con quien mantiene una relación tóxica. Con estos datos la audiencia muestra su desagrado hacia la trama. El ejemplo más claro que representa la opinión de la audiencia en esta temporada es el día de San Valentín, donde el clip “Roma” consigue las peores cifras (en cuanto a visualizaciones, likes y dislikes) y en el que aparece esta relación tóxica, mientras que en los clips de ese mismo día donde aparecen la protagonista y su expareja (“No quiero seguir hablando” y “La primera copa”), consiguen buenos datos.

Puede observarse una evolución de la implicación de la audiencia desde el inicio de la temporada 2 hasta el final de la temporada 3, con un aumento de la participación representado en número de comentarios y likes inicial y final.

**C. INSTAGRAM**

Este análisis se ha realizado con las publicaciones de las cuentas de instagram de las 6 protagonistas de la serie y con los siguientes datos (por orden de aparición en la tabla):

- Los *me gusta* y *comentarios* de la primera y última publicación de cada tabla para poder ver si la audiencia ha aumentado, se ha mantenido o ha disminuido y, de este modo, ver si el formato gusta entre el público.
- La publicación con menos (destacado en amarillo) y más likes (destacado en verde) de cada cuenta. Esto nos aporta información sobre qué tipo de contenido gusta más a la audiencia. La intensidad del color también señalan los casos más extremos.

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

- La fecha de cada publicación sirve también para ver la evolución y para ver si desde algún punto en concreto la audiencia ha sufrido un cambio significativo.
- El número de seguidores/as de cada cuenta puede dar una visión acerca de la fidelización de la audiencia a la serie y el formato y además, si se comparan las diferentes cuentas se puede reflexionar sobre si un tipo de personaje atrae más que otro.

POST		CUENTA		TEMA	Nº LIKES	Nº COMENTARIOS
Nº	FECHA	USUARIO	Nº SEGUIDORES			
1	19-9-18	@lo_siento_cris	187K	Foto casual en la calle	12K	64
76	8-3-20	@lo_siento_cris		Manifestación 8M	77K	240
1	17-9-18	@viridibabidibu	90K	Selfie casual	3K	57
49	3-3-20	@viridibabidibu		Selfie con un chico	53K	761
1	6-9-18	@evavillas	118K	Foto casual en bañador	6K	165
66	2-3-20	@evavillas		Amigas en un parque	33K	47
1	25-9-18	@lady.norris	156K	Ella en escoba de Harry Potter	7K	31
60	8-3-20	@lady.norris		Manifestación 8M	91K	455
1	10-9-18	@amiratupordon de	91K	Su mano con el hijab	3K	19
40	8-3-20	@amiratupordon de		Manifestación 8M	50K	406
1	6-3-19	@joananoexiste	145K	Ella de espaldas en un pasillo	11K	40
45	19-2-20	@joananoexiste		Ella en el suelo	60K	346

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

4	6-10-20	@lo_siento_cris		Selfie con Viri	9K	33
51	1-6-19	@lo_siento_cris		Primera foto con Joana	114K	3K
4	24-9-18	@viridibabidibu		Frase positiva	2K	48
49	3-3-20	@viridibabidibu		Selfie con un chico	53K	761
9	30-9-18	@evavillas		Comic	4K	22
48	22-5-19	@evavillas		Selfie con amigas	49K	228
4		@lady.norris		Foto de Michelle Obama con texto	5K	12
60	8-3-20	@lady.norris		Manifestación 8M	91K	455
3	28-12-20	@amiraturpordon de		Video en Marruecos	3K	14
40	8-3-20	@amiraturpordon de		Manifestación 8M	50K	406
4	24-3-19	@joananoexiste		Foto con Eloy	5K	118
27	19-05-19	@joananoexiste		Selfie con Cris	87K	2K

**Resultados**

- En todas las cuentas se ha producido un gran crecimiento en la interacción en las publicaciones. Las primeras publicaciones tienen entre 3.000 y 10.000 *me gusta* según el personaje. En cambio las últimas llegan, en algunos casos a los 90.000. Esto nos aporta la visión de que la serie ha crecido considerablemente a medida que se colgaban más capítulos.
- En cuanto a las publicaciones con menos interacción suele coincidir que se tratan de publicaciones en las que solo aparece texto, o en las que la imagen mostrada no tiene relación directa con la trama de los capítulos. Además que la mayoría coinciden en que son publicaciones más antiguas.



**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

- Las publicaciones con más interacción suelen mostrar contenido relacionado con la pareja del personaje, un contenido más ligado a la trama de los capítulos. La publicación con más *me gusta* es la primera foto que Cris subió con Joana, su novia, lo que demuestra el interés del público por los revuelos amorosos.
- El crecimiento de las interacciones en las cuentas fue mayor desde finales de marzo, principios de abril de 2019. La mayoría de cuentas presentan un gran salto positivo en los *me gusta* y empiezan a obtener más a partir de esa fecha.
- En cuanto a las cuentas con más seguimiento, podemos observar que son las de Eva, Nora, Cris y Joana. Estos personajes comparten una característica en común que no tienen con las demás, son los personajes en los cuales se han centrado las temporadas, la primera en Eva, la segunda en Cris y Joana y la tercera en Nora. Esto deja de manifiesto que los personajes más seguidos en redes son aquellos de los que se sienten más cercanos y de los que conocen más gracias a lo que se muestra en los capítulos. Quizás son los personajes a los que más les interesa seguir en redes para así poder obtener información sobre ellos más allá de lo que se muestra en el capítulo.

**3. Conclusiones (conjunto de ideas que han servido -total o parcialmente, de forma directa o indirecta...- para acabar de perfilar la propuesta hecha en grupo).**

**Transmedia.** Concluimos que crear espacios donde la audiencia pueda interactuar con los personajes, favorece el interés de la serie. Crear contenido transmedia ayuda a que la audiencia destine tiempo a conocer los personajes. Se capta la atención del público y se fomenta la interactividad. Detectamos también que pasar de un contenido transmedia plenamente abierto y en el que se puede participar sin necesidad de pago a un contenido que ofrece una parte por abierto y una de pago (disponible solo en Movistar+) no funciona. En YouTube, la media de visualizaciones en la tercera temporada corresponde a la mitad de la que había en la segunda.

**Narrativa LGBT.** En cuanto a las tramas, al comparar una temporada con una pareja lésbica con otra heterosexual, vemos que en la primera se consiguió un mayor número de seguimiento online. En base a esto, y, a pesar de no ser el mismo formato, se plantea la hipótesis de que la temática LGBT consigue fidelizar con éxito a la audiencia. La captación del colectivo es esencial. Es decir, teniendo en cuenta que el target es un público joven, con la necesidad de identificarse y sentirse representado, y con acceso a Internet, un espacio

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

donde coincide con más personas del mismo colectivo y donde no se siente marginado/a, cuando existe una representación LGBT entre tanta serie cisheteronormativa, se convierte en referente y conlleva que haya una difusión en redes más masiva, sobre todo entre el público del colectivo LGBT.

**YouTube.** En primer lugar, las visualizaciones de YouTube nos permiten ver una evolución favorable desde el inicio de temporada al final, con una subida de audiencia a partir del capítulo 5. Este número permiten saber cuál es el contenido que gusta más, pero no saber si la audiencia se fideliza. Sin embargo, la audiencia interactúa a mayor nivel a través de comentarios y likes, por eso, coincidiendo con el capítulo 5, se observa que hay un aumento de audiencia.

**Instagram.** Esto se complementa con Instagram ya que a partir de abril se empieza a dar un crecimiento en la interacción en los posts. Se puede extraer la conclusión de que el contenido transmedia ofrece un gran apoyo al contenido estricto de los capítulos y no queda en un segundo lugar. Así pues, podemos afirmar que la audiencia de SKAM valora positivamente el hecho de tener contenido extra en Instagram.

**Temporada 3.** La bajada de audiencia en la temporada 3 coincide con distintos cambios que se generaron en esa temporada y que posiblemente afectaron a esta pérdida. Uno de estos cambios corresponde al cambio de protagonista y al tipo de relación que se muestra, siendo ésta tóxica y con un personaje con el que las y los fans no *shippeaban*. El aspecto del amor, como se ha aclarado anteriormente, es decisivo en esta serie.

Otro de los cambios se relaciona con el cambio en el formato. En la segunda temporada podía encontrarse todo el contenido transmedia en YouTube, es decir, de acceso gratuito. Los resultados en esa plataforma fueron positivos, superando los 3 millones de visualizaciones en uno de los clips y consiguiendo una media de 1 millón. En la siguiente temporada, sin embargo, una parte del contenido que tendría que haber estado disponible en YouTube pasó a Movistar+. Los capítulos más vistos no alcanzaron los 2 millones de visualizaciones y la media de la temporada bajó del millón a 500.000.

**Grupo 2: Nunca Jamás**

Elena Albert Pombo (1491063) | Laura González (1382192) | Lorena Hueso (1494646) | Laia Junquera (1498219) | Mariona Llibrer (1496520) | Andrea Luque (1496798) | Iris Requena (1494941) | Pablo Sardi (1494705) | Cristina Villalobos (1498267)

**Encuesta.** De la encuesta podemos extraer varias conclusiones:

En primer lugar, vemos que de las personas que siguieron la serie, la gran mayoría (un 82%) conocía la existencia de los perfiles de los personajes en redes sociales, pero tan solo un 24% llegó a seguirles en algún momento. Esto no quiere decir que los perfiles en redes sean innecesarios, pero no son esenciales, ya que la mayoría de gente no los llegó a seguir en ningún momento. Si bien en el punto anterior veíamos el bajo porcentaje de personas que seguían los perfiles, no podemos afirmar que las redes sociales tengan poca importancia, ya que la mayoría de gente se enteraba en ellas de que se había publicado un nuevo tuit.

En segundo lugar, más del 60% no estaban pendientes de la web de forma regular, ya que la visitaban menos de una vez a la semana. Sin embargo, la mayoría de gente que entraba lo hacía varias veces al día, por lo que podemos considerar que se creó una comunidad de gente en torno a la página web.

## Acta reunión - Promoción

**Equipo/s presente/s:** Equipo de Promoción

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Dirección de Fotografía, Producción, Dirección

**Fecha:** 04/03/2021

### Orden del día:

- Dividir tareas (contenido instagram) y proponer ideas de cómo enfocarlas.
- Diseñar los próximos *post* en Instagram y los días de subida.
- Empezar a diseñar la presentación de CAST y EQUIPO.

### Tareas realizadas:

- Crear cuenta CANVA para diseñar conjuntamente en un mismo documento todo el contenido de Instagram que no sea vídeo.
- Se han diseñado las próximas tres publicaciones.
- Se ha replanteado estrategia inicial y concretado más la forma de promocionar el proyecto.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

- Las tres publicaciones hechas + seguir en contacto para ir publicando cosas en Instagram.

### Puntos a destacar / observaciones:

Hay colores que no acaban de funcionar, se tiene que cuidar la estética del *feed*.

## Acta reunión - Promoción

**Equipo/s presente/s:** Equipo de Promoción

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Dirección de Fotografía, Producción, Dirección

**Fecha:** 19/04/2021

### Orden del día:

- Preparar estrategia de lanzamiento de verkami.
- Preparar próximos posts.
- Comprobar estadísticas

### Tareas realizadas:

- Se ha establecido el calendario de lanzamiento del verkami y se ha hablado de replantear las recompensas junto con el resto del equipo.
- Se han organizado los siguientes tres posts con su contenido y asignado responsables de diseño (Cristina).
- Revisión de objetivos y estadísticas alcanzadas: hemos conseguido bastantes seguidores.
- Se ha hablado de potenciar la estrategia con la creación de reels.

### Tareas a realizar para la siguiente reunión:

- Pensar ideas para crear reels.

### Puntos a destacar / observaciones:

A partir de ahora todo irá enfocado a mantenernos activos en redes para no perder audiencia. Todo encarado al verkami.

### 7.3.11. Montaje

#### Acta reunión - Montaje

**Equipo/s presente/s:** Equipo Postproducción

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Montadora 1- Etalonadora, Diseñador de audio, Montadora 2, Montadora 3.

**Fecha:** 15/04/2021

#### Orden del día:

- Establecer roles específicos.
- Diseñar esquema de trabajo.
- Hacer calendario de entregas y fases.
- Dividir faena.

#### Tareas realizadas:

- Se ha comentado cuestiones del rodaje, apuntes a tener en cuenta a la hora de montar ciertas escenas.
- Se han revisado ciertos planos y numerado algunos aspectos que necesitarán arreglos en postproducción.
- Se ha establecido un flujo de trabajo que cuadre con el calendario de todas (montaje, etalonaje audio, FX).
- Se ha creado un calendario de entregas por escenas/ trozos que monta cada una.
- Se ha hecho un mini recordatorio del estilo y ritmo que tienen que tener todas las escenas para asegurar que tengan cohesión.

**Para la próxima reunión:**

- Poner en común problemas durante el montaje + opciones.
- Pedir a JiaXin voz de su madre hablando chino, sino buscar otra opción.
- Probar cómo exportar para que no haya problemas con etalonaje y audio.

**Puntos a destacar / observaciones:**

Tenemos que montar todes con Davinci Resolve para poder exportar a XML y con la opción de Pro Tools (para equipo sonido).

## Acta reunión - Montaje

**Equipo/s presente/s:** Equipo Postproducción

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Montadora 1- Etalonadora, Diseñador de sonido, Montadora 2, Montadora 3.

**Fecha:** 01/05/2021

### Orden del día:

- Actualizar punto de trabajo en el que se encuentra cada uno
- Plantear dudas que han surgido durante el trabajo de montaje
- Comprobación proceso de exportación

### Tareas realizadas:

- Explicación de todos los departamentos de la faena realizada hasta el momento y análisis del trabajo que queda por delante
- Evaluación del ritmo de trabajo: se lleva un pequeño retraso respecto las fechas marcadas en el calendario propuesto inicialmente. Es debido al costoso proceso de aprendizaje a la hora de trabajar con ficheros AAF.
- Se han compartido una a una todas las dudas y problemas que se han encontrado. Después, se ha buscado maneras de solucionarlos.
- Se han compartido opciones diferentes de montaje de una misma escena para valorar cuál gusta más al equipo completo
- La etalonadora y el director de sonido han comprobado la compatibilidad entre sus programas a la hora de exportar de cara al montaje final.

### Para la próxima reunión:

- Poner en común problemas durante el montaje + opciones.
- Intentar recuperar las fechas marcadas en el calendario inicial



## Acta reunión - Montaje

**Equipo/s presente/s:** Equipo Postproducción

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Montadora 1- Etalonadora, Diseñador de sonido, Montadora 2, Montadora 3.

**Fecha:** 12/05/2021

### **Orden del día:**

- Actualizar punto de trabajo en el que se encuentra cada uno y revisar si nos hemos puesto al día con el calendario.
- Coordinar la corrección de errores del capítulo de Alba para que cuadre con la edición de audio.
- Poner fechas para revisión final

### **Tareas realizadas:**

- Cada uno ha hecho una explicación del trabajo realizado. Todo montado, falta hacer la última revisión de color.
- Se ha arreglado una escena del capítulo de Alba y se ha coordinado con el equipo de sonido (Ander) para cuadrarlo una vez esté todo hecho.

### **Para la próxima reunión:**

- Todo debe de estar acabado para repasarlo.
- Traer errores que se hayan visto.

## Acta reunión - Montaje

**Equipo/s presente/s:** Equipo Postproducción

**Integrantes de la reunión:** Lorena Hueso, Ander Luque, Iris Requena, Cristina Villalobos

**Cargos de los integrantes:** Montadora 1- Etalonadora, Diseñador de audio, Montadora 2, Montadora 3.

**Fecha:** 28/05/2021

### Orden del día:

- Mirar y comentar cada pieza de imagen y cada pieza de audio.
- Realizar créditos.
- Generar *lettering*.
- Finalizar el montaje completo de todas las piezas.
- Repaso final, exportar y subir a las webs.

### Tareas realizadas:

- Repasar las diferentes piezas audiovisuales para confirmar cualquier error.
- Realizar el montaje de los créditos.
- Generar *lettering*: subtítulos y animaciones de los chats de móvil.
- Finalizar el montaje completo de todas las piezas.
- Repaso final, exportar vídeos y completar la subida a cada una de las páginas webs.
- Confirmar que todo funciona correctamente y compartir el link en el trabajo escrito.

### Puntos a destacar / observaciones:

Estamos orgullosos del producto final. Confianza plena en el equipo.